STAR WARS®

ROLEPLAYING GAME

LIVRO BÁSICO DE REGRAS - EDIÇÃO SAGA

STAR WARS®

ROLEPLAYING GAME

Edição Saga

Livro Básico Revisado

Versão 1.0 (Império Rebelde)

CHRISTOPHER PERKINS, OWEN K.C. STEPHENS, RODNEY THOMPSON

Créditos — Edição Estadunidense

Designers do Jogo de RPG original de Star Wars
Bill Slavicsek, Andy Collins, JD Wiker

Designers da Edição Saga
Christopher Perkins, Owen K.C. Stephens, Rodney Thompson

Desenvolvedor e Editor
Gary M. Sarli

Licenciados da Lucas
Sue Rostoni, Jonathan Rinzler

Gerente de Design e de Edição
Christopher Perkins

Diretor de Desenvolvimento de RPG
Bill Slavicsek

Gerentes de Produção
Josh Fischer, Randall Crews

Técnicos de Imagem
Travis Adams, Bob Jordan

Diretor de Arte da Edição Saga
Paul Hebron

Designer da Capa
Scott Okumura

Designers Gráficos
Keven Smith, Leon Cortez, Michael Martin

Diagramação de Fotografia
Jay Sakamoto

Arquivista
Bryn Jennings

Especialista de Produção Gráfica
Angelika Lokotz

Arte Interna
Daniel Falconer, Langdon Foss, 46 Squared, Daniel Gelon, D. Alexander Gregory, Matt Hatton, Raven Himura, Vinod Rams, Ramon Perez, Andrew Robinson, Marc Sasso, Greg Staples, Mark Tedin, Chris Trevas, Lucasfilm Ltda.

Jogadores da Fase Teste
Joseph Al-Khazraji, Ian Allen, Michael Beeler, Newell Curlee, James Hamilton, Doug Hyatt, Lj Stephens, Brett Thompson, Clay Venable, Shay Wells

Agradecimentos Especiais
Leland Chee, Andy Collins, Jonathan Gibbons, Rob Heinsoo, Scott Sarli, Mark Valelutto, Jeff Waddill, Rob Watkins, James Wyatt

Créditos — Edição Brasileira

Iniciativa, tradução e revisão
Império Rebelde

Diagramação da Edição brasileira
Império Rebelde

Algumas mecânicas de regras foram baseadas no Livro de Básico de Regras de Star Wars (Edição Revisada), de Bill Slaviczek, Andy Collins e JD Wiker, baseado nas regras originais do DUNGEONS & DRAGONS criado por E. Gary Gygax e Dave Arreson, e no novo jogo DUNGEONS & DRAGONS desenvolvido por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este jogo da Wizard of the Coast não faz parte da Licença Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do D20-System, por favor, visite www.wizards.com/d20.

Esta tradução é fruto de uma trabalho conjunto de pessoas que se conheceram na internet e, desejando trazer algo para o público brasileiro e lusitano, lançaram-se numa empreitada que que culminou no livro que você tem em mãos. Não gostaríamos de que isso ofendesse os autores desta obra, mas sim a empresa que detém os direitos desta publicação, tendo em vista os altos preços por ela cobrados, a demora das traduções e a qualidade duvidosa dos seus trabalhos.

DUNGEONS & DRAGONS, D20 SYSTEM, Wizards of the Coast, e seus respectivos logos são marcas registradas da Wizards of the Coast no E.U.A. e outros paises. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América, portanto veja bem o que faz com isso, já que esta NÃO é uma cópia autorizada. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer similaridade com pessoas, organizações, lugares ou eventos reais é sinal que você está jogando muito RPG e deve repensar sua vida. Impresso na impressora mais perto de você.

Sumário

Prefácio 5

Introdução 6
- Isto é Star Wars 7
- Isto é um Jogo de RPG 7
- Este é o Jogo de RPG de Star Wars 7
- Personagens 8
- O Que Você Precisa Para Jogar 8
- Dados 8
- As Três Eras De Jogo 8
- Fundamentos do Jogo 9
- Jogabilidade 9
- O Que Vem Em Seguida? 10
- Criação De Personagens 13

Capítulo 1: Habilidades 16
- Valores das Habilidades 17
- As Habilidades 18
- Mudando os valores das Habilidades 19

Capítulo 2: Espécies 20
- Escolhendo uma Espécie 21
- Características das Espécies 22
- Humanos (Humans) 23
- Bothanos (Bothans) 23
- Cereanos (Cereans) 24
- Duros 25
- Ewoks 25
- Gamorreanos (Gamorreans) 26
- Gungans 26
- Ithorianos (Ithorians) 27
- Kel Dor 28
- Mon Calamari 29
- Quarren 29
- Rodianos (Rodians) 30
- Sullustanos (Sullustans) 30
- Trandoshanos (Trandoshans) 31
- Twi'leks 32
- Wookiees 32
- Zabrak 33

Capítulo 3: Classes Heróicas 34
- Escolhendo uma Classe Heróica 35
- Classe e Bônus por Nível 36
- Benefícios Dependentes do Nível 36
- Descrições de Classe 37
- Jedi 38
- Nobre (Noble) 42
- Malandro (Scoundrel) 45
- Batedor (Scout) 49
- Soldado (Soldier) 51
- Personagens Multiclasses 55

Capítulo 4: Perícias 57
- Sumário das Perícias 58
- Como as Perícias Funcionam? 59
- Tipos de Testes de Perícias 59
- Tentando Novamente 59
- Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis 60
- Tempo e Testes de Perícia 61
- Testes sem Lance de Dados 61
- Combinando Tentativas 62
- Teste de Habilidades 62
- Descrição das Perícias 62

Capítulo 5: Aptidões 80
- Adquirindo Aptidões 81
- Pré-Requisitos 81
- Descrições das Aptidões 81

Capítulo 6: Força 94
- A Força Através das Eras 95
- Usando a Força 96
- Pontos da Força 96
- O Lado Negro 97
- Poderes da Força 99
- Descrições dos Poderes da Força 100
- Talentos da Força 105
- Técnicas da Força 106
- Segredos da Força 108
- Tradições de Usuários da Força 108

Capítulo 7: Traços Heróicos 113
- Detalhes 114
- Destino 117

Capítulo 8: Equipamento 121
- Dinheiro 122
- Itens Restritos 123
- Armas 124
- Armas de Combate Corpo-a-Corpo 126
- Armas de Combate à Distância 130
- Explosivos 136
- Armaduras 136
- Equipamento 139
- Serviços e Despesas 147
- Carga 147

Capítulo 9: Combate 149
- Seqüência de Combate 150
- Estatísticas de Combate 152
- Iniciativa 156
- Surpresa 157
- Tipos de Ações 157
- Regras Especiais de Combate 163

Capítulo 10: Veículos 172
- Escala 173
- Tipos de Veículo 174
- Estatísticas de Combate de Veículos 175
- Personagens nos Veículos 177
- Começando a Batalha 178
- Ações de Veículos em Combate 178
- Regras Especiais de Combate de Veículos 181
- Descrição dos Veículos 183

Capítulo 11: Dróides 193
- Vida de Dróid 194
- Criando um Herói Dróide 194
- Traços Dróides 196
- Sistemas de Dróides 196
- Modificando Dróides 206
- Exemplos de Dróides 206

Capítulo 12: Classes de Prestígio 213
- Classes de Prestígio 214
- Ás da Pilotagem (Pilot Ace) 215
- Caçador de Recompensas (Bounty Hunter) 217
- Senhor do Crime (Crime Lord) 218
- Soldado de Elite (Elite Trooper) 220
- Adepto da Força (Force Adept) 222
- Discípulo da Força (Force Disciple) 224
- Pistoleiro (Gunslinger) 225
- Cavaleiro Jedi (Jedi Knight) 227
- Mestre Jedi (Jedi Master) 229
- Oficial (Officer) 230
- Aprendiz Sith (Sith Apprentice) 232
- Lorde Sith (Sith Lord) 234

Capítulo 13: Geografia Galáctica 236
- Vida na Galáxia 237
- Planetas da Galáxia 238
- Viagem na Galáxia 247

Capítulo 14: Mestrando 248
- O Papel do Mestre 249
- Administrando uma Sessão de Jogo 252
- Construindo um Encontro 257
- Premiando com Pontos de Experiência 258
- Outras Recompensas 258
- Construindo uma Aventura 259
- Construindo uma Campanha 261
- Perigos 263
- Gravidade 267
- Visibilidade 268

Capítulo 15: Eras de Jogo 269
- A Era da Ascensão do Império 270
- A Era da Rebelião 271
- A Era da Nova Ordem Jedi 272
- Personagens Principais 272
- Personagens de Apoio 277

Capítulo 16: Aliados e Oponentes 283
- Animais 284
- Descrições dos Animais 286
- Personagens Não-Heróicos 288
- Arquétipos de Personagens 289
- Outras Espécies 295

Índice 297

Ficha de Personagem 298

Apêndice I: Glossário de Termos 302

Apêndice II: Notas da Tradução 319

Apêndice III: Mapas da Galáxia 321

Bem-vindo à última edição do RPG de Star Wars. Não importa se você é um jogador experiente ou um novato no jogo, você terá um grande prazer em jogar.

Por que uma nova edição? Primeiro e principalmente porque nós queríamos o livro de regras "definitivo" que abrangesse todos os seis filmes do cinema – algo que não era possível até o lançamento do Episódio III: A Vingança dos Sith em 2005. Segundo, a Wizards of the Coast afastou-se do jogo de RPG por alguns anos para focar-se no Star Wars Miniatures Game (Jogo de Miniaturas de Star Wars). Após o bem sucedido lançamento da linha de miniaturas, nós sabíamos que queríamos um livro de RPG que incorporasse nossas miniaturas de plástico pré-pintadas – mais de 500 delas e aumentando. E que grande oportunidade para dar aos jogadores de Star Wars Miniatures Game outra maneira para usarem suas miniaturas! Por último, nós queríamos compensar uma promessa para tratar este jogo como um documento vivo moldado pelo retorno dos fãs e pelos últimos progressos no design do jogo.

Como a própria saga de Star Wars, o jogo desenvolve-se.

Então aqui está: o primeiro livro de RPG a englobar a saga completa dos filmes da série Star Wars. Do que mais poderíamos chamá-lo a não ser Edição Saga?

Este livro não muda como os jogos de RPG são jogados: você ainda precisa daqueles dados estranhos, sua imaginação, um amor por todas as coisas ligadas à Star Wars e alguns bons amigos. De qualquer forma, ele audaciosamente reinventa o jogo permitindo uma customização de personagens dos jogadores de maneira que nunca foram possíveis antes. Os personagens ganham acesso a mais aptidões e também a novos conjuntos de talentos. Todo nível ganho promete algo novo e excitante. Nós até pegamos umas indicações do jogo de miniaturas e aprimoramos as regras de combate. Além disso, simplificamos o sistema de perícias e desenvolvemos as regras da Força que passam uma sensação mais elegante e mais verdadeiro do cenário de Star Wars.

O livro incorpora o conteúdo do Episódio III (é claro) assim como algumas surpresas. Como seus antecessores, a Edição Saga promete novas aventuras na galáxia de Star Wars e entrega um sistema de regras que não pede desculpas por transgredir um novo terreno.

Acredite ou não, passaram-se 30 anos desde que George Lucas nos entregou o primeiro filme da saga de Star Wars. Eu tinha 9 anos de idade quando o filme estreou em 25 de Maio de 1977. Verdade seja dita, eu era o garoto no meu bloco que tinha os pôsteres de Star Wars pregados com tachas nas paredes do quarto, bonecos da série alinhados na prateleira e sim, lençóis de cama de Star Wars. Muito dos "anos secos" entre o Episódio VI e o Episódio I foram gastos jogando jogos eletrônicos como X-Wing, TIE Fighter e Dark Forces. Em algum lugar ao longo do caminho eu me tornei um adulto e, pouco tempo antes do lançamento da Ameaça Fantasma, eu reacendi minha paixão por Star Wars e desamarrei minha criança interior, tornando-me o editor-chefe da revista Star Wars Gamer. Nesse papel, eu era capaz de conhecer pessoas por trás do legado de Star Wars e até mesmo trabalhar com eles. Eu visitei o Rancho Skywalker, li scripts de filmes onde estava estampado "confidencial", cuidei de convenções, segui Peter Mayhew por aí como um cachorrinho feliz e curti freqüentes vislumbres "por trás das cenas" da mágica de fazer um filme. Impressionou-me pensar o tanto que Star Wars permaneceu como uma parte da minha vida a despeito de todas as coisas que podem ocupar seu tempo.

Trinta anos – que oportunidade para uma celebração! Talvez por essa razão somente, a hora parece certo revisitar este grande jogo, torná-lo melhor e dar à ele uma plástica. Eu estou orgulhoso deste livro tanto quanto qualquer coisa com a qual já trabalhei, e eu tenho desenvolvido jogos desde os dezessete anos. Como uma perseguição, a Wizards of the Coast planeja revelar mais produtos na sua nova linha de jogos e acessórios de RPG. Eu espero que você esteja tão excitado em relação a isso quanto eu estou. Mais importante, eu espero que este livro preencha muitas das suas noites e finais de semana com aventura, alegria e adoráveis memórias de uma galáxia muito, muito distante.

Christopher Perkins
7 de Janeiro de 2007

INTRODUÇÃO

Os filmes de Star Wars descrevem uma espetacular galáxia de estranhos alienígenas, maquinário impressionante, poderes místicos, combates épicos, grandes heróis e terríveis vilões. Desde o momento que o primeiro Destróier Estelar resplandeceu através da tela, a história de Star Wars cativou o mundo. Com este jogo, você pode recriar a história dos filmes ou elaborar suas próprias aventuras no universo de Star Wars. Tudo o que você precisa são alguns dados, alguns amigos e a sua imaginação.

Isto é Star Wars

Blasters; caças estelares X-Wing; sabres-de-luz; clone troopers; a Força...

Star Wars é o que há de melhor em fantasia espacial, cheio de ação, aventura, e uma sensação de novas maravilhas. Os heróis são maiores que a vida. Os vilões são absolutamente malignos. O universo tem vida, com olhar e sentimento próprio. É uma história que nos é familiar, mas que nunca foi contada dessa forma. Ela tem elementos míticos que falam ao coração da audiência. Ela é épica em sua extensão - tudo aparece em grande escala. E é divertida. Veículos movimentam-se velozmente. Coisas vão pelos ares. Nós queremos vibrar pelos mocinhos e vaiar os bandidos. E, algumas vezes, nós queremos ser parte de uma galáxia muito, muito distante...

Isto é um Jogo de RPG

Este é um jogo da sua imaginação, onde você irá contar histórias assumindo os papéis dos personagens principais – os personagens que você criou. É um jogo que oferece uma grande quantidade de escolhas à esses personagens – mais escolhas do que até mesmo o mais sofisticado jogo de computador, porque o único limite do que você pode ter é o que você puder imaginar. A história é como um filme, exceto que toda a ação acontece na sua imaginação. Não há nenhum roteiro. Não há script (a não ser um rascunho esquematizado utilizado pelo Mestre); você decide o que seu personagem fala e faz. O Mestre é o diretor e o designer de efeitos especiais, decidindo sobre o que é a história e assumindo o papel de todos os outros personagens, os vilões, os figurantes e os convidados especiais. O Mestre também fica de olho nas regras, interpreta o resultado das ações e descreve o que acontece. Juntos, jogadores e Mestre criam uma história e todos se divertem.

Este é o Jogo de RPG de Star Wars

Combine os fabulosos elementos do universo de Star Wars com a mecânica poderosa da imaginação de um jogo de RPG, e a galáxia muito distante se aproxima de você. Tudo que precisa está neste livro, exceto os dados. Confira Fundamentos do Jogo, começando na página 9, para ter uma idéia dos fundamentos do jogo.

Quando estiver pronto, folheie o restante deste livro. Ele oferece opções valiosas permitindo a você jogar em qualquer era de Star Wars. Ele permite você jogar com os mocinhos, os bandidos, ou o meio-termo se você desejar adicionar um pouco de ambigüidade a um universo que é, de certa forma, preto-e-branco.

Quando você joga Star Wars RPG, você cria um personagem de ficção único que vive na sua imaginação e na dos seus amigos. Uma pessoa, o Mestre, controla os vilões e outras pessoas que vivem no universo de Star Wars. Através dos seus personagens, você e seus amigos encaram perigos e exploram os mistérios que o Mestre coloca diante de vocês.

Tudo é possível em Star Wars RPG. Você pode fazer seu personagem tentar qualquer coisa que puder pensar. Se isso soar bem e o dado cair a seu favor, a ação é bem sucedida. A seção Fundamentos do Jogo (página 9) possui mais detalhes.

Agora, prepare-se. Há muito tempo atrás em uma galáxia muito, muito distante. E a força está com você! Aproveite!

Personagens

Seus personagens são as estrelas do filme, os personagens principais no jogo. Nós, algumas vezes, nos referimos a eles como "heróis", não no sentido de "mocinho" em si, mas no sentido dos protagonistas da história. Cada vida imaginária de um personagem é diferente. Seu personagem pode ser...

- Um mercenário durão.
- Um aprendiz Padawan, buscando adquirir poder na Força.
- Um ousado piloto de Caça Estelar.
- Um jogador tentando a sorte grande.
- Um viajante espacial comum ganhando a vida em rotas espaciais.
- Um contrabandista com um coração de ouro.
- Um jovem senador de um mundo próspero.
- Um espião Rebelde.
- Um cavaleiro Jedi empunhando um sabre-de-luz em defesa da República.
- Um batedor galáctico explorando as rotas do hiperespaço.
- Um soldado treinado para guerra na Orla Exterior.
- Ou qualquer outro tipo de personagem que você puder imaginar.

O Que Você Precisa Para Jogar

Aqui está o que você precisa pra jogar Star Wars RPG:

- Este livro, que explica como criar e jogar com seu personagem.
- Uma cópia da ficha de personagem.
- Lápis e papel pra rascunho.
- Um ou dois dados de quatro faces (d4), quatro ou mais dados de seis faces (d6), um dado de oito faces (d8), dois dados de dez faces (d10), um dado de doze faces (d12) e um dado de vinte faces (d20).
- Uma miniatura da linha Star Wars Miniatures Game para representar seu personagem.
- Um mapa de batalha com quadrados de 2,5 cm para colocar sua miniatura.

Os jogadores deveriam ler as primeiras seções deste livro, as partes referentes à criação de personagem, perícias, aptidões e equipamentos. O restante do livro é para o Mestre, fornecendo conselhos para conduzir o jogo, oponentes para lançar contra os personagens dos jogadores e alguns pontos de partida para aventuras.

Dados

As regras abreviam as jogadas de dados com frases do tipo "4d6+2", que significa "quatro dados de seis faces mais 2" (gerando um número entre 6 e 26). O primeiro número indica quantos dados jogar (todos do tipo são adicionados juntos), o número após o "d" indica qual tipo de dado usar e qualquer número após indica a quantidade que é adicionada ou subtraída do resultado.

Alguns exemplos:

3d6: Três dados de seis faces, gerando um número de 3 a 18. Essa é a quantidade de dano que uma pistola blaster causa.

2d8: Dois dados de oito faces, gerando um número de 2 a 16. Essa é a quantidade de dano que um sabre-de-luz nas mãos de um Jedi de primeiro nível causa.

As Três Eras De Jogo

O Star Wars RPG suporta aventuras e campanhas ocorridas em muitas eras diferentes, e três delas são descritas em detalhes neste livro. Você pode alocar a sua campanha no período dos filmes introdutórios (Episódios I-III). Conhecido como a Era da Ascensão do Império, este é um período quando o poder da República está enfraquecendo, a guerra estagna a galáxia e o Conselho Jedi ainda mantém influência sobre cerca de dez mil cavaleiros Jedi. Esse período antecede o Império, mas inclui as tumultuadas Guerras Clônicas.

Ou você pode seguir adiante no tempo para o período clássico da guerra civil galáctica e jogar na Era da Rebelião, quando o poder do Império é supremo e aqueles capazes de usar a Força são poucos e aparecem de vez em quando. Esse é o período descrito nos filmes originais de Star Wars (Episódios IV-VI).

Ou pule para um período 20 anos após A Batalha de Endor e participe dos eventos que cercam a invasão da galáxia. Alienígenas do outro lado da fronteira do espaço conhecido começaram uma incursão até a Nova República como forças conspiratórias, ameaçando a paz conquistada arduamente na era da Nova Ordem Jedi (como descrito nos romances da editora americana Del Rey).

Adicionalmente, as regras deste livro podem ser usadas para suportar campanhas alocadas em outras Eras. Por exemplo, no passado distante, Jedi e Sith guerrearam pelo destino da galáxia, como descrito nos quadrinhos da editora americana Dark Horse, Tales of The Jedi and Knights of the Old Re-

public, assim como nas séries de video game Knights of the Old Republic. Alternativamente, você pode escolher alocar o seu jogo na Era do Legado, popularizada nos quadrinhos da mesma editora Dark Horse, chamados Legacy Series: Quarenta anos após a era da Nova Ordem Jedi, o Império cresceu em poder novamente e os Sith recuperaram o controle da galáxia. Embora esses períodos de tempo não estejam explicitamente cobertos neste livro, as regras aqui podem ser utilizadas como base para se jogar nessas eras.

Fundamentos do Jogo

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

Com essa frase obrigatória, todo filme de Star Wars troveja diante da tela. Esses filmes épicos nos cativam com uma mistura de fantasia espacial, alta aventura e mitologia. Nós nos emocionamos com as aventuras de Luke Skywalker e Han Solo, Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker e Padmé Amidala. Nós nos imaginamos pilotando um Caça Estelar X-Wing até a trincheira da Estrela da Morte ou engajando-se em um duelo de sabres-de-luz até a morte contra Darth Maul, Conde Dooku ou General Grievous.

Com o Star Wars RPG você pode vivenciar essa saga épica de uma maneira totalmente nova. Imagine-se como um Jedi em treinamento ou um Senador da República, um bravo piloto de Caça Estelar ou um poderoso wookie. Se você deseja ser um jogador ou o Mestre, este livro é o seu portal para a ação embalada na galáxia de Star Wars.

A Mecânica de Regras

O Star Wars RPG usa uma mecânica de regras pra solucionar todas as ações. Essas regras básicas de jogo continuam rápidas e intuitivas. Toda vez que você quiser tentar uma ação onde exista alguma chance de falha, você joga um dado de vinte faces (ou "d20"). Para determinar se o seu personagem foi bem sucedido em uma tarefa (como um ataque ou o uso de uma perícia), você fará o seguinte:

- Jogue um d20.
- Adicione qualquer modificador relevante.
- Compare o resultado com um número alvo.

Se o resultado igualar ou exceder o número alvo (determinado pelo Mestre ou indicado pelas regras), seu personagem é prontamente bem sucedido na tarefa. Se o resultado é abaixo do número alvo, você falha.

O Mestre do Jogo

Quando você joga Star Wars RPG você está participando de uma história interativa. Jogadores assumem o papel de personagens únicos, chamados heróis. Um jogador atua como o Mestre de Jogo, ou simplesmente "Mestre", uma combinação de diretor, narrador e juiz. O Mestre descreve situações, pergunta aos jogadores o que seus personagens desejam fazer e resolve essas ações de acordo com as regras do jogo. O Mestre conduz cada cena, mantém a história em movimento e assume os papéis dos oponentes e outros personagens que os heróis dos jogadores encontram em cada aventura. Se você é o Mestre você deve ler todas as seções deste livro; não precisa memorizá-lo, mas você precisa realmente ter uma idéia de onde encontrar as coisas uma vez que o jogo comece.

Heróis

Se você é um jogador, você assume o papel de um herói – uma das "estrelas" da saga de Star Wars que você, os outros jogadores e o Mestre ajudam a desenvolver. Você cria seu personagem com a ajuda das regras do jogo, a seguir, de acordo com a sua visão do tipo de herói que você quer jogar. À medida que seu personagem participa de aventuras, ele ou ela ganha pontos de experiência (XP) que o ajudam a aprimorar-se e tornar-se mais poderoso.

Para mais informações sobre criação de personagem, visite a página 13.

Jogabilidade

Esta visão geral mostra a você o suficiente dos fundamentos básicos para que sinta como este jogo de RPG funciona. Os capítulos a seguir pegam estes conceitos básicos e os expandem.

Importante! Você não precisa memorizar o conteúdo deste livro para jogar. Isto é um jogo e não um dever de casa. Uma vez que você entenda os conceitos básicos, comece a jogar! Use este livro como referência durante o jogo. A tabela de informações e índice remissivo devem ajudá-lo a encontrar facilmente um tópico específico. Quando em dúvida, improvise nos conceitos básicos, continue jogando e divirta-se. Você sempre pode consultar uma regra que não estava clara após o fim da sua sessão de jogo, mas lembre-se que você não precisa se preocupar com os detalhes durante a partida.

Jogando os Dados

Nós já explicamos as regras básicas que formam os pilares do jogo – jogue um d20, adicione um modificador, e tente atingir um resultado que é igual ou superior ao número alvo. Toda vez que seu personagem tenta completar alguma coisa significativa, o Mestre pedirá a você para jogar o d20.

Importante! Nem toda ação requer uma jogada de dado. Os dados são jogados em um combate e outras situações dramáticas quando o sucesso de uma ação é duvidoso.

O d20 é usado para determinar resultados em combate e em testes de perícias e habilidades. Em outras palavras, o d20 determina se você foi bem sucedido, ou não, em uma ação.

Os outros dados (d4, d6, d8, d10 e d12) são usados para determinar o que acontece após você ser bem sucedido. Geralmente, o outro dado aparece no jogo após um ataque bem sucedido, para determinar quanto dano o ataque causou ao alvo.

Uma Sessão de Jogo

No Star Wars RPG, o Mestre e os jogadores reúnem-se para contar uma história, no decorrer de uma partida. Nós chamamos esse grupo de histórias criadas de "aventuras". Uma aventura de Star Wars é caracterizada pela

riqueza de ação, muitas oportunidades para combate, vilões frios, enredo épico e uma sensação de maravilha e grandeza.

Tipicamente o jogo consiste de histórias que remetem aos episódios da saga dos filmes. Uma aventura pode ser jogada em uma única sessão de jogo; outra pode desenvolver-se através de várias noites. Uma sessão pode durar tanto quanto vocês estiverem confortáveis em jogar, tão curta quanto uma hora e até tão longa quanto uma maratona de 12 horas. A maioria dos grupos se reúnem e jogam de duas a quatro horas seguidas. O jogo pode ser interrompido a qualquer hora e recomeçado quando os jogadores se reunirem novamente.

Cada aventura consiste de cenas inter-relacionadas. Uma cena pode apresentar algum tipo de desafio ou encontro interpretativo, ou pode girar em torno de um combate. Quando nenhum combate está acontecendo, o jogo é muito mais casual. O Mestre descreve a cena e pergunta aos jogadores o que seus personagens fazem. Quando o combate é inevitável, o jogo torna-se mais estruturado e a ação toma lugar em turnos.

O Que Os Personagens Podem Fazer

Um personagem pode tentar fazer tudo que você puder imaginar, contanto que seja adequado à cena que o Mestre descreve. Dependendo da situação, seu personagem pode querer:

- Ouvir através de uma porta
- Usar um terminal de computador
- Explorar um local
- Conversar com um alienígena
- Barganhar com um mercador
- Intimidar um capanga
- Conversar com um aliado
- Pilotar um veículo
- Procurar por pistas
- Blefar contra um oficial
- Reparar um item
- Impulsionar-se através de uma onda repulsora
- Mover-se
- Mergulhar atrás de um tabique
- Atacar um oponente

Os personagens completam essas ações por meio de testes de perícias, testes de habilidades ou jogadas de ataque. Cada um deles exige uma jogada do d20 com modificadores.

O Que Vem Em Seguida?

Se você é novo em jogos de RPG, deve estar perguntando-se como proceder. Após você ter lido esses conceitos básicos para adquirir uma compreensão do jogo, confira A Primeira Sessão de Jogo (veja ao lado). Este exemplo de jogo fornece alguma percepção de como uma partida de RPG é jogada. Então reveja os primeiros poucos capítulos do livro. Quando estiver preparado, use a visão geral da Criação de Personagem (página 13) e uma cópia da ficha de personagem no fim do livro para criar um personagem. (Você pode também baixar uma cópia da ficha de personagem original em inglês da internet no site www.wizards.com/starwars.) Quando você, seu Mestre e os outros jogadores estiverem prontos, comece a jogar!

Estrutura

Após você ter criado um herói, junte-se ao restante do grupo de jogo para sua primeira aventura. O Mestre preparou previamente uma história para a aventura. Ele pode comprar uma aventura já pronta pra jogar ou pegar alguma outra qualquer na Internet. Alternativamente o Mestre pode desenvolver uma usando os guias do Capítulo 14: Mestrando o Jogo.

Escolha uma noite ou uma tarde de um final de semana ou qualquer outro tempo conveniente, quando você e seus amigos podem gastar algumas horas jogando Star Wars RPG. Decidam quanto tempo vocês querem gastar jogando. (Duas a quatro horas é uma boa duração para uma sessão de jogo.)

Onde você deveria jogar? Qualquer lugar que seja confortável. O lugar deveria ter uma superfície plana pra jogadas de dados, como uma mesa de cozinha. O Mestre senta-se de maneira que os outros jogadores não possam olhar sobre seus ombros ou espiar suas anotações da aventura. Ele precisa de espaço suficiente para usar o livro de regras e qualquer outro material que necessite para a sessão de jogo, incluindo outros livros de Star Wars, um mapa de batalha, miniaturas, um lápis ou uma caneta, dados e suas anotações da aventura.

Orientação Geral

As primeiras sessões de jogo que vocês jogarem podem ser um pouco irregulares, a medida que todos aprendem como o jogo funciona, e até sentirem-se confortáveis com a idéia de interpretação de papéis. Lembre-se que essas regras são linhas de orientação, um molde e a estrutura para jogar aventuras de Star Wars em um ambiente de RPG. Um jogo de RPG é um jogo vivo; desenvolve-se e desabrocha a medida que você o joga. Se alguma coisa não está funcionando para o seu grupo e todos concordam, faça uma mudança. Mas espere até que você tenha jogado algumas vezes com as regras oficiais antes de você decidir consertar.

A Primeira Sessão De Jogo

Você e seus amigos revisaram as regras básicas e criaram personagens de 1º nível. Seu Mestre revisou as regras e está preparado pra dirigir sua primeira aventura. Vocês concordaram quanto a uma hora e local pra jogar. Então a hora chega e o jogo começa!

Sentando ao redor da mesa, com dados e aperitivos dispersos em todas as direções, os jogadores reúnem-se. Michele é a Mestre. Ela toma seu lugar à ponta da mesa. Chris senta-se na cadeira ao lado; ele está comandando Sia-Lan, uma Jedi. Ao lado de Chris está Mike, praticando seus sons wookies para injetar um pouco de autenticidade ao seu personagem, Rorworr, o Batedor.

Atravessando a mesa, Penny faz algumas anotações de último minuto em sua ficha de personagem, adicionando um pouco mais de detalhes a Vor'en, um Soldado. Ao lado de Penny, Brian ansiosamente aguarda o início. Ele está controlando Deel Surool, um astuto Malandro.

Michele selecionou uma quantidade da sua coleção de miniaturas Star Wars para usar no jogo desta noite. As representações ajudarão os jogadores a visualizarem a ação em certas situações e irão acelerar o decorrer do jogo. Ela pega uma miniatura para representar cada um dos personagens dos jogadores e ela as coloca no centro da mesa. Michele deixa algumas outras escondidas no chão, perto dela. Visto que as usará posteriormente para representar os oponentes que desafiarão e competirão contra os heróis.

Michele não tem um personagem específico para ela mesma. Enquanto cada um dos jogadores controla um único herói, o Mestre narra a história, determina as regras, e interpreta todos os personagens do Mestre – o elenco de suporte que serve como aliados e oponentes para os heróis.

De qualquer jeito, parece que todos estão prontos para começar. Michele responde algumas poucas questões sobre regras, então começa o jogo.

Michele (Mestre): Há muito tempo atrás em uma galáxia muito, muito distante... este é o tempo da República, aproximadamente vinte e dois anos antes dos dias do Império e da primeira estação de batalha Estrela da Morte. O Supremo Chanceler Palpatine lidera a República, Mace Windu e Yoda lideram o conselho Jedi e o começo das Guerras Clônicas está pra começar dentro de algumas semanas.

Vocês estão em uma cantina de um Porto Espacial em Corellia, um mundo proeminente no núcleo da galáxia. O lugar está bastante movimentado para uma tarde de um dia útil, apesar de não estar no limite da capacidade. Vocês vêem humanos e uma variedade de outras espécies bebendo, rindo e conversando calmamente próximos ao bar, em cabinas escuras e mesas livres dispersas. Entre aqueles que vocês vêem estão os outros personagens dos jogadores. Porque cada um de vocês não aproveitam o momento para se descrever?

Chris (Sia-Lan): Vocês vêem uma jovem mulher com o cabelo marrom sentada sozinha em uma das cabinas. Ela está bebericando um líquido claro e observando a multidão. O estilo de cabelo dela e a vestimenta indicam-na como uma Jedi. É uma aprendiz Padawan, se cada um de vocês souberem alguma coisa sobre as especificidades da ordem Jedi. E tem um sabre-de-luz suspenso ao lado dela, mas provavelmente está escondido abaixo da mesa.

Mike (Rorworr): Ali está um jovem macho wookie parado junto ao bar. Ele está trocando palavras com o garçom. Ele é alto, mas talvez um pouco magro quando comparado a outros wookies que vocês já tenham visto. Tem uma besta de energia pendurada ao longo de suas costas e está bebendo lentamente de uma caneca uma grande quantidade de algum líquido espumoso.

Penny (Vor'en): Meu personagem senta-se em uma cabina de canto. As costas dele estão para a parede enquanto relaxadamente estuda a multidão. Ele possui olhos negros e uma observação intensa e aparenta força e capacidade. Está vestindo pedaços e partes de uma armadura corporal leve. Se ele tiver alguma arma – e você está certo disto – elas estão também escondidas abaixo da mesa ou nas sombras escuras da cabina.

Brian (Deel): Vocês também vêem um jovem twi'lek – vocês sabem, os caras com a cabeça-de-rabo, como Bib Fortuna – sentado à mesa no centro da sala. Ele está jogando sabacc com alguns dos viajantes espaciais e parece que está começando a acumular mais do que ele compartilhou de seus créditos.

Michele (GM): Ok. Todos tomaram conhecimento de cada um de vocês, mas ainda não se conhecem. Antes que qualquer coisa aconteça, que tal cada um de vocês fazer um teste de percepção pra mim?

Cada um dos jogadores joga um d20 e adiciona o seu modificador da perícia Percepção para obter um resultado. Se o personagem não tiver a perícia Percepção como uma perícia treinada, o jogador ainda assim aplica o seu modificador de Sabedoria (se houver) à jogada. Depois que todos os jogadores tenham feito os testes de perícia, eles deixam a Mestre saber o resultado.

Chris (Sia-Lan): Sia-Lan tirou um 15.

Mike (Rorworr): 17 para Rorworr.

Penny (Vor'en): Eu tirei um 8.

Brian (Deel): O espetacularmente perceptivo Deel Surool teve um 22.

Michele consulta suas anotações, checando qual é a CD para o teste de Percepção. Ela balança a cabeça e faz uma ou duas anotações, apenas para manter os jogadores curiosos.

Michele (Mestre): Vor'en, o soldado, embora esteja observando a sala, falhou em notar alguma coisa que o restante observou de forma bem sucedida. O resto de vocês vê um Humano que se parece muito com o Senador Alastar Treen de Corulag. Ele está vestido como a maioria dos outros viajantes espaciais na cantina e está compenetrado em uma conversa com uma rodiana.

De repente, vocês todos vêem as portas da cantina correndo pelos trilhos assim que um grupo de brutamontes durões entra na sala. O garçom grita, "Ei! sem blasters aqui!". Ele mergulha atrás do bar, bem a tempo, assim que um dos brutamontes despreocupadamente dispara um tiro de blaster em sua direção. Ali estão quatro bandidos – dois humanos, um rodiano e um gamorreano. O gamorreano empunha uma vibrolâmina e os outros três estão armados com pistolas blasters. O gamorreano rosna alguma coisa rude e gesticula em direção à mesa onde o senador está sentado.

"Pelos Separatistas!" berra um dos humanos com um olhar de desprezo enquanto prepara a mira no Senador Treen.

Façam todos um teste de iniciativa!

Cada um dos jogadores joga um d20 e adiciona seus modificadores de Iniciativa para obterem um resultado. Se um personagem não tiver a perícia Iniciativa como uma perícia treinada, o jogador ainda adiciona o seu modificador de Destreza (se houver) à jogada. Michele joga um único teste de Iniciativa para os bandidos e uma para o encoberto senador e seus companheiros.

Chris (Sia-Lan): Sia-Lan teve um 18.

Mike (Rorworr): 10 para Rorworr!

Penny (Vor'en): Vor'en teve um 12.

Brian (Deel): O rápido na ação Deel Surool teve um 15.

Michele anota a ordem de iniciativa, do mais alto resultado ao mais baixo. Ela anota:

Sia-Lan 18

Deel 15

Bandidos 13 (jogada dela)

Vor'en 12

Rorworr 10

Senador 7 (jogada dela)

Michele (Mestre): Parece que os capangas vão atirar no senador. Sia-Lan, o que você fará?

Chris (Sia-Lan): Eu salto da cabina e me posiciono entre o senador e os capangas como minha primeira ação de movimento. Como minha segunda ação de movimento eu saco meu sabre-de-luz. Como uma ação livre eu ativo o sabre-de-luz e grito, "Este homem está sob a proteção dos Cavaleiros Jedi!".

Michele (Mestre): Seu sabre-de-luz zumbe para a vida. Deel, você é o próximo. O que irá fazer?

Brian (Deel): Ajudar um senador e um Jedi pode ser lucrativo. Deel vira sua mesa à frente e se agacha atrás dela buscando alguma cobertura. Eu acho que isto é uma ação de movimento. Então ele saca seu blaster como a segunda ação de movimento.

Michele (Mestre): Quando a mesa desaba ao lado dele, cartões-fichas sabacc e créditos espalham-se sobre o chão. Os viajantes espaciais com quem você estava jogando mergulham buscando cobertura.

Brian (Deel): Oops, Eu esqueci do jogo de sabacc com toda essa excitação. Sem problemas, eu acho. A maioria dos créditos pertenciam a Deel, de

qualquer forma.

Michele (Mestre): Os bandidos são os próximos a agir. Cada um dos dois humanos atiram no Jedi que está entre eles e o senador. O capanga rodiano atira em Deel e o gamorreano avança rapidamente para retalhar o Jedi com sua vibrolâmina.

Chris (Sia-Lan): Eu irei usar a mesa próxima a mim para proteger-me dos tiros de blaster.

Michele (Mestre): Certo. Isto lhe dá cobertura contra todos os bandidos e aumenta a sua Defesa de Reflexos em +4.

Michele faz a jogada de ataque para os dois capangas. O primeiro tira um 11. O segundo um 19.

A Defesa de Reflexos de Sia-Lan quando ela usa cobertura para proteger-se é 19. Isso significa que ela bloqueia o primeiro tiro, mas o segundo acerta em cheio.

Michele joga 3d6 de dano pelo bem sucedido ataque com a pistola blaster. O total é 11. Sia-Lan tem 22 pontos de vida, então o ataque reduz seus pontos de vida para 11.

O restante da rodada continua, com Michele concluindo as ações dos bandidos, depois Vor'en, Ror-worr, e o Senador Treen agindo no turno. Cada rodada é jogada nessa ordem até que um lado ou o outro é derrotado ou foge. Então os heróis terão uma chance para se conhecer e descobrir porque o senador está sob proteção e sendo atacado. E assim começa esta aventura de Star Wars !

Criação De Personagens

Certifique-se que você examinou dos Capítulos 1 até o 9 antes de usar esta visão geral quando criar um personagem de Star Wars. Faça uma cópia da ficha de personagem no final deste livro para usar como um registro do seu personagem.

Personagens geralmente começam a jogar no 1º nível e alcançam níveis adicionais à medida que completam aventuras.

1. Gerando Valores de Habilidade

Todo personagem possui seis habilidades que representam suas forças e fraquezas básicas. Estas habilidades – Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma – afetam tudo que um herói faz, desde lutar até usar perícias. Um valor de 10 ou 11 é a média. Valores mais elevados garantem bônus, e valores mais baixos acarretam penalidades. Quando você criar o seu personagem, irá querer colocar seus valores mais altos nas habilidades mais associadas com a classe do seu personagem.

Utilize um dos métodos descritos no Capítulo 1: Habilidades para gerar seus seis valores de habilidades. Registre os valores em um pedaço de papel e deixe-o à parte por um momento.

2. Selecione Sua Espécie

Como um personagem de Star Wars, você não está limitado a ser simplesmente humano. Aqui há uma variedade de espécies disponíveis, desde mon calamari até wookiee. Selecione a espécie que você pretende jogar dentre aquelas apresentadas no Capítulo 2: Espécies.

Cada espécie tem seu próprio conjunto de características especiais e modificadores. Registre essas características na sua ficha de personagem.

3. Escolha a Sua Classe

Uma classe fornece a você um ponto inicial para o seu personagem, uma estrutura onde você pode acrescentar perícias, talentos e uma variedade de elementos para a história. Escolha uma classe dentre aquelas apresentadas no Capítulo 3: Classes Heróicas e escreva-a na sua ficha de personagem.

4. Determine Valores de Habilidades

Agora que você sabe qual espécie e classe que você quer que seu personagem pertença, pegue os valores que você gerou anteriormente e distribua-os entre as seguintes habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Então faça qualquer ajuste a esses valores de acordo com a espécie que você selecionou.

Como guia, cada descrição de uma classe indica quais habilidades são mais importantes para aquela classe. Você pode querer colocar seus valores mais altos nas habilidades que acentuam os benefícios naturais desta classe.

Registre seus valores de habilidades na ficha de personagem. Registre os modificadores de habilidades também.

5. Determine Estatísticas de Combate

Em combate você precisa saber os pontos de vida do seu personagem, defesas, limite de dano, bônus de ataque e deslocamento, assim como quantos Pontos da Força ele tem pra gastar.

Pontos de Vida

Cada personagem pode suportar uma certa quantidade de dano antes de cair inconsciente ou morrer. Essa capacidade de sofrer dano e continuar agindo é representada pelos pontos de vida do personagem.

Sua classe determina quantos pontos de vida você tem no 1º nível, como mostrado abaixo:

CLASSE	PONTOS DE VIDA INICIAIS
Nobre, Malandro	18 + modificador de Constituição
Batedor	24 + modificador de Constituição
Jedi, Soldado	30 + modificador de Constituição

Por exemplo, se o seu personagem pertencer à classe Malandro e você tiver 12 de Constituição, você começa com 19 Pontos de Vida (18 mais 1 pelo seu bônus de Constituição).

Seus pontos de vida aumentam à medida que você ganha níveis, como descrito na página 37.

Defesas

Determine as defesas do seu personagem como a seguir:

Defesa de Reflexo: 10 + seu nível heróico ou bônus de armadura + modificador de Destreza + bônus da classe + bônus de armadura natural + modificador de tamanho

Defesa de Fortitude: 10 + seu nível heróico + modificador de Constituição + bônus da classe + bônus de equipamento

Defesa de Vontade: 10 + seu nível heróico + modificador de Sabedoria + bônus da classe

Quando você adquire seu primeiro nível em uma classe heróica você ganha bônus de classes em duas ou mais defesas, como mostrado na página 36.

Se você veste uma armadura, você deve substituir seu nível heróico pelo seu bônus de armadura quando calcular sua Defesa de Reflexo. Por exemplo, um soldado de 1º nível com Destreza 12 vestindo o capacete de impacto e colete (+2 de bônus de armadura) tem Defesa de Reflexos 14 (10 +2 armadura +1 Des +1 classe). Alguns tipos de armadura fornecem um bônus de equipamento para sua Defesa de Fortitude em adição ao bônus de armadura para a Defesa de Reflexos (como indicado na Tabela 8-7: Armaduras, página 138).

Limite de Dano

Ataques que causam uma quantidade maciça de dano podem enfraquecê-lo ou incapacitá-lo não importando quantos pontos de vida você tem sobrando. Seu Limite de Dano determina quanto dano um único ataque deve causar para reduzir sua efetividade em combate ou, em alguns casos, matá-lo.

O limite de dano de um personagem pequeno ou médio é igual a sua Defesa de Fortitude. Registre esse número na sua ficha de personagem.

Bônus Base de Ataque
A classe do seu personagem determina seu bônus base de ataque. Registre esse número na sua ficha de personagem.

Jedi e Soldados têm um bônus base de ataque +1 no 1º nível, Nobres, Foras da Lei e Batedores têm um bônus base de ataque +0 no 1º nível.

Bônus de Ataque Corpo-a-Corpo
Para determinar o seu bônus de ataque corpo-a-corpo adicione o seu modificador de Força ao seu bônus base de ataque. Certas aptidões e talentos podem fornecer modificadores adicionais, então faça os ajustes quando necessário.

Bônus de Ataque à Distância
Para determinar o seu bônus de ataque à distância, adicione seu modificador de Destreza ao seu bônus base de ataque. Certas aptidões e talentos podem fornecer modificadores adicionais, então faça os ajustes necessários.

Deslocamento
A espécie do seu personagem determina o seu deslocamento. A maioria das espécies tem um deslocamento de 6 quadrados. Ewoks tem um deslocamento de 4 quadrados porque eles são pequenos.

Pontos da Força
Seu personagem começa o jogo com 5 Pontos da Força. Indique isso no espaço fornecido na ficha de personagem.

Se você escolher a aptidão Favorecido pela Força (página 87), você ganha 3 Pontos da Força adicionais.

Pontos de Destino
Se o seu Mestre utiliza as regras opcionais de destino descritas no Capítulo 7: Traços Heróicos, seu personagem começa o jogo com 1 Ponto de Destino. Indique isso no espaço fornecido na ficha de personagem.

6. Selecione Perícias
As perícias representam quão bem um personagem completa tarefas dramáticas que não sejam combate, como desarmar um gerador de raio trator ou escalar uma superfície íngreme.

Cada classe vem com uma lista de perícias de classe. Dessa lista, você escolhe um número de perícias nas quais seu personagem é considerado treinado. O número de perícias treinadas que seu personagem adquire depende da classe que você selecionou e do seu modificador de Inteligência. Uma vez que você tenha selecionado as perícias treinadas do seu personagem, determine o modificador do teste de perícia para cada perícia.

O modificador do teste de perícia para perícias treinadas é a metade do seu nível de personagem (arredondado para baixo) + o modificador de habilidade relevante + 5. Se você não for treinado em uma perícia, o modificador do teste de perícia será a metade do seu nível de personagem (arredondado para baixo) + o modificador de habilidade relevante. (Em outras palavras você tem um bônus de +5 em teste de perícias usando perícias treinadas.)

Algumas perícias não podem ser utilizadas sem treinamento. Veja o Capítulo 4: Perícias para maiores informações.

7. Selecione Aptidões
Aptidões são características especiais que fornecem a um personagem novas características ou aprimoram as que ele já possui.

Seu personagem começa o jogo com pelo menos uma aptidão. Se você estiver jogando com um humano, você ganha uma aptidão bônus. Adicionalmente, sua classe também fornece algumas aptidões iniciais que você ganha gratuitamente.

Selecione suas aptidões do Capítulo 5: Aptidões e registre-as na Ficha de Personagem. Algumas aptidões podem afetar as informações já re-gistradas, nesse caso faça os ajustes necessários.

8. Selecione Talentos
No 1º nível seu personagem ganha um talento (uma característica especial de classe). Escolha um talento de qualquer uma das Árvores de Talentos demonstradas na descrição da classe do seu personagem. Alguns talentos possuem pré-requisitos que precisam ser atingidos antes que possam ser selecionados.

9. Determine Créditos Iniciais e Compre Equipamentos
A classe do seu personagem determina com quantos créditos você começa a jogar. Use seus créditos para adquirir equipamento para seu personagem. O Capítulo 8: Equipamentos descreve armas, armaduras e utensílios de onde você pode selecioná-los.

10. Conclua Seu Personagem
Os últimos detalhes que você precisa adicionar ao seu personagem ajudam-no a visualizá-lo e interpretá-lo. Você precisa de um nome, é claro que algum que se adéqüe à sua classe, espécie e a galáxia de Star Wars. Você deveria também determinar a idade do seu personagem, sexo, altura, peso, cor dos olhos, cabelo, cor da pele e qualquer informação relevante de pano de fundo que você deseje fornecer. (Certifique-se de informar previamente suas idéias ao Mestre para que ele ou ela possa adeqüá-las à campanha.)

O Capítulo 7: Traços Heróicos fornece sugestões e valores que podem ajudá-lo com esses detalhes e características.

Capítulo 1: habilidades

Praticamente toda jogada de dados que você fizer vai envolver um bônus ou penalidade baseado nas Habilidades de seu personagem. Um personagem resistente tem uma chance melhor de sobreviver às noites geladas de Hoth. Um personagem perceptivo muito provavelmente perceberia alguns stormtroopers se aproximando furtivamente. Enquanto que um personagem estúpido teria dificuldades em encontrar um painel oculto que leva ao compartimento secreto de cargas. Seus valores de habilidades fornecem os modificadores para testes como esses.

Um personagem tem seis diferentes Habilidades: Força (abreviado como For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Cada uma dessas que tiver valor acima da média concede um bônus aos testes que as envolvem, enquanto que aquelas com valor abaixo da média conferem uma penalidade. Você determina os valores aleatoriamente, os especifica para as habilidades que desejar, os aumenta ou diminui de acordo com a espécie escolhida e então os aumenta conforme seu personagem ganha experiência.

Valores Das Habilidades

Para gerar um valor para as habilidades de seu personagem, jogue quatro dados de seis faces (4d6). Desconsidere o menor valor obtido e some os outros três.

O valor adquirido estará entre 3 (terrível) e 18 (fantástico). O valor médio de um cidadão típico da galáxia está entre 10 e 11, mas seu personagem não será um ser comum. Os valores comuns para personagens jogadores (heróis) são 12 e 13 (pois mesmo o herói mediano está acima da média).

Jogue os dados seis vezes, marcando os resultados de cada jogada em um pedaço de papel. Uma vez que tenha os seis valores, distribua entre suas seis habilidades. Neste ponto, você precisa ter conhecimento do tipo de personagem que vai criar, incluindo a espécie e a classe, de forma a distribuir os valores da melhor forma. E lembre-se que praticamente toda espécie, exceto os humanos, têm alguns ajustes de Habilidades (veja Tabela 2-1: Ajustes de Habilidade por Espécies).

Modificadores de Habilidades

Cada habilidade, após as eventuais mudanças causadas pela escolha da espécie, tem um modificador entre -5 e +5. A Tabela 1-1: Modificadores de Habilidades mostra os modificadores de cada uma delas baseados nos seus valores.

O modificador será o número que você irá adicionar ou subtrair da jogada de dados de seu personagem quando ele tentar fazer algo relativo àquela habilidade. Por exemplo, você adiciona ou subtrai seu modificador de Força em um teste visando acertar alguém com sua vibrolâmina. Você também aplica esses modificadores em outras coisas, como o modificador de Destreza em sua Defesa de Reflexos. O modificador positivo é chamado de bônus enquanto que o negativo é chamado de penalidade.

TABELA 1.1
MODIFICADORES DE HABILIDADE

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
1	-5	12-13	+1	24-25	+7
2-3	-4	14-15	+2	26-27	+8
4-5	-3	16-17	+3	28-29	+9
6-7	-2	18-19	+4	30-31	+10
8-9	-1	20-21	+5	etc...	etc...
10-11	0	22-23	+6		

JOGAR NOVAMENTE

Se seus valores forem muito baixos, você poderá descartá-los e jogar tudo novamente. Os valores são considerados baixos se o total dos modificadores (antes de qualquer mudança pela espécie) seja 0 ou menos, ou se seu maior valor for 13 ou menos.

CRIAÇÃO PLANEJADA

Ao invés de jogar dados, você pode selecionar os valores que deseja utilizando o método de criação de personagem planejada. Isso requer um pouco mais de raciocínio e algum esforço da sua parte, já que será necessário ter uma boa idéia do tipo de personagem que você deseja criar de forma a escolher os valores apropriadamente. Escolha sua espécie e classe antes, e então determine os valores da maneira descrita abaixo.

Todos os valores de habilidade começam em 8. Você terá 25 pontos para distribuir entre suas habilidades, pagando os custos especificados abaixo. Depois de definir todos seus valores é que se devem aplicar os modificadores da espécie.

VALOR	CUSTO	VALOR	CUSTO	VALOR	CUSTO
8	0	12	4	16	10
9	1	13	5	17	13
10	2	14	6	18	16
11	3	15	8		

CONJUNTO DE VALORES PADRÃO

Um terceiro método de determinar os valores das habilidades é seguindo o padrão do conjunto de valores, um misto balanceado de valores designados para a criação rápida de personagens heróicos. Distribua os valores entre as habilidades de acordo com sua vontade. Depois disso, aplique os modificadores da espécie.

O conjunto padrão consiste dos seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10 e 8.

AS HABILIDADES

Cada habilidade descreve parcialmente seu personagem e afeta algumas de suas ações. As descrições a seguir citam o tipo de personagem que deveria ter um valor mais elevado nas habilidades, conforme sua classe.

FORÇA (FOR)

A força simboliza a massa muscular e o físico de seu personagem. Essa habilidade é especialmente importante para soldados porque os faz superar os desafios físicos do combate.

Você aplica os modificadores de Força às seguintes situações:

- jogadas de ataque corpo-a-corpo;
- jogadas de dano para armas de combate corpo-a-corpo e de arremesso (Exceção: Granadas não têm seu dano modificado pela Força);
- testes de Escalar, Saltar, Nadar (as perícias que têm Força como habilidade chave);
- testes de Força (para derrubar portas e coisas do tipo).

DESTREZA (DES)

A Destreza mede a coordenação motora, a agilidade, os reflexos e o equilíbrio. É uma das habilidades mais importantes para os malandros, mas também está no topo da lista para personagens que querem ser bons atiradores com armas à distância (tais como pistolas blasters) ou para aqueles que querem manejar os controles de uma espaçonave ou um speeder com razoável proficiência.

Você aplica os modificadores de Destreza às seguintes situações:

- jogadas de ataque à distância, como atirar com blasters;
- Defesa de Reflexos, desde que o personagem possa reagir ao ataque;
- testes de Acrobacia, Pilotar, Montar, Furtividade (as perícias que têm Destreza como habilidade chave).

CONSTITUIÇÃO (CON)

Constituição representa a saúde e vitalidade do seu personagem. Ela aumenta os pontos de vida do herói, sendo importante para qualquer um, mas mais ainda para soldados e Jedi, que estarão mais expostos à combates.

Você aplica os modificadores de Constituição às seguintes situações:

- cada jogada de dado de pontos de vida para pontos adicionais (embora uma penalidade nunca possa reduzir um valor abaixo de 1; um personagem sempre recebe pelo menos 1 ponto de vida ao subir de nível);
- defesa de Fortitude, para resistir a venenos, radiação e perigos similares;
- à perícia Tolerância (que tem Constituição como habilidade chave).

Se a constituição de um personagem mudar, os pontos de vida dele devem acompanhar essa mudança, seja para mais ou para menos.

INTELIGÊNCIA (INT)

A Inteligência determina a capacidade de aprendizado e raciocínio do seu personagem. A inteligência é importante para batedores, nobres e qualquer personagem que queira ter um bom leque de perícias.

Você aplica os modificadores de Inteligência às seguintes situações:

• o número de idiomas que seu personagem conhece no começo do jogo;

• o número de perícias treinadas;

• testes de Conhecimento, Mecânica e Usar Computador (as perícias que têm Inteligência como habilidade chave)

Os animais têm seus valores de Inteligência entre 1 e 2. Criaturas dotadas de sapiência têm valor mínimo de 3.

Quando a Inteligência de um personagem sofre uma mudança permanente, para mais ou para menos, seu número de perícias treinadas e idiomas conhecidos também muda. Por exemplo, se o wookie do Paul aumenta sua inteligência de 13 para 14, o modificador automaticamente muda de +1 para +2. O wookie do Paulo ganhará uma nova perícia treinada (escolhida de suas perícias de classe) e um novo idioma. O aumento da Inteligência do wookie o permite utilizar coisas que ele tinha aprendido, mas não tinha sido capaz de utilizar corretamente antes.

SABEDORIA (SAB)

Toda criatura tem um valor de Sabedoria. A Sabedoria define a força de vontade de um personagem, seu bom senso, percepção e intuição. Comparado a Inteligência, Sabedoria simboliza mais a sintonia e a consciência do ser com o mundo ao redor, enquanto que a Inteligência define a habilidade de analisar as informações. Um "professor distraído" tem um valor de Sabedoria baixo e uma Inteligência, provavelmente, alta. Um tolo pode, certas vezes, ter boas idéias, intuições (Sabedoria alta). A Sabedoria é a habilidade mais importante para batedores, mas é essencial também para personagens que queiram estar em sintonia com o ambiente ao redor ou, por exemplo, para personagens que gostam de apostas. Se você deseja que seu personagem tenha sentidos aguçados, dê-lhe um alto valor de Sabedoria.

Você aplica os modificadores de Sabedoria às seguintes situações:

• defesa de Vontade, geralmente para resistir a certos ataques provenientes de poderes da Força;

• testes de Percepção, Sobrevivência e Tratar Ferimentos (as perícias que têm Sabedoria como habilidade chave);

• o número de poderes da Força que aprende ao selecionar a aptidão Treinamento na Força.

Quando a sabedoria de um personagem usuário da Força muda permanentemente, para mais ou para menos, o número de poderes da Força conhecidos acompanha a mudança. Para cada vez que tenha selecionado a aptidão Treinamento na Força, você receberá um poder da Força (ou um uso adicional para algum já conhecido) por cada ponto que seu modificador de Sabedoria aumente. Se, por acaso, você sofrer uma perda permanente, você perde acesso ao mesmo número de poderes da Força; você deve escolher qual (ou quais) poder(es) da Força (ou usos extras do mesmo poder da Força) perder.

CARISMA (CAR)

Toda criatura tem um valor de Carisma. O Carisma mede a intensidade da personalidade, sua capacidade de persuasão, o magnetismo pessoal, a habilidade para liderar e a atração física. Representa a força da personalidade e sua presença atual, e não meramente como os outros o percebem num ambiente social. O Carisma é muito importante para nobres e Jedi.

Você aplica seu modificador de Carisma às seguintes situações:

• testes de Dissimulação, Obter Informação, Persuasão e Usar a Força (as perícias que têm Carisma como habilidade chave).

INTELIGÊNCIA, SABEDORIA E CARISMA

Um personagem com um valor de Inteligência alto é curioso, versado e tende a ter um vocabulário rebuscado. Já um que tenha Inteligência alta e Sabedoria baixa pode ser esperto, mas vive no seu próprio mundo, ou mesmo que culto, porém não possui muito bom senso. Um com Inteligência alta e Carisma baixo pode ser um sabe-tudo arrogante ou um acadêmico recluso. Aquele cuja Inteligência é alta e tem baixos valores em Sabedoria e Carisma normalmente fala a coisa errada na hora errada e não raramente cria situações embaraçosas.

Um personagem com Inteligência baixa usa palavras de forma errada além de errar a pronúncia de muitas delas, tem problemas em seguir direções ou não consegue entender uma piada.

O personagem cuja Sabedoria é alta é bem consciente, sereno, antenado, alerta ou centrado. Se ele possui uma Sabedoria alta e Inteligência baixa ele continua sendo um observador atento, porém simplório. Um com Sabedoria alta e Carisma baixo sabe o suficiente pra falar cuidadosamente e pode se tornar um conselheiro ou o "poder por trás do trono", mas dificilmente um líder.

Um personagem com baixa Sabedoria pode ser rude, imprudente, irresponsável ou simplesmente estar por fora de tudo que acontece.

Já o personagem que tem um Carisma elevado pode ser belo, atraente, destacar-se entre os demais, ser elegante e confiante. Se possuir Carisma elevado e Inteligência baixa pode se passar por alguém letrado, até que encontre quem realmente conheça do assunto. Enquanto que o personagem carismático de baixa Sabedoria costuma ser popular, mas raramente discerne quem são seus verdadeiros amigos.

Um personagem com Carisma baixo é reservado, melancólico, grosseiro, bajulador ou simplesmente medíocre.

MUDANDO OS VALORES DAS HABILIDADES

Com o tempo, os valores das habilidades do seu personagem podem mudar e podem ser aumentados indefinidamente.

• nos níveis 4, 8, 12, 16 e 20, um personagem heróico aumenta duas habilidades, de sua escolha, em 1 ponto cada.

• conforme o personagem envelhece, algumas habilidades aumentam e outras são reduzidas. Veja detalhes na Tabela 7-2: Efeitos da Idade (página 115) para mais detalhes.

Quando uma habilidade muda, todas as habilidades associadas àquele valor mudam de acordo. Por exemplo, quando Sia-Lan torna-se uma Jedi de nível 4, ela aumenta sua Destreza de 15 para 16 e também seu Carisma de 13 para 14. Agora ela é mais difícil de acertar, é melhor com armas de ataque-à-distância, e todas suas perícias baseadas em Destreza e Carisma sofrem alterações também.

Capítulo II: Espécies

A galáxia de Star Wars contém um número imenso de diferentes espécies, cada qual com seu visual peculiar e civilização distinta. Embora os humanos dominem o espaço conhecido, há muitas espécies alienígenas inteligentes que podem ser encontradas por onde quer que se viaje.

Os humanos vivem nos Mundos do Núcleo, pela Orla Intermediária, e até mesmo nos mundos dos Territórios da Orla Exterior. A maioria das espécies alienígenas tem seus próprios planetas natais e colônias, mas individualmente podem ser encontradas praticamente em toda parte, graças a popularidade da viagem hiperespacial. As promessas de dinheiro e poder frequentemente atraem os membros de diferentes espécies para um mesmo local, como um espaço-porto ou uma cidade metropolitana.

Muitas vezes é fácil assimilar que todos os rodianos são foras da lei ou que todos os wookiees têm pavio curto, mas a verdade é que cada ser de qualquer espécie é único. Dependendo da era que sua campanha se passa, as espécies não-humanas têm diferentes vantagens e desvantagens sociais, como será detalhado adiante em Notas de Era: Espécies.

ESCOLHENDO UMA ESPÉCIE

Depois de definir seus valores de Habilidade, mas antes de anotá-los em sua planilha, escolha a espécie do seu personagem. E paralelamente escolha também a classe de personagem, já que a espécie pode afetar quão bem um personagem se adapta a uma determinada classe. Uma vez decidido ambos, é o momento de designar os valores de certas habilidades. Altere seus valores de acordo com a espécie (veja Tabela 2-1: Ajustes de Habilidade de Espécie) e continue detalhando seu personagem.

É possível escolher qualquer espécie descrita neste capítulo, mas algumas espécies funcionam melhor com certas classes.

A espécie do seu personagem pode fornecer diversas pistas do tipo de pessoa que ele é, como se sente em relação a outras espécies, e o que o motiva. Lembre-se, no entanto, que as descrições das espécies aplicam-se a grande maioria dos seres em questão. Mas em todo grupo ou espécie, alguns indivíduos divergem da maioria e seu personagem pode ser um desses. Não permita que uma descrição te impeça de detalhar seu personagem da maneira que desejar.

Características das Espécies

A espécie do seu personagem determina algumas de suas qualidades.

Ajustes de Habilidades

Encontre a espécie de seu personagem na Tabela 2-1: Ajustes de Habilidades Por Espécie e aplique as mudanças cabíveis aos valores de habilidades do seu personagem. Se as mudanças criarem um valor acima de 18 ou menor do que 3, não há problemas.

Por exemplo, um rodiano recebe bônus de +2 em seu valor de Destreza e uma penalidade de -2 nos valores de Sabedoria e Carisma. Sabendo disso, o jogador coloca seu melhor valor adquirido (15) em Destreza e com o bônus de sua espécie aumenta para 17. Ele também não deseja penalidades em Sabedoria ou Carisma, por isso escolhe valores acima da média para ambos (13 e 12). Ao fim os marcadores caem para 11 e 10, sem bônus algum, mas sem penalidade.

Tabela 2-1: Ajustes de Habilidas por Espécie

Espécie	Ajuste de Habilidade
Humano	Nenhum
Bothano	+2 Des, -2 Con
Cereano	+2 Int, +2 Sab, -2 Des
Duros	+2 Des, +2 Int, -2 Con
Ewok	+2 Des, -2 For
Gamorreano	+2 For, -2 Des, -2 Int
Gungan	+2 Des, -2 Car, -2 Int
Ithoriano	+2 Sab, +2 Car, -2 Des
Kel Dor	+2 Des, +2 Sab, -2 Con
Mon Calamari	+2 Int, +2 Sab, -2 Con
Quarren	+2 Con, -2 Sab, -2 Car
Rodiano	+2 Des, -2 Sab, -2 Car
Sullustano	+2 Des, -2 Con
Trandoshano	+2 For, -2 Des
Twi´lek	+2 Car, -2 Sab
Wookie	+4 For, +2 Con, -2 Des, -2 Sab, -2 Car
Zabrak	Nenhum

Idiomas Comuns

A galáxia de Star Wars é o lar de milhões de idiomas, mas escolher alguns para seu personagem não é uma tarefa tão complicada. Alguns dos idiomas mais comuns estão listados abaixo. Dentre eles, o básico é o mais amplamente difundido. Outros idiomas são o huttês (particularmente comum na Orla Exterior), binário (utilizado entre dróides e programadores) e o bocce (uma linguagem de negociantes que pode ser falada por praticamente qualquer espécie).

Básico	Huttês
Binário	Ithorês
Bocce	Linguagem Mercante Jawa*
Cereano	Kel Dor
Devaroniano	Mon Calamariano
Dosh	Quarrenês
Durês	Rodês
Ewokese*	Ryl
Gamorreano	Shyriiwook
Gunganês*	Sullustês
Alto Galáctico	Zabrak

* idiomas locais pouco falados na galáxia, exceto em seus planetas de origem.

> "A habilidade de falar não o torna inteligente."
>
> - Qui-Gon Jinn

Idiomas Conhecidos

O idioma amplamente utilizado no espaço conhecido é denominado Básico. A maioria dos personagens é capaz de falar o idioma Básico, mas todos certamente entendem mesmo se não forem capazes de falar. Personagens não-humanos podem ainda falar, ler e escrever o idioma associado a sua espécie; por exemplo, um bothano é capaz de falar, ler e escrever bothês, bem como o básico.

Personagens com bônus de Inteligência são capazes de falar, ler e escrever outros idiomas também. Para cada ponto de bônus em Inteligência, o personagem escolhe um idioma adicional.

Algumas espécies (gamorreanos e wookiees, por exemplo) são incapazes de falar qualquer outro idioma além do nativo, mas eles podem aprender a ler e escrever qualquer idioma.

Humano

HUMANOS (HUMANS)

Os humanos dominam os mundos do Núcleo e podem ser encontrados praticamente em qualquer canto da galáxia. Eles são os ancestrais dos pioneiros exploradores espaciais, conquistadores, mercadores, viajantes e refugiados. É uma espécie em constante mudança. E por isso é que são vistos em quase qualquer planeta habitado. Como espécie, os humanos são fisicamente, culturalmente e politicamente diversificados. Robustos ou franzinos, brancos ou negros, essa é uma das espécies dominantes em todas as eras de jogo.

Personalidade: A personalidade de um humano pode variar imensamente, embora os membros da espécie tendam a ser altamente adaptáveis, obstinados e costumam manter seus esforços não importando as dificuldades. São flexíveis e ambiciosos, e distintos em suas preferências, morais, costumes e hábitos.

Descrição Física: A estatura média da espécie é 1,8 m. A tonalidade da pele pode variar, desde o quase preto até o muito pálido, o mesmo para os cabelos que podem ser pretos ou loiros. Os homens costumam ser mais altos e fortes que as mulheres. A maturidade é alcançada por volta dos 15 anos e raramente eles vivem mais do que 100 anos.

Planeta Natal: Vários, incluindo Coruscant (página 239), Corellia, Naboo (página 243), Tatooine (página 246) e Alderaan.

Idiomas: Humanos falam, lêem e escrevem o básico. E frequentemente aprendem outros idiomas, incluindo alguns obscuros.

Exemplos de Nomes: Anakin, Arani, Bail, Bem, Beru, Biggs, Boba, Corran, Dack, Dane, Galak, Garm, Han, Jango, Jodo, Lando, Leia, Luke, Mace, Mara, Obi-Wan, Owen, Padmé, Qui-Gon, Sai-Lan, Rann, Talon, Vor'em, Wedge, Winter.

Aventureiros: Os humanos não têm medo de nada, e os aventureiros da espécie estão entre os mais audaciosos, corajosos e ambiciosos da galáxia. Para eles a glória pode ser atingida ao conquistar poder, riqueza e fama. Mais do que qualquer outra espécie, as razões de um herói humano valem mais que territórios ou o coletivo.

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE DOS HUMANOS

A espécie compartilha as seguintes características:

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os humanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Perícia Treinada Extra: Sendo uma espécie versátil e hábil em diversas áreas, um personagem humano recebe uma perícia treinada adicional no primeiro nível. Essa perícia deve ser escolhida da lista de perícias de classe do personagem (Veja o Capítulo 3: Classes Heróicas).

Aptidão Extra: Recebem uma aptidão extra no primeiro nível (Veja Capítulo 5: Aptidões).

Idioma Automático: Básico.

BOTHANOS (BOTHANS)

Nativos de Bothawui, estes pequenos humanóides cobertos de pêlos vêm se utilizando da viagem hiperespacial por milhares de anos. Os bothanos utilizam a informação como medida de riqueza e poder, e mesmo como uma

NOTAS DE ERA: ESPÉCIES

Personagens não-humanos recebem algumas restrições dependendo da era que sua campanha se passa. Essas restrições estão descritas a seguir:

A Ascensão do Império (50 a 0 anos antes do Episódio IV)
Durante essa época em que se via a decadência da Velha República e a ascensão do Império, incluindo o período entre os Episódios I, II e III, todas as espécies participavam em uma galáxia relativamente cosmopolita. As únicas restrições aplicáveis a espécies alienígenas nessa época estão relacionadas às espécies que ainda não haviam sido "descobertas" pelo restante da galáxia. Ewoks, por exemplo, não estarão disponíveis se sua campanha se passar nessa era.

A Rebelião (0 a 5 anos depois do Episódio IV)
O Império estava particularmente bem estabelecido com suas idéias anti-aliens. Nessa época da história galáctica, a maioria das espécies alienígenas era escravizada ou subjugada pelo Império. Na Orla Exterior, as espécies não-humanas continuaram a levar suas vidas o quão normal fosse possível, mas nas regiões mais civilizadas os membros dessas espécies eram relegados a cidadãos de segunda-classe ou pior. Muitos aliens participaram da Rebelião, lutando lado-a-lado com os humanos, num esforço para livrarem-se da opressão e da tirania vigente. Os ewoks apareceram no fim deste período, durante a Batalha de Endor, e wookiees livres raramente eram vistos dado o status de escravos do Império.

No fim dessa era, com o declínio do Império e o nascimento da Nova República, os não-humanos novamente resgataram sua importância e igualdade nos assuntos da galáxia.

A Nova Ordem Jedi (25 anos depois do Episódio IV)
Todas as espécies alienígenas estão disponíveis sem qualquer restrição. Este período é marcado pela batalha da Nova República contra os invasores yuuzhan vong, e também pela crescente descrença nos Cavaleiros Jedi.

Bothano

arma quando necessário. A Rede de Espionagem Bothana, uma das maiores agências de inteligência em praticamente todas as eras, desempenhou um papel importantíssimo na Guerra Civil Galáctica.

Culturalmente, a espécie não acredita no conflito direto, pois ele destrói pessoas, materiais e, até mesmo, informações. Por isso uma manipulação nos bastidores é preferível, observando e esperando por informações que possam ser utilizadas para ganhar status e influência. Essa atitude faz com que a espionagem seja um aspecto natural de sua cultura. Enquanto os demais frequentemente os consideram manipuladores irritantes, por outro lado ninguém quer perder o acesso à sua Rede de Espionagem. Por essas e outras é que quase todo grupo possui algum tipo de contato com os bothanos.

Personalidade: Os bothanos são curiosos, manipuladores, astutos, receosos e até mesmo paranóicos. Podem ser irritantes, mas também são leais e corajosos.

Descrição Física: A espécie tem o corpo coberto de pêlos que ondulam de acordo com seu estado emocional. Possuem também orelhas pontiagudas, e tanto machos quanto fêmeas ostentam barbas. A estatura média é de 1,6 m, maturidade e expectativa de vida são um pouco maiores do que a dos humanos.

Planeta Natal: O mundo industrial de Bothawui (página 238), e vários mundos colônias nos Territórios da Orla Intermediária.

Idiomas: Bothanos falam, lêem e escrevem o bothês e o básico.

Exemplos de Nomes: Borsk Fey'lya, Karka Kre'fey, Koth Melan, Tav Breil'lya, Tereb Ab'lon.

Aventureiros: Os aventureiros bothanos, frequentemente operativos da Rede de Espionagem, juntam-se a missões difíceis, mesmo que essas envolvam riscos pessoais. Além disso, muitos heróis bothanos servem como soldados, pilotos e diplomatas. A curiosidade natural leva muitos a serem exploradores e batedores.

Características da espécie dos bothanos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidade: +2 Destreza, -2 Constituição. Bothanos são ágeis, porém não muito vigorosos.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os bothanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Vontade de Ferro: A espécie possui uma força de vontade acima da média e recebe +2 como bônus de espécie à sua Defesa de Vontade.

Aptidão Extra Condicional: Os bothanos são espiões e investigadores por natureza. Um personagem que tenha Obter Informação como perícia treinada recebe Foco em Perícia (Obter Informação) como aptidão bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e Bothese.

Cereanos (cereans)

Os cereanos são humanóides cultos e sofisticados nativos de Cerea, um mundo no limiar do espaço conhecido. A cabeça protuberante os distingue da maioria das outras espécies humanóides.

A espécie estabeleceu contato com o restante da galáxia pouco tempo antes da República Galáctica dar lugar ao Império, e rapidamente ganharam fama como notórios astrógrafos, criptógrafos e economistas. Poucos são os padrões e tendências que fogem à percepção de um Cereano.

A sociedade cereana é matriarcal, e a cultura tradicional da espécie valoriza e enfatiza a vida em harmonia com a natureza e a minimização de qualquer impacto tecnológico sobre o meio-ambiente.

As filosofias pacíficas dos Jedi atraíram os cereanos e muitos se uniram à Ordem.

Personalidade: Os cereanos tendem a serem calmos, racionais e extremamente sensatos.

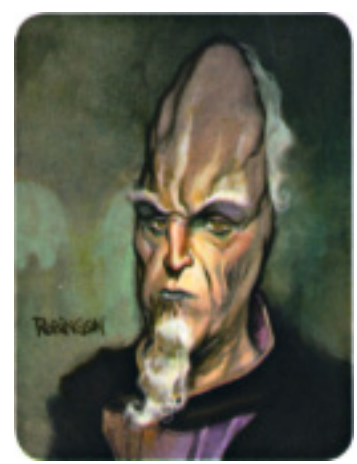
Descrição Física: Os membros da espécie têm em média 2 m de altura, com crânios alongados que comportam cérebros binários. Tanto a maturidade quanto a expectativa de vida são similares a dos humanos.

Planeta Natal: O alegre planeta Cerea (página 238).

Idiomas: Os cereanos falam, lêem e escrevem o cereano e básico.

Exemplos de Nomes: Ki-Adi, So Leet, Sylvn, Ti-Dal, Maj-Odo.

Aventureiros: Os cereanos que se tornam aventureiros o fazem contrariando as próprias tradições pacíficas da espécie. Ainda assim quando um ideal ou situação os leva para esse caminho, o cereano procura manter intactas suas tradições, evitando a agressão na medida do possível. O cérebro binário permite à espécie fazer uma análise constante de ambos os lados de qualquer conflito e ter dois pontos de vistas distintos de mesma relevância. Essa habilidade se estende aos assuntos ligados à Força, e um cereano usuário da Força normalmente considera tanto o lado da luz quando o lado negro simultaneamente.



Cereanos

Características da espécie dos cereanos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidade: +2 Inteligência, +2 Sabedoria, -2 Destreza. Os cereanos tendem a ser perspicazes e intuitivos porém têm menos coordenação que a maioria das outras espécies.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os cereanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Iniciativa Intuitiva: Um cereano pode jogar novamente qualquer teste de Iniciativa, mas o resultado do novo teste deve ser aceito mesmo se for pior que o anterior. Apesar da relativa falta de coordenação, a velocidade de reação da espécie é superior às demais.

Aptidão Extra Condicional: Um cereano que tenha Iniciativa como perícia treinada recebe Foco em Perícia (Iniciativa) como aptidão bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e cereano.

Duros

Humanóides altos e sem pêlos do sistema Duro, a espécie duros está entre as primeiras a exercer grande influência na República Galáctica, e muitos acadêmicos respeitados creditam a criação do primeiro hiperpropulsor aos duros. A espécie tem uma afinidade natural para viagens espaciais, além de um talento matemático inato para astronavegação. Muitas são as histórias contadas em diversas cantinas da galáxia sobre um ou mais duros calculando as coordenadas para viagens hiperespaciais consideradas impossíveis. Embora não sejam tão numerosos quanto os humanos, os duros também podem ser considerados onipresentes na galáxia; quase todo assentamento tem uma pequena comunidade de duros.

Muitas comunidades de duros permaneceram em distintos planetas, isolados dos seus por muito tempo, e há algumas variações como a subespécie dos neimoidianos, um povo raramente encontrado na Era da Rebelião.

Duros

Personalidade: Os duros tendem a ser intensos e aventureiros e sempre buscam aprender tudo referente ao que está no final do próximo salto hiperespacial. São orgulhosos, autosuficientes, amantes da diversão, e costumam adorar a socialização.

Descrição Física: Duros costumam ter 1,80 m de altura. São carecas, não possuem lábios e a cor da pele varia do azul-cinzento até um azul marinho profundo.

Planeta Natal: As cidades flutuantes do Sistema Duro (página 240).

Idiomas: Os duros falam e são letrados no durês e no básico.

Exemplos de Nomes: Baniss Keeg, Ellor, Kadlo, Kir Vantai, Lai Nootka, Monda Tebbo.

Aventureiros: Os duros costumam ser exploradores espaciais, mapeadores das estrelas e espaçonautas de todos os tipos. Eles também costumam se envolver com ciências, geralmente engenharia e astronavegação. Alguns duros costumam fazer exploração visando contrabando e negócios, enquanto que um pequeno número se envolve com profissões diplomáticas.

Características da espécie dos duros

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidade: +2 Des, +2 Int, -2 Con. Duros são ágeis com a mente e o corpo, mas não muito robustos.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os duros não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Especialista em Pilotagem: Como espaçonauta nato, o duros pode optar por jogar novamente qualquer teste de Pilotar, mas o segundo resultado é o definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Idiomas Automáticos: Durês e básico.

Ewoks

Onívoros inteligentes nativos de uma das luas na órbita de Endor, os ewoks são praticamente desconhecidos nos tempos que antecedem a Batalha de Endor. A espécie vive em tribos que habitam aldeias construídas sobre árvores e cuja divisão trabalhista é baseada no sexo; os machos caçam, exploram e constroem armas, enquanto as fêmeas educam as crianças e se ocupam das demais tarefas domésticas. A cultura ewok contempla complexas crenças animistas relacionadas às árvores gigantes da lua florestal.

Ewoks

Embora sejam tecnologicamente primitivos, os ewoks são espertos, curiosos e inventivos. Ariscos e desconfiados quando viram as máquinas pela primeira vez, a curiosidade logo deixou o medo de lado.

Personalidade: Ewoks tendem a ser curiosos, supersticiosos e corajosos, embora possam ficar hesitantes quando em contato com coisas que não lhes são familiares.

Descrição Física: Possuem estatura média de 1 m. A cor e padrão dos pêlos podem variar imensamente.

Planeta Natal: A lua florestal de Endor (página 240).

Idiomas: Os ewoks falam ewokês e

não há uma forma escrita desse idioma. Um ewok também pode aprender a falar o básico.

Exemplos de Nomes: Asha, Chirpa, Deej, Kneesaa, Latara, Logray, Malani, Nippet, Paploo, Shodu, Teebo, Wicket, Wiley.

Aventureiros: O ewok aventureiro pode ser motivado pela excitação que esta vida traz, por uma curiosidade natural ou algum tipo de busca. Juntar poderosos itens "mágicos" de oponentes derrotados é por certo uma forma de ganhar o respeito da tribo.

Características da Espécie dos Ewoks

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Destreza, -2 Força. Ewoks são muito ágeis, mas não muito fortes.

Baixa Estatura: Por serem criaturas pequenas, os ewoks recebem +1 de bônus de tamanho na sua Defesa de Reflexos e um bônus de +5 para testes de Furtividade. Entretanto, os limites de levantar e carregar coisas são apenas 3/4 do valor das criaturas Médias.

Deslocamento: O deslocamento base é de 4 quadrados.

Primitivos: Ewoks não recebem a aptidão Proficiência com Armas (pistolas, rifles ou armas pesadas) como aptidão inicial no primeiro nível, mesmo se a classe escolhida lhes garantir.

Olfato: Os ewoks tem um apurado senso de olfato. Quando próximos (distância de até 10 quadrados), o ewok ignora quaisquer obstáculos ou coberturas para seus testes de Percepção, e também não recebe penalidade por baixa visibilidade quando rastreando (veja a perícia Sobrevivência).

Sorrateiro: Um ewok pode optar por refazer um teste de Furtividade, mas o resultado do segundo teste é o definitivo, mesmo se inferior ao primeiro.

Aptidão Extra Condicional: Os ewoks são hábeis exploradores. Um ewok que tenha Sobrevivência como perícia treinada recebe a aptidão Foco em Perícia (Sobrevivência) como bônus.

Idiomas Automáticos: Ewokês (apenas falado).

Gamorreanos (Gamorreans)

Gamorreanos são criaturas com aparência de porco, de pele verde nativas do planeta Gamorr. A tendência violenta da espécie os tornou valiosos capangas do mundo do crime; embora vistos como brutos sem mentalidade, eles não se importam nem um pouco desde que sejam pagos para brigar.

A civilização gamorreana gira em torno das guerras sem fim entre seus clãs. A maioria prefere as grandes armas de combate corpo-a-corpo, e costumam ver armas de ataque a distância como próprias de covardes. O ódio entre os clãs raramente se dissipa, e qualquer um interessado nos serviços dos gamorreanos tem de es-tar atento ao atrito entre os clãs para evitar brigas internas.

Gamorreano

Personalidade: Os gamorreanos são brutais, violentos e orgulhosos. Eles respeitam a força física e não vêem problema em enfrentar a morte perante um inimigo que eles se sintam em igualdade.

Descrição Física: A estatura média do gamorreano é de 1,8 m, a pele é grossa e de coloração verde cobrindo músculos poderosos. Olhos próximos, nariz grande, caninos protuberantes e pequenos chifres certamente os tornam criaturas distintas.

Planeta Natal: O mundo pré-industrial de Gamorr (página 240).

Idiomas: Gamorreanos falam o gamorreano e não há versão escrita desse idioma. Eles são capazes de entender outros Idiomas, mas não de falá-los.

Exemplos de Nomes: Gartogg, Jubnuk, Ortugg, Ugmush, Venorra, Warlug.

Aventureiros: Alguns gamorreanos deixam seu planeta como escravos mas acabam escapando ou mesmo comprando seus contratos. Outros trabalham como guarda-costas ou capangas. Para um gamorreano a vida é uma guerra constante, é só uma questão de perceber quem é o inimigo do momento. Os heróis gamorreanos tendem a selecionar a classe soldado.

Características da Espécie dos Gamorreanos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Força, -2 Destreza, -2 Inteligência. Gamorreanos possuem grande força física, mas uma agilidade e inteligência limitada.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os gamorreanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Primitivos: Gamorreanos não recebem a aptidão Proficiência com Armas (pistolas, rifles ou armas pesadas) como aptidão inicial no primeiro nível, mesmo se a classe escolhida lhes garantir.

Grande Fortitude: O gamorreano recebe um bônus de espécie de +2 para sua Defesa de Fortitude, graças à sua grande resistência física.

Aptidão Extra: A espécie recebe Limite de Dano Aprimorado como bônus.

Idiomas Automáticos: Básico (não falam, apenas compreendem) e gamorreano (apenas falado).

Gungans

Os gungans são humanóides onívoros nativos dos pântanos de Naboo. Tecnologicamente avançados, particularmente em biotecnologia, cultivam ao invés de construir seus próprios lares e indústrias.

Embora culturalmente pacíficos, a espécie tem um retrospecto de longas e sangrentas guerras entre clãs, e por isso os gungans continuam a admirar a força e a perspicácia. A maioria de suas comunidades é dedicada à agri-

Gungan

cultura ou a manufatura de produtos, que são posteriormente comercializados com outros assentamentos gungan ou relutantemente com os humanos de Naboo.

Personalidade: Os gungans tendem a serem curiosos, cautelosos e desconfiados.

Descrição Física: A estatura pode variar entre 1,6 e 2 m. Possuem ainda dois pedúnculos oculares, orelhas longas e caídas, e uma língua enorme.

Planeta Natal: Naboo (página 243).

Idiomas: Gungans falam, lêem e escrevem o gunganês e o básico.

Exemplos de Nomes: Fassa, Jar Jar, Rugor, Tarpals, Toba, Tobler Ceel, Yoss.

Aventureiros: Muitos gungans deixam suas cidades subaquáticas para se dedicarem a exploração. Depois do tratado feito com os humanos de Naboo, alguns gungans – talvez movidos pelo impulso de reaver o antigo espírito guerreiro da espécie – deram longos passos dentro da sociedade galáctica.

Características da Espécie dos Gungans

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Destreza, -2 Inteligência, -2 Carisma. Gungans são ágeis, mas não muito astutos ou brilhantes.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os gungans não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados. O deslocamento para nado é de 4 quadrados.

Especialista em Nado: O gungan pode refazer qualquer teste de Nadar, mas o segundo resultado é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro. Adicionalmente, o gungan pode escolher 10 em um teste de Nadar, mesmo se distraído ou sob ameaça.

Prender Respiração: Gungans estão em casa tanto na terra quanto na água. Um gungan pode prender sua respiração por um número de rodadas igual a 25 vezes seu valor de Constituição, só depois disso é que estará sujeito aos testes de Tolerância para segurar a respiração.

Reflexos Rápidos: O gungan recebe um bônus de espécie de +2 em sua Defesa de Reflexos, graças a fantástica habilidade inata de evitar o perigo.

Visão na Penumbra: Gungans ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Familiaridade com Armas: Gungans com a aptidão Proficiência com Armas (armas simples) são proficiente com a Atlatl e a Cesta.

Idiomas Automáticos: Básico e gunganês.

Ithorianos (Ithorians)

Ithorianos são humanóides de alta estatura e cuja aparência leva muitos a chamá-los informalmente de "Cabeças de Martelo". Pacíficos e gentis, os ithorianos são amplamente conhecidos por serem artistas talentosos, brilhantes engenheiros agrícolas e diplomatas habilidosos.

Os ithorianos são certamente os grandes ecologistas da galáxia, dedicando seu desenvolvimento tecnológico à preservação das belezas naturais das florestas de seu planeta natal. A espécie organiza-se em "rebanhos", e reside em cidades flutuantes sobre a superfície de seu planeta onde se empenham para manter o balanço ecológico da "Mãe Floresta".

Muitos ithorianos também viajam a galáxia em suas enormes "naves rebanho", obras-de-arte da engenharia ambiental que carregam uma réplica perfeita da floresta nativa de Ithor. São muitos os que não vêem a hora de negociar as mercadorias exóticas que os ithorianos trazem de planetas distantes.

Personalidade: Ithorianos tendem a serem tranqüilos, pacíficos, calmos e gentis.

Descrição Física: São humanóides, com estatura entre 1,80 e 2,30 m, longos pescoços curvados para frente que terminam em cabeças de forma abobadada. Eles possuem duas bocas, uma em cada lado do pescoço, que produzem um efeito estereofônico quando falam.

Planeta Natal: Ithor (página 241), ou uma nave rebanho específica.

Idiomas: Ithorianos falam o estereofônico Ithorês e o básico.

Exemplos de Nomes: Fandomar, Momaw, Oraltor, Tomla, Trangle, Umwaw.

Aventureiros: Ithorianos tendem a se concentrar em profissões pacíficas. Eles adoram encontrar novas espécies e conhecerem lugares diferentes. Frequentemente o desejo de viajar os levam a explorar a galáxia por muito tempo antes de retornarem em definitivo para o lar.

Características da Espécie dos Ithorianos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Sabedoria, +2 Carisma, -2 Destreza. Ithorianos costumam ser sábios e grandes pensadores cuja elegância os fazem serem queridos pelos demais, entretanto não são famosos por serem ágeis.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os ithorianos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Ithoriano

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Vontade de Ferro: A espécie possui uma força de vontade acima da média e recebe +2 como bônus de espécie à sua Defesa de Vontade.

Urrar: Como uma ação padrão, um ithoriano pode abrir os quatro orifícios de seu pescoço e emitir um terrível urro subsônico. O ithoriano faz um teste especial de ataque (1d20 + nível do personagem) e compara seu resultado com a Defesa de Fortitude de todas as criaturas e objetos largados num cone de 6 quadrados. O ataque bem sucedido causa 3d6 pontos de dano sônico; se o ataque falhar, o alvo recebe somente metade do dano.

Cada uso dessa habilidade faz com que o ithoriano caia um passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

O ithoriano poderá adicionar mais dados (d6) a seu dano, mas cada 1d6 adicional faz com que o Ithoriano caia mais um passo em seu marcador de condição.

Instinto de Sobrevivência: O Ithoriano pode refazer qualquer teste de Sobrevivência, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Aptidão Extra Condicional: A espécie gosta de manter seus laços sempre estreitos com a natureza. Um ithoriano que tenha Conhecimentos (Ciências Biológicas) como perícia treinada recebe a aptidão Foco em Perícia (Conhecimentos [Ciências Biológicas]) como bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e ithorês.

"Por quê eu sinto que nós pegamos outra patética forma de vida."

- Obi-Wan Kenobi

Kel Dor

Kel Dor

Os kel dor evoluíram em Dorin, um mundo cuja atmosfera consiste principalmente de gás Hélio e um outro gás que é único e só existente neste lugar. Por isso um kel dor não consegue respirar na maioria dos planetas cuja atmosfera é constituída de nitrogênio/oxigênio. Por outro lado a atmosfera de Dorin é tóxica para a maioria da vida não-nativa (veja página 264).

Em outros planetas, as residências kel dor são dotadas de um sistema que simula a atmosfera do planeta nativo (com gases armazenados em grandes tanques). Quando fora de casa, o kel dor deve utilizar sua máscara respiratória e óculos protetores. Sem esses aparatos a espécie não consegue ver ou respirar. A maioria das máscaras respiratórias kel dor incluem um vocalisador que amplifica a voz do usuário; as cordas vocais do kel dor funcionam perfeitamente em sua atmosfera nativa, mas fora dela eles precisam gritar para emitir um som audível. A visão, por outro lado, é aprimorada quando fora de Dorin.

Personalidade: Calmos e benevolentes, os kel dor raramente dão as costas a alguém que precisa de ajuda. Embora muitos acreditem na justiça simples e rápida (e alguns apóiam o vigilantismo).

Descrição Física: A estatura média da espécie varia entre 1,6 e 2 m. A pele varia do amarelo-pêssego ao vermelho profundo, e a maioria têm olhos pretos.

Planeta Natal: O tecnológico planeta de Dorin (página 239).

Idiomas: Os kel dor falam, lêem e escrevem kel dor e Básico.

Exemplos de Nomes: Dorn Tlo, Plo Koon, Torin Dol.

Aventureiros: O kel dor geralmente se torna um diplomata, caçador de recompensas ou Jedi. Dado ao alto nível de altruísmo e senso de justiça da espécie, muitos entram para as forças da lei.

Características da espécie dos kel dor

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Destreza, +2 Sabedoria, -2 Constituição. A espécie é rápida e sábia, mas tem uma constituição baixa comparada com as outras espécies.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os kel dor não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Senso Apurado da Força: O kel dor pode optar por refazer um teste de Usar a Força quando sondando sentimentos ou sentindo a Força, e ficar com o melhor dos resultados obtidos.

Visão na Penumbra: Kel dor ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Equipamento Especial: A espécie sofre muitas limitações quando fora de sua atmosfera nativa. Sem os óculos protetores, um kel dor é considerado cego (veja página 264). Sem a máscara respiratória, o kel dor começa a sufocar. A reposição da máscara custa 2.000 créditos (500 em Dorin), e um ano de filtros suplementares custam 200 créditos (50 em Dorin). Personagens kel dor já começam com esses itens sem qualquer custo.

A máscara respiratória é tóxica para outras espécies.

Idiomas Automáticos: Básico e kel dor.

Mon Calamari

Mon Calamari

Anfíbios residentes da superfície, os mon calamari dividem seu planeta natal na Orla Exterior com o povo aquático quarren. Costumam ter uma voz suave, mas isso não os impede de defender vigorosamente as causas que os inspiram. A espécie sofreu grande opressão sob o regime do Império Galáctico; por isso, seu planeta foi um dos primeiros a declarar suporte a Aliança Rebelde.

Os mon calamari são amplamente reconhecidos por seu apurado senso analítico e por suas habilidades organizacionais, e detém a reputação de estarem entre os primeiros projetistas de espaçonaves da galáxia. Cada criação é vista como uma obra de arte e não somente uma ferramenta ou arma.

Personalidade: Criativos, calmos e curiosos, os mon calamari são sonhadores que adoram a paz, mas não têm medo de lutar pelas causas que acreditam.

Descrição Física: A estatura média do mon calamari é de 1,80 m. Eles possuem cabeça alta arredondada na ponta, olhos grandes, pele lisa e malhada.

Planeta Natal: O mundo aquático de Mon Calamari (página 242).

Idiomas: Os mon calamari falam, lêem e escrevem mon calamariano e o básico. Eles costumam aprender o quarrenês também.

Exemplos de Nomes: Ackbar, Bant, Cilghal, Ibtisam, Jesmin, Oro, Perit, Rekara.

Aventureiros: Os mon calamari buscam seus sonhos nas estrelas. São idealistas ousados que, frequentemente, defendem causas que parecem sem esperanças ou perdidas desde o começo. Costumam se esforçar para provar que mesmo pensadores e sonhadores podem ser corajosos e ousados quando há a necessidade.

Características da Espécie dos Mon Calamari

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Inteligência, +2 Sabedoria, -2 Constituição. Os mon calamari costumam ser prudentes e perspicazes, mas relativamente fracos fisicamente.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os mon calamari não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados. O deslocamento para nado é de 4 quadrados.

Respirar Debaixo d'Água: Como criaturas anfíbias, os mon calamari não se afogam na água.

Especialista em Nado: O mon calamari pode refazer qualquer teste de Nadar, mas o segundo resultado é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro. Adicionalmente o mon calamari pode escolher 10 em um teste de Nadar, mesmo se distraído ou sob ameaça.

Visão na Penumbra: Os mon calamari ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Aptidão Extra Condicional: Donos de uma percepção apurada, os mon calamari que tem Percepção como uma perícia treinada recebem a aptidão Foco em Perícia (Percepção) como bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e mon calamariano.

Quarren

Os quarren vêm do distante mundo de Mon calamari, na Orla Exterior, o qual dividem com outra espécie humanóide que leva o mesmo nome do planeta. Enquanto a espécie mon calamari habita a superfície do planeta, os isolacionistas quarren vivem em cidades preenchidas com oxigênio nos nichos profundos do oceano.

Fora do seu planeta natal, os quarren costumam se manter à parte da política galáctica. Embora muitos acabem envolvidos em trabalhos pouco edificantes como piratas, contrabandistas e espiões. A espécie costuma culpar tanto o Império quanto os Rebeldes (até mais do que os mon calamari) pela devastação de seu planeta durante a guerra civil galáctica.

Personalidade: Práticos e conservadores, eles costumam odiar mudanças e desacreditam idealistas ou otimistas.

Descrição Física: A estatura média da espécie é 1,80 m. A pele da espécie é dura como couro e suas cabeças dotadas de 4 tentáculos, daí o apelido "cabeça de polvo" utilizado muitas vezes por outros.

Planeta Natal: O mundo aquático de Mon Calamari (página 242).

Idiomas: Os quarren falam quarrenês e o básico. Muitos aprendem o mon calamariano.

Exemplos de Nomes: Kelmut, Seggor, Tessek, Tsillin, Vekker, Vuhlg.

Aventureiros: Os quarren deixam seu planeta natal para escapar da dependência dos mon calamari. Eles tendem a seguir caminhos diferentes dos oferecidos pela sociedade, operando como malandros ou nobres em organizações criminosas.

Quarren

Características da espécie dos quarren

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Constituição, -2 Sabedoria, -2 Carisma. Os quarren são extremamente flexíveis e robustos, mas tendem a demonstrar certas deficiências em questões de sabedoria e socialização.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os quarren não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados. O deslocamento para nado é de 4 quadrados.

Respirar Debaixo d'Água: Como criaturas aquáticas, quarren não se afogam na água.

Especialista em Nado: O quarren pode refazer qualquer teste de Nadar, mas o segundo resultado é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro. Adicionalmente o quarren pode escolher 10 em um teste de Nadar, mesmo se distraído ou sob ameaça.

Visão na Penumbra: Os quarren ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Aptidão Extra Condicional: Renomados negociantes e mercadores, um quarren que tenha Persuasão como uma perícia treinada recebe a aptidão Foco em Perícia (Persuasão) como bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e o quarrenês.

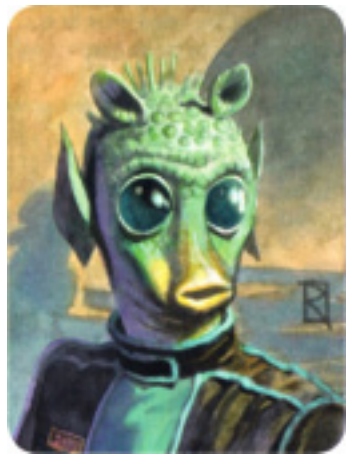
Rodianos (Rodians)

Os rodianos vêm do sistema estelar Tyrius na Orla Intermediária, cujo planeta natal é bastante húmido e coberto de florestas tropicais onde diferentes formas de vida perigosas proliferam. Neste ambiente hostil, os rodianos tornaram-se naturalmente caçadores e matadores brutais de forma a garantir a própria sobrevivência. Por essa razão a cultura rodiana gira em torno do conceito da "caçada". A arte deste povo glorifica a violência e o ato de espreitar sua presa. Quanto mais inteligente e perigosa for a presa, mais ilustre é a caçada. Existem inúmeros festivais anuais rodianos tão somente para honrar essas atividades.

Desde que se juntaram às espécies exploradoras da galáxia, os rodianos acreditam que caçar recompensas é uma das profissões mais honradas para um ser, e muitos atingiram grande sucesso nesse campo.

Personalidade: Costumam ser violentos, obstinados e dedicados.

Descrição Física: Humanóides, com olhos multifacetados, focinho estreito e pele verde escura. A estatura média de um rodiano é de 1,6 m.


Rodiano

Planeta Natal: O mundo industrial de Rodia (página 244).

Idiomas: Os rodianos falam, lêem e escrevem o rodês e o básico, mas muitos aprendem a falar huttês também.

Exemplos de Nomes: Andoorni, Beedo, Chido, Doda, Greedo, Greeata, Kelko, Navik, Neela, Neesh, Wald.

Aventureiros: Aventureiros rodianos deixam seu planeta natal buscando o aperfeiçoamento de suas habilidades, esperando um dia voltarem e reclamar o título de Mestre da Caça. Por isso costumam aceitar missões que lhes permitam fazer uso de suas habilidades caçadoras bem como ganhar experiência em batalhas, daí o fato de comumente trabalharem como caçadores de recompensas ou mercenários.

Características da espécie dos rodianos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Destreza, -2 Sabedoria, -2 Carisma. Rodianos são rápidos e possuem grande coordenação, mas frequentemente agem sem pensar, além de serem grossos e ameaçadores.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os rodianos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Percepção Elevada: Um rodiano pode jogar novamente qualquer teste de Percepção, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Visão na Penumbra: Rodianos ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Aptidão Extra Condicional: Os rodianos aprendem desde cedo como rastrear e sobreviver nas áreas selvagens de Rodia. Um rodiano que tenha Sobrevivência como perícia treinada receberá a aptidão Foco em Perícia (Sobrevivência) automaticamente.

Sullustano

Idiomas Automáticos: Básico e o rodês.

Sullustanos (Sullustans)

Para sobreviver aos perigos naturais de seu vulcânico planeta natal, os sullustanos desenvolveram-se nas numerosas cavernas do planeta. Costumam optar por residências subterrâneas, onde construíram cidades imensas e avançadas cuja impressionante beleza traz turistas ricos de

toda a galáxia. A vida no subterrâneo ajudou a espécie a desenvolver sensos apurados, e são renomados na galáxia por suas habilidades navegacionais e de pilotagem.

Esta amigável e sociável espécie adora interagir com seres distintos, atípicos e interessantes. Quando os primeiros batedores da Velha República alcançaram o planeta natal dos sullustanos, a espécie rapidamente estabeleceu contato e abraçou a civilização galáctica. A companhia manufaturadora SoroSuub, proveniente de Sullust, é uma das maiores corporações interestelares da galáxia controladas por não-humanos. De fato, o poder da companhia é tamanho que ela se tornou o governo oficial de Sullust, e mais da metade do planeta está na lista de pagamento.

Personalidade: Os sullustanos costumam ser pragmáticos, agradáveis e divertidos.

Descrição Física: Humanóides com olhos grandes e redondos, grandes orelhas e bochechas. A estatura média da espécie é de 1,5 m.

Planeta Natal: O vulcânico e tecnológico mundo de Sullust (página 245).

Idiomas: Os sullustanos falam, lêem e escrevem sullustês e o básico.

Exemplos de Nomes: Aril Nunb, Dlir Nep, Nien Nunb, Sian Tevv, Syub Snunb.

Aventureiros: Os aventureiros da espécie gostam de explorar a galáxia, conduzir algum tipo de negócio, e pregar peças e ver a reação dos demais. Eles são curiosos e adoram descobrir as coisas através da experiência pessoal, muitas vezes sendo um pouco afobados.

Características da Espécie dos Sullustanos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Destreza, -2 Constituição. Os sullustanos são rápidos, ágeis e bons com armas de ataque à distância, mas não são tão resistentes.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os sullustanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Visão no escuro: Os sullustanos ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) pela escuridão. Embora eles não sejam capazes de distinguir cores na escuridão.

Especialista em Escalada: A espécie costuma escalar frequentemente em seu planeta natal, logo um sullustano pode escolher 10 num teste de Escalar mesmo se estiver distraído ou sob ameaça.

Percepção Elevada: Um sullustano pode jogar novamente qualquer teste de Percepção, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Idiomas Automáticos: Básico e o sullustês.

Trandoshanos (Trandoshans)

Os répteis trandoshanos são bem conhecidos por sua grande força e natureza bélica. Muitos deles dedicam-se completamente ao treinamento marcial, enquanto outros preferem as caçadas em seu mundo natal. Alguns poucos se tornam renomados (ou infames) caçadores de recompensa na sociedade galáctica. Os trandoshanos têm uma inimizade histórica com os wookies, e as duas espécies tem lutado por séculos.

Trandoshano

Os trandoshanos (que chamam a si próprios de "t'doshok") têm olhos super sensíveis que são capazes de enxergar na faixa do infravermelho. Costumam trocar de pele várias vezes no decorrer da vida e podem até mesmo regenerar membros perdidos, mas têm dificuldades para manipular cuidadosamente objetos por conta de suas garras.

Personalidade: Violentos, brutais e compulsivos, os trandoshanos adoram competir, mas podem demonstrar compaixão e clemência se a situação permitir.

Descrição Física: A estatura média varia entre 1,8 a 2,1 m. A pele escamosa oferece proteção extra contra ataques.

Planeta Natal: Trandosha (página 246).

Idiomas: Os trandoshanos falam, lêem e escrevem dosh e básico.

Exemplos de Nomes: Bossk, Fusset, Krussk, Ssuurg, Tusserk.

Aventureiros: O aventureiro trandoshano deseja a adrenalina da batalha. Alguns deixam Trandosha para se tornarem guarda-costas ou mercenários. Outros partem a outros lugares para novas caçadas e exploração. Enquanto que alguns poucos se utilizam de suas tradições guerreiras para tornarem-se soldados, ou mesmo caçadores de recompensas, com o tempo.

Características da Espécie dos Trandoshanos

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Força, -2 Destreza. Fortes, porém carecem de agilidade.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, trandoshanos não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Visão no escuro: Trandoshanos ignoram camuflagem (incluindo camuflagem total) pela escuridão. Embora eles não sejam capazes de distinguir cores na escuridão.

Regeneração de Membros: Um trandoshano regenera um membro perdido em 1d10 dias. No fim desse período, todas as penalidades associadas à perda do membro devem ser removidas.

Armadura Natural: A espécie é dotada de escamas grossas por todo o corpo que concedem +1 de bônus de armadura natural para a Defesa de

Reflexos. O bônus de armadura natural acumula-se com eventuais bônus de armadura de outra ordem.

Aptidão Extra: Brutos e flexíveis, trandoshanos recebem a aptidão Vigoroso como bônus.

Idiomas Automáticos: Básico e dosh.

TWI'LEKS

Oriundos do árido e rochoso planeta de Ryloth, os twi'leks conquistaram seu próprio espaço nos assuntos galácticos. Dentre esses humanóides altos e magros existe uma variedade de distintas sub-espécies, mas todas elas são reconhecidas pela tentacular "cabeça-de-cauda" (chamada lekku), que se projeta da parte de trás da cabeça.

Seres astutos e calculistas, os twi'leks preferem evitar os problemas e ficar nas sombras até que a oportunidade de agir sem quaisquer riscos venha a eles. O espírito empreiteiro os leva frequentemente a posições de influência, grandes executivos corporativos e executivos twi'leks são tão comuns quanto inescrupulosos capitães de cargueiro e senhores do crime.

Personalidade: Calculistas, pragmáticos e carismáticos. Geralmente tentam evitar o centro de um conflito aberto, preferindo ao invés disso ficar nas sombras onde podem observar, planejar e estar preparados para lucrar seja qual for o resultado.

Descrição Física: Humanóides com longas cabeças-caudas, sua estatura média fica entre 1,6 e 2 m. A tonalidade de pele varia, incluindo branco, verde, azul, vermelho e laranja, entre outras.

Planeta Natal: Os twi'leks são originários de Ryloth (página 244).

Idiomas: Os twi'leks falam, lêem e escrevem o ryl e o básico. Eles também podem se comunicar uns com os outros usando seu lekku (uma forma de linguagem por sinais). Alguns também aprendem huttês.

Exemplos de Nomes: Bib Fortuna, Deel Surool, Firith Olan, Koyi Komad, Lyn Me, Oola, Tott Doneeta.

Aventureiros: Os aventureiros twi'leks costumam preferir a ação nos bastidores, deixando que os outros trabalhem a luz do dia. Muitos comandam negócios (legais ou ilegais), são artistas do mundo do entretenimento, ou mesmo servem como diplomatas.

Twi'Lek

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE DOS TWI'LEKS

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +2 Carisma, -2 Sabedoria. Os twi'leks são diplomatas convincentes, porém relativamente pouco determinados.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os twi'leks não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Ludibriador: Detentores do dom inato da manipulação, um twi'lek pode fazer novamente qualquer teste de Dissimulação, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Grande Fortitude: Os twi'leks recebem +2 de bônus de espécie para a Defesa de Fortitude. A espécie é extremamente saudável e possui uma resistência natural contra toxinas e enfermidades.

Visão na Penumbra: Os twi'leks ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) pela escuridão.

Idiomas Automáticos: Básico e ryl.

WOOKIEES

Os wookiees são amplamente reconhecidos como uma das espécies inteligentes mais fortes e ferozes da galáxia. A espécie possui muitos costumes e tradições que giram em torno da honra e da lealdade, inclusive um tipo de vínculo especial conhecido como honra familiar e o voto sagrado chamado de débito de vida. Um wookiee nunca utiliza suas garras de escalada em combate; fazê-lo é considerado uma desonra e sinal de loucura.

Personalidade: Os wookiees costumam ser honrados, impulsivos, leais e pouco pacientes.

Descrição Física: São bípedes grandes cobertos de pêlos e podem ter de 2 a 2,3 m de altura.

Planeta Natal: O mundo florestal de Kashyyyk (página 242).

Idiomas: Wookiees falam shyriiwook, que consiste de complexos grunhidos e urros. Entendem o básico, mas são incapazes de falá-lo.

Exemplos de Nomes: Chewbacca, Gorwooken, Groznik, Low-bacca, Ralrra, Rorworr, Salporin.

Aventureiros: Aventureiros wookiees geralmente começam como viajantes ou exploradores, mas outros podem encontrar seu caminho ao formarem um laço de honra familiar (ou um débito de vida) com outros aventureiros.

Wookie

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE DOS WOOKIEES

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: +4 Força, +2 Constituição, -2 Destreza, -2 Sabedoria, -2 Carisma. Os wookiees são fortes e resistentes, mas não muito ágeis, tendem também a serem impulsivos e terem pouca paciência para diplomacia.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, wookiees não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Recuperação Extraordinária: Um wookiee recupera seus pontos de vida no dobro da velocidade normal (veja Cura Natural, página 155).

Fúria Nata: Uma vez por dia, o wookiee pode entrar em fúria como uma ação rápida. No estado de fúria, o wookiee recebe temporariamente o bônus de fúria de +2 em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo e respectivos danos, mas não poderá utilizar perícias que exijam paciência e concentração, como Mecânica, Furtividade e Usar a Força. Um ímpeto de fúria dura por um número de rodadas igual a 5 + o modificador de Constituição do wookiee. Ao final, o wookiee cai 1 passo persistente no seu marcador de condição. As penalidades decorrentes dessa condição permanecem até que o wookiee tenha ao menos 10 minutos para se recuperar, tempo no qual o personagem não deverá enfrentar nenhum tipo de situação exaustiva.

Familiaridade com Armas: Os wookiees que tenham a aptidão Proficiência com Armas (Rifles) são proficientes também com uma besta de energia.

Perícias: Os wookiees são grandes escaladores e poderão escolher 10 em testes de Escalar, mesmo quando distraídos ou sob ameaça. Conhecidos por arrancar as orelhas fora dos gundarks, também podem refazer qualquer teste de Persuasão para intimidar, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Idiomas Automáticos: Básico (não podem falar) e shyriiwook.

ZABRAK

Os zabrak são uma espécie antiga de exploradores da galáxia, famosos pelos pequenos chifres em suas cabeças. A espécie vem de vários mundos e tem sido exploradores por tanto tempo que eles próprios se definem de acordo com a colônia de origem.

As condições difíceis de Iridonia, o planeta natal, desenvolveram na espécie uma grande obstinação em busca da sobrevivência. Levados a fugir de seu planeta, os zabrak procuraram obter o conhecimento da viagem espacial. Quando os batedores duros começaram a explorar os territórios da Orla Intermediária, depararam-se com os zabrak em oito colônias soberanas em cinco diferentes sistemas. Embora tenham sido subjugadas pela linha dura do Império, no fim das contas as colônias recuperaram a própria independência.

Os zabrak possuem uma autoconfiança muito grande, e não acreditam que exista algo que não possam fazer. Embora essa atitude inata pudesse levar a um sentimento de superioridade, a maioria da espécie não despreza os outros. Eles acreditam em si próprios, são orgulhosos e fortes, mas raramente desmerecem qualquer outra espécie.

Personalidade: A espécie tende a ser dedicada, enérgica e focada, às vezes parecem um pouco obsessivos para os demais.

Descrição Física: Humanóides, distintos pelos chifres pequenos no alto da cabeça. A estatura média é de 1,8 m.

Planeta Natal: Iridonia (página 241) ou uma das oito colônias na Orla Intermediária.

Idiomas: Os zabrak falam, lêem e escrevem o zabrak e o básico.

Exemplos de Nomes: Aagh Odok, Eeth Koth, Kooth Aan.

Aventureiros: Os aventureiros da espécie adoram explorar a galáxia. Nenhum desafio é grande demais para detê-los. São desde malandros em distantes mundos ou colônias, até nobres diplomatas e mercadores, batedores, soldados e até mesmo Jedi.

Zabrak

CARACTERÍSTICAS DA ESPÉCIE DOS ZABRAK

A espécie compartilha as seguintes características:

Ajustes de Habilidades: Não há ajustes de habilidade para a espécie.

Estatura Mediana: Como criaturas Médias, os zabrak não recebem quaisquer bônus ou penalidades por seu tamanho.

Deslocamento: O deslocamento base é de 6 quadrados.

Percepção Elevada: Detentores de forte instinto de sobrevivência e reações rápidas, os zabrak pode jogar novamente qualquer teste de Percepção, mas o segundo valor é definitivo mesmo se for inferior ao primeiro.

Defesas Superiores: Adaptados a um ambiente difícil e desafiador, os zabrak recebe um bônus de espécie de +1 para todas suas defesas.

Idiomas Automáticos: Básico e a zabrak.

Capítulo III: Classes Heróicas

Os heróis de Star Wars almejam créditos, glória, justiça, fama, influência, e conhecimento entre outros objetivos. Alguns desses objetivos são nobres, outros vis e cruéis. Existem diferentes caminhos para alcançar esses objetivos, que vão desde o poder brutal do combate, passando por habilidades mais sutis, até o domínio na Força. Alguns aventureiros prevalecem e crescem em experiência, riqueza, e poder. Outros morrem.

Uma classe de personagem é a estrutura sobre a qual você irá construir seu herói. Essa forma não é pra ser rígida ou limitada. Pelo contrário, uma classe lhe dá o ponto de partida para que você desenvolva seu personagem em qualquer direção que desejar. Ela não é restritiva e sim definidora. Quando você escolher uma classe para seu personagem, você está aplicando a base de um conceito que irá crescer e expandir conforme o jogo progredir. Uma classe lhe dá uma estrutura. Como você irá desenvolver seu personagem, isso é totalmente decidido por você. Você escolhe entre talentos e aptidões conforme avançar - e pode escolher níveis em outras classes à medida que for avançando se isso representar melhor o conceito central de seu herói.

Escolhendo uma Classe Heróica

Cinco classes básicas, conhecidas como classes heróicas, estão disponíveis no Star Wars RPG. Personagens com níveis em classes heróicas são chamados de personagens heróicos, ou heróis. Diferente dos personagens de auxílio não-heróicos, personagens heróicos possuem várias habilidades especiais que os tornam extraordinários.

No 1º nível, você deve escolher uma classe heróica para seu personagem. As cinco classes heróicas são as seguintes:

Jedi: Os Jedi são os guardiões da paz e justiça na galáxia. Eles aprendem a dominar e se harmonizar com a Força, e sua arma "marca registrada" é o sabre-de-luz.

Nobre: O nobre é um negociador astuto e habilidoso em barganha, que inspira confiança e se faz um grande líder.

Malandro: O malandro é um enganador, um hábil ladino que é bem sucedido por empregar sua furtividade ao invés de força bruta.

Batedor: O batedor é astuto, um explorador habilidoso treinado para operar nas vastidões selvagens do espaço e de mundos remotos.

Soldado: Um guerreiro com uma excepcional capacidade de combate e inigualável habilidade com armas.

O Personagem Multiclasse

À medida que seu personagem adquire níveis, ele pode escolher novas classes. Adicionar uma nova classe fornece ao personagem uma variedade maior de habilidades, mas todo o avanço feito na nova classe terá um custo na progressão na(s) outra(s) classe(s) do personagem. Um nobre, por exemplo, pode ser tornar um nobre/soldado. Adicionar a classe de soldado lhe daria a proficiência em mais armas, uma melhor defesa em Fortitude entre outras vantagens, mas também significaria que ele não ganharia nenhum novo talento de nobre e não se tornaria um nobre tão poderoso quanto poderia vir a se tornar. Regras para criação e o avanço de personagens multiclasse podem ser encontradas no final deste capítulo.

Nível de Classe x Nível de Personagem

O Star Wars RPG emprega os termos nível de classe e nível de personagem para representar coisas diferentes. Nível de classe refere-se ao nível de um personagem numa classe em particular. Nível de personagem refere-se ao total de experiência do personagem. Então, um personagem que possua apenas uma classe, tem o mesmo nível de personagem e nível de classe. (um Jedi de 7º nível tem um nível de personagem igual a 7 e nível de classe de 7). Mas para um personagem com mais de uma classe, o nível de classe e nível de personagem são diferentes. Um batedor de 4º nível/malandro de 3º nível possui um nível de personagem de 7, com um nível de classe de batedor de 4 e nível de classe de malandro de 3. Se um talento se refere a seu nível de classe, mas não a uma classe específica, ele menciona o número combinado de níveis em todas as classes que concedem acesso a esse talento.

Classe e Bônus por Nível

Uma jogada de ataque é uma combinação de três números, cada um representando um fator diferente: um fator aleatório (o número que você obteve no d20), um número representando a habilidade inata do personagem (o modificador de habilidade), e um bônus representando a experiência e o treinamento do personagem. Esse terceiro fator depende do nível e da classe do personagem. As tabelas de classe mostram esse terceiro fator.

Bônus de Base de Ataque

Confira a tabela da sua classe de personagem. O bônus de base de ataque de seu personagem se aplica em todas as jogadas de ataque. Use o bônus que corresponda ao nível de classe do personagem. Se um personagem tiver mais de uma classe, some os bônus de base de ataque de cada classe para determinar o bônus de base de ataque do personagem.

Bônus de Dano

Seu personagem causa um dano extra em ataques corpo-a-corpo e a distância igual à metade de seu nível de personagem, arredondado para baixo. Portanto, um personagem de 1º nível, tem um bônus no dano de +0. Por exemplo, um soldado de 4º nível armado com um blaster pesado causa 3d8+2 pontos de dano com essa arma. Um soldado de 12º nível armado com essa mesma arma causa 3d8+6 pontos de dano.

Defesas

Seu personagem possui três valores de defesa. As Defesas são discutidas de forma mais completa na página 176.

Defesa de Reflexos: 10 + seu nível heróico ou bônus de armadura + o modificador de Destreza + bônus de classe + bônus de armadura natural (se houver) + modificador de tamanho.

Defesa de Fortitude: 10 + seu nível heróico + o modificador de Constituição + bônus de classe + bônus de equipamento.

Defesa de Vontade: 10 + seu nível heróico + o modificador de Sabedoria + bônus de classe.

Nível Heróico

Seu nível heróico é a soma de todos os níveis que você possui em classes heróicas (Jedi, nobre, malandro, batedor, soldado) e classes de prestígio (veja capítulo 12). Não se inclui a isso níveis em uma classe de personagem não-heróica (veja a página 288) ou classe de animal (veja a página 284). Por exemplo, se você possuir um batedor 6/ soldado 2, você irá ter um nível heróico de 8, adicionando esse número a todos os seus valores de defesa.

Bônus de Classe nas Defesas

Quando você escolher seu primeiro nível em uma classe heróica, você ganha bônus de classe em duas ou mais defesas, como mostrado abaixo:

Classe	Bônus de Classe nas Defesas
Jedi	+1 em Defesa de Reflexos, +1 em Defesa de Fortitude, +1 em Defesa de Vontade
Nobre	+1 em Defesa de Reflexos, +2 em Defesa de Vontade
Malandro	+2 em Defesa de Reflexos, +1 em Defesa de Vontade
Batedor	+2 em Defesa de Reflexos, +1 em Defesa de Fortitude
Soldado	+1 em Defesa de Reflexos, +2 em Defesa de Fortitude

Bônus de classe não se acumulam; você apenas aplica o melhor bônus de todas as suas classes para cada valor de defesa. Continuando o exemplo anterior, se você possuir um batedor 6/soldado 2, você terá +2 de bônus de classe na Defesa de Fortitude (este é o melhor bônus, concedido por ser um soldado) e +2 de bônus de classe na Defesa de Reflexos (sendo o melhor bônus, concedido por ser um batedor). Se você mais tarde escolher um nível de nobre, você ainda irá receber +2 de bônus de classe em sua Defesa de Vontade.

Benefícios Dependentes do Nível

Além do bônus de base de ataque e o bônus de classe ganho nas defesas, todos os personagens recebem outros benefício por avançar de nível. A Tabela 3-1: Benefícios e Experiência Dependentes do Nível descreve esses benefícios adicionais.

XP: Esta coluna mostra o total de pontos de experiência necessários para poder adquirir um nível de personagem. Para personagens multiclasse, determinam-se os XP utilizando o nível completo do personagem e não os níveis de classe do individuo.

Aptidões: Esta coluna indica o nível em que um personagem ganha Aptidões. Essas Aptidões recebidas se somam à quaisquer aptidões bônus ganhas na descrição da classe e à aptidão bônus concedida aos humanos no 1º nível.

Aumento de Habilidade: Esta coluna indica o nível que um personagem recebe um aumento nos valores de habilidade. Atingindo o 4º, 8º, 12º, 16º e 20º nível, um personagem aumenta dois de seus valores de habilidade em 1 ponto cada. O jogador escolhe os dois valores de habilidades que irão aumentar. O jogador não poderá aplicar os aumentos de habilidade em uma única habilidade, e esse aumento de habilidade será permanente.

TABELA 3-1: BENEFÍCIOS E EXPERIÊNCIA DEPENDENTES DO NÍVEL

Nível de Personagem	XP	Aptidões	Aumento de Habilidade
1º	0	1º	—
2º	1.000	—	—
3º	3.000	2º	—
4º	6.000	—	1º, 2º
5º	10.000	—	—
6º	15.000	3º	—
7º	21.000	—	—
8º	28.000	—	3º, 4º
9º	36.000	4º	—
10º	45.000	—	—
11º	55.000	—	—
12º	66.000	5º	5º, 6º
13º	78.000	—	—
14º	91.000	—	—
15º	105.000	6º	—
16º	120.000	—	7º, 8º
17º	136.000	—	—
18º	153.000	7º	—
19º	171.000	—	—
20º	190.000	—	9º, 10º

Por exemplo, um nobre com um valor inicial de Destreza 13 e valor inicial de Carisma 15 pode aumentar para Des 14 e Car 16 no 4º nível. No 8º nível, o mesmo personagem pode aumentar o Carisma novamente (de 16 para 17) e aumentar qualquer uma de suas outras cinco habilidades em 1 da forma que quiser.

Os aumentos no valor de habilidades são retroativos. Por exemplo, se você aumentar seu valor de Inteligência de 13 para 14, você imediatamente ganha uma perícia treinada adicional escolhida da lista de perícia de classe e um idioma adicional. Similarmente, se um Jedi que tenha escolhido duas vezes a aptidão Treinamento na Força aumentar sua Sabedoria de 13 para 14, ele iria ganhar 2 poderes da Força (para um total de seis).

Personagens Multiclasse: Para personagens multiclasse, o aumento de habilidade é ganho de acordo com o nível total do personagem, não o nível de classe. Então, um nobre de 3º nível/soldado de 1º nível tem 4 níveis totais de personagem e está apto para seu primeiro acréscimo em dois valores de habilidade.

DESCRIÇÕES DE CLASSE

O resto deste capítulo, até a seção de personagens multiclasse, descreve cada classe. Essas descrições são apresentadas de forma geral. Os indivíduos de uma mesma classe, podem se diferenciar pelas suas atitudes, pontos de vista e outros aspectos.

INFORMAÇÕES DE JOGO

As informações de jogo seguem a descrição geral da classe. Nem todas as categorias a seguir se aplicam à todas as classes.

HABILIDADES

Este parágrafo lhe diz quais são as habilidades mais importantes para um personagem dessa classe. Os jogadores podem "quebrar o estereótipo", mas um personagem comum de uma classe irá por seus maiores valores de habilidade nas habilidades essenciais da classe (ou, em termos de cenário, o personagem seria atraído para a classe em que melhor se enquadra, ou para onde ele seria mais qualificado).

PONTOS DE VIDA

Um personagem de 1º nível começa o jogo com certa quantidade de pontos de vida (PVs) determinado por sua classe:

Classe	Pontos de Vida Inicias
Nobre, Malandro	18 + o modificador de Constituição
Batedor	24 + o modificador de Constituição
Jedi, Soldadoo	30 + o modificador de Constituição

Os pontos de vida de um personagem aumentam toda vez que ele ou ela ganham um nível. O tipo de dado jogado depende da classe na qual o personagem ganhou o nível, como mostrado abaixo:

Classe	Pontos de Vida Por Nível
Nobre, Malandro	1d6 + o modificador de Constituição
Batedor	1d8 + o modificador de Constituição
Jedi, Soldadoo	1d10 + o modificador de Constituição

O personagem sempre ganha pelo menos 1 ponto de vida a cada novo nível, independente do resultado da jogada de dado do jogador e do modificador de Constituição do personagem.

Tabela de Classes

Esta tabela detalha como um personagem se aprimora à medida que ele ganha níveis. As tabelas de classes incluem as seguintes informações:

Nível: O nível do personagem na classe.

Bônus de Base de Ataque: O bônus de base de ataque do personagem. Aplique este bônus nas jogadas de ataque do personagem.

Características da Classe: As habilidades de classe dependentes do nível, alternando entre Talentos e Aptidões bônus.

Perícias de Classe

Cada classe possui uma lista de perícias. Quando um jogador escolher uma classe para seu personagem, ele escolhe um número de perícias treinadas da lista de perícias da classe do personagem. O número exato de perícias treinadas que um jogador pode escolher no 1º nível depende da classe do personagem:

Classe	Número de Perícias Treinadas
Jedi	2 + o modificador de Inteligência
Nobre	6 + o modificador de Inteligência
Malandro	4 + o modificador de Inteligência
Batedor	5 + o modificador de Inteligência
Soldado	3 + o modificador de Inteligência

Colocando de outra forma, as perícias treinadas de um personagem representam um subconjunto das perícias de classe desse personagem. Toda vez que um personagem escolher uma nova classe, sua lista de perícias de classe aumenta para incluir as da nova classe, mas o único modo de se obter novas perícias treinadas após o 1º nível é escolher a aptidão Treinamento em Perícia (página 93).

Por exemplo, um nobre recebe 6 perícias treinadas no 1º nível. Se ele tiver um modificador de Inteligência +1, o seu total de perícias treinadas se torna 7. O nobre pode escolher 7 perícias da sua lista de perícias de classe para se tornar treinado nelas.

Para mais informações sobre perícias treinadas, veja o Capítulo 4: Perícias.

Características de Classe

Este parágrafo detalha as características especiais da classe, incluindo as Aptidões iniciais que o personagem recebe gratuitamente no 1º nível, talentos especiais únicos da classe, e as aptidões bônus.

Jedi

O Jedi combina treinamento físico com o domínio da Força. Os Jedi concentram-se nas virtudes em combate, na defesa, e no treinamento com sabre-de-luz. Eles também são os embaixadores da Ordem Jedi, protegendo a República de todos os perigos. Poucos são fortes o bastante na Força e possuem a devoção necessária para seguir o caminho Jedi, mas esses poucos são recompensados com uma poderosa aliada. Eles caminham num mundo maior do que aqueles que não sentem e nem vêem a Força.

Façanhas

Todos os Jedi fazem jornadas na galáxia para aumentar seu conhecimento e ajudar os que necessitam. Eles levam sua responsabilidade seriamente, considerando mesmo as missões mundanas como testes pessoais. Muitos Jedi seguem o lado da luz, mas alguns tornam-se seguidores do lado negro e usam a Força para o mal ou com intenções egoístas. Aqueles que cresceram no lado da luz evitam usar a Força o tempo todo, preferindo encontrar outras soluções e guardar a Força para quando ela for realmente necessária. Os que sucumbem ao lado negro usam cada vantagem que dispõem, empregando a Força para solucionar problemas da mesma forma que um soldado utilizaria seu blaster para matar um pernilongo.

Tabela 3-2: O Jedi

Nível de Base	Bônus de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de Defesas, Sabre-de-Luz, Aptidões Iniciais, Talentos
2º	+2	Aptidão Bônus
3º	+3	Talento
4º	+4	Aptidão Bônus
5º	+5	Talento
6º	+6	Aptidão Bônus
7º	+7	Construir Sabre-de-Luz, Talento
8º	+8	Aptidão Bônus
9º	+9	Talento
10º	+10	Aptidão Bônus
11º	+11	Talento
12º	+12	Aptidão Bônus
13º	+13	Talento
14º	+14	Aptidão Bônus
15º	+15	Talento
16º	+16	Aptidão Bônus
17º	+17	Talento
18º	+18	Aptidão Bônus
19º	+19	Talento
20º	+20	Aptidão Bônus

Perícias de Classe (treinado em 2 + o modificador de Inteligência): Acrobacia, Conhecimento (todos os grupos, escolhidos individualmente), Iniciativa, Mecânica, Percepção, Pilotar, Saltar, Tolerância, Usar a Força.

CARACTERÍSTICAS

O poder do Jedi flui através da Força, que lhe confere habilidades especiais. Este personagem frequentemente domina a habilidade de sentir a energia viva, que flui em todos os seres, e envolve toda galáxia. Carisma e Sabedoria são as habilidades mais importantes para um Jedi, embora quaisquer das outras habilidades tenham quase a mesma importância.

HISTÓRICO

Um Jedi começa como um aprendiz Padawan auxiliado por um Mestre Jedi. (Antes do 1º nível, o personagem é treinado como um estudante pelo Conselho Jedi. Ele inicia sua carreira heróica no 1º nível quando ele é escolhido como um aprendiz Padawan.) O Jedi tem um desejo genuíno de usar a Força para ajudar as pessoas pela galáxia. Um Jedi tem uma profunda conexão com seu mentor e a Ordem Jedi, mas geralmente opera apenas com contatos tangenciais com seu mestre ou a Ordem.

Contudo, nem todos os que estudam as artes Jedi são realmente membros da Ordem Jedi. Durante as Antigas Guerras Sith (milhares de anos antes da Batalha de Yavin), muitos acólitos Sith e iniciados eram membros nesta classe antes de se tornarem um aprendiz Sith de um Lorde Sith em particular (veja a página 234). Esta classe também é comum entre outras tradições da Força que tem uma forte ligação com as artes Jedi, como a dos Jensaarai (veja a página 111).

EXEMPLOS DE JEDI EM STAR WARS

Luke Skywalker (após ser treinado sob a tutela de Obi-Wan Kenobi e Yoda), Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Mace Windu, Bastila Shan, Quinlan Vos.

INFORMAÇÕES DE JOGO

O Jedi possui as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades

Um Jedi deve ser talentoso em todas as habilidades, mas Sabedoria e Carisma são as mais importantes. Força e Destreza também são úteis.

Pontos de Vida

O Jedi começa o jogo no 1º nível com um número de pontos de vida igual a 30 + o seu modificador de Constituição. A cada nível depois do 1º o Jedi ganha 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O Jedi ganha um número de Pontos da Força igual à 5 mais metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo) no 1º nível e a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe. Quaisquer Pontos da Força remanescentes do nível anterior são perdidos.

Bia-Lan Weez, Jedi Humana Mulher

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todas as características seguintes são da classe Jedi.

Bônus de Defesas

No 1º nível você ganha +1 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude, Defesa de Reflexos e Defesa de Vontade.

Sabre-de-luz

Você inicia o jogo com um sabre-de-luz dado pelo seu mestre. Mais tarde, você pode construir seu próprio sabre-de-luz (veja Construir Sabre-de-luz, a seguir).

Aptidões Iniciais

Você começa o jogo com as seguintes Aptidões bônus:
Sensitivo à Força
Proficiência com Armas (Sabres-de-luz)
Proficiência com Armas (Armas Simples)

Talentos

No 1º nível e a cada nível de número ímpar subseqüente (3º, 5º, 7º etc.) você escolhe um talento de qualquer uma das árvores de talentos seguintes.

Você pode escolher um talento de qualquer árvore que desejar, mas deve cumprir com os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja indicado o contrário, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DO CÔNSUL JEDI

Os Jedi que seguem o caminho do cônsul são negociadores e embaixadores habilidosos. Você prefere usar a força de suas palavras e a sabedoria que a Força concede para resolver conflitos.

Conselheiro Habilidoso: Você pode gastar uma ação de rodada completa aconselhando um aliado, dessa forma você concede a ele um bônus de +5 em seu próximo teste de perícia. Se você gastar um ponto da Força, esse bônus aumenta para +10. O alvo precisa ser capaz (e estar disposto) a ouvir e compreender seus conselhos. Você não pode aconselhar a si mesmo. Esse é um efeito de afetar a mente.

CONSTRUINDO UM SABRE-DE-LUZ

Você pode construir um sabre-de-luz se você possuir pelo menos 7 níveis heróicos, e também possuir as aptidões Sensitivo à Força e Proficiência com Armas (sabres-de-luz). Você precisa gastar 1500 créditos para obter os componentes básicos e 24 horas ininterruptas para construir a arma. Ao término desse tempo, faça um teste de Usar a Força contra um ND 20; você não pode escolher 20 nesse teste. Se o teste for bem sucedido, você completa a construção do sabre-de-luz. Se o teste falhar, você precisa gastar outras 24 horas desmanchando e reconstruindo a arma defeituosa.

Quando o sabre-de-luz estiver construído você precisa gastar um ponto da Força para se harmonizar com ele (uma ação de rodada completa). A partir desse momento, você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com um sabre-de-luz construído por você. Ninguém além de você que empunhar essa arma ganhará esse bônus.

Você pode construir um sabre-de-luz de lâmina dupla ao invés de um sabre-de-luz normal, mas o custo dos componentes aumentam para 3000 créditos.

Negociador Especialista: Utilizando uma ação padrão, você pode enfraquecer a determinação de um inimigo com suas palavras. O alvo precisa ter um valor de Inteligência de 3 ou maior e precisa ser capaz de ver, ouvir e compreender você. Faça um teste de Persuasão; se o resultado igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, ele se cai 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). O alvo ganha um bônus de +5 em sua Defesa de Vontade se for de nível maior que você. Se o alvo alcançar a condição final de seu marcador, ele não irá cair inconsciente; ao invés disso, ele não poderá atacar você ou seus aliados pelo resto do encontro, a menos que você ou um de seus aliados ataque-o ou os aliados dele. Esse é um efeito de afetar a mente.

Negociador Mestre: Se você for bem sucedido ao usar o talento Negociador Especialista (veja acima), seu alvo cai um passo adicional no seu marcador de condição, totalizando 2 passos negativos. Este é um efeito de afetar a mente.

Pré-requisitos: Negociador Especialista.

Persuasão da Força: Você pode usar seu modificador da perícia Usar a Força ao invés de seu modificador da perícia Persuasão quando realizar testes de Persuasão. Você é considerado treinado na perícia Persuasão. Se você estiver habilitado a fazer uma nova jogada de um teste de Persuasão, você pode, ao invés disso, fazer uma nova jogada de seu teste de Usar a Força (sujeito as mesmas circunstâncias e limitações).

Pré-requisitos: Negociador Especialista.

ÁRVORE DE TALENTOS DO GUARDIÃO JEDI

Os Jedi que seguem o caminho do guardião são mais voltados para o combate que outros Jedi, afiam suas habilidades para se tornarem combatentes mortais.

Alvo Elusivo: Quando estiver lutando corpo-a-corpo com um ou múltiplos oponentes, outros oponentes que tentarem acertar você com ataques à distância receberão uma penalidade de -5. Essa penalidade se acumula com a penalidade normal por atirar em combate corpo-a-corpo (veja Disparar ou Arremessar em combate corpo-a-corpo, página 169), tornando a penalidade por tentar acertá-lo em -10.

Intuição da Força: Você pode usar seu modificador da perícia Usar a Força ao invés de seu modificador da perícia Iniciativa quando realizar testes de Iniciativa. Você é considerado treinado na perícia Iniciativa. Se você estiver habilitado a fazer uma nova jogada de um teste de Iniciativa, você pode, ao invés disso, fazer uma nova jogada de seu teste de Usar a Força (sujeito as mesmas circunstâncias e limitações).

Meditação de Batalha: A técnica Jedi conhecida como Meditação de Batalha permite que você e seus aliados trabalhem juntos, em harmonia, e num nível de precisão que só pode se dar através da Força. Utilizando uma ação de rodada completa, você pode gastar 1 Ponto da Força para conferir a você e todos os seus aliados em até 6 quadrados de você +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque que permanece até o final do encontro. Esse bônus não se estende para os aliados que se encontram fora da área de efeito, mesmo quando se moverem para dentro do alcance de 6 quadrados. Aliados beneficiados pela Meditação de Batalha precisam permanecer em até 6 quadrados de você para manter o bônus de competência, e eles o perdem se você for cai inconsciente ou morrer. Esse é um efeito de afetar a mente.

Recuperação Acrobática: Se um efeito fizer com que você caia prostrado, você pode realizar um teste de Acrobacia contra ND 20 para permanecer em pé.

Resiliente: Você pode gastar uma ação de rodada completa para subir dois passos no seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

ÁRVORE DE TALENTOS DO SENTINELA JEDI

Os Jedi que seguem o caminho do sentinela são os verdadeiros inimigos do Lado Negro, pois, onde quer que vão caçam o mal e lutam para impedir que a escuridão se espalhe. Você é um mestre da sutileza e é difícil de ser tentado pelo Lado Negro, mesmo quando é constantemente confrontado pelo seu poder.

Flagelo do Lado Negro: Contra criaturas com um Valor do Lado Negro de 1 ou maior, você causa dano extra nos ataques corpo-a-corpo igual ao seu bônus de Carisma (mínimo de +1).

Pré-requisitos: Sentir o Lado Negro.

Limpar a Mente: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste resistido de Usar a Força feito para evitar ser detectado por outros usuários

da Força. Você deve usar o resultado da nova jogada, mesmo que seja pior que o da primeira.

> "Aliada minha é a Força, e uma poderosa aliada ela é"
>
> - Mestre Jedi Yoda

Névoa da Força: Você pode gastar um Ponto da Força como uma ação padrão para criar uma "névoa" que esconderá você e seus aliados da percepção de outros. Você pode esconder um número de criaturas em sua linha de visão igual ao seu nível de classe. Faça um teste de Usar a Força e compare o resultado com a Defesa de Vontade de qualquer oponente que se mova para a linha de visão de qualquer das criaturas escondidas por sua Névoa da Força. Se seu teste ultrapassar a Defesa de Vontade do oponente, todas as criaturas são tratadas como se possuíssem camuflagem total contra esse oponente. A Névoa da Força permanecerá por até 1 minuto, mas será dissipada instantaneamente se qualquer um que estiver escondido por ela fizer um ataque.

Pré-requisitos: Limpar a Mente.

Resistir ao Lado Negro: Você ganha +5 de bônus da Força em todos seus valores de Defesa contra poderes da Força que tenham o descritor [Lado Negro] e poderes da Força originados de qualquer usuário do Lado Negro da Força (ou seja, qualquer usuário da Força que tenha um Valor do Lado Negro igual ao seu valor de Sabedoria).

Pré-requisitos: Sentir o Lado Negro.

Sentir o Lado Negro: Os Jedi que seguem o caminho do sentinela se tornam excepcionalmente capazes de expurgar o mal. Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Usar a Força feitos para sentir a presença, e relativa localização de um personagem com um Valor do Lado Negro de 1 ou maior. Você deve usar o resultado da nova jogada, mesmo que seja pior que o da primeira.

Sentindo o Lado Negro

Você deve estar ciente que seu alvo tem um Valor do Lado Negro de 1 ou mais para usar talentos, aptidões ou outras habilidades que dependem que o alvo tenha um Valor do Lado Negro. Testemunhar um alvo executando uma ação na qual ele ganharia um aumento no Valor do Lado Negro (como usar um poder da Força com o descritor [Lado Negro]) satisfaz essa exigência. Os Mestres também podem abrir mão dessa exigência quando você encontra um oponente que você saiba ter um Valor do Lado Negro devido a encontros anteriores (como tendo tido experiência passada com stormtroopers ou Lordes Sith) ou para oponentes que não estão tendo precauções particulares para esconder a presença do Lado Negro (tais como bandidos, caçadores de recompensas, senhores do crime, etc).

Árvore de Talentos do Combate com Sabre-de-luz

O sabre-de-luz é a arma preferida pelo Jedi. Não sendo desajeitado ou aleatório como um blaster, o sabre-de-luz é uma arma elegante para um combatente mais civilizado. Os seguintes talentos permitem a você aprimorar suas proezas realizadas com um sabre-de-luz.

Arremessar Sabre-de-luz: Você pode arremessar um sabre-de-luz utilizando uma ação padrão, tratando ele como uma arma de arremesso (sem este talento, um sabre-de-luz arremessado é considerado uma arma de arremesso improvisada). Você é considerado proficiente em arremessar o sabre-de-luz, e você aplica as penalidades normais por alcance na jogada de ataque (veja a tabela 8-5: Penalidades de Alcance). O sabre-de-luz arremessado causa o dano normal da arma se acertar.

Se o alvo não estiver afastado de você mais do que 6 quadrados, você pode retornar seu sabre-de-luz para suas mãos utilizando uma ação rápida ao fazer um teste de Usar a Força contra um ND 20.

Bloquear: Como uma reação, você pode neutralizar um ataque corpo-a-corpo ao ser bem sucedido num teste de Usar a Força. O ND para o teste de perícia é igual ao resultado obtido na jogada do ataque que deseja neutralizar, e você recebe uma penalidade cumulativa de -5 em seu teste de Usar a Força para cada vez que tenha usado o talento Bloquear ou Defletir desde o começo de seu turno passado.

Você pode usar o talento Bloquear para neutralizar um ataque corpo-a-corpo de área, como um realizado pela aptidão Ataque Giratório. Se você for bem sucedido no teste de Usar a Força, você recebe metade do dano se o ataque acertar e nenhum dano se o ataque errar. Você pode gastar um ponto da Força para usar este talento para neutralizar um ataque contra um personagem adjacente.

Você precisa ter um sabre-de-luz em mãos e ativado para usar este talento, e precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreendido.

Defesa com Sabre-de-luz: Utilizando uma ação rápida, você pode usar seu sabre-de-luz para aparar ataques de seus oponentes, recebendo +1 de bônus de deflexão em sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno. Você precisa ter um sabre-de-luz em mãos e ativado para usar este talento, e você não ganha o bônus de deflexão se estiver surpreendido ou, de alguma outra forma, não estar ciente dos ataques.

Você pode escolher este talento mais de uma vez; cada vez que selecionar este talento o bônus de deflexão aumenta em +1 (num máximo de +3).

Defletir: Como uma reação, você pode neutralizar um ataque à distância ao ser bem sucedido num teste de Usar a Força. O ND para o teste da perícia é igual ao resultado obtido na jogada do ataque que deseja neutralizar, e você recebe uma penalidade cumulativa de -5 em seu teste de Usar a Força para cada vez que tenha usado o talento Bloquear ou Defletir desde o começo de seu turno passado. Você precisa ter um sabre-de-luz em mãos e ativado para usar este talento, e precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreendido. Você pode gastar um ponto da Força para usar este talento para neutralizar um ataque contra um personagem adjacente.

Você pode usar este talento pra defletir alguns dos muitos tiros disparados de uma arma de ataque à distância ajustada em modo automático, ou o

poder da Força Relâmpago da Força. Se você for bem sucedido no teste de Usar a Força, você recebe metade do dano se o ataque acertar e nenhum dano se o ataque errar. Este talento não tem efeito em outros tipos de ataques em área (como uma granada, mísseis, e lança-chamas).

Este talento não pode ser usado para neutralizar ataques realizados por Veículos de tamanho Colossal (fragata) ou maior, a menos que o ataque seja feito por uma arma de defesa de ponto.

Especialização em Arma (sabres-de-luz): Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano proveniente de ataque corpo-a-corpo com sabre-de-luz.

Pré-requisito: O talento Foco em Arma (sabres-de-luz) (veja a página 88).

Redirecionar Disparo: Este talento permite a você redirecionar um disparo defletido para uma trajetória específica causando dano em outra criatura ou objeto que esteja no caminho. Uma vez por rodada, quando você for bem sucedido em defletir um disparo de blaster, você pode fazer imediatamente um ataque à distância contra um outro alvo que esteja em sua linha de visão. Aplique as penalidades normais na jogada de ataque (veja tabela 8-5: Penalidades de Alcance), não levando em conta a distância que o disparo percorreu para "atingir" você. Se o ataque for bem sucedido, ele causa o dano normal da arma no alvo.

Apenas simples disparos de blaster podem ser redirecionados dessa maneira. Grandes quantidades de tiros por armas em modo automático e outros tipos de projéteis não podem ser redirecionados.

Pré-requisitos: Defletir, Bônus de base de ataque +5.

Consrtruir um Sabre-de-Luz

Do 7º nível pra cima você pode construir seu próprio sabre-de-luz (veja o quadro lateral Construindo um Sabre-de-luz).

Aptidões Bônus

A cada nível de número par (2º, 4º, 6º etc.) você recebe uma aptidão bônus. Essa aptidão deve ser escolhida da lista seguinte, e você deve preencher quaisquer pré-requisitos para essa aptidão.

Acuidade com Armas, Artes Marciais I, Artes Marciais II, Artes Marciais III, Ataque Acrobático, Ataque Duplo, Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataque Rápido, Ataque Triplo, Crítico Triplicado, Defender-se em Corpo-a-Corpo, Desarmar Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (sabres-de-luz), Foco em Perícia, Poderoso na Força, Investida Aprimorada, Investida Poderosa, Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II, Maestria com Duas Armas III, Mobilidade, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Treinamento em Perícia, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Arani Korden, Nobre Humana Mulher

Créditos

No 1º nível um Jedi inicia o jogo com 3d4x100 créditos.

Nobre (Noble)

Os membros da classe nobre empregam sua inteligência e carisma naturais para trilhar seu caminho pela galáxia. Da verdadeira realeza aos oficialmente eleitos, comandantes militares à senhores do crime, comerciantes, mercadores, embaixadores, astros do holovídeo, e magnatas de corporações influentes, os tipos de personagens que aparecem na classe nobre são variados e numerosos. Alguns trazem honra ao nome, outros são traiçoeiros e desonrosos. Com um sorriso vencedor, uma língua afiada, uma poderosa mensagem, ou a promessa de cumprir seus compromissos, o nobre comanda com respeito, faz amigos, e inevitavelmente influência as pessoas.

Façanhas

Muitos nobres se colocam em situações perigosas por causa de algo que acreditam ou porque seus trabalhos exigem isso. Outros esperam usar seus talentos de negociação para passar pelos problemas que aparecem, ou procurar um meio de tirar proveito dos problemas de outros. Seja qual for sua motivação inicial, os nobres normalmente aspiram uma causa e uma meta que os sustentem emocionalmente nas mais difíceis situações e missões. Um aventureiro nobre pode ser um ajudante de um embaixador, um comerciante autônomo, um diplomata, um verdadeiro príncipe ou princesa, ou um tenente foragido. Nobres frequentemente se sentem responsáveis pelos outros, sendo que alguns se consideram melhores que aqueles que o cercam.

Características

O nobre nutre sentimentos de boa vontade e honestidade, ou pelo menos a ilusão disso, para que tenha sucesso. Enquanto outras classes atiram primeiro, o nobre pergunta primeiro e espera finalizar negociando um acordo. O nobre acredita que pode ser mais eficiente com palavras e acordos ao invés da violência, ao invés de puxar um blaster e atirar de forma impulsiva pra ver no que dá. O nobre sente-se mais confortável em regiões mais civilizadas do espaço, onde a lei e a ordem se fazem presentes. De todas as classes, os nobres são os que têm as melhores habilidades diplomáticas e de barganha. Eles são bons oradores, negociadores, e até mesmo enganadores. Também possuem a habilidade para inspirar os outros, e eles se tornam excelentes líderes.

HISTÓRICO

Os nobres iniciam nessa profissão de várias formas diferentes. Nobres altruístas acreditam que é dever e responsabilidade deles servir e liderar. Nobres mais egoístas procuram fama, riqueza e poder geralmente associados com a posição que almejam. Nobres com sede pelo poder tiram vantagem do sistema e ajudam deliberadamente os outros apenas quando há ganho pessoal. Os corredores do poder estão chamando. A forma com que o nobre responde a isso é que faz a diferença.

EXEMPLOS DE NOBRES EM STAR WARS

Leia Organa, Padmé Amidala, Bail Organa, Talon Karrde, "Jabba, o hutt", Chanceler Valorun, Supremo Chanceler Palpatine.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os nobres possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades

Carisma é, sem sombra de dúvida, o valor de habilidade mais importante de um nobre, já que a habilidade do nobre de interagir com os outros e projetar um senso de confiança são cruciais para seu sucesso. Sabedoria e Inteligência formam a base para as outras perícias importantes, e o valor dessas habilidades também são significativos.

Pontos de Vida

Os nobres começam o jogo no 1º nível com um número de pontos de vida igual a 18 + o seu modificador de Constituição. A cada nível depois do 1º, os nobres ganham 1d6 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O Nobre ganha um número de Pontos da Força igual a 5 mais metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo) no 1º nível e a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe. Quaisquer Pontos da Força remanescentes do nível anterior são perdidos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todas as características seguintes são da classe Nobre.

Bônus de Defesa

No 1º nível você ganha +1 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade.

Aptidões Iniciais

Você começa o jogo com as seguintes aptidões bônus:

Lingüista*
Proficiência com Armas (pistolas)
Proficiência com Armas (armas simples)

* Você deve cumprir com os pré-requisitos dessa aptidão (valor mínimo de Inteligência 13) para recebê-la.

TABELA 3-3: O NOBRE

Nível de Base	Bônus de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de Defesas, Aptidões Iniciais, Talento
2º	+1	Aptidão Bônus
3º	+2	Talento
4º	+3	Aptidão Bônus
5º	+3	Talento
6º	+4	Aptidão Bônus
7º	+5	Talento
8º	+6	Aptidão Bônus
9º	+6	Talento
10º	+7	Aptidão Bônus
11º	+8	Talento
12º	+9	Aptidão Bônus
13º	+9	Talento
14º	+10	Aptidão Bônus
15º	+11	Talento
16º	+12	Aptidão Bônus
17º	+12	Talento
18º	+13	Aptidão Bônus
19º	+14	Talento
20º	+15	Aptidão Bônus

Perícias de Classe (treinado em 6 + o modificador de Inteligência): Montar, Conhecimento (todos os grupos, escolhidos individualmente), Dissimulação, Iniciativa, Obter Informação, Percepção, Persuasão, Pilotar, Tratar Ferimentos, Usar Computador

Talentos

No 1º nível e a cada nível de número ímpar subseqüente (3º, 5º, 7º etc.) você escolhe uma talento de qualquer uma das árvores de talentos seguintes. Você pode escolher um talento de qualquer árvore que desejar, mas deve cumprir com os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DA INFLUÊNCIA

Uma das características mais fortes do nobre é sua habilidade de exercer uma influência sobre seus oponentes.

Enfraquecer a Determinação: Uma vez por rodada, quando você causar dano igual ou maior que o Limite de Dano do alvo, faça um teste de Persuasão como uma ação livre; se o resultado desse teste igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, você o enche de terror, fazendo com que ele fuja de você em deslocamento máximo durante 1 minuto. O alvo afetado não poderá utilizar ações padrões, ações rápidas, ou ações de rodada completa enquanto estiver fugindo, e o alvo para de fugir e volta a poder agir normalmente caso seja ferido. Como uma reação ou ação livre, o alvo pode gastar um ponto da Força (se ele já não tiver gasto um nessa rodada) para anular o efeito deste talento. Esse efeito é automaticamente anulado se o nível do alvo for igual ou maior que seu nível de personagem. Este é um efeito de afetar a mente.

Pré-requisitos: Presença.

Enfraquecer a Determinação Aprimorado: Como Enfraquecer a Determinação (veja acima), exceto que agora o alvo não para de fugir caso seja ferido.

Pré-requisitos: Presença, Enfraquecer a Determinação.

Exigir Rendição: Uma vez por encontro você pode fazer um teste de Persuasão utilizando uma ação padrão para exigir a rendição de um oponente que tenha tido seus pontos de vida reduzidos à metade ou menos do total. Se seu teste igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, ele se rende a você e seus aliados, largando qualquer arma que esteja segurando, e não faz nenhuma ação hostil. Se o alvo for de nível maior que você, ele recebe um bônus de +5 na Defesa de Vontade. Se você ou qualquer um de seus aliados atacarem o alvo, ele não se submeterá a sua vontade e poderá agir normalmente. Você só pode usar este talento contra o mesmo alvo uma vez por encontro. Este é um efeito de afetar a mente.

Pré-requisitos: Presença.

Presença: Você pode fazer um teste de Persuasão para intimidar uma criatura como uma ação padrão (ao invés de uma ação de rodada completa).

ÁRVORE DE TALENTOS DA INSPIRAÇÃO

Os nobres são reconhecidos pela sua habilidade para inspirar seus seguidores e imbuí-los com grandeza. Você pode conseguir resultados de seus amigos, aliados e seguidores que outros líderes não conseguiriam.

Todas os talentos desta árvore possuem efeitos de afetar a mente. E lembre-se: você não pode usar nenhum destes talentos em si mesmo.

Fortalecer Aliado: Utilizando uma ação padrão você pode fortalecer um aliado que esteja em sua linha de visão, fazendo-o subir um passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155) e dando à ele um número de pontos de vida temporários igual ao nível de personagem dele se ele tiver metade ou menos do seu total de pontos de vida. O dano sofrido é subtraído primeiro dos pontos de vida temporários, e quaisquer pontos de vida temporário remanescentes ao final do encontro são perdidos. Você não pode fortalecer o mesmo aliado mais de uma vez em um mesmo encontro, e você não pode fortalecer a si mesmo.

Incitar Fervor: Toda vez que você acertar um oponente em um ataque corpo-a-corpo ou à distância você pode (como uma ação livre) escolher dar à um aliado que esteja em sua linha de visão um bônus no dano de seu próximo ataque igual ao nível de personagem dele. Uma vez que o fervor tenha sido incitado, o aliado afetado não precisa permanecer dentro de sua linha de visão; se ele errar o próximo ataque, ele perde o bônus no dano concedido por este talento. Você não pode incitar fervor em si mesmo.

Pré-requisitos: Fortalecer Aliado, Inspirar Confiança.

Inspirar Confiança: Utilizando uma ação padrão, você pode inspirar confiança em todos os aliados que estejam dentro de sua linha de visão, concedendo à eles +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e +1 de bônus de moral nos testes de perícia pelo resto do encontro ou até que você fique inconsciente ou morra. Uma vez inspirados seus aliados não precisam permanecer dentro de sua linha visão. Você não pode inspirar confiança em si mesmo.

Inspirar Ardor: Toda vez que um aliado que esteja dentro de sua linha de visão realizar um ataque que faça cair em um passo o marcador de condição de um oponente (como por causar um dano que exceda o Limite de Dano do alvo), ele cai um passo negativo adicional.

Pré-requisitos: Fortalecer Aliado, Inspirar Confiança, Incitar Fervor.

Inspirar Rapidez: Utilizando uma ação rápida você pode encorajar um de seus aliados que se encontra dentro de sua linha de visão a realizar com rapidez um teste de perícia. No próximo turno desse aliado, ele pode fazer um teste de perícia que requeira uma ação padrão utilizando uma ação de movimento.

ÁRVORE DE TALENTOS DA LIDERANÇA

Como um líder nato, você sabe como liderar seus companheiros e seguidores rumo ao sucesso.

Todos os talentos desta árvore são efeitos de afetar a mente. Além disso, você não pode usar nenhum destes talentos em si mesmo.

Confiança: Você pode abrir mão de uma ação padrão sua para dar a um aliado que esteja dentro de sua linha de visão uma ação padrão ou ação de movimento extra no próximo turno dele, para usá-la de maneira que ele desejar. Esse aliado não perderá a ação extra se, mais tarde, a linha de visão com você for interrompida.

Pré-requisitos: Líder Nato, Coordenar.

Coordenar: Um nobre com este talento tem o dom de fazer as pessoas trabalharem em conjunto. Quando usa este talento, utilizando uma ação padrão, todos os aliados que estiverem dentro de sua linha de visão recebem +1 de bônus adicional quando eles usarem uma ação de prestar auxilio até o começo do seu próximo turno (veja Prestar Auxílio, página 159).

Você pode escolher este talento mais de uma vez; cada vez que o fizer, o bônus concedido pelo talento Coordenar aumenta em +1 (para um máximo de +5).

Comandar à Distância: Qualquer aliado que receber o benefício por seu talento Líder Nato (veja abaixo) não irá perder esse benefício se a linha de visão dele com você for interrompida.

Pré-requisitos: Líder Nato.

Líder Destemido: Utilizando uma ação rápida você pode se tornar um exemplo de coragem para seus aliados. Pelo resto do encontro, seus aliados recebem +5 de bônus de moral em suas Defesas de Vontade contra qualquer efeito de medo. Seus aliados perdem esse benefício se perderem a linha de visão com você, ou se você for morto ou ficar inconsciente.

Pré-requisitos: Líder Nato.

Líder Nato: Uma vez por encontro, utilizando uma ação rápida, você concede à todos os aliados que estejam em sua linha de visão +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque. Este efeito permanece enquanto eles mantiverem a linha de visão com você. Um aliado perde este bônus imediatamente se a linha de visão com você for interrompida ou se você ficar inconsciente ou morrer.

Reorganizar as Tropas: Uma vez por encontro você pode reorganizar seus aliados e trazê-los de volta quando estiverem perto de serem derrotados. Utilizando uma ação rápida, qualquer aliado em sua linha de visão que esteja com metade do total de seus pontos de vida ganha +2 de bônus de moral em suas Defesa de Reflexos, Defesa de Vontade e +2 de bônus em todas as jogadas de dano pelo resto do encontro.

Pré-requisitos: Líder Nato, Comandar a Distância.

ÁRVORE DE TALENTOS DA LINHAGEM

Você levou uma vida privilegiada e colhe os benefícios de uma educação e de uma condição financeira superiores a da maioria dos cidadãos da galáxia.

Conexões: Você está apto a obter equipamentos licenciados, restritos, militares ou ilegais sem ter que pagar a licença certificada ou ter que passar por um teste de antecedentes, desde que o custo total do equipamento desejado seja igual ou menor que seu nível de personagem x1000 créditos. Além disso, quando tentar obter equipamento ou serviços pelo mercado negro, você reduz o multiplicador do custo no mercado negro em 1. Veja Itens Restritos (página 123) para mais detalhes.

Habilidade Espontânea: Algumas vezes você surpreende os outros com suas habilidades. Uma vez por dia, você pode realizar um teste de uma perícia sem treinamento como se você fosse treinado nela. Exceção: você não pode usar este talento para realizar um teste sem treinamento de Usar a Força como se tivesse treinamento nessa perícia a menos que possua a aptidão Sensitivo à Força (página 91).

Você pode selecionar este talento mais de uma vez; cada vez que fizer, você poderá utilizá-lo uma vez a mais por dia.

Pré-requisitos: Instruído.

Instruído: Graças a sua excelente educação você pode fazer qualquer teste da perícia Conhecimento sem treinamento.

Riqueza: A cada vez que você recebe um nível (incluindo o nível no qual selecionou este talento), você recebe uma quantidade de créditos igual a 5000x seu nível de classe. Você pode gastar esses créditos da maneira que desejar. Os créditos são colocados em uma localização acessível e civilizada de sua escolha ou em sua conta bancária particular.

Deel Surool, Malandro Twi'lek Homem

Aptidões Bônus

A cada nível de número par (2º, 4º, 6º etc.) você recebe uma aptidão bônus. Essa aptidão deve ser escolhida da lista seguinte, e você deve preencher quaisquer pré-requisitos para esta aptidão.

Acuidade com Armas, Cirurgia com Cibernéticos, Defender-se em Corpo-a-Corpo, Especialista Cirúrgico, Foco em Perícia, Lingüista, Treinamento em Perícia, Proficiência com Armaduras (leves), Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas), Proficiência com Armas (Rifles).

CRÉDITOS

No 1º nível um nobre inicia o jogo com 3d4x400 créditos.

MALANDRO (SCOUNDREL)

Malandros são ladinos – bons, maus, e neutros – que vivem à margem da lei ou lutam contra ela para atingir algum objetivo maior. Eles podem vir de qualquer planeta ou região da galáxia. Muitos usam sua sagacidade e destreza para realizar tarefas e muitos contam com seu carisma como um plano b quando tudo o mais falha. Os malandros sobrevivem com ousadia, esperteza, trapaça e duas caras. Eles atuam por seu bom senso, por mentiras, trapaças, roubos, e até mesmo lutando quando se faz necessário.

TABELA 3-4: O MALANDRO

Nível de Base	Bônus de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de Defesas, Aptidões Iniciais, Talento
2º	+1	Aptidão Bônus
3º	+2	Talento
4º	+3	Aptidão Bônus
5º	+3	Talento
6º	+4	Aptidão Bônus
7º	+5	Talento
8º	+6	Aptidão Bônus
9º	+6	Talento
10º	+7	Aptidão Bônus
11º	+8	Talento
12º	+9	Aptidão Bônus
13º	+9	Talento
14º	+10	Aptidão Bônus
15º	+11	Talento
16º	+12	Aptidão Bônus
17º	+12	Talento
18º	+13	Aptidão Bônus
19º	+14	Talento
20º	+15	Aptidão Bônus

Perícias de Classe (treinado em 4 + o modificador de Inteligência): Acrobacia, Conhecimento (todos os grupos, escolhidos individualmente), Dissimulação, Furtividade, Iniciativa, Mecânica, Obter Informação, Percepção, Persuasão, Pilotar, Usar Computador.

FAÇANHAS

Muitos malandros vivem uma vida de aventuras por causa da excitação que ela traz. Outros se aventuram para se aprimorar em suas carreiras ilícitas. Alguns são ladinos de bom coração que estão nessa apenas pela emoção da coisa ou para corrigir uma coisa errada que aconteceu com eles ou alguém que eles amavam. Outros ainda são uns desprezíveis sem caráter que servem apenas a um senhor – a ganância que há dentro deles. Muito frequentemente são um aventureiro malandro "em cima do muro", mudando suas alianças e atitudes conforme o clima político muda, até que algo maior que ele mesmo o coloque num determinado curso através da galáxia. Aventureiros malandros chamam a si mesmos de contrabandistas, piratas, foras da lei, jogadores, hackers, enganadores, ladrões, ladinos e espiões.

CARACTERÍSTICAS

Os malandros possuem um talento para entrar e sair de encrencas. Eles possuem um instinto de auto-preservação que os mantém vivos, mas normalmente vem em conjunto com a necessidade de vivenciar as emoções que esta profissão tem a oferecer, e muitos aventureiros malandros têm um senso de honra que algumas vezes faz com que eles vão contra suas inclinações naturais.

HISTÓRICO

Geralmente os malandros não iniciam nessa carreira procurando desafiar a autoridade e quebrar a lei. Alguns acreditam que esta profissão seja um meio de se rebelar. Outros acabam indo para o outro lado da lei por causa de má sorte, decisões erradas ou circunstancias além do seu controle. As habilidades que eles adquirem ao longo de suas carreiras os tornam excelentes membros para qualquer tipo de equipe.

EXEMPLOS DE MALANDROS EM STAR WARS

Han Solo, Lando Calrissian, Dash Rendar, Dexter Jettster, Ghent, Watto.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os malandros possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades

Destreza e Inteligência são os valores de habilidades mais importantes de um malandro, porque precisam ter reflexos e raciocínio rápidos se quiserem sobreviver. Carisma é importante para se safar de problemas através da lábia, e Sabedoria é útil para se enxergar um problema antes que ele ache o malandro.

Pontos de Vida

Os malandros começam o jogo no 1º nível com um número de pontos de vida igual a 18 + o seu modificador de Constituição. A cada nível depois do 1º, os malandros ganham 1d6 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O malandro ganha um número de Pontos da Força igual à 5 mais metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo) no 1º nível e a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe. Quaisquer Pontos da Força remanescentes do nível anterior são perdidos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todas as características seguintes são da classe Malandro.

Bônus de Defesa

No 1º nível você ganha +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +1 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade.

Aptidões Iniciais

Você começa o jogo com as seguintes aptidões bônus:

Tiro à Queima Poupa
Proficiência com Armas (pistolas)
Proficiência com Armas (armas simples)

Talentos

No 1º nível e a cada nível de número ímpar subseqüente (3º, 5º, 7º etc.) você escolhe um talento de qualquer uma das árvores de talentos seguintes. Você pode escolher um talento de qualquer árvore que desejar, mas deve cumprir com os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DA SORTE

Muitos malandros gostam de jogar com o destino colocando todas as cartas na mesa e confiando na sorte (ou na Força) para lhes trazer riquezas, fama, e sucesso.

Apostador: Você recebe +2 de bônus de competência nos testes de Sabedoria quando apostar (veja o quadro lateral Apostando na próxima página).

Você pode escolher este talento mais de uma vez; cada vez que fizer, o bônus de competência aumenta em +2.

Favorecido pela Sorte: Toda vez que você obter um sucesso decisivo em um ataque corpo-a-corpo ou à distância você ganha uma ação padrão extra. Você precisa utilizar essa ação padrão extra antes do final deste turno, ou irá perdê-la.

Talentoso: Uma vez por dia, você pode refazer um teste de perícia e utilizar o melhor resultado obtido.

Você pode escolher este talento mais de uma vez; cada vez que fizer, você poderá utilizá-lo uma vez por dia a mais.

Tiro de Sorte: Uma vez por dia, você pode refazer uma jogada de ataque e utilizar o melhor resultado obtido.

Você pode escolher este talento mais de uma vez, cada vez que fizer, você poderá utilizá-la uma vez por dia a mais.

Pré-requisitos: Talentoso

Sorte do Tolo: Utilizando uma ação padrão você pode gastar um ponto da Força para ganhar um dos seguintes benefícios pelo resto do encontro: +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque, +5 de bônus de competência nos testes de perícia, ou +1 de bônus de competência em todas as suas Defesas.

ÁRVORE DE TALENTOS DA MÁ SORTE

Sua mãe sempre dizia que você só dava problema. Agora seus inimigos também pensam assim.

Ataque Furtivo: A qualquer momento que seu oponente estiver surpreendido ou, de outra maneira, tenha seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos nagado, você causa 1d6 pontos de dano extra com um ataque corpo-a-corpo ou à distância bem sucedido. Você precisa estar a até 6 quadrados de distância do alvo para fazer um ataque furtivo com uma arma à distância.

Você pode escolher este talento mais de uma vez, cada vez que o fizer, seu dano do ataque furtivo aumenta em +1d6 (até o máximo de +10d6).

Ataque Vil: Toda vez que você for bem sucedido num ataque contra um oponente que tenha seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos negado, o alvo cai um passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

Combatente: Se você se mover ao menos 2 quadrados antes de seu ataque e terminar seu movimento em um quadrado diferente de onde o iniciou, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque até o começo de seu próximo turno.

Desconcertar: Utilizando uma ação padrão, você pode fazer ou falar algo que pegue seus inimigos com a guarda baixa. Todos os oponentes que estejam a 6 quadrados de você e em sua linha de visão recebem -2 de penalidade em suas defesas até o começo do seu próximo turno. A penalidade é cancelada se a linha de visão com você for interrompida.

Pré-requisitos: Semear Confusão.

Semear Confusão: Ao gastar duas ações rápidas, você pode usar seu talento para causar problemas e instigar o caos para dilacerar seus inimigos. Até o começo de seu próximo turno, você anula todos os bônus de moral e intuição aplicados aos inimigos em sua linha de visão.

ÁRVORE DE TALENTOS DO HACKER

Você se move como um fantasma através da Holonet e pode encontrar brechas nos sistema de mainframes inimigos e sistemas de computador com uma graça estonteante.

Hacker Mestre: Você pode refazer qualquer teste de Usar Computador feito para aumentar o seu acesso a um computador, utilizando o melhor dos dois resultados.

Pré-requisitos: Invasão Relâmpago

Invasão Relâmpago: Você pode emitir um comando de rotina para um computador (veja a página 79) como uma ação rápida.

Traçar: Você pode substituir sua perícia Usar Computador para qualquer teste de Obter Informação desde que tenha como acessar uma rede de computadores.

ÁRVORE DE TALENTOS DO ESPAÇONAUTA

Você vaga pelas rotas do espaço procurando riqueza, fama, aventuras, ou alguma coisa a mais. Você é realmente bom com veículos em geral.

Pirata Espacial: Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque quando estiver a bordo de uma espaçonave. Este bônus se aplica aos ataques feitos com as armas de uma espaçonave assim como armas pessoais usadas a bordo de uma espaçonave.

Pré-requisitos: Habituado com o Espaço.

Guerreiro Estelar: Toda vez que você tirar um 20 natural em uma jogada de ataque realizada a bordo de uma espaçonave, você ganha um Ponto da Força temporário. Se esse ponto da Força não for usado antes do fim do encontro, ele é perdido.

Pré-requisitos: Habituado com o Espaço.

Habituado com o Espaço: Você não sofre penalidades na jogada de ataque quando estiver em ambientes com baixa ou nenhuma gravidade e você ignora os efeitos debilitantes do enjôo espacial (veja Ambientes de Gravidade Zero, página 267). Além disto, você é considerado proficiente em qualquer arma de espaçonave.

Hiperguiado: Uma vez por dia, quando estiver a bordo de uma espaçonave, você pode adicionar seu nível da classe malandro como um bônus em uma única jogada de ataque, teste de perícia ou teste de habilidade. A decisão de adicionar esse bônus pode ser feita após ser conhecido o resultado da jogada ou do teste.

Aptidões Bônus

A cada nível de número par (2º, 4º, 6º etc.) você recebe uma aptidão bônus. Essa aptidão deve ser escolhida da lista seguinte, e você deve preencher quaisquer pré-requisitos para essa aptidão.

Ataque em Movimento, Certeiro, Combate Veicular, Defender-se em Corpo-a-Corpo, Esquiva, Foco em Perícia, Mobilidade, Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas), Saque Rápido, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Treinamento em Perícia.

CRÉDITOS

No 1º nível um Malandro inicia o jogo com 3d4x250 créditos.

APOSTANDO

Personagens podem vencer ou perder créditos ao apostarem em corridas de swoop ou por jogar jogos de azar, como sabacc e jubileu. Use estas regras sempre que um personagem jogar contra a casa, estiver jogando contra outros personagens, ou se arriscar em jogos de puro azar.

Apostando contra a Casa: Quando estiver apostando contra a Casa, tipo quando jogar Roda de Jubileu ou arriscando o resultado de uma corrida, você deve declarar quantos créditos você quer arriscar em sua aposta. Um teste de Sabedoria irá determinar se você ganhou ou perdeu, e em quanto:

RESULTADO DO TESTE DE SABEDORIA	GANHOS OU PERDAS
Menos que 5	Perda de toda a aposta
5 - 9	Perda de metade da aposta
10 - 14	Nem perde nem ganha; mantém toda a aposta
15 - 19	Ganha o valor da aposta x2
20 - 24	Ganha o valor da aposta x5
25 ou mais	Ganha o valor da aposta x10

Apostando contra outros personagens: Quando estiver apostando contra outros oponentes, incluindo personagens do Mestre e outros heróis, cada participante declara quantos créditos quer arriscar e realiza um teste de Sabedoria. O personagem que obtiver o maior resultado vence; Se dois participantes empatarem como o maior resultado, eles dividem a vitória. Cada participante que não o(s) vencedor(es) compara seu resultado do teste contra o resultado vencedor, usando a diferença dos valores para determinar quantos créditos são deduzidos de sua aposta e adicionando ao valor da aposta do vencedor.

DIFERENÇA	MUNDANÇA AOS VITORIOSOS
1 - 4	Nem perde nem ganha; mantém toda a aposta
5 - 9	Dê metade do valor da sua aposta ao vencedor
10 ou mais	Perde tudo, dê todo o valor de sua aposta ao vencedor

Jogos de Puro Azar: Quando você jogar um jogo de puro azar, testes de Sabedoria nunca vão ser necessários. Simplesmente role 1d20 e consulte a tabela abaixo:

RESULTADO NO D20	CONSEQUÊNCIA
1 - 15	Perde toda a aposta
16	Perde metade do valor da aposta
17	Nem perde nem ganha; mantém toda a aposta
18	Ganha o valor da aposta x2
19	Ganha o valor da aposta x5
20	Ganha o valor da aposta x10

BATEDOR (SCOUT)

Os batedores são exploradores e aventureiros naturais cheios de curiosidade e treinados para todo tipo de situação nos ambientes onde geralmente operam. Os batedores tendem a ser independentes, alistando-se onde os pagamentos são generosos e suas habilidades são melhores utilizadas e testadas. Os batedores compreendem a disposição do terreno em que se encontram, assim como a órbita dos planetas, o que faz com que eles aprendam a achar trilhas que atravessam regiões selvagens e também se tornem bons pilotos. Eles sabem como reconhecer o perigo e localizar o básico necessário para a sobrevivência. O batedor busca conhecimento, tentando resolver mistérios,

Tabela 3-5: O Batedor

Nível de Base	Bônus de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de Defesas, Aptidões Iniciais, Talento
2º	+1	Aptidão Bônus
3º	+2	Talento
4º	+3	Aptidão Bônus
5º	+3	Talento
6º	+4	Aptidão Bônus
7º	+5	Talento
8º	+6	Aptidão Bônus
9º	+6	Talento
10º	+7	Aptidão Bônus
11º	+8	Talento
12º	+9	Aptidão Bônus
13º	+9	Talento
14º	+10	Aptidão Bônus
15º	+11	Talento
16º	+12	Aptidão Bônus
17º	+12	Talento
18º	+13	Aptidão Bônus
19º	+14	Talento
20º	+15	Aptidão Bônus

Perícias de Classe (treinado em 5 + o modificador de Inteligência): Montar, Conhecimento (todos os grupos, escolhidos individualmente), Escalar, Furtividade, Iniciativa, Mecânica, Nadar, Percepção, Pilotar, Resistência, Saltar, Sobrevivência.

e procura ser sempre o primeiro a ver algo novo e diferente. Também aprendem como se proteger de qualquer coisa escondida no final da próxima colina ou no meio da mais distante nebulosa.

FAÇANHAS

Muitos batedores se tornam aventureiros para ver o que há no próximo sistema estelar. Suas boas habilidades os tornam excelentes membros de qualquer equipe. Eles são, geralmente, os melhores rastreadores, guias e sobreviventes que a galáxia tem a oferecer. Alguns batedores são cientistas e pesquisadores que aprenderam as habilidades dessa profissão para que não precisem depender de outros. Alguns vendem seus serviços para quem pagar mais. Mais frequentemente, os batedores possuem um bom coração, um senso de honra, e um desejo latente de abraçar as regiões selvagens da galáxia e aprender como conquistá-las - tanto no sentido figurado ou literal. Os batedores aventureiros chamam a si mesmo de patrulheiros, caixeiros-viajantes, caçadores, exploradores, guias, estudiosos aventureiros, e soldados de vanguarda.

CARACTERÍSTICAS

Os batedores dosam sua curiosidade insaciável com excelentes instintos de sobrevivência. Eles fazem uso da destreza e inteligência, assim como sabedoria, para prever e evitar perigos. O batedor possui uma inabalável fé em si mesmo e em suas habilidades que algumas vezes possibilita à ele invocar suas reservas e força interior para escapar de situações difíceis. Os batedores gostam de serem os primeiros a alcançar qualquer lugar, ainda que prefiram chegar inteiros. Eles podem ser grosseiros ou taciturnos, joviais ou tagarelas. São confiantes e corajosos, e frequentemente valorizam as maravilhas que a galáxia tem para oferecer.

HISTÓRICO

Os batedores vêm para essa profissão em busca de algo, normalmente conhecimentos, segredos ou as respostas para os mistérios das eras. Estudiosos, quando possivelmente associados com uma instituição de aprendizagem ou um governo em particular, geralmente abandonam as salas das academias em busca da pesquisa e trabalho em campo. Desbravadores e exploradores podem trabalhar para um governo ou instituição militar, ou eles podem ser contratados como autônomos por qualquer um que esteja disposto a pagar por seus serviços. Muitos batedores se destacam como caçadores de recompensa, especialmente aqueles que combinarem perícias militares com suas habilidades de rastreamento e procura. Todo grupo de aventureiro se beneficiará por ter um batedor entre eles.

EXEMPLOS DE BATEDORES EM STAR WARS

Chewbacca, o ewok Whicket, Capitão Tarpals.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os batedores possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades
As perícias chaves da maioria dos batedores dependem de Destreza, Inteligência e Sabedoria. Força também é útil para o batedor treinado em perícias atléticas.

Pontos de Vida
Os batedores começam o jogo no 1º nível com um número de pontos de vida igual a 24 + o seu modificador de Constituição. A cada nível depois do 1º, eles ganham 1d8 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força
O batedor ganha um número de Pontos da Força igual a 5 mais metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo) no 1º nível e a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe. Quaisquer Pontos da Força remanescentes do nível anterior são perdidos.

Características de Classe
Todas as características seguintes são da classe batedor.

Bônus de Defesa
No 1º nível você ganha +1 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos. (Veja a página 152 para maiores informações sobre defesas.)

Aptidões Iniciais
Você começa o jogo com as seguintes aptidões bônus:
Recuperação Rápida*
Proficiência com Armas (pistolas)
Proficiência com Armas (rifles)
Proficiência com Armas (armas simples)
* Você deve cumprir com os pré-requisitos dessa aptidão (valor mínimo de Constituição 13 e treinado na perícia Tolerância) para ganhá-la.

Talentos
No 1º nível e a cada nível de número ímpar subseqüente (3º, 5º, 7º etc.) você escolhe um talento de qualquer uma das árvores de talentos seguintes.

Você pode escolher um talento de qualquer árvore que desejar, mas deve cumprir com os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Kelko, Batedor Rodiano Homem

Árvore de Talentos da Consciência
Você é excepcionalmente bom em perceber coisas e evitar situações perigosas.

Esquiva Excepcional I: Você mantém seu bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos mesmo se for flanqueado ou atacado por um inimigo escondido. Você ainda perde seu bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos se estiver imobilizado.

Pré-requisitos: Sentidos Aguçados, Iniciativa Aprimorada.

Esquiva Excepcional II: Você não pode ser flanqueado. Você pode reagir a oponentes em ambos os lados facilmente, como se reagisse a um único atacante.

Pré-requisitos: Sentidos Aguçados, Iniciativa Aprimorada, Esquiva Excepcional I.

Iniciativa Aprimorada: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Iniciativa, mas o resultado da nova jogada deve ser utilizado mesmo que seja pior.

Pré-requisitos: Sentidos Aguçados.

Rastreador Experiente: Você não recebe penalidades nos testes de Sobrevivência feitos para seguir rastros quando estiver se movimentando utilizando seu deslocamento normal. Sem este talento você recebe uma penalidade de -5 nos testes de Sobrevivência feitos para seguir rastros quando estiver se movimentando no seu deslocamento normal.

Pré-requisitos: Sentidos Aguçados.

Sentidos Aguçados: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Percepção, mas o resultado da nova jogada deve ser utilizado mesmo que seja pior.

Tiro Apurado: Você não recebe penalidade em sua jogada de ataque quando estiver atacando alvos com camuflagem (mas não camuflagem total).

Pré-requisitos: Sentidos Aguçados.

Árvore de Talentos da Camuflagem
Você aprende como se mesclar rapidamente ao ambiente.

Camuflagem Total: Qualquer situação que lhe conceda camuflagem (veja página 164), ao invés disso, concederá camuflagem total.

Pré-requisitos: Furtividade Aprimorada, Movimento Encoberto.

Furtividade Aprimorada: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Furtividade, mas o resultado da nova jogada deve ser utilizado mesmo que seja pior.

Movimento Encoberto: Você é muito bom em se esconder estando

em movimento. Você não recebe penalidades em seu teste de Furtividade quando estiver se movimentando no seu deslocamento normal.

Pré-requisitos: Furtividade Aprimorada.

ÁRVORE DE TALENTOS DO IMPROVISADOR

Você é especialmente habilidoso em "se virar" em mundos remotos.

Barganhador: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Persuasão feito para barganhar (veja a perícia Persuasão, página 73). Entretanto, você precisa utilizar o resultado da nova jogada.

Engembrador: Você pode fazer uma nova jogada de qualquer teste de Mecânica feitos para fazer uma Gambiarra (veja a perícia Mecânica, página 68), quando o intuito for o de reparos. Entretanto, você precisa utilizar o resultado da nova jogada.

Passo-Largo: Seu deslocamento aumenta em 2 quadrados se você estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura. Se você tiver um deslocamento natural de vôo, escalada ou de natação, esse(s) aumenta(m) em 2 quadrados também. Você não pode se beneficiar deste talento se estiver usando armadura média ou pesada.

Sabedoria de Improvisador: Toda vez que você jogar um 20 natural em um teste de perícia durante um encontro, você recebe um ponto da Força temporário, se esse Ponto da Força não for usado antes do fim do encontro, ele é perdido.

ÁRVORE DE TALENTOS DO SOBREVIVENTE

Como um explorador de lugares perigosos, você é treinado para reagir a perigos e em situações de dificuldade, assim como se guiar por terrenos difíceis.

Corredor: Quando você usar uma ação de correr, você pode se mover a até cinco vezes o valor de seu deslocamento (ao invés do normal de quatro vezes seu deslocamento).

Esforço Extremo: Você pode utilizar duas ações rápidas para ganhar um bônus de +5 em um único teste de Força ou de uma perícia baseada em Força realizado nesta mesma rodada.

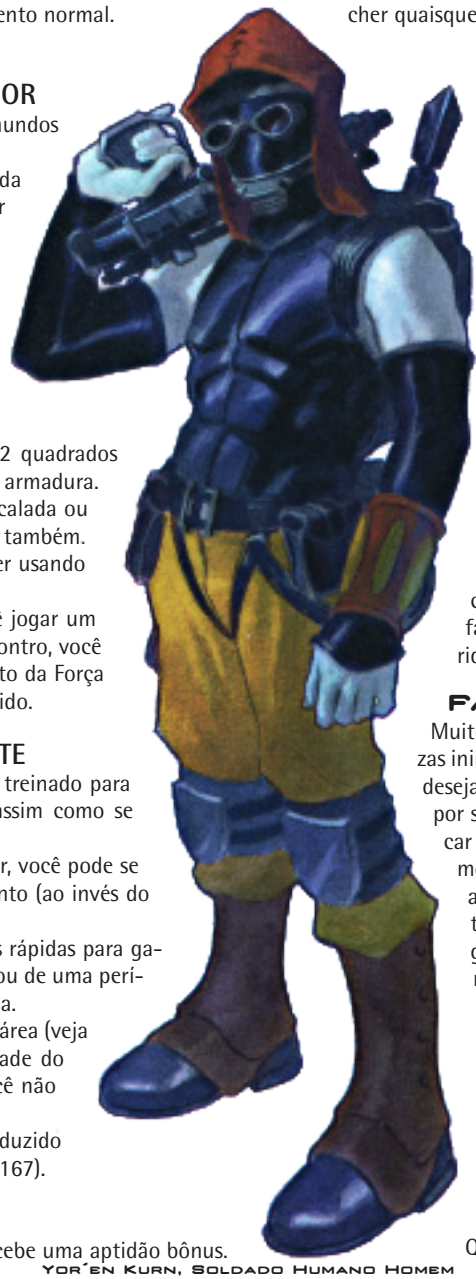
Evasão: Se você for atingido por um ataque em área (veja Ataques de Área, página 181), você receberá metade do dano se o ataque o acertar. Se o ataque errar, você não recebe dano.

Movimento Livre: Seu deslocamento não é reduzido por terrenos difíceis (veja Terrenos Difíceis, página 167).

APTIDÕES BÔNUS

A cada nível de número par (2º, 4º, 6º etc.) você recebe uma aptidão bônus. Essa aptidão deve ser escolhida da lista seguinte, e você deve preencher quaisquer pré-requisitos para essa aptidão.

Ataque em Movimento, Certeiro, Combate Veicular, Esquiva, Foco em Perícia, Franco-atirador, Lingüista, Mobilidade, Proficiência com Armaduras (leves, médias ou pesadas), Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas), Tiro à Queima Roupa, Tiro Distante, Tiro Meticuloso, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Treinamento em Perícia.



Yor'en Kurn, Soldado Humano Homem

CRÉDITOS

No 1º nível um batedor inicia o jogo com 3d4x250 créditos.

SOLDADO (SOLDIER)

Os soldados combinam disciplina com habilidades marciais para se tornarem os melhores combatentes na galáxia. Soldados podem ser leais defensores daqueles em necessidade, saqueadores cruéis, ou bravos aventureiros. Também podem ser mercenários, campeões da nobreza, ou assassinos de coração frio. Eles lutam por glória, por honra, para fazer a coisa certa, para ganhar poder, para adquirir riquezas ou simplesmente pela emoção da batalha.

FAÇANHAS

Muitos soldados vêem as aventuras, ataques em fortalezas inimigas e missões perigosas como seu trabalho. Alguns desejam defender aqueles que não são capazes de fazê-lo por si só; outros procuram usar seus músculos para marcar sua passagem na galáxia. Sejam quais forem suas motivações iniciais, muitos soldados buscam viver pela adrenalina do combate e a excitação de uma aventura. Soldados aventureiros chamam a si mesmo de guardas, guarda-costas, campeões, seguranças, guerreiros, mercenários, soldados de sorte ou simplesmente aventureiros.

CARACTERÍSTICAS

Os soldados possuem as melhores de todas as habilidades de combate, e um soldado desenvolve estilos e técnicas para se destacar entre seus companheiros de profissão. Alguns soldados são especialmente aptos com certas armas, outros treinados para realizar manobras de combate específicas. Quando os soldados adquirem mais experiência eles

têm mais oportunidades de desenvolver suas habilidades de combate.

Histórico

Muitos soldados vêm para essa profissão após terem recebido treinamento mínimo de uma organização militar, milícia local, ou exército particular. Alguns se formaram em academias; outros são autodidatas e bem testados. Um soldado pode ter pego em armas para escapar de uma vida medíocre. Outro pode ter seguido a tradição de uma família orgulhosa. Soldados de uma mesma unidade compartilham certa camaradagem, mas muitos não têm nada em comum, exceto o valor em batalha e o desejo de aplicá-lo na hora certa.

Exemplos de Soldados em Star Wars

Almirante Ackbar, Corran Horn, Capitão Panaka, Capitão Typho, General Crix Madine, Kyle Katarn, Wedge Antilles, Zam Wessel.

Informações de Jogo

Os soldados possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades

Como a maioria dos combatentes do universo de Star Wars usa blasters e outras armas de combate à distância, Destreza é o valor de habilidade mais importante para o soldado, seguido de perto pela Constituição e Força. Entretanto, não subestime a importância da Inteligência e Sabedoria já que muitas perícias úteis ao soldado são baseadas nessas habilidades.

Pontos de Vida

Os soldados começam o jogo no 1º nível com um número de pontos de vida igual a 30 + o seu modificador de Constituição. A cada nível depois do 1º, eles ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O soldado ganha um número de Pontos da Força igual a 5 mais metade de seu nível de personagem (arredondado para baixo) no 1º nível e a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe. Quaisquer Pontos da Força remanescentes do nível anterior são perdidos.

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe Soldado.

Bônus de Defesa

No 1º nível, você ganha +1 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude.

Aptidões Iniciais

Você começa o jogo com as seguintes aptidões bônus:

Proficiência com Armas (armas simples)
Proficiência com Armas (pistolas)
Proficiência com Armas (rifles)
Proficiência com Armaduras (leves)
Proficiência com Armaduras (médias)

Talentos

No 1º nível e a cada nível de número ímpar subseqüente (3º, 5º, 7º etc.) você escolhe um talento de qualquer uma das árvores de talentos seguintes. Você pode escolher um talento de qualquer árvore que desejar, mas deve cumprir com os pré-requisitos (se houver) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Tabela 3-6: O Soldado

Nível de Base	Bônus de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de Defesas, Aptidões Iniciais, Talento
2º	+2	Aptidão Bônus
3º	+3	Talento
4º	+4	Aptidão Bônus
5º	+5	Talento
6º	+6	Aptidão Bônus
7º	+7	Talento
8º	+8	Aptidão Bônus
9º	+9	Talento
10º	+10	Aptidão Bônus
11º	+11	Talento
12º	+12	Aptidão Bônus
13º	+13	Talento
14º	+14	Aptidão Bônus
15º	+15	Talento
16º	+16	Aptidão Bônus
17º	+17	Talento
18º	+18	Aptidão Bônus
19º	+19	Talento
20º	+20	Aptidão Bônus

Perícias de Classe (treinado em 3 + o modificador de Inteligência): Conhecimento (Táticas), Escalar, Iniciativa, Mecânica, Nadar, Percepção, Pilotar, Resistência, Saltar, Tratar Ferimentos, Usar Computador.

ÁRVORE DE TALENTOS DO ESPECIALISTA EM ARMADURAS

Você pode maximizar os benefícios por usar armadura ao mesmo tempo em que reduz ou elimina algumas de suas desvantagens.

Defesa Blindada: Quando estiver calculando sua Defesa de Reflexos, você pode somar seu nível heróico ou seu bônus de armadura, o que for maior. Você precisa ser proficiente com a armadura que estiver usando para receber esse benefício.

Defesa Blindada Aprimorada: Quando estiver calculando sua Defesa de Reflexos, você pode somar seu nível heróico mais metade de seu bônus de armadura (arredondado para baixo) ou seu bônus de armadura, o que for maior. Você precisa ser proficiente com a armadura que estiver usando para receber esse benefício.

Pré-requisitos: Defesa Blindada.

Couraçado: Sua armadura não reduzirá seu deslocamento ou a distância que pode se mover quando estiver correndo. Você precisa ser proficiente com a armadura que estiver usando para receber esse benefício.

Pré-requisitos: Defesa Blindada.

Maestria com Armadura: O bônus máximo de Destreza de sua armadura aumenta em +1. Você precisa ser proficiente com a armadura que estiver usando para receber esse benefício.

Pré-requisitos: Defesa Blindada.

Segunda Pele: Quando estiver usando uma armadura na qual seja proficiente, seus bônus de armadura em sua Defesa de Reflexos e bônus de equipamento em sua Defesa de Fortitude aumentam em +1.

Pré-requisitos: Defesa Blindada.

ÁRVORE DE TALENTOS DO LUTADOR

Você gosta de lutar próximo de seus inimigos e se engaja em combates corpo-a-corpo com eles.

Ataque Atordoante: Quando causar dano num oponente com um ataque corpo-a-corpo, esse oponente cai um passo adicional em seu marcador de condição (veja a página 155) se sua jogada de dano igualar ou exceder o limite de dano do alvo.

Pré-requisitos: Golpe Duro.

Coronhada: Você pode usar uma arma de combate à distância como uma arma de combate corpo-a-corpo sem receber penalidade na jogada de ataque. Normalmente você recebe uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque realizadas com uma arma improvisada. A arma será tratada, em todos os aspectos, como um porrete.

Se você estiver usando um rifle com uma baioneta montada (veja a página 126) ou vibrobaioneta (veja a página 129), você pode manejar essa arma como uma arma dupla. A ponta da baioneta ou vibrobaioneta é tratada normalmente, e a outra ponta é tratada como um porrete.

Desequilibrar Oponente: Você é habilidoso em deixar seus oponentes desequilibrados em combate corpo-a-corpo. Durante sua ação você deve escolher um oponente não mais que uma categoria de tamanho maior ou menor que você. Esse oponente não recebe seu bônus de Força nas jogadas de ataque quando estiver atacando você (se o oponente tiver penalidade pela Força, ele ainda aplica essa penalidade.). O modificador de Força do oponente ainda se aplica ao dano, normalmente. Você pode escolher um novo oponente em seu próximo turno.

Pré-requisitos: Especialista em Imobilização.

Especialista em Imobilização: Você ganha +2 de bônus de competência em ataque de Prender (veja a página 160).

Golpe Duro: Você causa +1 ponto de dano com ataques corpo-a-corpo.

ÁRVORE DE TALENTOS DO COMANDO

Você emprega táticas avançadas de combate para derrotar inimigos rapidamente, cobrir seus companheiro, e resistir a quaisquer desafios que atravessarem seu caminho.

Análise da Batalha: Utilizando uma ação rápida, você pode fazer um teste de Conhecimento (táticas) contra um ND 15. Se o teste for bem sucedido você sabe quais aliados e oponentes em sua linha de visão tiveram seus pontos de vida reduzidos à metade do valor total.

Tiro de Cobertura: Quando você fizer uma jogada de ataque à distância com uma pistola ou rifle, todos os aliados que estiverem a 6 quadrados de você quando o ataque for feito recebem +1 de bônus em sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno. Aliados dentro do alcance não precisam estar em sua linha de visão para receber o bônus.

Pré-requisitos: Análise da Batalha.

Demolidor: Quando você usar a perícia Mecânica para colocar um dispositivo explosivo, a explosão causa +2 dados de dano. Você pode pegar este talento várias vezes; seus efeitos se acumulam.

Atrair Disparos: Você pode distrair oponentes e convencê-los que você é o alvo mais fácil (ou mais perigoso) na área. Utilizando uma ação rápida faça um teste de Persuasão e compare o resultado com a Defesa de Vontade de todos os oponentes que puderem vê-lo. Se o resultado do teste exceder a Defesa de vontade do oponente, esse oponente não poderá atacar qualquer

"Seu amigo é realmente um mercenário. Gostaria de saber se ele realmente se importa com algo... Ou com alguém."

- Leia Organa

personagem a até 6 quadrados de você até o começo do seu próximo turno, desde que você não tenha cobertura contra esse oponente. (O oponente afetado, entretanto, ainda poderá atacar você.)

Interpor-se: Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação rápida para proteger um único aliado adjacente de ataques, recebendo o dano e sofrendo seus efeitos ao invés de seu aliado. Até o começo do seu próximo turno, qualquer ataque feito contra o aliado protegido terá como alvo você ao invés dele. Você pode decidir não proteger contra um determinado ataque o aliado protegido, contando que a decisão seja dita antes que a jogada de ataque seja feita.

Pré-requisitos: Treinado na perícia Iniciativa.

Indomável: Uma vez por dia, utilizando uma ação rápida, você pode subir 5 passos em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Isso não remove nenhuma condição persistente que esteja afetando você (veja a página 156). Você pode selecionar esse talento mais de uma vez. Cada vez que o fizer, você poderá usa-lo uma vez a mais por dia.

Duro de matar: Você pode usar um Retomar o Fôlego uma vez a mais por dia (veja Retomar o Fôlego, página 153). Se você possuir este talento e a aptidão Retomar o Fôlego Extra (veja a página 91), você poderá usar Retomar o Fôlego um total de três vezes por dia.

ÁRVORE DE TALENTOS DO ESPECIALISTA EM ARMAS

Você é altamente treinado em usar armas específicas.

Ataque Devastador: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas em que seja proficiente. Toda vez que você fizer um ataque bem sucedido contra um alvo usando essa arma, você trata o limite de dano de seu alvo como se fosse 5 pontos mais baixo quando estiver determinando o resultado do seu ataque.

Você pode escolher este talento mais de uma vez e cada vez que o fizer, se aplica a uma arma exótica ou grupo de armas diferente.

Ataque Penetrante: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas em que seja proficiente. Toda vez que você fizer um ataque bem sucedido contra um alvo usando essa arma, você trata a redução de dano de seu alvo como se fosse 5 pontos mais baixo quando estiver determinando o resultado do seu ataque.

Você pode escolher este talento mais de uma vez e cada vez que o fizer, se aplica a uma arma exótica ou grupo de arma diferentes.

Pré-requisitos: A aptidão Foco em Arma com a arma exótica ou grupo de armas escolhido.

Especialização em Arma: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas em que seja proficiente. Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com essas armas.

Você pode escolher este talento mais de uma vez e cada vez que o fizer, se aplica a uma arma exótica ou grupo de arma diferentes.

Pré-requisitos: a aptidão Foco em Arma com a arma exótica ou grupo de armas escolhido.

APTIDÕES BÔNUS

A cada nível de número par (2º, 4º, 6º etc.) você recebe uma aptidão bônus. Essa aptidão deve ser escolhida da lista seguinte, e você deve preencher quaisquer pré-requisitos para essa aptidão.

Arremessar, Artes Marciais I, Artes Marciais II, Artes Marciais III, Ataque Coordenado, Ataque Duplo, Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataque Rápido, Ataque Triplo, Impulso Eficaz, Certeiro, Combate Veicular, Crítico Triplicado, Defender-se em Corpo-a-Corpo, Derrubar, Desarme Aprimorado, Encontrão, Esmagar, Foco em Arma, Foco em Perícia, Franco-Atirador, Imobilizar, Investida Aprimorada, Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II, Maestria com Duas Armas III, Proficiência com Armaduras (pesadas), Proficiência com Arma Exótica, Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas), Proficiência com Armas (armas pesadas), Recuperação Rápida, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Tiro à Queima Roupa, Tiro Meticuloso, Tiro em Investida, Tiro Distante, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Treinamento em Perícia, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vigoroso.

CRÉDITOS

No 1º nível um soldado inicia o jogo com 3d4x250 créditos.

PERSONAGENS MULTICLASSES

Um personagem pode adicionar novas classes à medida que ele progride em níveis. Tornar-se multiclasse aumenta a versatilidade do personagem em detrimento da especialização.

CLASSES E CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

Como regra geral as habilidades de um personagem multiclasse são os somatórios das habilidades de cada classe do personagem.

Nível

"Nível de personagem" é o número de níveis totais do personagem. É derivado do total de XP adquirido e é usado para determinar quando as aptidões e aumentos em valores de habilidades são ganhos, como mostra a Tabela 3-1 Benefícios e Experiência Dependentes do Nível. "Nível de Classe" é o nível do personagem em uma classe específica, como visto nas tabelas de classe específica. Para heróis com uma única classe, o nível de personagem e o nível de classe são os mesmos.

Pontos de Vida

Cada vez que você ganha um novo nível, jogue um dado de vida (o tipo do dado depende da classe em que o nível foi ganho) e adicione o resultado aos pontos de vida totais do personagem. O modificador de Constituição do personagem se aplica a cada dado de vida jogado.

Por exemplo, um batedor de 1º nível que se torna um batedor de 1º nível/soldado de 1º nível ganha um número de pontos de vida adicionais igual a 1d10 + o modificador de Constituição do personagem. Algumas sessões de jogo depois, o personagem ganha um segundo nível na classe batedor, tornando-se um batedor de 2º nível/soldado de 1º nível, e como conseqüência seus pontos de vida aumentam em 1d8 + o modificador de Constituição do personagem.

Bônus de base de ataque

Some o bônus de base de ataque de cada classe para obter o bônus de base de ataque do personagem. Por exemplo, um nobre de 6º nível/soldado de 2º nível tem um bônus de base de ataque de +6 (+4 do nobre, +2 do soldado).

Defesas

A cada vez que o personagem ganhar um novo nível, sua Defesa de Reflexos, Defesa de Fortitude e Defesa de Vontade precisam ser ajustadas levando em conta o aumento do nível do personagem.

Um personagem que escolher o primeiro nível de uma nova classe ainda ganha um bônus de classe para uma ou mais de suas defesas; entretanto, esse bônus de classe não se acumula com os bônus de outras classes.

Perícias

Quando você escolher uma nova classe, você não ganha nenhuma nova perícia treinada. Entretanto, sua lista de perícias da classe expande para incluir as da nova classe. Se você adquirir a aptidão Treinamento em Perícia (veja página 93), você pode escolher sua nova perícia treinada da lista de perícias de classe de qualquer classe em que possuir níveis.

Por exemplo, Arani é uma nobre/soldado multiclasse que escolheu a aptidão Treinamento em Perícia. Sua nova perícia treinada pode ser escolhida da lista de perícias de classe do nobre ou da lista de perícias de classe do soldado.

Aptidões Iniciais

Quando você escolhe uma nova classe, você não ganha todas as suas aptidões iniciais. Selecione uma aptidão da lista de aptidões iniciais. Por exemplo, um nobre de 1º nível decide pegar um nível de soldado e ganha uma aptidão da sua escolha da lista de aptidões iniciais do soldado; ele escolhe Proficiência com Armas (rifles).

Talentos

Se um personagem ganha um talento como conseqüência por ganhar um nível, ele precisa escolher um talento associado com a classe em que ganhou o nível. Por exemplo, Arani é uma nobre de 2º nível que decide pegar um nível na classe soldado, o que garante a ela um talento. Ela precisa selecionar seu novo talento das árvores de talentos do soldado (ou das árvores de talentos da Força, se ela possuir a aptidão Sensitivo à Força), já que foi o nível de soldado que a concedeu o talento.

Aptidões

Para personagens multiclasse, as aptidões são recebidos no 3º nível e a cada 3 níveis de personagem subseqüente, independente do nível de uma classe específica (veja a Tabela 3-1: Benefícios e Experiência Dependentes do Nível).

Um personagem multiclasse que ganhe uma aptidão bônus pela classe precisa escolher essa da lista de aptidões bônus disponíveis à classe em particular. Por exemplo, Arani é uma nobre de 2º nível/soldado de 1º nível que decide pegar um segundo nível na classe soldado. Fazendo isso ela ganha uma aptidão bônus que precisa ser selecionado da lista de aptidões bônus do soldado (página 60).

Aumento de Habilidades

Para personagens multiclasse, habilidades são aumentadas a cada quatro níveis de personagem, independente do nível de uma classe específica (veja a Tabela 3-1: Benefícios e Experiência Dependentes do Nível).

Adicionando uma Segunda Classe

Quando um personagem de classe única ganha um nível, ele pode escolher em aumentar o nível nessa classe ou adicionar uma nova classe de 1º nível. O Mestre pode restringir as opções possíveis de acordo com o modo que encara as classes, perícias, experiência e treinamento. Por exemplo, o personagem pode precisar achar um tutor que o instrua nos caminhos da nova classe. Além disso, o Mestre pode exigir que o jogador decida em qual classe seu herói esta treinando antes dele fazer o "salto" para o próximo nível, exigindo tempo do personagem para praticar novas habilidades. Desse modo, adquirir uma nova classe será o resultado de esforços anteriores ao invés de um desenvolvimento súbito.

O personagem ganha o bônus de base de ataque, bônus de classe na Defesa, e perícias de classe, além dos pontos de vida do dado de vida relacionado e um talento associado com a nova classe.

Adicionar uma nova classe não é a mesma coisa que começar com um personagem nesta classe. Alguns dos benefícios para um herói de 1º nível representam a vantagem do treinamento enquanto era jovem e saudável, com muito tempo para praticar. Quando selecionar uma nova classe, um herói não recebe os seguintes benefícios iniciais, concedidos aos personagens que iniciam suas carreiras nessa classe:

- Aptidões Iniciais (Escolha apenas uma das aptidões iniciais)
- Pontos de Vida máximos e triplicados no primeiro Dado de Vida
- Créditos Iniciais

Avançando um Nível

Cada vez que um personagem multiclasse alcançar um novo nível, poderá aumentar em um o nível de qualquer uma de suas classes ou adicionar uma nova classe de 1º nível.

Quando um personagem multiclasse aumenta uma de suas classes em um nível, recebe todos os benefícios normais que personagens ganhariam naquele nível de classe: mais pontos de vida, possíveis bônus nas jogadas de ataque, melhores valores de defesas, e uma ou mais característica da classe nova (como um talento ou aptidão bônus). Além disso, um personagem multiclasse tem a opção de pegar qualquer uma das aptidões iniciais dessa classe como uma aptidão bônus.

Como Funciona a Multiclasse

Arani, uma nobre de 4º nível, decide expandir seu repertório aprendendo a ser um soldado. Quando Arani acumula 10000 XP, ela se torna um personagem de 5º nível. Porém, ao invés de pegar um 5º nível de nobre, ela se torna uma nobre de 4º nível/soldado de 1º nível. Como exatamente ela se focou nessa nova área não é essencial para a campanha, apesar de que o jogador deve encorajar o Mestre para criar uma razão dentro do jogo e a oportunidade para o herói adotá-la.

Agora, ao invés de ganhar os benefícios de um novo nível de nobre, ela adquire os benefícios por se tornar um soldado de 1º nível. Ela ganha pontos de vida como um soldado de 1º nível (1d10 + seu modificador de constituição), +1 bônus de base de ataque do soldado de 1º nível, o +2 de bônus de classe na Defesa de Fortitude do soldado, e um talento de soldado. Pelo fato dela ter ganho um nível, todas as suas defesas (Reflexos, Fortitude e Vontade) aumentam em 1.

Os benefícios, descritos anteriormente, são adicionados aos valores que ela já possuía como nobre. Ela não ganha nenhum dos benefícios que um nobre de 5º nível ganha.

Ao atingir 15000 XP, ela se torna um herói de 6º nível. Ela decide que deseja continuar no caminho do soldado e então aumenta seu nível de soldado em vez do nível de nobre. Novamente ela recebe os benefícios de um soldado ao adquirir um nível, não de nobre. Neste ponto, Arani é uma nobre de 4º nível/soldado de 2º nível. Sua habilidade de combate é um pouco melhor que a de um nobre de 4º nível, pois ela aprendeu alguma coisa sobre o combate durante seu treinamento como soldado. Seu bônus de base de ataque é +5 (+3 da classe de nobre e +2 da classe de soldado). Suas Defesas de Reflexos, Fortitude e Vontade aumentam cada uma em 1.

A cada novo nível, Arani decide se aumentará seu nível de nobre ou de soldado. É claro que, se ela realmente desejar ter habilidades mais diversificadas, poderia adquirir uma terceira classe, talvez Malandro. Neste ponto, ela pode estar qualificada para uma classe de prestígio (veja o Capítulo 12: Classes de Prestígio). Em geral, um personagem pode ser multiclasse tantas vezes enquanto tiver classes disponíveis.

Capítulo IV: Perícias

Deel Surool, um malandro, pode andar silenciosamente atrás de um Transporte Imperial, se abaixar junto à uma sombra, e escutar cuidadosamente um comandante stormtrooper dar ordens ao seu batalhão. Se Vor'em Kurn, um Soldado, tentasse a mesma coisa, haveria uma possibilidade maior de que ele fizesse tanto barulho que os stormtroopers o ouviriam. Ele, contudo, poderia correr para dentro do Transporte Imperial e tomar-lhe o controle, voando para longe enquanto os stormtroopers atiram inutilmente contra ele. Essas ações e muitas outras são determinadas pelas perícias que o personagem possui (nesse caso, Percepção, Pilotar e Furtividade).

Sumário das Perícias

As perícias de seu personagem representam uma variedade de habilidades, e você as melhora na medida que sobe de nível. Um teste de perícia leva em conta seu treinamento (bônus de perícia treinada), seu talento natural (modificador de habilidade) e a sorte (um lance de dado). Também pode ser levada em conta aptidões naturais de cada espécie para certas perícias, ou até a armadura que você está usando (penalidade de armadura), entre outras coisas.

Perícias Treinadas Vs. Perícias Não Treinadas

Quando criar um personagem, você pode escolher um número de perícias como sendo suas perícias treinadas. Seu personagem recebe um número de perícias treinadas baseado em sua classe de personagem e em seu modificador de inteligência (mínimo de 1 perícia treinada). Perícias treinadas são selecionadas da lista de perícias de classe do personagem no 1° nível, e um personagem pode adquirir novas perícias treinadas escolhendo a aptidão Treinamento em Perícia (página 93). A grande diferença entre uma perícia treinada e uma não treinada é que você ganha um bônus de +5 nos testes de perícia se você é treinado na perícia em questão. Entretanto, algumas perícias, como Usar a Força, não podem ser usadas sem treinamento.

Usando Perícias

Para fazer um teste de uma perícia jogue:

1d20 + metade do nível do seu personagem + modificador da habilidade chave + modificadores variados

Se você é treinado na perícia, some +5 ao resultado do teste de perícia.

Um teste de perícia é feito da mesma forma que uma jogada de ataque ou uma jogada de resistência. Quanto maior o resultado melhor. Você está tentando tirar um resultado que iguale ou exceda uma certa Classe de Dificuldade (CD), ou você está tentando superar o resultado do teste de um outro personagem. Por exemplo, para passar silenciosamente e sem ser percebido por um guarda, Deel precisa superar o resultado do teste de Percepção do guarda com seu teste de Furtividade.

Quando adicionar "metade do nível de seu personagem", sempre arredonde para baixo; um personagem de 1° nível soma +0.

O "modificador da habilidade chave" é o bônus ou a penalidade pela habilidade associada à perícia (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma). A habilidade chave da perícia está anotada em sua descrição e na tabela 4-2: Perícias.

"Modificadores Variados" incluem penalidades de armadura, bônus concedidos por aptidões, talentos ou equipamentos. Algumas perícias não podem ser usadas sem um treinamento. Essas perícias estão anotadas na tabela 4-4: Perícias. Se o seu personagem não for treinado nessas perícias particulares, não é permitido a você fazer qualquer tipo de teste com elas.

Como as Perícias Funcionam?

O personagem começa o jogo com um número de perícias treinadas baseadas em sua classe heróica inicial (Jedi, Nobre, Malandro, Batedor ou Soldado) e o modificador de Inteligência. Um personagem deve escolher suas perícias treinadas de uma lista maior de perícias de classe, como mostrado na tabela 4-1: Perícias Treinadas por Classe. Por exemplo, Rorworr, um wookiee batedor de 1° nível, tem 5 perícias treinadas por ser um Batedor. Como sua pontuação de inteligência é 12, ele ganha 1 perícia treinada a mais, totalizando 6 perícias treinadas. Essas perícias devem ser selecionadas da lista de perícias de classe de batedor. Rorworr seleciona Escalar, Iniciativa, Mecânica, Percepção, Pilotar e Furtividade como suas perícias treinadas.

Teste de Perícias

Quando seu personagem faz um teste de perícia, jogue 1d20 e some metade de seu nível de personagem + seu modificador da habilidade chave + quaisquer modificadores variados + 5 (caso o personagem for treinado na perícia). O sucesso depende da dificuldade da tarefa à sua frente.

Por exemplo: Rorworr, um wookiee batedor de 1° nível, com 12 de Inteligência, tenta destrancar uma cela de detenção Imperial para libertar um operativo rebelde aprisionado. Primeiro ele faz uma tentativa testando Mecânica. Rorworr é treinado na perícia, então ele pode fazer a tentativa, já que essa perícia não permite testes sem treinamento. Ele joga 1d20 e soma metade do seu nível (+0), seu modificador de inteligência (+1) e seu bônus de perícia treinada (+5). Ele consegue um resultado de 13. Infelizmente o Mestre sabe que a tranca na porta da cela tem uma CD de 15. Tendo falhado em seu teste e correndo contra o tempo, Rorworr atira na tranca com seu blaster.

Progredindo nas Perícias

Como os modificadores das perícias do personagem são baseados em seu nível de personagem, eles aumentam automaticamente conforme o personagem sobe de nível. Quando o personagem atinge o 2° nível, todos os modificadores de perícias, tanto perícias treinadas como não treinadas, sobem em 1. Os modificadores de perícia de um personagem também podem subir de outras formas.

Tipos de Testes de Perícias

Quando você usa uma perícia, você faz um teste de perícia para saber quão bem você se saiu. Baseado nas circunstâncias, seu resultado precisa igualar ou exceder um número particular, uma CD ou o resultado de um teste de perícia resistido, para que você use a perícia com sucesso. Quanto mais difícil for a tarefa, maior o número que você precisa nos dados.

As circunstâncias podem afetar o teste. Se você estiver livre para trabalhar sem distrações, você pode fazer tentativas cuidadosas e evitar erros banais. Se você tem tempo de sobra, você pode tentar quantas vezes precisar, garantindo que será bem sucedido. Se outros te ajudarem, você pode ter sucesso onde, de outra forma, teria falhado.

Testes Resistidos

Alguns testes de perícias são testes resistidos. Eles são feitos contra um número aleatório, geralmente o resultado de um teste de perícia de outro personagem. Por exemplo, esgueirar-se sem ser percebido por um guarda, você precisa superar o resultado do teste de Percepção com seu teste de Furtividade.

Você faz um teste de Furtividade e o Mestre faz o teste de Percepção do guarda. Quem obtiver o maior resultado vence a disputa. Em caso de empate em testes resistidos, o personagem com o maior modificador ganha. Por exemplo, se o teste de Furtividade resistido pelo teste de Percepção resultarem em empate, o modificador do teste de Furtividade seria comparado ao modificador do teste de Percepção. Se esses valores forem iguais, jogue novamente.

Teste Contra uma Classe de Dificuldade (CD)

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade (CD). A CD é um número definido pelo Mestre utilizando-se das regras da perícia como referencia, que você precisa alcançar num teste de perícia para ter sucesso; por exemplo, escalar os muros que cercam o perímetro de um depósito em ruínas pode ter uma CD 15. Para escalar os muros você precisa obter um resultado igual ou maior que 15 no teste de Escalar.

Testes de Perícias Não Treinadas

Algumas perícias só podem ser usadas se você for treinado naquela perícia. Se você não tiver Usar a Força, por exemplo, independentemente da sua classe, pontuação de habilidade e nível de experiência, você simplesmente não sabe o suficiente sobre a Força para tentar manipulá-la conscientemente. Perícias que não podem ser usadas sem treinamento estão marcadas com um "Não" na coluna "Usar sem Treinamento" da Tabela 4-2: Perícias.

Tentando Novamente

No geral, você pode tentar de novo se falhar, e pode continuar tentando indefinidamente. Muitas perícias, cotudo, trazem conseqüências naturais em casos de falha em seu uso que devem ser levadas em conta. Algumas perícias não podem ser testadas novamente em caso de falha para uma tarefa particular. Para a maioria das perícias, quando um personagem atinge sucesso em uma determinada tarefa, sucessos adicionais não significam nada.

Se Deel Surool, por exemplo, falhar em um teste de Mecânica para abrir uma trava mecânica, ele pode tentar de novo e continuar tentando. No entanto, se um alarme tocar caso ele falhe em um teste de Mecânica por 5 ou mais, então falhar tem suas conseqüências.

Tabela 4-1: Perícias Treinadas por Classe

Classe	Número de Perícias Treinadas	Perícias da Classe
Jedi	2 + Modificador de Int	Acrobacia, Conhecimento*, Iniciativa, Mecânica, Percepção, Pilotar, Saltar, Tolerância, Usar a Força
Nobre	6 + Modificador de Int	Dissimulação, Obter Informações, Iniciativa, Conhecimento, Percepção, Persuasão, Pilotar, Montar, Tratar Ferimentos, Usar Computador
Malandro	4 + Modificador de Int	Acrobacia, Dissimulação, Obter Informações, Iniciativa, Conhecimento*, Mecânica, Percepção, Persuasão, Pilotar, Furtividade, Usar Computador
Batedor	5 + Modificador de Int	Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Conhecimento*, Mecânica, Percepção, Pilotar, Montar, Furtividade, Sobrevivência, Nadar
Soldado	3 + Modificador de Int	Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Conhecimento (táticas), Mecânica, Percepção, Pilotar, Nadar, Tratar Ferimentos, Usar Computador

***Todas as variações da perícias, mas estas devem ser compradas individualmente.**

De maneira similar, se Roworr falhar em um teste de Escalar ele pode continuar tentando, porém se ele erra por 5 ou mais ele cai, após a queda ele pode se levantar e tentar novamente, se a queda não tiver sido tão longa ou dolorida.

Se a perícia não traz penalidades por falhas, você pode escolher um 20 e assumir que ficou tentando até eventualmente conseguir o melhor resultado possível (veja Testes sem Lance de Dados, página 61).

Lançando os Dados Novamente

Algumas características de espécie, talentos e outras habilidades especiais permitem que você lance novamente os dados em um teste de perícia. Você deve declarar que está usando essa opção imediatamente após fazer o teste, mas antes que qualquer efeito tenha se consumado. Além disso, você deve aceitar o resultado da nova jogada, mesmo se pior. Para todos os efeitos, o resultado da nova jogada é tratado como o resultado real do teste de perícia.

Mantendo o Melhor Resultado: Algumas características de espécie, talentos e outras habilidades especiais são mais flexíveis, permitindo que você faça um novo lance de dados e mantenha o melhor dos dois resultados. Esse caso é mais restrito e ou tem um número limitado de usos por dia (como o talento Talentoso, página 47) ou requer o gasto de 1 Ponto da Força (como o talento Adepto do Poder da Força, página 223). Como sempre, você deve declarar que está usando essa opção imediatamente após fazer o teste, mas antes que qualquer efeito tenha se consumado.

Lançando os Dados Novamente Múltiplas Vezes: Por vezes você tem mais que uma característica de espécie, talento ou outra habilidade especial que permita que você refaça uma jogada para o mesmo teste de perícia. Nesse caso, você pode escolher fazer uma nova jogada de cada vez na ordem que desejar, verificando o resultado de cada uma antes de decidir usar a próxima. Um cereano malandro, por exemplo, faz um teste de Iniciativa, não satisfeito com o resultado ele decide usar a característica de espécie de cereano que permite que ele jogue novamente seu teste de Iniciativa mantendo o novo resultado. Infelizmente o segundo resultado é pior ainda, então ele decide usar seu talento Talentoso (página 47) para refazer a jogada mais uma vez, dessa vez mantendo o melhor resultado entre a segunda e a terceira tentativa. De maneira alternativa ele poderia ter usado Talentoso primeiro, mantendo o melhor resultado entre a primeira jogada e a segunda e depois, se necessário, usar sua característica de espécie de cereano para fazer uma terceira tentativa e manter o terceiro resultado ao invés do melhor entre os dois primeiros.

Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar o uso de uma perícia mais fácil ou mais difícil, acarretando em um bônus ou uma penalidade ao modificador da perícia para o teste de perícia ou em uma mudança na CD do teste de perícia. Uma coisa é, para Kelko, um rodiano batedor, caçar para conseguir comida suficiente para comer enquanto acampa por um dia na floresta lunar de Endor usando a perícia Sobrevivência. Agora, procurar por provisões enquanto cruza 100 quilômetros do Deserto da Jundlândia em Tatooine é algo totalmente diferente. O Mestre pode alterar as chances de sucesso de quatro maneiras diferentes para levar em conta circunstâncias excepcionais:

- Dar um bônus de circunstância de +2 representando circunstâncias que melhorem o desempenho, como ter as ferramentas perfeitas para a tarefa, obter ajuda de outro personagem (veja Combinando Tentativas, página 62), ou possuir informações bem acuradas.
- Dar uma penalidade de circunstância de -2 representando circunstâncias que interfiram no desempenho, como usar ferramentas improvisadas ou possuir informações enganosas.
- Reduzir a CD em 2 (ou impor penalidades a um teste resistido) para repre-

sentar circunstâncias que tornem a tarefa mais fácil, como uma audiência amigável ou realizando uma tarefa que não precise ser perfeita.
- Aumentar a CD em 2 (ou adicionar bônus a um teste resistido) para representar circunstâncias que tornem a tarefa mais difícil, como uma audiência hostil ou realizando uma tarefa que não possa ter nenhuma falha.

Circunstâncias que afetem sua habilidade de realizar uma perícia modificam seu modificador de perícia. Circunstâncias que alterem o quão bem a tarefa deve ser realizada alteram a CD. Um bônus no modificador de perícia e uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado, eles aumentam suas chances de sucesso. Mas representam circunstancias diferentes e às vezes essa diferença é importante.

Deel Surool, o twi'lek malandro, por exemplo, quer se aproximar de um grupo de valentões trandoshanos que estão bebendo em uma cantina. Antes de tomar qualquer ação Deel tenta escutar os trandoshanos para determinar o humor deles. Ao fazer isso ele aumenta suas chances de assumir a atitude correta ao se apresentar, dando a ele um bônus de +2 ao modificador de perícia para seu teste de Persuasão. Os trandoshanos estão de bom humor, pois acabaram de receber um pagamento considerável, então o Mestre reduz o bônus que eles recebem por indiferença para +0. A tentativa diplomática de Deel não é melhor só porque os trandoshanos estão de bom humor, então ele não recebe um bônus para seu modificador de perícia.

Contudo, o chefe da gangue, um humano caçador de recompensas, tem sido mal sucedido em suas tentativas de localizar o wookiee que ele está tentando rastrear e suspeita de Deel. "O arquivo não mencionava algo sobre o wookiee ter sido visto varias vezes em companhia de um twi'lek?" Ele ganha um bônus de +2 em seu teste de Defesa de Vontade para resistir a ser persuadido, além dos +2 que recebe normalmente por estar indiferente.

O resultado que Deel tira no dado é 6 e ele soma 8, seu modificador de perícia incluindo o +2 por sua pesquisa de ultima hora. Seu resultado é 14. Os trandoshanos tem uma Defesa de Vontade de 13, então o resultado do teste de perícia de Deel é suficiente para mudar a atitude deles para amigável, mas não o líder deles, cuja Defesa de Vontade é 16. Os trandoshanos acolhem Deel Surool e lhe oferecem uma bebida, mas o líder deles o vigia com desconfiança.

Tempo e Testes de Perícia

A descrição de uma perícia informa se usá-la é uma ação padrão, uma ação de movimento, uma ação rápida, uma ação de rodada completa ou uma ação livre. Algumas perícias podem tomar minutos ou mesmo horas.

Em geral, uma perícia que requeira concentração, e com isso o distrai e impede de estar totalmente ciente do que acontece ao seu redor, provoca um ataque de oportunidade por parte de um oponente se você estiver dentro da área de ameaça dele quando você tentar usar a perícia. Veja Ataques de Oportunidade (página 163) para mais informações.

Testes sem Lance de Dados

Um teste de perícia representa a tentativa de alcançar um objetivo, geralmente em face de algum tipo de pressão ou distração. Contudo, por vezes você poderá usar a perícia sob circunstâncias favoráveis e eliminar o fator sorte.

Escolhendo 10

Quando você não está com pressa, não está sendo ameaçado ou distraído, você pode 'escolher 10'. Ao invés de jogar 1d20 para o teste de perícia, calcule seu resultado como se você tivesse jogado e tirado 10, uma jogada mediana em um d20. Para muitas tarefas cotidianas 'escolher 10' resulta em sucesso.

Distrações, ameaças e perigos tornam impossível para um personagem 'escolher 10'. Você também não pode 'escolher 10' caso não seja treinado na perícia, apesar do Mestre poder conceder exceções para tarefas realmente simples.

Exemplo: Rorworr, o wookiee tem um modificador de perícia em Escalar de +10 e o paredão rochoso que ele está escalando tem CD de 15. Com um pouco de atenção, ele pode 'escolher 10' e conseguir um sucesso automático. Mas, se na subida da rocha um caçador de recompensas localizado mais acima atirar nele com um blaster, Rorworr precisa fazer um teste de Escalar para alcançar um caçador de recompensas e, desta vez ele somente poderá 'escolher 10' por causa de sua habilidade wookie de 'escolher 10' em testes de Escalar enquanto está sob pressão.

Escolhendo 20

Quando existe tempo de sobra, por exemplo 2 minutos para uma perícia que normalmente poderia ser realizada em um turno, e quando a perícia que se está tentando não tem possibilidade de falhar, pode-se 'escolher 20'. Fazer isso pressupõe jogar os dados inúmeras vezes, até conseguir tirar 20, ou seja, ao invés de jogar 1d20 é só calcular o resultado como se você tivesse tirado 20 no dado, quer dizer que você vai tentar até conseguir, o que demora 20 vezes o tempo normal de uma jogada simples.

Exemplo: Rorworr chega à beira de um penhasco, 'escolhe 10' para subí-lo e soma aos 10 que já possui de modificador de perícia. Entretanto, o CD é 23 e por isso o Mestre diz que ele não progrediu penhasco acima, embora também não tenha caído. Ele não poderia 'escolher 10', porque errar, nesse caso, pode significar cair.

Mais tarde, ele acha uma casamata ao pé do penhasco e a vasculha. Nisso, o Mestre nota na descrição da perícia Percepção que cada quadrado demora uma ação de rodada completa para ser vasculhado e determina uma CD de 15. Depois, estima que o piso, as paredes e o teto da casamata têm em torno de 20 quadrados e por isso diz ao jogador de Rorworr que para vasculhar a construção ele levará 2 minutos. Rorworr joga 1d20 e adiciona o modificador de pericia +5, resultando em 11, ou seja, falha. Ele decide então que irá vasculhar a casamata de cima a baixo até encontrar alguma coisa, por isso, o Mestre multiplica o tempo original de 2 minutos por 20, resultan-

do em 40 minutos que é o tempo que o personagem levará e Rorworr soma 20 ao seu modificador de perícia obtendo 25 como resultado, valor mais que suficiente para superar a CD 15. Assim, Rorworr encontra um datapad jogado em uma lixeira.

Combinando Tentativas

Quando vários personagens tentam atingir a mesma meta ao mesmo tempo e com o mesmo propósito seus esforços podem se somar.

Tarefas Individuais

Varias vezes um grupo de personagens tenta realizar uma determinada ação e cada um falha ou obtém sucesso por conta própria. Rorworr e seus companheiros, por exemplo, precisam escalar um penhasco, independente do resultado que Rorworr atingir, seus companheiros precisam de sucesso em seus testes também e todos testam suas perícias.

Cooperação

Freqüentemente os personagens podem trabalhar em conjunto para atingir um resultado. Nesses casos um personagem é considerado o líder da tarefa e ele é quem faz o teste de perícia para determinar se o esforço foi bem sucedido ou não, enquanto cada um dos outros personagens faz um teste de perícia contra uma CD 10 e para cada um que obtiver sucesso o líder ganha um bônus circunstancial de +2. Em alguns casos a ajuda de outro personagem pode não trazer nenhum benefício ou apenas um número limitado de personagens pode ajudar, o Mestre pode limitar o número de colaboradores da maneira que ele quiser.

Se Kelko, por exemplo, estiver gravemente ferido, Vor'en Kurn pode tentar um teste de Tratar Ferimentos para mantê-lo vivo e outro personagem pode ajudá-lo fazendo um teste de Tratar Ferimentos com uma CD 10 para que Vor'en receba um bônus de +2 em seu teste, porém o Mestre diz que um terceiro personagem não poderia ajudar, pois mais pessoas apenas atrapalhariam.

A cooperação não necessariamente requer que todos os personagens testem a mesma perícia. Se Kelko e Deel Surool tentarem descobrir informações sobre negócios ilícitos em um datapad de um Hutt, apenas um deles poderá fazer o teste de Usar Computador; enquanto Kelko analisa o datapad, Deel Surool usa seu Conhecimento (Negócios) para dar dicas sobre o que procurar. Surool testa Conhecimento (Negócios) contra uma CD 10 para dar um bônus de +2 no teste de Usar Computador de Kelko.

Teste de Habilidades

Em alguns casos você pode tentar fazer algo em que nenhuma perícia se aplique, então, nesses casos você faz um teste de habilidade: Jogue 1d20 e some o modificador apropriado. O Mestre determina a CD ou prepara um teste resistido, caso dois personagens estiverem disputando algo, e aquele que tirar o maior resultado age primeiro.

Por vezes um teste de habilidade não depende da sorte. Assim como você não faria um teste de altura para determinar quem é o personagem mais alto, você não faria um teste de Força para determinar o mais forte, se dois personagens disputarem uma queda de braços, por exemplo, o personagem mais forte vence a disputa, caso suas pontuações de Força sejam idênticas, então deve-se fazer o teste de habilidade.

Exemplo de Teste de Habilidade	Habilidade Chave
Abrir a força uma porta emperrada ou trancada	Força
Dar um nó em uma corda	Destreza
Segurar o fôlego	Constituição
Atravessar um labirinto	Inteligência
Lembrar de trancar a porta	Sabedoria
Se fazer notar na multidão	Carisma

Descrição das Perícias

Essa seção descreve cada perícia, incluindo seus modificadores e usos mais comuns, contudo os personagens podem usar suas perícias para outros propósitos além dos citados aqui. Você poderia, por exemplo, impressionar os membros de um esquadrão de caças estelares com um teste de Pilotar.

Este é o formato das descrições das perícias, qualquer cabeçalho que não se aplique àquela perícia em particular será omitido em sua descrição:

Nome da Perícia (Habilidade Chave)

Somente Treinado; Penalidade por Armadura

A linha com o nome da perícia e a linha abaixo contem as seguintes informações:

Habilidade Chave: A abreviação para a habilidade cujo modificador se aplica ao teste.

Somente Treinado: Se aparecer "Somente Treinado" na linha abaixo do nome significa que você deve ser treinando na perícia para poder usá-la. Caso não apareça, a perícia pode ser usada sem treinamento exceto em alguns casos. Casos especiais sobre o uso treinado ou não treinado serão cobertos na seção Especial.

Penalidade por Armadura: Se aparecer "Penalidade por Armadura" na linha abaixo do nome da perícia, então um personagem sofre penalidades ao usar essa perícia se estiver vestindo uma armadura para a qual não tenha proficiência. A penalidade imposta pelo uso de armadura varia conforme a armadura: -2 para armaduras leves, -5 para armaduras médias e -10 para as pesadas. Se, por exemplo, o batedor wookiee Roworr é proficiente apenas com armaduras leves e tentar nadar usando uma armadura media levará uma penalidade de -5 em seu teste de Nadar.

Tentar Novamente: Qualquer caso em que se possa usar a perícia varias vezes até obter sucesso. Se esse parágrafo for omitido então a perícia pode ser usada novamente sem nenhuma penalidade além do gasto de tempo.

Especial: Qualquer nota especial que se aplique, como regras para o uso não treinado ou se você pode escolher 10 ou escolher 20 quando usa a perícia.

Tempo: Quanto tempo você gasta para fazer um teste com essa perícia, se essa informação já não tiver sido dada em outro lugar.

Tabela 4-2: Perícias

Perícia (Habilidade Chave)	Uso não treinado	Penalidade por Armadura	Jedi	Nobre	Malandro	Batedor	Soldado
Acrobacia (Des)	Sim[1]	Sim	C	–	C	–	–
Conhecimento (Int)	Sim[1]	Não	C	C	C	C	C[2]
Dissimulação (Car)	Sim	Não	–	C	C	–	–
Escalar (For)	Sim	Sim	–	–	–	C	C
Furtividade (Des)	Sim	Sim	–	–	C	C	–
Iniciativa (Des)	Sim	Sim	C	C	C	C	C
Mecênica (Int)	Não	Não	C	–	C	C	C
Montar (Des)	Sim	Sim	–	C	–	C	–
Nadar (For)	Sim	Sim	–	–	–	C	C
Obter Informações (Car)	Sim	Não	–	C	C	–	–
Percepção (Sab)	Sim[1]	Não	C	C	C	C	C
Persuasão (Car)	Sim	Não	–	C	C	–	–
Pilotar (Des)	Sim[1]	Não	C	C	C	C	C
Tolerância (Con)	Sim	Sim	C	–	–	C	C
Saltar (For)	Sim	Sim	C	–	–	C	C
Sobrevivência (Sab)	Sim[1]	Não	–	–	–	C	–
Tratar Ferimentos (Sab)	Sim[1]	Não	–	C	–	–	C
Usar Força (Car)[3]	Sim[1]	Não	C	–	–	–	–
Usar Computador (Int)	Sim[1]	Não	–	C	C	–	C

1 - Alguns usos da perícia só podem ser feitos por personagens treinados
2 - Apenas conhecimento (Táticas).
3 - Personagens com o talento Sensitivo à Força tratam Usar a Força como perícia de classe.

Acrobacia [Acrobatics] (Des)

Penalidade por Armadura

Você pode se mover com seu deslocamento normal através de terrenos difíceis, manter o equilíbrio enquanto anda por superfícies estreitas, tomar menos dano por queda, escapar de um oponente que esteja te agarrando ou imobilizando e se levantar com segurança, quando estiver ao chão. Além dos usos descritos abaixo você ainda pode usar Acrobacia para realizar manobras típicas de ginástica, como rolamentos e saltos mortais.

Equilíbrio: Um teste bem sucedido de Acrobacia permite que você se mova a metade de seu deslocamento em uma superfície estreita como uma corda, a CD do teste de Acrobacia varia conforme a largura da superfície (veja a seguir), se a superfície for escorregadia ou instável aumente a CD em 5. Uma falha no teste significa que você caiu e deve fazer um teste de Acrobacia contra CD 15 para ver se você consegue se agarrar à beirada ou à corda.

Superfície Estreita	CD do Teste de Acrobacia
8-15 cm de largura	10
4-7 cm de largura	15
Menos de 4 cm de largura	20

Você é tratado como se estivesse flanqueado enquanto se equilibra e com isso você perde seu bônus de defesa em sua Defesa de Reflexos, se houver. Isso não ocorre caso você seja treinado em Acrobacia.

Se você sofre dano enquanto se estiver equilibrando terá de fazer imediatamente um teste de Acrobacia contra a mesma CD para não cair.

Atravessar Terrenos Difíceis (Somente Treinado): Com um teste de Acrobacia contra CD 15, você pode se movimentar através de terrenos difíceis em seu deslocamento normal em caso de sucesso.

Escapar: Com um teste bem sucedido de Acrobacia você pode se libertar de contenções (CD variada, veja abaixo), espremer-se por lugares apertados (CD 20), escapar de alguém que o segure (CD = resultado do teste de prender de quem o prendeu).

Para escapar quando é segurado utiliza-se uma ação padrão; para escapar de uma rede ou se mover por 1 quadrado apertado uma ação de rodada completa; e leva 1 minuto para escapar de cordas, algemas ou grilhões.

Contenção	CD do Teste de Acrobacia
Cordas	Teste de Destreza do oponente +10
Redes	15
Algemas	20

Cair Prostrado (Somente Treinado): Se você for bem sucedido em um teste de Acrobacia CD 15, você pode se lançar para posição prostrada como uma ação livre ao invés de uma ação rápida.

Reduzir Dano de Queda (Somente Treinado): Ao ser bem sucedido em um teste de Acrobacia contra CD 15 você pode tratar uma queda como se ela fosse de 3 metros (2 quadrados) mais baixa ao determinar o dano. Para cada 10 pontos a mais que você tirar no teste além da CD você subtrai 3 metros da queda para determinar o dano. Se você fizer o teste e não receber nenhum dano, significa que você aterrissou em pé. Se você for atingido por um objeto que esteja caindo você pode reduzir o dano pela metade se tiver sucesso em um teste de Acrobacia contra CD 15, veja Objetos em Queda (pág 265)

Levantar-se (Somente Treinado): Se você é treinado em Acrobacia e é bem sucedido em um teste contra CD 15, pode levantar-se de uma posição prostrada como uma ação rápida ao invés de uma ação de movimento.

Cambalhota (Somente Treinado): Se você for bem sucedido em um teste de Acrobacia contra CD 15 você pode dar uma cambalhota através de uma área ameaçada ou o espaço de combate de um inimigo como parte de uma ação de movimento, sem provocar ataques de oportunidade. Cada quadrado ameaçado ou ocupado pelo qual você rola conta como 2 quadrados de movimento.

Especial: Você não pode 'Escolher 10' ou 'Escolher 20' em testes de Acrobacia. Se você é treinado em Acrobacia você ganha um bônus de esquiva de +5 em sua Defesa de Reflexos quando estiver lutando defensivamente (veja Lutar Defensivamente, pág. 160).

Conhecimento [Knowledge] (Int)

Conhecimento engloba um número não relatado de perícias. Conhecimento representa estudo de alguém em busca de saber, possivelmente acadêmico, ou mesmo em uma área cientifica. Cada vez que você selecionar Conhecimento como uma perícia treinada, você deve escolher uma área de estudo da lista abaixo:

Burocracia: Procedimentos em negócios, sistemas legais e regulamentos, e estrutura organizacional.

Conhecimento Galáctico: Planetas, Planeta Natal, setores do espaço, história galáctica e a Força.

Ciências Biológicas: Biologia, botânica, genética, arqueologia, xenobiologia, medicina e medicina forense.

Ciências Físicas: Astronomia, astronavegação, química, matemática, física e engenharia.

Ciências Sociais: Sociologia, psicologia, filosofia, teologia e criminologia.

Táticas: Técnicas e estratégias para posicionar e manobrar forças em combate

Tecnologia: Função e princípios dos aparelhos tecnológicos, assim como o conhecimento sobre teorias de ponta e avanços.

Conhecimento Comum: Você pode responder uma pergunta simples sobre um tema relacionado a sua área de estudo com um teste de CD 10. Por exemplo, um teste com CD 10 de conhecimento (ciências biológicas) é suficiente pra saber que rodianos são caçadores habilidosos.

Conhecimento Especializado (treinado apenas): Você pode fazer um teste de conhecimento como uma ação rápida para responder a uma questão com sua área de estudo que requeira algum nível de especialização. A CD dos testes variam de 15 (para questões simples) a 25 (para questões mais difíceis). O Mestre pode ajustar a CD de acordo com a experiência pessoal do personagem. Por exemplo, um teste contra CD 25 de Conhecimento (conhecimento galáctico) pode revelar informações especificas sobre os habitantes do planeta Dathomir, mas a CD pode ser menor se o personagem que fizer o teste, efetivamente estiver lá.

Tentar Novamente: Não, você não pode fazer uma nova jogada para um teste de conhecimento que falhou. A jogada representa o que você sabe, e pensar uma segunda vez sobre algo não fará com que você saiba algo que não aprendeu anteriormente.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de conhecimento, mas não pode escolher 20.

Dissimulação [Deception] (Car)

Você pode fazer algo não verdadeiro parecer verdadeiro, o absurdo parecer plausível e até o nefasto parecer ordinário. Esta perícia envolve esperteza, fala rápida, enganação, falsificação, disfarce e mentiras descaradas. Use-a para semear breves confusões, passar por alguém que você não é, fazer alguém olhar na direção em que você indicou ou passar documentos falsificados como se fossem genuínos.

Enganar: Quando você quer fazer um outro personagem acreditar em algo que não é verdade, você fará uma tentativa de enganá-lo. Você pode ludibriar alguém de uma ou duas maneiras: com aparência ou informações enganosas.

Tabela 4-3: Dissimulações

Dissimulação	Modificador	Descrição
Simples	+5	Uma dissimulação simples atua em favor do alvo ou vai de encontro às suas expectativas e não requer nada que você não tenha em mãos.
Moderada	0	Uma dissimulação moderada é aceitável, não afeta muito o alvo e você tem tudo do que precisa. Incluem convencer um guarda desconfiado de que você não é um ladrão, se disfarçar como membro de outra espécie ou sexo e criar identidades falsas boas o suficiente para enganar os olhos, mas não uma vistoria eletrônica.
Difícil	-5	Uma dissimulação difícil são um pouco inaceitáveis, põe o alvo em algum tipo de risco ou passa por um exame minucioso. Incluem convencer um grupo de rufiões que você está disposto e é capaz de derrotá-los em uma briga de bar, falsificar códigos de identificação de espaçonaves, personificar oficiais bem o suficiente para dar comandos a tropas e criar documentos falsos que sejam bons o suficiente para passar por vistoria eletrônica.
Incrível	-10	Dissimulações incríveis são difíceis de acreditar, representam risco considerável ou necessita passar por um exame minucioso intenso. Inclui convencer um respeitado negociante de espaçonaves a comprar um transporte imperial roubado, personificar alguém bem conhecido para convencer um velho amigo e falsificar créditos.
Admirável	-20	Uma dissimulação desse porte é quase impensável ou requer materiais que você simplesmente não tem. Inclui se passar por um Jedi (sem ser sensitivo à Força), bem o suficiente para enganar outro Jedi, afirmar que é o imperador disfarçado e dar ordens aos stormtroopers, e forjar documentos importantes sem as ferramentas adequadas ou modelos em cima dos quais trabalhar.

"Uh, tive um pequeno defeito nas armas, mas, uh... está tudo perfeitamente funcionando agora. Estamos bem. Estamos todos bem aqui agora. Obrigado. Como vai você?"

- Han Solo

Aparência Enganosa: Quando você cria uma aparência enganosa, seja se disfarçando, seja criando documentos falsos, um teste resistido entre seu teste de Dissimulação e a Percepção do alvo é feita. Caso seja bem sucedido, o alvo acredita que aquela aparência é autêntica. Se você falhar a tentativa de enganar é notada. Criar uma aparência enganosa requer pelo menos 1 minuto (10 rodadas) para dissimulações simples, 10 minutos para dissimulações moderadas, 1 hora para dissimulações difíceis, 1 dia para dissimulações incríveis ou duas semanas para dissimulações ultrajantes. Você pode fazê-lo às pressas e diminuir o tempo necessário; considerando que a dissimulação é tratada como sendo um passo mais fácil do que realmente é e recebendo uma penalidade de -10 em seu teste. Em todos os casos faça um único teste no momento em que a aparência falsa é criada e compare o resultado ao teste de Percepção de quem está sendo enganado.

Informação Falsa: Quando você passa uma informação falsa, como dizer uma mentira ou distorcer fatos de forma a levar seu alvo à conclusões equivocadas, faça um teste de Dissimulação contra a Defesa de Vontade de qualquer alvo que possa entendê-lo. Se você for bem sucedido, o alvo acredita que o aquilo que foi dito é verdadeiro. Apesar da maioria dos casos de informações falsas se darem por meio escrito ou verbal (sendo necessário que o alvo compreenda o idioma utilizado), é possível fazê-lo através de gestos, linguagem corporal, expressões faciais, e variantes. Passar uma informação dissimulada requer pelo menos uma ação padrão para mentiras simples; uma ação de rodada completa para mentiras moderadas e 1 minuto (10 rodadas) ou mais para mentiras difíceis, incríveis ou ultrajantes. Você pode fazê-lo às pressas e diminuir o tempo necessário; considerando que a dissimulação é tratada como sendo um passo mais fácil do que realmente é e recebendo uma penalidade de 10 em seu teste. Se a sua informação é escrita, gravada ou preservada de qualquer outra forma para ser reproduzida

depois, compare o resultado do seu teste com a Defesa de Vontade de todos aqueles que lerem, assistirem ou ouvirem sua performance.

Em alguns casos as duas situações coincidem. Por exemplo, se você criar um documento falsificado (como um relatório oficial, a carta de um senador ou ordens de um comandante militar), você deve produzir algo que pareça autêntico (aparência enganosa) enquanto cria um conteúdo plausível (informação falsa). Quando isso ocorrer faça apenas um teste de Dissimulação e compare o resultando com teste de Percepção do alvo e a Defesa de Vontade. Como exemplo você poderia se disfarçar de um general imperial (aparência enganosa) e então dar ordens falsas para um stormtrooper (informação falsa). Nesse caso seriam necessários dois testes de Dissimulação, um no momento da criação do disfarce e outro quando der novas ordens ao soldado do império.

Circunstâncias favoráveis e desfavoráveis surgirão, e elas têm um forte peso no seu sucesso (ou fracasso). As duas situações que podem pesar contra você são: a dissimulação é difícil de ser aceita ou ela faz o alvo ir contra seus interesses, natureza, personalidade, diretrizes ou ordens previamente dadas.

Se for relevante, o Mestre pode fazer a distinção entre uma dissimulação que falha porque o alvo não acredita no que foi passado ou que falha porque a mentira exige muito do alvo. Por exemplo, se a dissimulação pedir algo arriscado do alvo, e o seu teste falhar por uma margem de 10 ou menos, ele não percebe a tentativa de dissimulação, mas se mostra relutante em atendê-la. Caso o teste falhe por 11 ou mais, ele percebe a tentativa de enganá-lo (e poderia até ter agido da forma desejada, caso ninguém tivesse feito tal demanda).

Um teste bem sucedido de Dissimulação indica que o alvo reagirá como você deseja, ao menos por um tempo, ou que o alvo acredite em algo que você deseja que ele acredite. Por exemplo, você poderia usar uma forma de dissimulação para fazer alguém baixar a guarda, dizendo que há alguém atrás dele, o que talvez o faria olhar por cima dos ombros, mas não virar-se completamente de costas para você. De outra forma, você poderia usar Dissimulação para fazer o capitão de uma espaçonave acreditar que recebeu ordens para levar seu veiculo para Tatooine. Se bem sucedido, o capitão levaria em frente suas "novas ordens", mesmo que isso levasse algum tempo, mas assim que ele encontrar uma informação contraditória (como receber instruções de seu real comandante ou chegar até o destino e pedir novas instruções) se daria conta que foi ludibriado.

Criar uma Distração para Esconder-se: você pode usar Dissimulação para ajudar a se esconder. Um teste bem sucedido (que iguale ou supere a Defesa de Vontade do alvo) lhe concede o tempo e a situação necessários para um teste de Furtividade (veja a perícia Furtividade, página 67).

Fintar: Faça um teste de Dissimulação como uma ação padrão com uma CD igual ao resultado do teste de Iniciativa de seu oponente (um teste resistido).Se você vencê-lo, no próximo ataque que fizer contra ele, considere-o flanqueado. O ataque deve ser feito no turno imediatamente após o teste de dissimulação. Esse teste recebe uma penalidade de -5 contra criaturas não humanóides ou com Inteligência 3 ou menos.

Tentar Novamente: Geralmente uma falha num teste de Dissimulação deixa o alvo desconfiado demais para que o mesmo seja tentado novamente na mesma ocasião ou circunstâncias. No caso de tentativas de fintar sim, pode ser tentado livremente.

Especial: Você pode escolher um 10 quando estiver usando esta perícia para enganar, mas não pode escolher um 20. Para teste de fintar nenhumas das duas opções está disponível

Tempo: Um teste de Dissimulação leva pelo menos uma ação padrão para ser realizado, mas tentativas mais elaboradas levam mais tempo. Disfarces que peçam mudanças maiores em relação ao seu físico ou documentos que necessitem de muitas marcas de seguranças falsificados podem levar horas ou até dias.

Escalar [Climb] (For)

Penalidade por Armadura

Use esta perícia para escalar um penhasco, chegar à janela no segundo andar de um prédio ou subir por uma haste de antena após cair de um duto de ar na parte de baixo de uma cidade suspensa.

Escalar Superfície: Com um teste bem sucedido de Escalar você pode avançar para cima ou para baixo em um talude, muro ou qualquer outro tipo de superfície íngreme, até mesmo no teto se houverem lugares para se segurar. Qualquer inclinação de menos de 60° é considerado um talude, 60° ou mais é uma parede. Você pode escalar uma distância igual à metade de seu deslocamento como uma ação de rodada completa ou metade disso (um quarto de sua velocidade) como uma ação de movimento.

Uma falha em um teste de Escalar significa que você não fez nenhum progresso, enquanto uma falha por 5 ou mais acarreta em uma queda, da altura em que você estiver.

A CD do teste depende das circunstâncias da escalada:

CD	Superfície ou Parede Exemplo
0	Um talude inclinado demais para que se possa subir andando; Uma corda com nós com uma parede para se apoiar.
5	Uma corda com parede para se apoiar ou uma corda com nós, mas não ambos.
10	Uma superfície com saliências onde se possa segurar e ficar em pé, como uma parede bem acidentada.
15	Uma superfície com lugares para por as mãos e os pés (natural ou artificial), como uma parede rochosa muito acidentada ou uma árvore; Uma corda sem nós.
20	Uma superfície irregular com alguns lugares estreitos para por as mãos e os pés.
25	Superfícies acidentadas, como paredes naturais de pedra ou muros de tijolos.
30	Saliência ou teto em que você tenha onde por as mãos, mas não os pés
—	Superfícies completamente lisas e verticais não podem ser escaladas.
-10*	Escalar dentro de um duto de ar onde você pode se apoiar contra a parede oposta diminui a CD em 10.
-5*	Escalar em um canto, onde você pode se apoiar em paredes perpendiculares reduz a CD em 5.
+5*	Superfícies escorregadias aumentam a CD em 5

**Esses modificadores são cumulativos, utilize somente os que se aplicarem.*

Como você não pode se mover para desviar de ataques enquanto escala, seus oponentes recebem um bônus de +2 em ataques contra você e você ainda perde todos os bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos.

Sempre que você tomar dano enquanto escala faça um teste de Escalar contra a CD da parede ou talude que estiver escalando. Uma falha indica que você cai da altura em que estiver e toma o dano apropriado pela queda (veja Dano por Queda, pág 265)

Escalada Acelerada: Você pode tentar escalar mais rápido que o normal, porém você recebe uma penalidade de -5 em seu teste de Escalar. Escalar dessa forma permite que você escale em seu deslocamento máximo como uma ação de rodada completa ou metade dela como uma ação de movimento.

Segurar-se Quando Caindo: É praticamente impossível se segurar em uma parede quando se está caindo, para isso faça um teste de Escalar (CD = CD da parede + 20). Já em um talude as coisas são bem mais fáceis, para se segurar faça o teste de Escalar (CD = CD do talude + 10).

Criando Lugares para as Mãos e Pés: Você pode criar lugares para apoiar as mãos e os pés pregando pítons na parede. Fazer isso requer 1 minuto por píton e é necessário 1 píton por metro. Assim como uma superfície com apoios para as mãos e para os pés, uma parede com pítons tem CD 15. De maneira análoga, um escalador com um machado de gelo ou algo similar pode cortar lugares para apoiar as mãos e pés no gelo.

Especial: Um personagem pode puxar outro para cima ou descê-lo usando simplesmente sua força física. Use as regras de Carga (pág. 147) para determinar quanto peso um personagem agüenta levantar. Você pode 'escolher 10' enquanto escala, mas não pode 'escolher 20'.

Furtividade [Stealth] (Des)

Penalidade por Armadura

Use esta perícia para passar às escondidas por um sentinela sem ser ouvido, pegar seu inimigo com a guarda baixa, atirar de um local escondido, ou fazer truques com as mãos.

Agir Furtivamente: Seu teste de Furtividade define a CD para o teste de Percepção feito para notá-lo. Se o teste de Percepção de um oponente igualar ou exceder o resultado de seu teste de Furtividade, seu oponente o notará.

Qualquer circunstancia que dificulte sua habilidade de agir furtivamente impõe uma penalidade de –2 ao seu teste, enquanto circunstancias favoráveis garantem um bônus de +2. Por exemplo, andar furtivamente através de uma superfície cheia de entulhos impõe uma penalidade de –2 no seu teste de Furtividade, enquanto uma sala cheia de lugares abundantes para se esconder garante um bônus de +2 no teste.

Se você se mover mais rápido que seu deslocamento normal em qualquer rodada, você recebe uma penalidade de –5 no seu teste de Furtividade. Se você se mover mais que duas vezes seu deslocamento em qualquer rodada, receberá uma penalidade de – 10 em seu teste de Furtividade.

Seu tamanho concede um modificador ao seu teste de Furtividade: Miúdo, +20; Diminuto, +15; Minúsculo, +10; Pequeno, +5; Médio, +0; Grande, -5; Enorme, -10; Imenso, -15; Colossal, -20.

Ocultar Item: Como uma ação padrão, você pode tentar esconder um item (como uma arma) em você mesmo. O objeto escondido deve ser ao menos um tamanho menor que você, e você recebe um modificador no seu teste da perícia baseado no tamanho relativo do objeto: uma categoria de tamanho menor, +5; duas categorias menores, +0; três categorias menores, +5, quatro ou mais categorias de tamanho menor, +10. Outros personagens podem notar um objeto oculto com um teste de Percepção bem sucedido (oposto pelo resultado de seu teste de Furtividade), mas apenas se você não tiver camuflagem total. Um personagem recebe um bônus circunstancial de +10 em seu teste de Percepção se ele tocá-lo fisicamente a procura por itens escondidos; isso requer uma ação de rodada completa que apenas pode acontecer se você for um alvo voluntário, imobilizado ou incapaz de reagir. Pegar um objeto camuflado é uma ação padrão.

Criar uma Distração para Esconder: Você pode usar a perícia Dissimulação (página 64) para ajudá-lo em sua furtividade. Uma dissimulação bem sucedida lhe dá a distração necessária para que você tente um teste de Furtividade mesmo que pessoas estejam cientes da sua presença. Enquanto os outros deixam de prestar atenção em você, você pode tentar um teste de Furtividade (como seria normalmente, sem penalidades extras) se você conseguir alcançar algum tipo de esconderijo em uma ação de movimento.

Furtar Bolsos: Com um teste bem sucedido de Furtividade como uma ação padrão, você pode roubar um pequeno objeto, do tamanho da sua mão, de um alvo ao alcance. Seu teste de Furtividade é oposto pelo teste de Percepção do alvo, e o alvo recebe um bonus de +5. Se você falhar por 4 ou menos, não consegue pegar o item, mas o alvo não percebe sua tentativa. Se você falhar por 5 ou mais, além de não conseguir pegar o item o alvo pega-o no ato.

> "Eu preferiria uma luta direta a toda essa ação furtiva"
>
> - Han Solo

Truque com as Mãos: Como uma ação padrão, você pode esconder objetos do tamanho da sua mão na sua palma, realizar pequenos truques ilusórios ou tentar fazer uma ação pequena sem ser notado (como acionar um interruptor, sacar um detonador térmico, ou sacar uma arma sob a cobertura de uma mesa). Todos esses esforços são opostos pelo teste de Percepção do alvo, se tornando um teste resistido. Qualquer observador que vencer o resultado do seu teste de Furtividade notará a ação que você tentou, e saberá como você a fez.

Atirar Escondido: Depois de fazer um ataque de longo alcance de um esconderijo, você pode tentar se esconder novamente. Você deve estar pelo menos a 2 quadrados do alvo, e você deve ter sido bem sucedido em usar a Furtividade para se esconder do alvo. Faça um novo teste de Furtividade (como normalmente, mas com uma penalidade de –10) como uma ação de movimento. Se você for bem sucedido, permanecerá escondido; do contrário, sua localização será revelada.

Especial: você pode escolher 10 em testes de Furtividade, mas não pode escolher 20.

Iniciativa [Initiative] (Des)

Penalidade por Armadura

Use esta perícia para obter a vantagem em combate.

Começo da Batalha: Um teste de Iniciativa define a ordem de combate quando uma batalha é iniciada. Cada personagem ciente do combate faz um teste de iniciativa e age em ordem do maior para o menor. Quando pilotando um veículo em combate, você deve aplicar o modificador de tamanho do veículo ao seu teste de iniciativa (veja tabela 10-1: Tamanho dos Veículos, pág 174).

Evitar Finta: Quando um oponente tentar fintar em combate, você opõe o teste de Dissimulação dele com um teste de iniciativa (é um teste resistido). Se você igualar ou superar o resultado do teste dele, a tentativa de finta falhou.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de Iniciativa, mas não pode escolher 20.

Mecânica [Mechanics] (Int)

Somente Treinado

Você pode abrir fechaduras e desabilitar armadilhas, armar e desarmar explosivos, consertar aparelhos com mal funcionamento e modificar e reparar um dróide danificado.

Desabilitar Mecanismo (Requer Ferramentas de Segurança): Você pode usar esta perícia para desabilitar um mecanismo de segurança, abrir uma fechadura, desabilitar armadilha ou preparar um mecanismo para falhar quando for usado. O esforço requer uma ação de rodada completa e a CD depende da engenhosidade ou complexidade do item que vai ser desabilitado ou sabotado, como mostrado a baixo:

Dispositivos	CD	Exemplos
Simples	15	Sabotar um dispositivo mecânico, emperrar um blaster, abrir uma trava eletrônica simples
Engenhoso	20	Sabotar um dispositivo eletrônico, abrir uma trava eletrônica.
Complexo	25	Desativar um sistema de segurança eletrônico, abrir uma trava mecânica ou eletrônica complexa

**Se você está tentando não deixar traços de violação eleve a CD em 5.*

Se um teste de Mecânica falhar por 5 ou mais, algo dá errado. Se for uma armadilha, você a aciona. Se for algum tipo de sabotagem, você acredita que o mecanismo está desabilitado, mas continua funcionando normalmente.

Manusear Explosivos: Armar um explosivo simples para detonar em um prazo especifico não requer teste, mas conectar e ativar um detonador sim. Além disso, plantar um explosivo para ter efeito máximo contra uma estrutura necessita de um teste, assim como desarmar um mecanismo explosivo. Conectar um detonador, plantar mecanismos explosivos e desarmar mecanismos explosivos são ações de rodada completa.

Conectar Detonador: Muitos explosivos necessitam de um detonador para detonarem. Conectar um detonador a um explosivo requer um teste com CD 10. Uma falha significa que o explosivo falha em detonar como planejado. Falhar por 10 ou mais, significa que o explosivo detona quando o detonador é instalado. Você pode tornar um explosivo difícil de desarmar. Para tanto, você escolhe a CD do teste de desarmar antes de fazer seu teste de conectar detonador (precisa ser maior que 10). Sua CD para conectar o detonador é igual a CD para desarmá-lo –5. Por exemplo, você decide fazer o desarme com CD 20. A CD para conectar o detonador e desarmar o explosivo torna-se 15 (ao invés do normal 10).

"Para um mecânico, acho que você pensa demais"

- C3PO

Plantar Mecanismo Explosivo: Plantar cuidadosamente um explosivo em uma estrutura fixa ou veículo (um que esteja imóvel, somente objetos imóveis) aumenta o dano causado explorando as fraquezas da construção. O Mestre faz o teste (assim você não sabe exatamente o quão bem você se saiu). Em um resultado de 15 ou mais, você ignora a redução de dano de qualquer objeto a que o explosivo esteja ligado. Em um resultado de 25 ou mais, o explosivo causa o dobro do dano a estrutura ou veículo a que fora plantado. Em um resultado de 35 ou mais, causa o triplo do dano. Em todos os casos, causa dano normal em quaisquer outros alvos dentro do raio de explosão.

Desarmar Mecanismo Explosivo (Requer Ferramentas de Segurança): Desarmar um explosivo que foi programado para detonar requer um teste. A CD é normalmente 15, a não ser que quem conectou o detonador tenha escolhido uma CD maior para desarme (veja conectar detonador, acima). Se você falhar no teste, você não desarma o explosivo. Se você falhar por 5 ou mais, o explosivo detona enquanto você ainda está adjacente a ele.

Gambiarra: Você pode fazer reparos temporários a qualquer mecanismo mecânico ou eletrônico danificado. De uma simples ferramenta a complexos componente de uma espaçonave. Fazer uma gambiarra é uma ação de rodada completa e requer sucesso em um teste contra CD 25. Se você usar um kit de ferramentas, você ganha +5 de bônus de equipamento ao teste. Um mecanismo com gambiarra sobe 2 passos no marcador de condição e 1D8 pontos de vida. No final da cena ou encontro o mecanismo com gambiarra se cai 5 passos no marcador de condição e torna-se danificado novamente (ver Condições pág. 155).

Modificar Dróides: Você pode fazer um teste de Mecânica para modificar um droide (ver Modificando Dróides, pág. 206)

Recarregar Escudos: Quando agindo como operador de escudos em um veículo ou operando um dispositivo com uma taxa de escudos, você pode usar três ações rápidas no mesmo turno ou em turnos consecutivos para

fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para recarregar os escudos. Se obtiver sucesso, você restaura 5 pontos na taxa de escudo, até o valor normal máximo.

Regular Energia Motora: Quando agindo como o engenheiro em um veículo ou operando um dispositivo, você pode usar três ações rápidas para fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para regular sua energia motora, sua força. Se for bem sucedido, o veículo sobe 1 passo no marcador de condição (ver Condições, página 155).

Reparar (requer kit de ferramentas): Você pode reparar um droide ou objeto (incluindo dispositivos e veículos) desabilitado ou danificado. Isto requer ao menos 1 hora de trabalho, quando então deve ser feito um teste de Mecânica. Apenas um personagem pode reparar um determinado droide ou objeto num determinado momento, mas outros personagens podem usar a ação de pestar auxílio para ajudá-lo (ver página 159).

Reparar Dróide (requer kit de ferramentas): Você pode gastar 1 hora e fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para reparar um droide desabilitado ou danificado, restaurando um número de pontos de vida igual ao nível de personagem do droide e removendo qualquer condição persistente afetando o droide. Um droide pode tentar reparar a si mesmo, mas recebe uma penalidade de –5 em seus testes de perícia.

Reparar Objetos: Você pode gastar 1 hora e fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para reparar um objeto desabilitado ou danificado, restaurando 1d8 pontos de vida e removendo qualquer condição permanente que esteja afetando o dispositivo ou veículo. Se você estiver a bordo de um veículo danificado enquanto tenta repará-lo, aplique quaisquer penalidades da situação do veículo no marcador de condições ao seu teste de Mecânica. (Grandes reparos em um veículo obtêm melhores resultados em uma garagem, hangar, doca ou outra estrutura especializada).

Tentar Novamente: Você geralmente você pode tentar novamente um teste de Mecânica. Em alguns casos específicos, no entanto, um teste de Mecânica falho tem ramificações negativas que impedem novos testes (ver Desabilitar Dispositivos, acima, por exemplo).

Especial: Você pode escolher 10 ou escolher 20 em um teste de Mecânica. Quando estiver fazendo um teste de Mecânica para realizar uma gambiarra, você não pode escolher 20. Personagens sem treinamento na perícia Mecânica podem utilizar uma ação para prestar auxilio a outro personagem em um teste de Mecânica.

MONTAR [RIDE] (DES)

Penalidade por Armadura

Especial: A penalidade por armadura só se aplica se você estiver tentando montar ou desmontar rapidamente da montaria.

Use esta perícia para cavalgar em qualquer tipo de montaria, como em um tauntaun, dewback ou bantha.

Montar: Típicas ações de montaria não necessitam de testes. Você pode selar, montar, cavalgar e desmontar sem problema algum. Montar um animal é uma ação de movimento. Algumas tarefas, como aquelas realizadas em combate ou outras circunstancias extremas, requerem testes. Adicionalmente, tentar truques de montaria ou convencer o animal a fazer algo diferente também exigem testes.

Comandos de Montaria	CD
Guiar a montaria com os joelhos	10
Manter-se na sela	10
Usar a Montaria como Cobertura	15
Amortecer a queda	15
Saltar	15
Controlar montaria em combate	20
Montar ou desmontar rapidademente	20*

**Penalidade por armadura se aplica.*

Controlar Montaria em Batalha: Como uma ação de movimento, você pode tentar controlar uma montaria em combate. Se você falhar, não poderá fazer mais nada neste turno. Você não precisa jogar os dados para montar animais especificamente treinados para batalhas.

Montar ou Desmontar Rapidamente: Você pode montar ou desmontar como uma ação rápida. Se seu teste falhar, montar ou desmontar será uma ação de movimento (você não pode tentar montar ou desmontar rapidamente a não ser que você possa montar ou desmontar como uma ação de movimento nesta rodada, para o caso do teste falhar).

Guiar a montaria com os Joelhos: Você pode guiar sua montaria com os joelhos para poder usar ambas as mãos em combate ou para fazer alguma outra ação. Faça o teste no início da rodada. Se você falhar, poderá usar apenas uma mão nesta rodada, porque você precisará usar a outra para controlar a montaria.

Saltar: Você pode fazer com que sua montaria pule obstáculos como parte do seu movimento. Use o modificador da sua perícia Montar ou o modificador da perícia Saltar da sua montaria, o que for menor, para ver quão longe a montaria pode pular (ver a perícia Saltar, página 74). Um teste contra CD 15 é necessário para permanecer na montaria enquanto ela pula.

Amortecer a Queda: Você reage instantaneamente quando cai de uma montaria, como quando ela é morta ou quando ela cai, para evitar receber dano. Se você falhar, você recebe 1d6 pontos de dano por queda (ver Dano por Queda, página 265).

Manter-se na Sela: Você reage instantaneamente para tentar evitar cair quando sua montaria recua ou pára repentinamente ou quando você recebe dano.

Usar a Montaria como Cobertura: Como uma reação a um ataque feito contra você, você pode se abaixar e se segurar em sua montaria, usando-a como meia cobertura. Você não pode atacar enquanto estiver usando sua montaria como cobertura. Se você falhar, não recebe os benefícios da cobertura.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de Montar, mas não pode escolher 20.

Tempo: Montar é uma ação de movimento, exceto quando dito o contrário para algumas das tarefas especiais acima listadas.

Nadar [Swim] (For)

Penalidade por Armadura

Usando esta perícia, uma criatura terrestre pode nadar, mergulhar, navegar por obstáculos submersos, e assim por diante.

Nadar: Um teste bem sucedido da perícia Nadar permite que se nade um quarto do deslocamento normal como uma ação de movimento ou metade do deslocamento normal como uma ação de rodada completa. Jogue os dados uma vez por rodada. Se você falhar, não fará progresso através da água. Se você falhar por 5 ou mais, começa a submergir e precisa prender a respiração (veja a perícia Tolerância, página 74) até que você alcance a superfície ao ser bem sucedido num teste de Natar. A CD para o teste de Nadar depende da situação:

Situação	CD
Águas Calmas	10
Águas Agitadas	15
Águas Tempestuosas	20

Tentar Novamente: Um novo teste é permitido na rodada seguinte ao que o teste falhou.

Especial: Você pode escolher 10 ao fazer um teste de Nadar, mas não pode escolher 20.

Obter Informações [Gather Information] (Car)

Use esta perícia para fazer contatos, descobrir novidades sobre rumores e historia local, e obter segredos.

Descobrir Novidades e Rumores: As maiores novidades e os mais populares rumores locais podem ser descobertos com um teste de Obter Informações contra CD 10. Descobrir detalhes, fatos não confidenciais sobre uma novidade ou determinar a veracidade de um rumor, requerem um teste com CD 20 e 50 créditos em suborno.

Descobrir Informações Secretas: "Informações secretas" incluem qualquer coisa não disponível ao público geral. Exemplos incluem o relatório secreto da polícia, um local escondido, esquemas militares, procedimento de segurança de instalações e códigos de acesso a computadores. Descobrir uma parte de informação secreta normalmente requer um teste contra CD 25 e 5.000 créditos em suborno. Contudo, informações especificas podem ser difíceis de se obter (como os esquemas técnicos da Estrela da Morte), e requerem um teste contra CD 30 ou maior e 50.000 créditos ou mais, de acordo com o Mestre. Se o teste falhar por 5 ou mais alguém notará que você está fazendo perguntas e virá investigar, prender ou silenciar você.

Localizar Indivíduo: Faça um teste de Obter Informações para localizar um indivíduo específico – ou alguém que você conheça pelo nome, ou alguém com alguma habilidade, item ou informação que você precisa. A CD do teste é 15 se o alvo é relativamente fácil de localizar; se o alvo não é muito conhecido ou tomou precauções para encobrir sua presença e/ou atividades, a CD será 25 e a informação custará 500 créditos em subornos.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de Obter Informações, mas não pode escolher 20. Um sucesso em um teste de Persuasão pode reduzir a despesa monetária de um teste de Obter Informações (veja a perícia Persuasão pág.73).

Algumas informações estão além do alcance de um teste da perícia Obter Informações. Por exemplo, um personagem procurando por Darth Vader não irá encontrá-lo conversando com tribos de ewoks na lua florestal de Endor, não importa quantos ewoks ele questione.

Tempo: Cada teste de Obter Informações representam 1d6 horas de tempo gasto conversando com informantes, pesquisando notícias difundidas na HoloNet, ou sondando quiosques de informação.

Percepção [Perception] (Sab)

Use esta perícia para perceber ameaças assim como o que está ao seu redor. A distância entre você e o que quer que você esteja tentando perceber afeta seus testes de Percepção, assim como barreiras sólidas e camuflagens.

Evitar Surpresa: Um teste de Percepção feito no início de uma batalha determina se você está ou não surpreso (veja Surpresa, pag 157). Um teste de Percepção feito para evitar surpresas é uma reação.

Escutar às Escondidas: Um teste contra CD 10 permite escutar às escondidas uma conversa. Você deve estar apto a entender o idioma sendo falado. A CD aumenta para 15 em áreas relativamente barulhentas (como uma cantina) ou 25 em áreas particularmente barulhentas (como uma fábrica de dróides). Escutar às Escondidas uma conversa é uma ação padrão.

Ouvir Barulhos Distantes ou Sons do Ambiente: Um teste de Percepção contra CD 10 permite detectar e identificar barulhos distantes ou do ambiente. Ouvir ativamente à barulhos distantes ou sons do ambiente é uma ação padrão.

Notar Alvos: Um teste de Percepção permite ouvir ou ver outros alvos ou detectar alguém ou alguma coisa se aproximando sorrateiramente pelas suas costas. Se o alvo estiver ativamente tentando permanecer indetectável, o teste de Percepção é oposto pelo teste de Furtividade do alvo (teste resistido). Se o alvo não estiver fazendo nenhum esforço especial para evitar a detecção, a CD a ser resistida pelo teste de Percepção será determinada pelo tamanho do alvo: Colossal, CD –15; Imenso, CD –10; Enorme, CD –5; Grande, CD 0; Médio, CD 5; Pequeno, CD 10; Minúsclo, CD 15; Diminuto, CD 20; Miúdo, CD 25.

Para cada 10 quadrados de distância entre você e o alvo, há uma penalidade de –5 no teste de Percepção. Recebe-se ainda uma penalidade de –5 se o alvo estiver camuflado ou com cobertura, ou uma penalidade de –10 se o alvo tiver camuflagem total ou cobertura total.

Detectar um alvo que entre na sua linha de visão é uma reação. Olhar ou ouvir ativamente em busca de inimigos escondidos (incluindo aqueles que não estão na sua linha de visão) é uma ação padrão.

Você também pode notar se o personagem tem uma arma ou objetos escondidos. É feito um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade do alvo. Se você vencer o teste, você nota o objeto escondido. Se você vencer o teste resistido por 5 ou mais, você pode contar que tipo de objeto está escondido (por exemplo, distinguir um blaster de um datapad).

Procurar: Você pode examinar cuidadosamente uma área de 1 quadrado ou 1 metro cúbico de volume de uma substância como uma ação de rodada completa. Um teste de Percepção contra CD 15 permite encontrar pistas, compartimentos escondidos, portas secretas, armadilhas, irregularidades, e outros detalhes não aparentes de imediato naquela área. O mestre pode aumentar a CD para encontrar coisas especialmente obscuras e bem escondidas.

Você pode procurar também em um personagem armas e objetos escondidos. É feita um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade do alvo. Se você vencer o teste resistido, você encontra o objeto escondido. Você recebe um bônus circunstancial de +10 se você tocar fisicamente o alvo para procurar por itens escondidos; isso requer uma ação de rodada completa e pode ser apenas usado em um alvo voluntário, imobilizado ou incapaz de reagir.

Tabela 4-4: Escala de Comportamento

Comportamento	A Criatura...
Hostil	Assume riscos para te ferir, geralmente atacando logo de saída.
Arredio	Deseja-te mal, mas não irá se desviar de seus afazeres para te ferir.
Indiferente	Não te considera uma ameaça ou um aliado e provavelmente não o atacará.
Amistosos	Deseja-te bem, mas não assumirá risco de vida para ajudá-lo.
Prestativo	Assume riscos para ajudá-lo.

Sentir Dissimulação: você pode usar a Percepção para ver através de aparências dissimuladas obtidas usando a perícia Dissimulação. Se seu teste de Percepção for igual ou maior que o resultado do teste de Dissimulação, você percebe que estão tentando enganá-lo. Seu de Percepção para sentir uma dissimulação é uma reação.

Sentir Influência: Faça um teste de Percepção para determinar se alguém está sob a influencia de um poder da Força de efeito mental ou outro método de coerção (assumindo que o efeito não seja óbvio). Isso requer uma ação de rodada completa e um teste bem sucedido contra CD 20.

Tentar Novamente: Você pode fazer um teste de Percepção toda vez que você tiver a oportunidade de notar alguém como uma reação. Como uma ação rápida, você pode tentar ver ou ouvir alguma coisa que você deixou (ou acreditou ter deixado) de notar anteriormente.

Especial: Você pode escolher 10 ou escolher 20 para fazer um teste de Percepção. Escolher 20 significa que você gasta 2 minutos tentando notar algo que pode ou não estar ali.

Persuasão [Persuasion] (Car)

Você pode influenciar outros com seu tato, subterfúgio e graça social, ou você pode ameaçá-los para que sejam mais cooperativos.

Mudar atitude: Como uma ação de rodada completa, você pode fazer um teste de Persuasão para melhorar a atitude de criaturas com uma Inteligência 2 ou maior utilizando-se de palavras, linguagem corporal, ou uma combinação dos dois. O alvo precisa estar apto a vê-lo. Aplique um modificador para o teste baseado na atitude atual do alvo em relação a você: Hostil –10, Arredio –5, Indiferente –2, Amistoso +0 (veja tabela 4-4: Escalas de Comportamento). Se o teste igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, a atitude do alvo muda um passo a seu favor. Se a criatura alvo não puder ouvi-lo, aplique uma penalidade de –5 no seu teste de Persuasão. Você pode tentar mudar a atitude de uma determinada criatura apenas uma vez por encontro.

Pechinchar: Sempre que você usar a perícia Obter Informação, você pode tentar fazer um teste de Persuasão como uma ação rápida para reduzir pela metade a quantia que você precisa pagar para adquirir a informação que você deseja. Além disso, você pode usar essa perícia, como uma ação de rodada completa, para aumentar ou reduzir em 50% o preço de um determinado item. A CD depende da atitude do indivíduo (ou indivíduos) com quem está lidando: Arredio CD 30, Indiferente CD 25, Amistoso CD 20, Prestativo CD 15. Você não pode pechinchar com criaturas que são hostis a você ou criaturas com uma Inteligência de valor 2 ou menor. Não importa quão perito você é para pechinchar, uma criatura não pagará mais por um item que pode ser facilmente obtido em qualquer lugar pelo preço normal de tabela.

Intimidar: Como uma ação de rodada completa, você pode fazer um teste de Persuasão para forçar uma única criatura com uma Inteligência de 1 ou maior para se afastar de um confronto, entregar suas posses, revelar uma informação secreta, ou fugir de você por algum tempo. A criatura precisa estar apta a vê-lo. O resultado de seu teste deve igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo para que a intimidação seja bem sucedida. Aplique um modificador ao seu teste baseado na ameaça que o alvo vê em você:

Situação	Modificador
O alvo está indefeso ou completamente a sua mercê.	+5
O alvo está cercado ou em desvantagem.	+0
O alvo está em pé de igualdade em relação a você.	-5
Você está cercado ou em desvantagem.	-10
Você está indefeso ou completamente a mercê do alvo.	-15

Você não pode forçar o alvo a obedecer a cada comando ou forçar o alvo a fazer algo que coloque em risco a própria vida ou a vida dos seus aliados. Uma criatura intimidada torna-se um passo mais hostil em relação a você assim que você deixar de ser uma ameaça iminente (veja tabela 4-4: Escala de Comportamento).

Tentar Novamente: Se você falhar em um teste de Persuasão, você não poderá fazer outro teste de Persuasão contra a criatura alvo por 24 horas.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de Persuasão, mas não pode escolher 20.

Pilotar [Pilot] (Des)

Use esta perícia para operar veículos. As operações básicas de um veículo não requerem um teste ou treinamento especial, mas efetuar manobras eva-

sivas e arriscadas exigem. Sempre que você fizer um teste de Pilotar, você deve aplicar o modificador do tamanho do veículo ao teste (ver tabela 10-1: Tamanho dos Veículos, pagina(174).

Evitar Colisão: você pode fazer um teste de Pilotar contra CD 15 como uma reação para reduzir ou neutralizar os danos de uma colisão (veja Evitando Colisões, pagina 181).

Duelo de Proximidade (dogfigt): Quando estiver operando um veículo voador, você pode fazer um teste de Pilotar como uma ação padrão para se engajar num duelo de proximidade (veja Duelo de Proximidade, página 179).

Engajar o Inimigo (treinado apenas): quando pilotando um veículo em combate, você pode fazer um teste de Pilotar ao invés de um teste de Iniciativa pra determinar seu lugar na ordem de Iniciativa.

Aumentar a Velocidade do Veículo (treinado apenas): Você pode fazer um teste de Pilotar contra CD 20 como uma ação rápida para fazer a performance do veículo melhorar para além dos seus limites normais (você não pode escolher 10 nesse teste). Se o teste falhar, a velocidade não aumenta, e o veículo cai 1 passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Se você for bem sucedido, o deslocamento do veículo aumenta em 1 quadrado até o início do seu próximo turno. Para cada 5 pontos que você exceda a CD, o deslocamento do seu veículo aumenta um quadrado adicional.

Abalroar: Você pode fazer um teste de Pilotar como parte de uma ação de rodada completa para colidir intencionalmente contra o alvo (ver Abalroar, página 181).

Especial: Você pode escolher 10 quando estiver fazendo um teste de Pilotar exceto quando estiver tentando aumentar a velocidade do veículo. Você não pode escolher 20 em um teste de Pilotar.

Tolerância [Endurance] (Con)

Penalidade por Armadura

Você pode esforçar-se além dos seus limites físicos normais

Marcha Forçada: Após 8 horas de caminhada, cada hora adicional requer um teste de Tolerância contra D 10 (+2 por hora após a primeira). Se você falhar, você cai 1 passo persistente no marcador de condição (ver Condição pág. 155). Você poderá remover essa condição persistente somente após descansar 8 horas.

Segurar o Fôlego: Você pode segurar o fôlego por um número de rodadas iguais ao seu valor de Constituição. Após esse período você deve obter sucesso em um teste de Tolerância contra CD 10 para continuar segurando o fôlego. A CD será acrescida em +2 para cada rodada adicional. Se você falhar, você deve respirar ou cair 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 155). Se você alcançar a base do marcador de condição, você cairá inconsciente. Se você ainda não conseguir respirar em seu próximo turno, após cair inconsciente, você morrerá.

Ignorar a fome: Você pode ficar sem comida por um número de dias iguais ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1 dia). Após esse período, você deve obter sucesso em um teste de Tolerância para cada dia ou cair 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 156). Você poderá remover essa condição persistente somente após se alimentar com uma refeição nutritiva. A CD é 10 no primeiro dia, e é acrescida em +2 a cada dia subseqüente.

Ignorar a Sede: Você pode ficar sem água por um número de horas iguais a três vezes o seu valor de Constituição. Após esse período, você deve obter sucesso em um teste de Tolerância para cada hora ou cair 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 155). Você poderá remover esta condição persistente somente após beber 1 litro de água. Para criaturas que não são de tamanho médio, multiplique a quantidade de água necessária por 10 para cada categoria de tamanho superior, e divida por 10 para cada categoria de tamanho inferior ao tamanho médio. A CD é 10 no primeiro dia, e é acrescida em +2 a cada dia subseqüente.

Correr: Você pode correr como uma ação de rodada completa. Quando você corre, você pode mover-se quatro vezes o seu deslocamento em linha reta (ou três vezes o seu deslocamento em linha reta se estiver vestindo uma armadura pesada ou carregando carga pesada).

Você perde qualquer bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos enquanto estiver correndo, uma vez que não pode ativamente evitar ataques. Você pode correr por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição sem problemas. Se após isso, você continuar correndo, você deve obter sucesso em um teste de Tolerância contra CD 10. Você deve jogar o teste novamente a cada turno que você continuar correndo, e a CD do teste de Tolerância será acrescido de +1 para cada teste realizado previamente. Quando você falhar no teste você cai 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 155). Você poderá remover essa condição persistente somente após descansar o mesmo tempo que você passou correndo. Durante esse período, você pode se mover apenas o valor normal de seu deslocamento.

Dormir de Armadura: Você pode dormir vestindo uma armadura se obtiver sucesso em um teste de Tolerância (CD 10 para armaduras leves, 15 para armaduras médias e 20 para armaduras pesadas). Se você falhar, não consegue dormir e cai 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 155). Você poderá remover essa condição persistente somente após dormir por 8 horas.

Nadar/Boiar: A cada hora que você nadar deve obter sucesso em um teste de Tolerância contra CD 15 ou cair 1 passo persistente no marcador de condição (veja pág 155). Você poderá remover essa condição persistente somente após descansar (não nadando ou boiando) pelo mesmo tempo que você passou nadando. Para cada hora consecutiva que você nadar é acrescido à CD, +2. Se você estiver apenas boiando, reduza a CD em 5.

Saltar [Jump] (For)

Penalidade por Armadura

Use esta perícia para pular sobre buracos, transpor cercas baixas ou descer dos galhos mais baixos de uma árvore.

Salto longo: A CD para correr e executar um salto longo é igual à distância pretendida (em metros) multiplicada por 3. Por exemplo, saltar 3 metros (2 quadrados) requer um sucesso contra CD 9 em um teste da perícia Saltar.

Se você não conseguir uma corrida inicial de ao menos 4 quadrados, a CD será o dobro.

Saltar Acima: A CD para correr e executar um salto para cima é igual à distância pretendida (em metros) multiplicada por 12. Por exemplo, aterrissar em uma área 1,5 metro acima, requer um sucesso contra CD 18 em um teste da perícia Saltar. Se você utilizar uma vara com altura o suficiente para ajudar você a cruzar a distância pretendida, a CD será a metade. Se você não conseguir uma corrida inicial de ao menos 4 quadrados, a CD será o dobro.

Saltar Abaixo: Se você intencionalmente pular de um local alto, você pode tentar um teste de Saltar contra CD 15 para receber dano de queda de 3 metros (2 quadrados) a menos do que você normalmente receberia. Se você obtiver sucesso, e não receber dano, você aterrissa com segurança. Para cada 10 pontos que você superar a CD, você diminui 3 metros na contagem para determinar o dano recebido pela queda.

Especial: Você pode escolher 10 em um teste de Saltar. Se não houver perigo associado à queda, você pode escolher 20. A distância percorrida por um salto longo, ou saltar para cima, contam no seu movimento máximo em uma rodada. A distância percorrida por saltar para baixo não.

Sobrevivência [Survival] (Sab)

Use esta perícia para caçar e procurar por alimento, guiar um grupo com segurança através de terras ermas áridas, identificar sinais de que gundarks vivem nas proximidades ou evitar tempestades de areia e outros perigos naturais.

Sobrevivência Básica: Uma vez por dia você pode fazer um teste de Sobrevivência contra CD 15 para evitar perigos naturais e manter você e seus amigos seguros e alimentados em ambientes selvagens durante as próximas 24 horas. Você pode conseguir comida e água para uma pessoa adicional a cada 2 pontos que o resultado de seu teste exceder 10.

Suportar Temperaturas Extremas (requer kit de campo): Uma vez por dia você pode fazer um teste de Sobrevivência contra CD 20 para ignorar os efeitos de frio extremo ou calor extremo pelas próximas 24 horas (ver Temperaturas Extremas, página 264).

Saber a Direção: Como uma ação de rodada completa, você pode acertar aonde fica o norte sendo bem sucedido em um teste de Sobrevivência contra CD 10 (assumindo que você esteja em um lugar onde as direções cardeais importem).

Rastrear (treinado apenas): Para encontrar rastros ou para segui-los é necessário uma ação de rodada completa e um teste de Sobrevivência bem sucedido. A CD do teste depende da superfície e as circunstancias vigentes, como segue abaixo. Você deve fazer outro teste de Sobrevivência toda vez que os rastros fiquem difíceis de seguir, como quando outros rastros cruzam-nos ou quando as circunstancias do terreno mudam. Você se move a metade do seu deslocamento normal enquanto rastreia. Você pode escolher se mover no seu deslocamento normal, mas recebe uma penalidade de –5 nos testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Superfície	CD
Solo Macio	10
Solo Firme	20
Solo Duro	30

Solo Macio: Qualquer superfície (neve recente, cinzas grossas, lodo molhado) que mantenha clara impressões de pegadas.

Solo Firme: Qualquer superfície externa (gramados, campos, madeiras) ou excepcionalmente suaves ou superfícies sujas de interiores (chãos em-

poeirados, carpetes grossos) que possam capturar pegadas da passagem de uma criatura.

Solo Duro: Qualquer superfície que não deixe pegadas (pedra pura, concreto, chapas cobertas de metal, etc).

Circunstância	Modificador de CD
A cada três criaturas no grupo sendo rastreadas.	-1
A cada dia desde que o rastro foi feito	+1
A cada hora de chuva desde que o rastro foi feito	+1
Cobertura de neve após o rastro ter sido feito	+5
Visibilidade ruim	+5
O alvo rastreado esconde os rastros e se move a metade de seu deslocamento	+5
Criatura maior sendo rastreada	
Tamanho Enorme ou maior	-10
Tamanho Grande	-5
Tamanho Médio	+0
Tamanho Pequeno	+5
Tamanho Minúsculo ou menor	+10

Especial: Você pode escolher 10 ao fazer um teste de Sobrevivência. Você pode escolher 20 se não houver perigo ou penalidade para a falha, mas demora vinte vezes mais do que demoraria normalmente.

Tratar Ferimentos [Treat Injury] (Sab)

Use esta perícia para impedir que um amigo ferido gravemente morra, para curar os machucados ou para tratar pessoas doentes ou envenenadas.

Primeiros Socorros (requer um estojo médico): Como uma ação de rodada completa, você pode prestar primeiros socorros a uma criatura ferida ou inconsciente. Se você for bem sucedido em um teste de Tratar Ferimentos contra CD 15, a criatura recebe um número de pontos de vida igual a seu nível de personagem, +1 para cada ponto que o resultado de seu teste exceder a CD. Usar um estojo médico garante um bônus por equipamento de +2 no teste da perícia. Se o teste for bem sucedido, a criatura atendida não pode receber os benefícios de outros serviços de primeiros socorros pelas próximas 24 horas.

Você pode prestar primeiros socorros a si mesmo, mas recebe uma penalidade de –5 no seu teste de Tratar Ferimentos.

Cuidados de Longo Prazo: Se você atender uma criatura por 8 horas consecutivas, aquela criatura recebe um número de pontos de vida igual ao próprio nível de personagem em adição à aqueles recuperados através de cura natural (veja cura natural, página 155). Uma criatura pode se beneficiar de cuidados de longo prazo uma vez dentro de um período de 24 horas. Você pode atender uma criatura por vez se destreinado, ou até seis simultaneamente se treinado. Você não pode prestar cuidados de longo prazo em si mesmo.

Realizar Cirurgia (treinado apenas; requer estojo cirúrgico): Você pode realizar uma cirurgia para curar danos em criaturas feridas, remover uma condição persistente ou instalar uma prótese cibernética (veja página 143). Qualquer uma dessas operações requer uma hora ininterrupta de trabalho, ao fim da qual você deve fazer um teste de Tratar Ferimentos. Se você falhar no teste, a cirurgia não causa nenhum benefício (mas todos os recursos utilizados são perdidos). Em adição, se você falhar no teste por 5 ou mais, a criatura recebe dano igual ao próprio limite de dano. Se o dano reduzir a criatura a 0 pontos de vida, ela morre (veja Pontos de Vida, página 153).

Curar Dano: Você pode fazer um teste de Tratar Ferimentos contra CD 20 para fazer uma cirurgia numa criatura ferida, curar uma quantidade de dano igual ao bônus de Constituição da criatura (mínimo 1) x o nível da criatura. Se você falhar no teste, a criatura recebe, ao invés disso, um dano igual a seu limite de dano. Se a criatura já estava com 0 pontos de vida, ela morre a não ser que possa gastar um Ponto da Força para salvar-se (veja pagina 96). Você pode realizar uma cirurgia em si mesmo para curar dano, mas recebe uma penalidade de –5 no seu teste da perícia. Realizar uma cirurgia para curar dano também remove a condição persistente afetando o alvo.

Instalar uma Prótese Cibernética: Você deve ter a aptidão Cirurgia com Cibernéticos (veja página 86) para instalar uma prótese cibernética em um ser vivo. Ao fim do procedimento, faça um teste de Tratar Ferimento contra CD 20. Se o teste for bem sucedido, a prótese é instalada apropriadamente. Se o teste falha, a prótese não é bem instalada; no entanto, você pode tentar novamente depois de uma outra hora ininterrupta de cirurgia. Você pode instalar uma prótese cibernética em você mesmo, mas recebe uma penalidade de –5 para fazê-lo.

Revivendo (treinado apenas; requer um estojo médico): Como uma ação de rodada completa, você pode reviver uma criatura que acabou de "morrer". Você deve alcançar a criatura dentro de uma rodada para revivê-la, e você deve ser bem sucedido em um teste contra CD 25. Usar medpac garante um bônus por equipamento de +2 no teste da perícia. Se o teste for bem sucedido, a criatura fica apenas inconsciente ao invés de morta. Se o teste falhar, você não poderá mais reviver a criatura.

Tratar Doença (treinado apenas; requer um estojo médico): Tratar uma doença requer 8 horas. No fim desse período, faça um teste de Tratar Ferimentos contra CD da doença (veja Doenças, página 264). Se o teste for bem sucedido, o paciente fica curado e deixa de sofrer os sintomas da doença (incluindo condições persistentes causadas pela mesma). Você pode tratar até seis pessoas simultaneamente.

Tratar Veneno (treinado apenas; requer um estojo médico): Como uma ação completa, você pode tratar um personagem envenenado. Faça um teste de Tratar Ferimentos; se o resultado igualar ou exceder a CD do veneno (veja Veneno, página 265), você consegue desintoxicar o veneno do sistema do personagem e o paciente deixa de sofrer os sintomas (incluindo condições persistentes causadas pelo veneno).

Tratar Radiação (treinado apenas, requer um estojo médico): Tratar um personagem exposto à radiação requer 8 horas. Ao término desse tempo, faça um teste de Tratar Ferimentos contra a CD da radiação (veja Radiação, página 266). Se o teste for bem sucedido, o paciente é curado e deixa de sofrer os sintomas (incluindo condições persistentes causadas pela radiação). Você pode tratar até seis criaturas simultaneamente.

Especial: Você pode escolher 10 ao fazer um teste de Tratar Ferimentos, mas não pode escolher 20.

Usar a Força [Use the Force] (Car)

Requer a aptidão Sensitivo à Força

Você canaliza a Força para ajudá-lo a curar-se de ferimentos, ter visões especiais ou realizar feitos marcantes. Você precisa ter a aptidão Sensitivo à Força (pág. 91) para poder ser treinado nesta perícia.

Ativar Poderes da Força (Somente Treinado): Você faz um teste de Usar a Força para usar um Poder da Força (veja Poderes da Força, pág. 99). Esse uso da perícia não requer uma ação.

Transe da Força (Somente Treinado): Como uma ação de rodada completa você pode entrar em um Transe da Força fazendo um teste de Usar a Força contra CD 10. Nesse estado você se mantém totalmente ciente de seus arredores, a cada hora que você permanecer em transe você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu nível de personagem. Você pode emergir do transe como uma ação rápida. Se você permanecer em transe por 4 horas consecutivas você emerge do transe totalmente descansado, como se tivesse descansado por 8 horas. Enquanto você estiver em um transe da Força você suporta 10 vezes mais tempo sem água ou comida (veja a perícia Tolerância, pág. 74).

Mover Objetos Leves (Somente Treinado): Como uma ação de movimento você pode usar a Força para mover um objeto relativamente leve dentro da sua linha de visão. Um teste bem sucedido de Usar a Força contra CD 10 permite que você mova um objeto de até 5Kg por uma distância de até 6 quadrados em qualquer direção. Como uma ação padrão você pode usar o objeto como um projétil, mas a CD sobe para 15. Se o seu teste de Usar a Força atingir a Defesa de Reflexos do alvo o objeto acerta e causa 1d6 pontos de dano de contusão. Usar objetos como projéteis é considerado um ataque à distância para propósitos de talentos e aptidões que influenciam ataques à distância.

Premonição: Como uma ação de rodada completa você pode fazer um teste de Usar a Força contra CD 15 para saber se uma ação em particular trará resultados favoráveis ou desfavoráveis para você em um futuro próximo, 10 minutos no máximo. Você pode fazer o teste, por exemplo, para determinar se destruir um artefato do lado negro terá repercussões imediatas e imprevistas. A premonição não leva em conta as conseqüências em longo prazo da ação contemplada, ou seja, um teste bem sucedido não irá revelar um futuro encontro com usuários do lado negro da Força vingativos e enfurecidos pela destruição do artefato (o Mestre deve fornecer conseqüências imediatas da ação baseado no que ele sabe sobre as circunstâncias).

Sentir a Força (Somente Treinado): Você automaticamente percebe perturbações na Força. Um lugar que seja forte no lado negro da Força pode ser sentido a 1 quilômetro de distância; um parente, companheiro ou amigo próximo em perigo mortal ou em grande sofrimento pode ser sentido a uma distância de 10.000 anos-luz. Uma grande perturbação, como a destruição de um planeta inteiramente povoado ou a aflição de toda uma ordem de aliados pode ser sentido em qualquer lugar na mesma galáxia.

Como uma ação de rodada completa você pode fazer um teste de Usar a Força contra CD 15 para determinar a distância e a direção relativa da localização da perturbação. Como uma ação de rodada completa você pode usar essa habilidade em um esforço ativo para perceber outros usuários da Força em um raio de 100 quilômetros, se você for bem sucedido no teste de Usar a Força contra CD 15 você sabe quantos são eles, suas distâncias aproximadas, direção a partir de você e se você já os encontrou antes ou não. Outros usuários da Força que estejam dentro do alcance podem tentar esconder a própria presença de você fazendo um teste resistido de Usar a Força com você e igualando ou superando o seu resultado, caso em que você não sentirá a presença dele de maneira alguma.

Você pode também especificar que está tentando sentir apenas usuários da Força com um Valor do Lado Negro de 1 ou maior, e se bem sucedido revelará apenas aqueles usuários da Força com Valor de Lado Negro, e não quaisquer outros usuários da Força.

Sentir os Arredores: Como uma ação rápida você pode fazer um teste de Usar a Força contra CD 15 para ignorar os efeitos de cobertura e camuflagem quando fizer um teste de Percepção para detectar ou observar um alvo até o começo de seu próximo turno. Aumente a dificuldade em 5 se essa habilidade for usada contra alvos que estejam sob cobertura total.

Telepatia: Como uma ação padrão você pode estabelecer um elo telepático com uma criatura distante. Através do elo você pode trocar emoções ou pensamentos simples como "Vai!", "Socorro!" ou "Perigo!". O alvo precisa ter uma Inteligência de no mínimo 2 e a distância entre você e o alvo determina a CD, veja abaixo. Contra um alvo que não queira que o elo seja estabelecido, você deve fazer um teste de Usar a Força contra a Defesa de Vontade do alvo ou a CD base da perícia, o que for maior; se o teste falhar você não pode estabelecer um elo telepático ou tentar contatar o alvo telepaticamente pelas próximas 24 horas a menos que o alvo passe a querer que o elo aconteça.

Distância Telepática	CD
Mesmo planeta	15
Mesmo sistema	20
Mesma região/quadrante da galáxia	25
Região/quadrante diferente da galáxia	30

Especial: Você não pode fazer um teste de Usar a Força a menos que possua a aptidão Sensitivo à Força (pág. 91). Usar a Força é considerado uma perícia de classe para qualquer personagem que possua a aptidão Sensitivo à Força. Você pode escolher 10 em um teste de Usar a Força, mas não pode escolher 20.

"A habilidade de destruir um planeta é insignificante perante o poder da Força."
- Darth Vader

Usar Computador [Use Computer] (Int)

Use esta perícia para acessar arquivos protegidos e derrotar sistemas de segurança.

Acessar Informação (requer atitude do computador de no mínimo indiferente): Conseguir informações através de um computador requer que você se conecte à uma rede apropriada, como a HoloRede ou suas equivalentes em outras eras, e localize o arquivo que você procura. Conectar-se a uma rede exige uma ação de rodada completa, não requer um teste de perícia se você usar um computador que já possua um laço com ela. Contudo, estabelecer uma conexão com uma rede usando um computador remoto requer um teste de Usar Computador contra CD 10. Você também pode acessar a informação sem se conectar a uma rede, caso use um computador no qual a informação esteja na memória; o Mestre decide que informação a memória de um computador contém.

Encontrar informações sobre um único tópico requer uma determinada quantidade de tempo, indicada na tabela abaixo; ao fim desse período você deve fazer um teste de Usar Computador. O tempo necessário e a CD do teste são determinados pelo tipo de informação desejada. Localizar informações gerais sobre um senador (como sua data de nascimento) é mais fácil do que localizar informações especificas (como o código de canal do seu comunicador privativo), e ainda mais fácil que descobrir informações secretas, como o código do bastão de crédito do mesmo senador.

Informação	CD	Tempo necessário
Geral	15	1 minuto (10 rodadas)
Específica	20	10 minutos
Privada	25	1 hora
Secreta*	30	1 dia (8 horas)

**Informações secretas só podem ser acessadas de um computador que seja prestativo em relação a você.*

Tabela 4-5: Escala de Comportamento Do Computador

Comportamento	O computador...
Hostil	O trata como um invasor hostil e tenta rastrear sua localização e isolar sua conexão.
Arredio	O trata como um usuário não autorizado e bloqueia o acesso aos seus programas e informações.
Indiferente	O trata como um visitante e garante acesso a programas e informações não secretos, desde que não entre em conflito com comandos anteriores.
Amistosos	O trata como um usuário autorizado e garante acesso a todos os programas e às informações não secretas, desde que não entre em conflito com comandos anteriores. Você pode adicionar qualquer bônus de equipamento concedido pelo computador aos seus testes de Usar Computador.
Prestativo	O trata como dono ou administrador, garantindo acesso a todos os seus programas e informações, mesmo que fazê-lo passe por cima de comandos anteriores. Você pode adicionar qualquer bônus de equipamento concedido pelo computador aos seus testes de Usar Computador.

Astronavegação (Somente Treinado): Você pode traçar uma rota segura pelo hiperespaço, fazê-lo demora 1 minuto, ao fim do qual você deve ser bem sucedido em um teste de Usar Computador. Vários fatores influenciam a CD do teste (veja Astronavegação, página 247).

Desativar ou Apagar Programa (Somente Treinado; requer atitude do computador de prestativo): Você pode desativar ou apagar um programa de um computador que lhe esteja com uma atitude prestativa (veja Tabela 4-5: Atitudes de Computadores). Desativar ou apagar um programa leva 10 minutos e requer um teste de Usar Computador contra CD 15.

Melhorar Nível de Acesso (Treinado Apenas): Utilizando uma ação de rodada completa, você pode fazer um teste de Usar Computador para melhorar a atitude de um computador, para assim obter acesso à seus programas e informações. Você deve ser capaz de se comunicar com o computador seja por uma interface direta (como um teclado), ou se conectando à ele através de uma rede apropriada (como a HoloRede). Aplique ao teste o modificador adequado, de acordo com a atitude do computador: Hostil -10, Arredio -5, Indiferente -2, Amistoso +0 (veja a Tabela 4-5: Escala de Comportamento de Computadores). Se o resultado igualar ou exceder a Defesa de Vontade do computador, a atitude desse melhora um passo em seu favor. Se você falhar por uma margem igual ou menor que 4, a atitude do computador não muda, caso contrário ela piora um passo (por exemplo, de Indiferente para Arredio) e o administrador é notificado da tentativa de acesso.

Um computador hostil pode ser bastante perigoso. Se ele tornar-se hostil devido à uma falha num teste para melhorar o acesso ou se já estava hostil e um teste mal sucedido foi tentado, ele rastreará sua exata localização e notificará o responsável pela segurança mais próximo. Caso a falha seja por uma margem igual ou maior que 5, o computador isolará sua conexão e rejeitará quaisquer tentativas de acesso pelas próximas 24 horas.

Executar Rotina (requer uma atitude amistosa ou prestativa do computador): Como uma ação padrão, você pode executar uma rotina de um computador. Exemplos de rotinas podem ser ligá-lo e desligá-lo, ver e editar documentos ou gravações que estiverem na memória, imprimir uma cópia de um documento ou uma imagem numa folha de flimsiplast, abrir ou fechar portas que o computador controle, entre outros.

Executar uma rotina normalmente não requer um teste de usar Computador. No entanto, se outro usuário der ao computador um comando contraditório, esse obedece àquele que tiver um melhor nível de acesso à ele (por exemplo, ele dará preferência ao comando de alguém cuja a atitude seja prestativo em detrimento do comando que partiu de um terminal com atitude amistoso). Caso o computador tenha a mesma atitude em relação aos dois usuários, eles devem fazer um teste resistido de Usar Computador, o vencedor terá o seu comando obedecido.

Reprogramar Dróides (Treinado apenas. Requer um Kit de Ferramentas): Você pode fazer um teste para reprogramar um droide e fazê-lo obedecer um novo mestre, copiar as informações armazenadas em seus bancos de memória (dados), trocar as perícias nas quais ele é treinado ou apagar completamente sua memória (ressetando o dróide para o estado em que saiu da fábrica). A CD para qualquer uma dessas ações é igual à Defesa de Vontade do dróide. Reprogramar um dróide leva 10 minutos.

Especial: você pode escolher 10 num teste de Usar Computador. Você pode escolher 20 num teste de Usar Computador, exceto quando tentando aumentar seu nível de acesso à um terminal. Quando a atitude de um computador é amistosa ou prestativa, você recebe um bônus de equipamento em Usar Computador feitos com aquele terminal igual ao bônus de Inteligência do mesmo.

Capítulo V: Aptidões

Uma aptidão é uma característica especial que concede ao seu personagem uma nova característica ou aprimora uma já possuída. Diferentemente das perícias e talentos, sua escolha de aptidões não é restringida por sua classe e, desde que os pré-requisitos sejam preenchidos, seu personagem pode pegar qualquer aptidão.

ADQUIRINDO APTIDÕES

Escolha as aptidões que você sinta que melhor representam os interesses e talentos do seu personagem. Cada personagem ganha uma aptidão quando é criado (no 1º nível). No 3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível ele ganha outra aptidão (veja Tabela 3-1: Benefícios e Experiência Dependentes do Nível, página 37). Para personagens multiclasse, aptidões são ganhas de acordo com o seu nível total, não por níveis em classes individuais.

Além disso, as classes concedem aptidões bônus escolhidas de uma lista especial (veja as descrições de classe no Capítulo 3: Classes Heróicas). Humanos ainda ganham uma aptidão bônus no 1º nível, escolhendo uma que esteja dentro das qualificações do personagem.

PRÉ-REQUISITOS

Algumas aptidões têm pré-requisitos. Um personagem precisa possuir um valor de habilidade, aptidão, perícia treinada ou bônus base de ataque listados para poder selecionar ou usar a aptidão. Um personagem pode ganhar uma aptidão no mesmo nível em que atender ao(s) pré-requisito(s). Ex: Kalin Tenskuar é um Jedi. Ele, ao alcançar o seu sexto nível heróico, atinge os pré-requisitos para a aptidão "Ataque Duplo" podendo, no mesmo momento que adquire o(s) pré-requisito(s), pegar a aptidão.

Um pré-requisito que contenha um valor numérico irá se referir ao mínimo desse; qualquer valor maior que o indicado preenche o pré-requisito. Por exemplo, os pré-requisitos para a aptidão Trespassar são "Força 13, Ataque Poderoso". Qualquer personagem que tiver um valor de Força 13 ou maior e a aptidão Ataque Poderoso atenderá aos pré-requisitos. Você não poderá usar uma aptidão se perder um pré-requisito. Por exemplo, se sua Força for reduzida para menos de 13, por qualquer razão, você não poderá usar a aptidão Ataque Poderoso até sua Força retornar para 13 ou mais.

DESCRIÇÕES DAS APTIDÕES

Este é o formato da descrição dos aptidões.

NOME DA APTIDÃO

Uma descrição do que a aptidão faz ou representa, em uma linguagem simples, sem mecânica de jogo.

Pré-requisito(s): Um valor mínimo de habilidade, outra aptidão (ou aptidões), um bônus base de ataque mínimo, uma perícia especial requerida, e/ou um nível determinado em uma classe que um personagem precisa ter para adquirir esta aptidão. Este campo estará ausente se a aptidão não tiver pré-requisitos.

Benefício: O que a aptidão habilita o personagem a fazer.

Normal: O que um personagem que não têm esta aptidão é limitado ou

Especial: Detalhes adicionais sobre a aptidão, que podem ser úteis no momento de adquiri-la.

Tabela 5-1: Aptidões

Aptidão	Pré-requisitos	Benefícios
Acuidade com armas	Bônus base de ataque +1	Usa o modificador de Destreza ao invés do de Força nas jogadas de ataque com armas de combate corpo-a-corpo leves e sabres-de-luz
Arremessar	Derrubar, Bônus base de ataque +1	Arremessa um oponente imobilizado até 1 quadrado dentro de seu alcance e causa dano.
Artes Marciais I	—	Aumente o dano de ataques desarmados em uma categoria de dado; ganhe +1 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos.
Artes Marciais II	Artes Marciais I, bônus base de ataque +3	Aumente o dano de ataques desarmados em uma categoria de dado; ganhe +1 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos.
Artes Marciais III	Artes Marciais I e II, bônus base de ataque +6	Aumente o dano de ataques desarmados em uma categoria de dado; ganhe +1 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos.
Ataque Acrobático	Treinado em Acrobacia	Ganhe +5 de bônus em seu próximo ataque contra um oponente ao qual você tenha passado próximo com o uso de Acrobacia.
Ataque Coordenado	Bônus base de ataque +2	Sucesso automático quando, no alcance à queima roupa, usar a ação de prestar auxílio.
Ataque Duplo	Bônus base de ataque +6, Proficiente com a arma	Faça um ataque extra durante um ataque total, -5 de penalidade para todos os ataques.
Ataque em Movimento	Des 13	Mova-se antes e depois de um ataque
Ataque Giratório	Des 13, Int 13, Defender-se em Corpo-a-corpo, bônus base de ataque +4	Faça um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente dentro do seu alcance
Ataque Poderoso	For 13	Troque bônus de ataque por dano em ataques corpo-a-corpo (até um máximo igual ao seu bônus base de ataque).
Ataque Rápido	Des 13, bônus base de ataque +1, proficiente com a arma	Receba uma penalidade de -2 numa jogada de ataque corpo-a-corpo para causar +1 dado de dano.
Certeiro	Bônus base de ataque +9, Dois Ataques (arma escolhida), Proficiente com a arma escolhida	Faça um segundo ataque extra durante um ataque total, -5 de penalidade a mais para todos os ataques.
Cirurgia com Cibernéticos	Treinado em Tratar Ferimentos	Você causa dano extra ao mirar.
Combate Veicular	Treinado em Pilotar	Instale uma prótese cibernética em um ser vivo.
Crítico Triplicado	Proficiente com a arma, bônus base de ataque +8	Cause dano triplicado em um sucesso decisivo.
Defesa em Corpo-a-Corpo	Int 13	Troque bônus de ataques corpo-a-corpo por um bônus de esquiva na Defesa de Reflexos
Defesas Aprimoradas	—	Ganhe um bônus de +1 em todas as defesas.
Derrubar	Bônus base de ataque +1	Derrube um oponente que você prendeu, deixando-o caído
Desarme Aprimorado	Int 13, Defesa em corpo-a-corpo	Ganhe um bônus de +5 em ataques corpo-a-corpo para desarmar um oponente.
Encontrão	For 13, bônus base de ataque +1	Empurre o oponente 1 quadrado após ter sido bem sucedido num ataque corpo-a-corpo.
Especialista Cirúrgico	Treinado em Tratar Ferimentos	Você pode realizar cirurgias em 10 minutos ao invés de 1 hora.

Esquiva	Des 13	Ganhe +1 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos contra um alvo selecionado.
Esmagar	Imobilizar, bônus base de ataque +1	Cause dano desarmado ou de garras em um oponente Imobilizado.
Favorecido pela Força	Sensitivo à Força	Ganhe três Pontos da Força adicionais a cada nível.
Foco em Arma	Proficiente com a arma	Bônus de +1 nas jogadas de ataque com a arma selecionada.
Foco em Perícia	—	Ganhe +5 de bônus de competência nos testes de perícia com uma perícia treinada.
Franco Atirador	Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso, bônus base de ataque +4	Você ignora cobertura leve quando fizer ataque à distância.
Fúria Assustadora	Fúria Nata, bônus base de ataque +1	Bônus de fúria nos ataques e dano aumentam para +5.
Fúria Extra	Fúria Nata	Pode entrar em fúria uma vez a mais por dia.
Imobilizar	Bônus base de ataque +1	Um oponente preso é imobilizado por 1 rodada, não podendo se mover e perdendo o bônus de Destreza na Defesa de Reflexos.
Impulso Eficaz	For 13	Use duas ações rápidas para causar mais dano no ataque corpo-a-corpo
Investida Aprimorada	Des 13, Esquiva, Mobilidade	Você pode realizar uma investida sem precisar se mover em uma linha reta.
Investida Poderosa	Tamanho médio ou maior, bônus base de ataque +1	Ganhe +2 de bônus eu sua jogada de ataque enquanto investindo e cause dano extra.
Limite de Dano Aprimorado	—	O limite de dano aumenta em 5.
Lingüista	Int 13	Ganhe idiomas extras igual a 1+ seu modificador de Inteligência (mínimo de 1).
Maestria com Duas Armas I	Des 13, bônus base de ataque +1	Receba -5 de penalidade nos ataque quando atacando com duas armas ou as duas extremidades de uma arma dupla.
Maestria com Duas Armas II	Des 15, bônus base de ataque +6, Maestria com Duas Armas I	Receba -2 de penalidade nos ataque quando atacando com duas armas ou as duas extremidades de uma arma dupla.
Maestria com Duas Armas III	Des 17, bônus base de ataque +11, Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II	Não receba penalidades nos ataque quando atacando com duas armas ou as duas extremidades de uma arma dupla.
Mobilidade	Des 13, Esquiva	Ganhe +5 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos contra ataques de oportunidade.
Poderoso na Força	—	Joga d8s ao invés de d6s quando gastar um Ponto da Força.
Proficiência com Armas	—	Ignora a penalidade de -5 nas jogadas de ataque com armas do tipo específico.
Proficiência com Arma Exótica	Bônus base de ataque +1	Empunhe uma arma exótica sem sofrer penalidades.
Proficiência com Armaduras (leves)	—	Não sofre penalidades no ataque e testes de perícia quando usa armaduras leves.
Proficiência com Armaduras (médias)	Proficiência com Armaduras (leves)	Não sofre penalidades no ataque e testes de perícia quando usa armaduras leves ou médias.
Proficiência com Armaduras (pesadas)	Proficiência com Armaduras (leves e médias)	Não sofre penalidades no ataque e testes de perícia quando usa armaduras leves, médias ou pesadas.

Rajada de Tiros	For 13, Proficiência com Armas (armas pesadas), proficiente na arma	Receba -5 em um ataque de disparo automático para ganhar +2 dados de dano.
Recuperação Rápida	Con 13. Treinando em Tolerância	Gaste duas ações rápidas para subir 1 passo o seu marcador de condição.
Reflexos em Combate	—	Ganha ataques de oportunidade adicionais.
Retomar o Fôlego Extra	Treinado em Tolerância	Pode usar Retomar o Fôlego uma vez a mais por dia.
Saque Rápido	Bônus base de ataque +1	Saca uma arma com uma ação rápida.
Sensitivo à Força	Não-dróide	Você pode fazer testes de Usar a Força e ganha acesso a talentos da Força
Tiro à Queima Roupa	—	+1 de bônus nos ataques a distância e dano contra oponentes em alcance à queima roupa
Tiro Meticuloso	Tiro à Queima Roupa, bônus base de ataque +2	Se você mirar, ganha +1 de bônus na jogada de ataque.
Tiro em Investida	Bônus base de ataque +4	Faça um ataque à distância ao final de uma investida, com -2 de penalidade.
Tiro Preciso	Tiro à Queima Roupa	Não recebe a penalidade de -5 por atirar em combate corpo-a-corpo.
Tiro Longo	Tiro à Queima roupa	Penalidades de ataques a distância em pequeno, médio e longo alcance são reduzidas.
Tiro Rápido	For 13, bônus base de ataque +1	Receba uma penalidade de -2 numa jogada de ataque à distância para causar +1 dado de dano.
Treinamento em Perícia	—	Você se torna treinado em uma perícia de classe
Treinamento na Força	Sensitivo à Força	Aprenda um número de poderes da Força igual a 1+ seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1).
Trespassar	For 13, Ataque Poderoso	Desfere um ataque corpo-a-corpo extra depois de derrubar um oponente
Trespassar Aprimorado	For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4	Trespassar sem limite de ataques por rodada.
Vigoroso	—	Ganhe +1 ponto de vida por nível de personagem.

ACUIDADE COM ARMAS (WEAPON FINESSE)

Você é especialmente hábil no uso de armas que se beneficiam tanto da Destreza do como da Força.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando estiver usando uma arma leve ou um sabre-de-luz, você pode utilizar seu modificador de Destreza ao invés do seu modificador de Força nas jogadas de ataque.

ARREMESSAR (THROW)

Você pode arremessar uma criatura que você tenha agarrado com um ataque de Prender.

Pré-requisitos: Derrubar, Bônus base de ataque +1.

Benefício: Se for bem sucedido em derrubar um oponente com um ataque de prender, o oponente cai em qualquer espaço não ocupado que você desejar, a até 1 quadrado dentro de seu alcance, e sofre dano de contusão igual ao seu dano de ataque desarmado. Um oponente arremessado não é mais considerado preso.

ARTES MARCIAIS I (MARTIAL ARTS I)

Você é experiente em combater desarmado.

Benefício: O dano causado por seus ataques desarmados aumenta em um tipo de dado: 1d3 se torna 1d4, 1d4 vira 1d6, e 1d6 se torna 1d8. Além disso, você ganha +1 de bônus de esquiva em sua Defesa de Reflexos.

Normal: A quantidade de dano que você causa com um ataque desarmado bem sucedido é baseada em seu tamanho: Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: Uma situação que faça você perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos (se houver), também faz você perder seus bônus de es-

quiva. Bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

ARTES MARCIAIS II (MARTIAL ARTS II)

Você é um mestre no combate desarmado.

Pré-requisitos: Artes Marciais I, Bônus base de ataque +3.

Benefício: O dano causado por seus ataques desarmados aumenta em um tipo de dado: 1d4 se torna 1d6, 1d6 vira 1d8, e 1d8 se torna 1d10. Além disso, você ganha +1 de bônus de esquiva em sua Defesa de Reflexos (que se acumula com o bônus de esquiva conferido pela aptidão Artes Marciais I).

Normal: A quantidade de dano que você causa com um ataque desarmado bem sucedido é baseada em seu tamanho: Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: Uma situação que faça você perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos (se houver), também faz você perder seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

ARTES MARCIAIS III (MARTIAL ARTS III)

Suas habilidades em artes marciais atingiram o ápice.

Pré-requisitos: Artes Marciais I, Artes Marciais II, Bônus base de ataque +6.

Benefício: O dano causado por seus ataques desarmados aumenta em um tipo de dado: 1d6 se torna 1d8, 1d8 vira 1d10, e 1d10 se torna 1d12. Além disso, você ganha +1 de bônus de esquiva em sua Defesa de Reflexos (que se acumula com os bônus de esquiva conferidos pela aptidão Artes Marciais I e Artes Marciais II).

Normal: A quantidade de dano que você causa com um ataque desarmado bem sucedido é baseada em seu tamanho: Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: Uma situação que faça você perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos (se houver), também faz você perder seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

ATAQUE ACROBÁTICO (ACROBATIC STRIKE)

Suas manobras ágeis e sua habilidade acrobática permitem a você passar pelas defesas adversárias possibilitando um ataque preciso contra eles.

Pré-requisitos: Treinado na perícia Acrobacia.

Benefício: Se você for bem sucedido em um teste de Acrobacia para evitar um ataque de oportunidade (veja

a perícia Acrobacia, página 63) você ganha um bônus de +2 em seu próximo ataque que você fizer contra esse oponente desde que o ataque ocorra antes do final do seu turno atual.

ATAQUE COORDENADO (COORDINATED ATTACK)

Você é hábil em coordenar seus ataques em conjunto aos de seus aliados.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2.

Benefício: Você é automaticamente bem sucedido quando estiver usando uma ação de prestar auxílio para ajudar em um ataque de um aliado ou atrapalhar o de um inimigo, desde que o alvo esteja adjacente a você ou em alcance à queima roupa (veja Prestar Auxílio, página 159).

Normal: Você deve realizar uma jogada de ataque contra uma Defesa de Reflexos 10 para ganhar os benefícios de uma ação de prestar auxílio.

ATAQUE DUPLO (DOUBLE ATTACK)

Você pode fazer um ataque adicional durante uma rodada de combate.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6, proficiência com a arma escolhida.

Benefício: Escolha uma única arma exótica ou um dos seguintes grupos de armas: armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas pesadas, sabres-de-luz, pistolas, rifles, armas simples. Quando usar uma ação de ataque total, você pode fazer um ataque adicional se estiver empunhando a arma escolhida. Entretanto, recebe -5 de penalidade em todas as jogadas de ataque até o seu próximo turno, porque você esta trocando precisão por velocidade.

Normal: Fazer um único ataque é uma ação padrão.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, ela se aplica a uma arma exótica ou um grupo de armas diferentes.

ATAQUE EM MOVIMENTO (RUNNING ATTACK)

Você pode se mover ao mesmo tempo em que ataca.

Pré-requisitos: Destreza 13.

Benefício: Quando estiver fazendo um ataque com uma arma de combate corpo-a-corpo ou à distância, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que sua distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

ATAQUE GIRATÓTIO (WHIRLWIND ATTACK)

Você é capaz de golpear os oponentes próximos com um incrível ataque corpo-a-corpo giratório.

Pré-requisitos: Destreza 13, Inteligência 13, Defesa em Corpo-a-Corpo, Bônus base de ataque +4.

Benefício: Utilizando uma ação de rodada completa, você pode fazer um ataque em área com sua arma de combate corpo-a-corpo, golpeando cada alvo dentro do seu alcance. Este ataque giratório utiliza as regras de ataque em área (veja Ataques em Área, página 163); você realiza apenas uma jogada de ataque, aplicando-a para todos os alvos.

ATAQUE PODEROSO (POWER ATTACK)

Você pode realizar ataques corpo-a-corpo excepcionalmente poderosos.

Pré-requisitos: Força 13.

Benefício: Na sua ação, antes de fazer uma jogada de ataque, você pode optar em subtrair um número de todas as jogadas de ataques corpo-a-corpo e adicionar o mesmo número em todas as jogadas de dano corpo-a-corpo. Esse número não pode exceder seu bônus base de ataque. A penalidade nos ataques e os bônus no dano são aplicados até o início de seu próximo turno.

Especial: Se você atacar com uma arma de duas mãos, ou de uma única mão empunhada com as duas mãos, ao invés disso, adicione duas vezes o número subtraído de suas jogadas de ataque. Você não pode adicionar o bônus concedido pelo Ataque Poderoso ao dano causado contra objetos ou veículos.

ATAQUE RÁPIDO (RAPID STRIKE)

Você pode desferir dois golpes rápidos com uma arma de combate corpo-a-corpo como um único ataque.

Pré-requisitos: Bônus de base de ataque +1, Proficiência com a arma.

Benefício: Quando usar uma arma de combate corpo-a-corpo, você pode desferir dois golpes como um único ataque contra um alvo. Você sofre -2 de penalidade em sua jogada de ataque, mas causa +1 dado de dano com um ataque bem sucedido. Os efeitos desta aptidão não se acumulam com o dano extra concedido pela aptidão Impulso Eficaz. Se você não tem um valor de Destreza de 13 ou mais, aumente a penalidade no ataque em mais 5 enquanto estiver usando essa aptidão com armas que não sejam leves.

ATAQUE TRIPLO (TRIPLE ATTACK)

Você pode fazer um ataque adicional durante uma rodada de combate.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +11, Ataque Duplo (arma escolhida), proficiência com a arma escolhida.

Benefício: Escolha uma única arma exótica ou um dos seguintes grupos de armas: armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas pesadas, sabres-de-luz, pistolas, rifles, armas simples. Quando usar uma ação de ataque total, você pode fazer um ataque adicional se estiver empunhando a arma escolhida. Entretanto, recebe -5 de penalidade em todas as jogadas de ataque até o seu próximo turno, porque está trocando precisão por velocidade. O ataque extra e a penalidade se acumulam com as da aptidão Ataque Duplo.

Normal: Fazer um único ataque é uma ação padrão.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes, cada vez que o fizer, ela se aplica a uma arma exótica ou um grupo de armas diferentes.

CERTEIRO (DEADEYE)

Você é perito em abater seus inimigos com ataques à distância bem mirados.

Pré-requisitos: Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso, Bônus base de ataque +4.

Benefício: Se você mirar antes de fazer um ataque à distância (veja mirar, página 161) e o ataque acertar, aumente o dano causado em um dado de dano adicional. Por exemplo, se você conseguiu um acerto com uma pistola blaster utilizando a aptidão Certeiro, o disparo causará 4d6 pontos de dano (ao invés dos 3d6 normais).

Os efeitos desta aptidão não se acumulam com o dano extra conferido pelas aptidões Rajada de Tiros ou Tiro Rápido.

CIRURGIA COM CIBERNÉTICOS (CYBERNETIC SURGERY)

Você pode realizar os procedimentos cirúrgicos necessários para inserir componentes cibernéticos em carne viva.

Pré-requisitos: Treinado na perícia Tratar Ferimentos.

Benefício: Você pode instalar uma prótese cibernética (veja página 143) em um ser vivo. O procedimento cirúrgico requer 1 hora de trabalho ininterrupto, após isso, você deve fazer um teste de Tratar Ferimentos contra uma CD 20. Se o teste for bem sucedido, a prótese é instalada corretamente. Se o teste falhar, a prótese não é apropriadamente instalada; entretanto, você pode tentar instalar uma prótese novamente após outra hora ininterrupta de cirurgia.

Especial: Você pode instalar uma prótese cibernética em si mesmo, mas você recebe -5 de penalidade no teste da perícia Tratar Ferimentos. Se você tiver a aptidão Especialista Cirúrgico (veja página 87) poderá instalar uma prótese cibernética em 10 minutos ao invés de 1 hora.

COMBATE VEICULAR (VEHICULAR COMBAT)

Você pode evitar ataques feitos contra seu veículo.

Pré-requisito: Treinado na perícia Pilotar.

Benefício: Uma vez por rodada (como uma reação), quando estiver pilotando um veículo ou espaçonave, você pode anular um acerto de uma arma ao ser bem sucedido num teste de Pilotar. A CD para esse teste de perícia é igual ao resultado da jogada de ataque que você pretende evitar.

Além disso, quando você estiver pilotando um veículo, você é considerado proficiente com as armas do veículo operadas pelo piloto (As descrições dos veículo no Capítulo 10 mostram quais armas são operadas pelo piloto).

CRÍTICO TRIPLICADO (TRIPLE CRIT)

Escolha um tipo de arma, como uma pistola blaster, vibroadaga, ou sabre-de-luz. Você causa mais dano em um sucesso decisivo com essa arma.

Pré-requisitos: Proficiente com a arma, bônus base de ataque +8.

Benefício: Quando obtiver um sucesso decisivo com a arma escolhida, o dano é triplicado. Você pode escolher "ataque desarmado" como uma arma para propósito desta aptidão.

Normal: Um sucesso decisivo normalmente causa dano duplicado no alvo.

Especial: Você pode selecionar esta aptidão várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que escolher esta aptidão, ela é aplicada a uma arma diferente.

DEFESA EM CORPO-A-CORPO (MELEE DEFENSE)

Você é treinado em utilizar sua habilidade em combate defensivamente com a mesma eficácia que ofensivamente.

Pré-requisitos: Inteligência 13.

Benefício: Quando você usar uma ação padrão para fazer um ataque corpo-a-corpo, você pode escolher receber uma penalidade de até -5 em sua jogada de ataque e adicionar o mesmo número (até +5) como um bônus de esquiva em sua Defesa de Reflexos. Esse número não pode exceder seu bônus de base de ataque. As alterações nas jogadas de ataque e Defesa de Reflexos permanecem até o começo de seu próximo turno.

Normal: Um personagem sem a aptidão Defesa em Corpo-a-Corpo pode lutar defensivamente quando usar a ação de ataque, sofrendo -5 de penalidade em suas jogadas de ataque e ganhando +2 de bônus de esquiva em sua Defesa de Reflexos.

DEFESAS APRIMORADAS (IMPROVED DEFENSES)

Você é hábil em resistir a diversos tipos de ataques.

Benefício: Você ganha +1 de bônus em suas Defesas de Reflexos, Fortitude e Vontade.

DERRUBAR (TRIP)

Você é capaz de lançar ao chão oponentes agarrados com o ataque de Prender.

Pré-requisitos: Bônus de base de ataque +1.

Benefício: Se você for bem sucedido em um ataque de prender (veja página 160) e seu oponente falhar no teste resistido, ele cai no seu próprio espaço e não é mais considerado preso.

Um oponente caído sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque corpo-a-corpo. Ataques corpo-a-corpo feitos contra um oponente caído ganham um bônus de +5, enquanto ataques a distância sofrem uma penalidade de -5.

Especial: Você não pode usar as aptidões Imobilizar e Derrubar durante uma mesma rodada.

DESARME APRIMORADO (IMPROVED DISARM)

Você é hábil em desarmar oponentes em combate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Inteligência 13, Defesa em Corpo-a-Corpo.

Benefício: você ganha +5 de bônus em qualquer jogada de ataque corpo-a-corpo feita para desarmar um oponente. Ainda, se você falhar em desarmar seu oponente, ele não ganha a chance de fazer um ataque livre contra você.

Normal: Veja as regras normais de Desarmar na página 160.

ENCONTRÃO (BANTHA RUSH)

Você empurra seus oponentes pelo campo de batalha para ganhar uma vantagem tática.

Pré-requisitos: Força 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Após fazer um ataque corpo-a-corpo bem sucedido contra um oponente até uma categoria de tamanho maior que a sua, você pode escolher mover este oponente 1 quadrado em qualquer direção utilizando uma ação livre. Um encontrão não pode ser realizado contra um oponente que esteja agarrado ou preso (feitos com os ataques de Agarrar ou Prender), e você não pode empurrar seu oponente num objeto sólido ou no espaço de combate de outra criatura.

ESPECIALISTA CIRÚRGICO (SURGICAL EXPERTISE)

Você pode realizar rapidamente e com habilidade, procedimentos cirúrgicos.

Pré-requisitos: Treinado na perícia Tratar Ferimentos.

Benefício: Você pode realizar uma cirurgia em 10 minutos.

Normal: Realizar uma cirurgia, normalmente requer 1 hora (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76).

ESQUIVA (DODGE)

Você é bom em se desviar de golpes.

Pré-requisitos: Destreza 13.

Benefício: Durante seu turno, você pode designar um oponente e receber +1 de bônus de esquiva em sua defesa de Reflexos contra ataques feitos por esse oponente. Um novo oponente pode ser escolhido em qualquer ação. Uma situação que faça você perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos (se houver), também faz você perder seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

ESMAGAR (CRUSH)

Você pode causar dano em uma criatura que você tiver prendido com o ataque de Prender.

Pré-requisitos: Imobilizar, Bônus de base de ataque +1.

Benefício: Se for bem sucedido em imobilizar um oponente com um ataque de prender (veja a aptidão Imobilizar, página 88) você pode, imediatamente, causar dano de contusão igual ao seu dano de ataque desarmado ou dano de garra, aquele que for maior.

FAVORECIDO PELA FORÇA (FORCE BOON)

Você é capaz de "chamar" pela Força mais vezes que usuários menos favorecidos.

Pré-requisitos: Sensitivo à Força.

Benefício: Você ganha três pontos da Força adicionais a cada nível.

FOCO EM ARMA (WEAPON FOCUS)

Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas. Você é especialmente bom na utilização dessas armas.

Pré-requisitos: Proficiente com a arma escolhida.

Benefício: Você ganha +1 de bônus em todas as jogadas de ataque feitas usando a arma exótica ou o grupo de armas escolhido.

Especial: Esta aptidão pode ser escolhida várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que escolher esta aptidão ela se aplica a uma nova arma exótica ou grupo de armas.

FOCO EM PERÍCIA (SKILL FOCUS)

Uma das suas perícias é particularmente aguçada.

Benefício: Uma perícia treinada de sua escolha recebe +5 de bônus de competência.

Especial: Esta aptidão pode ser escolhida várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que escolher esta aptidão, ela se aplica a uma perícia treinada diferente.

FRANCO-ATIRADOR (SNIPER)

Você é particularmente hábil em acertar o alvo certo numa multidão

Pré-requisitos: Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Você sempre ignora cobertura leve (ou seja, cobertura concedida por um personagem, criatura ou dróide) quando fizer um ataque à distância.

Normal: Você só pode ignorar cobertura se você mirar (veja página 161) antes de fazer um ataque à distância.

FÚRIA ASSUSTADORA (DREADFUL RAGE)

Você causa danos assustadores quando estiver em fúria.

Pré-requisitos: Fúria Nata (característica de espécie), Bônus de base de ataque +1.

Benefício: Quando estiver em fúria, seus bônus de fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumentam para +5.

Normal: Um personagem com uma Fúria Racial ganha +2 de bônus de fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo quando estiver em fúria.

FÚRIA EXTRA (EXTRA RAGE)

Você pode entrar em Fúria mais vezes que o normal.

Pré-requisitos: Fúria Nata (característica de espécie).

Benefício: Você pode entrar em fúria uma vez a mais por dia.

Especial: Esta aptidão pode ser adquirida várias vezes. Cada vez que o fizer, você poderá entrar em fúria uma vez a mais por dia.

IMOBILIZAR (PIN)

Você é capacitado em imobilizar oponentes agarrados com ataque de Prender.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1

Benefício: Se você for bem sucedido em um ataque de prender e seu oponente falhar no teste resistido, ele é automaticamente imobilizado até o início do seu próximo turno. Uma criatura imobilizada não pode se mover ou executar qualquer ação enquanto estiver imobilizada, e perde seu bônus de Destreza (se houver) na Defesa de Reflexos.

Especial: Você não pode usar a aptidão Imobilizar e Derrubar durante a mesma rodada. Entretanto, você pode usar a aptidão Imobilizar e Esmagar em uma mesma rodada.

IMPULSO EFICAZ (MIGHT SWING)

Você é capaz de realizar grandes ataques corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Força 13.

Benefício: Você pode gastar duas ações rápidas na mesma rodada para causar +1 dado de dano em seu próximo ataque corpo-a-corpo na mesma rodada. Os efeitos desta aptidão não se acumulam com o dano extra concedido pela aptidão Ataque Rápido.

INVESTIDA APRIMORADA (IMPROVED CHARGE)

Você consegue investir contornando obstáculos.

Pré-requisitos: Destreza 13, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Você pode realizar uma investida (veja página 160) sem precisar se mover em uma linha reta, e pode mudar de direção quando fizer uma investida para evitar obstáculos. Todas as outras regras de investida são aplicadas normalmente.

Normal: Um personagem precisa fazer uma investida em uma linha reta não obstruída.

INVESTIDA PODEROSA (POWERFUL CHARGE)

Você pode realizar uma investida com uma força extra.

Pré-requisitos: Tamanho médio ou maior, bônus de base de ataque +1.

Benefício: Quando realizar uma investida, você ganha um bônus adicional de +2 em suas jogadas de ataque. Se seu ataque corpo-a-corpo acertar, adicione metade de seu nível ao dano.

LIMITE DE DANO APRIMORADO (IMPROVED DAMAGE THRESHOLD)

Você é difícil de ser derrubado em uma luta.

Beneficio: Você adiciona 5 pontos em seu limite de dano (veja Limite de Dano, página 154).

Normal: Uma criatura sem esta aptidão possui um limite de dano igual

a sua Defesa de Fortitude mais o modificador de tamanho (+5 para Grande, +10 para Enorme, +20 para Imenso, ou +50 para Colossal).

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Seus efeitos se acumulam. Cada vez que escolher esta aptidão, aumente seu limite de dano em 5.

LINGÜISTA (LINGUIST)

Você consegue aprender idiomas mais fácil e rapidamente.

Pré-requisitos: Inteligência 13.

Beneficio: Você recebe um número de idiomas bônus igual a 1+ seu modificador de Inteligência (mínimo de 1). Veja o quadro lateral na página 22 para a lista de idiomas mais comuns.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, você ganha um número de idiomas adicionais igual a 1+ seu modificador de Inteligência (mínimo 1).

MAESTRIA COM DUAS ARMAS I (DUAL WEAPON MASTERY I)

Você é experiente em combater com duas armas e armas duplas.

Pré-requisitos: Destreza 13, Bônus de base de ataque +1.

Benefício: Quando atacar com duas armas ou com as duas extremidades de uma arma dupla, como parte de uma ação de ataque total, você recebe -5 de penalidade (ao invés de -10) em todas as jogadas de ataque até o começo de seu próximo turno. Essa redução na penalidade é apenas concedida se você estiver empunhando uma arma que você seja proficiente.

Normal: Se você usar uma ação de ataque total para fazer mais de um ataque em seu turno (veja Ataque Total, página 162) você recebe uma penalidade de -10 em todas as jogadas de ataque pela rodada.

MAESTRIA COM DUAS ARMAS II (DUAL WEAPON MASTERY II)

Você é um mestre em combater com duas armas e armas duplas.

Pré-requisitos: Destreza 15, Bônus base de ataque +6, Maestria com Duas Armas I.

Benefício: Quando atacar com duas armas ou com as duas extremidades de uma arma dupla, como parte de uma ação de ataque total, você recebe -2 de penalidade (ao invés de -10) em todas as jogadas de ataque até o começo de seu próximo turno. Essa redução na penalidade é apenas concedida se estiver empunhando uma arma em que seja proficiente.

Normal: Se você usar uma ação de ataque total para fazer mais de um ataque em seu turno (veja Ataque Total, página 162), você recebe uma penalidade de -10 em todas as jogadas de ataque pela rodada.

MAESTRIA COM DUAS ARMAS III (DUAL WEAPON MASTERY III)

Sua habilidade em combater com duas armas e armas duplas atinge o ápice, você não recebe mais penalidades.

Pré-requisitos: Destreza 17, Bônus de base de ataque +11, Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II.

Benefício: Quando atacar com duas armas ou com as duas extremidades de uma arma dupla, como parte de uma ação de ataque total, você não recebe penalidades em suas jogadas de ataque. Esse benefício é apenas concedido se você estiver empunhando uma arma em que você seja proficiente.

Normal: Se você usar uma ação de ataque total para fazer mais de um ataque em seu turno (veja Ataque Total, página 162), você recebe uma penalidade de -10 em todas as jogadas de ataque pela rodada.

MOBILIDADE (MOBILITY)

Você é hábil em conseguir se desviar de seus oponentes e evitar ataques de oportunidade.

Pré-requisitos: Destreza 13, Esquiva.

Benefício: Você ganha +5 de bônus na Defesa de Reflexos contra ataques de oportunidade provocados quando entrar ou sair de uma área ameaçada (veja Ataques de Oportunidade, página 163).

Uma situação que o faça perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos (se houver), também faz perder seus bônus de esquiva. Bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

PODEROSO NA FORÇA (STRONG IN THE FORCE)

Você possui uma conexão particularmente poderosa com a Força.

Benefício: Quando você gastar um ponto da Força para melhorar o resultado de uma jogada de ataque, teste de perícia ou teste de habilidade, você joga d8s ao invés de d6s.

PROFICIÊNCIA COM ARMAS (WEAPON PROFICIENCY)

Você é proficiente com um tipo particular de armamento.

Benefício: Escolha um dos seguintes grupos de armas: armas de ataque corpo-a-corpo avançadas, armas pesadas (que incluem armas de veículos e armas de espaçonaves), armas simples, pistolas, rifles e sabres-de-luz. Você é considerado proficiente em todas as armas do grupo escolhido. Para mais informações sobre grupo de armas, veja a página 124.

Normal: Se você empunhar uma arma que não seja proficiente, você sofre uma penalidade de -5 em suas jogadas de ataque.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, ela se aplica a um grupo de armas diferente. Armas exóticas não podem ser escolhidas como um grupo de armas. É preciso selecionar a aptidão Proficiência com Arma Exótica (veja página 90) para ganhar proficiência com

uma arma exótica específica (como a besta energética ou o lança-chamas).

PROFICIÊNCIA COM ARMA EXÓTICA (EXOTIC WEAPON PROFICIENCY)

Escolha uma arma exótica, como a besta energética ou o atlatl (veja armas exóticas, página 124). Você sabe como usar essa arma exótica em combate.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Você pode fazer jogadas de ataque com a arma normalmente.

Normal: Um personagem que usar uma arma sem ter proficiência com ela recebe -5 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, ela se aplica a uma arma exótica diferente.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS (LEVES) [ARMOR PROFICIENCY (LIGHT)]

Você é proficiente com armaduras leves (veja Tabela 8-7: Armaduras) e pode usá-las sem impedimento.

Benefício: Quando você usar armaduras leves, não receberá penalidade de armadura nas jogadas de ataque ou testes de perícia. Além disso, recebe todos os benefícios dos bônus especiais de equipamento especial da armadura (se houver).

Normal: Um personagem que usar uma armadura leve sem ter proficiência recebe -2 de penalidade de armadura nas jogadas de ataque, assim como nos testes das seguintes perícias: Acrobacia, Escalar, Furtividade, Iniciativa, Nadar, Saltar e Tolerância. Além disso, o personagem não ganha nenhum dos bônus especiais de equipamento especiais da armadura.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS (MÉDIAS) [ARMOR PROFICIENCY (MEDIUM)]

Você é proficiente com armaduras médias (veja Tabela 8-7: Armaduras) e pode usá-las sem impedimento.

Pré-requisitos: Proficiência com Armaduras (leves).

Benefício: Quando você usar armaduras médias, não receberá penalidade de armadura nas jogadas de ataque ou testes de perícia. Ainda, recebe todos os benefícios dos bônus especiais de equipamento especial da armadura (se houver).

Normal: Um personagem que usar uma armadura média sem ter proficiência recebe -2 de penalidade de armadura nas jogadas de ataque, assim como nos testes das seguintes perícias: Acrobacia, Escalar, Furtividade, Iniciativa, Nadar, Saltar e Tolerância. Além disso, o personagem não ganha nenhum dos bônus especiais de equipamento especiais da armadura.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS (PESADAS) [ARMOR PROFICIENCY (HEAVY)]

Você é proficiente com armaduras médias (veja Tabela 8-7: Armaduras) e pode usá-las sem impedimento.

Pré-requisitos: Proficiência com Armaduras (leves), Proficiência com Armaduras (médias).

Benefício: Quando você usar armaduras pesadas, não receberá penalidade de armadura nas jogadas de ataque ou testes de perícia. Além disso, recebe todos os benefícios dos bônus especiais de equipamento especial da armadura (se houver).

Normal: Um personagem que usar uma armadura pesada sem ter proficiência recebe -2 de penalidade de armadura nas jogadas de ataque, assim como nos testes das seguintes perícias: Acrobacia, Escalar, Furtividade, Iniciativa, Nadar, Saltar e Tolerância. Além disto, o personagem não ganha nenhum dos bônus especiais de equipamento especiais da armadura.

RAJADA DE TIROS (BURST FIRE)

Quando estiver usando uma arma de combate à distância em modo de disparo automático você pode atirar uma pequena rajada em um único alvo.

Pré-requisitos: Proficiência com Armas (armas pesadas), proficiente na arma.

Benefício: Quando estiver usando uma arma de combate à distância com capacidade de disparo automático e em modo de disparo automático, você pode atirar uma pequena rajada como um único ataque contra um alvo. Você recebe uma penalidade de -5 na jogada de ataque, mas causa +2 dados de dano. Por exemplo, uma arma que causa 3d10 pontos de dano, ao invés disso irá causar 5d10 de dano.

Os efeitos desta aptidão não se acumulam com o dano extra concedido pelas aptidões Certeiro e Tiro Rápido.

Especial: Disparar uma rajada gasta 5 tiros e só pode ser feita se a arma tiver ao menos 5 disparos restantes. Se você não tem um valor de Força de 13 ou mais, aumente a penalidade no ataque em mais 5 enquanto estiver usando essa aptidão com armas não-veiculares.

Normal: O modo de disparo automático usa 10 tiros, tem como alvo uma área de 2x2 quadrados, e não pode ser mirado em um único alvo. Sem esta aptidão, se você tentar um ataque em modo de disparo automático contra um alvo específico, irá simplesmente contar como um ataque normal e todos os tiros extras serão desperdiçados.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA (SHAKE IT OFF)

Você aprendeu a se recuperar de condições debilitantes.

Pré-requisitos: Constituição 13, treinado na perícia Tolerância.

Benefício: Você pode gastar duas ações rápidas, ao invés de três, para subir 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

Normal: Requer três ações rápidas para subir em 1 passo em seu marcador de condição.

Reflexos em Combate (Combat Reflexes)

Você é capaz de reagir rápido e repetidamente contra os oponentes que deixam a guarda baixa.

Benefício: Quando os oponentes deixam a guarda aberta, você pode fazer um número de ataques de oportunidade adicionais igual ao seu modificador de Destreza.

Por exemplo, um personagem com uma Destreza 15 pode fazer um total de três ataques de oportunidade em uma rodada: o ataque de oportunidade que todo o personagem é capaz de fazer, mais dois ataques a mais pelo seu bônus de Destreza de +2. Se quatro stormtroopers se moverem pela área de ameaça do personagem, ele poderá fazer ataques de oportunidade em três dos quatro stormtroopers. Você ainda só é capaz de fazer apenas um ataque de oportunidade contra o mesmo alvo.

Com esta aptidão, você pode fazer ataques de oportunidade mesmo quando estiver surpreso.

Normal: Um personagem sem a aptidão Reflexos em Combate pode fazer apenas um ataque de oportunidade por rodada e não poderá fazê-lo quando estiver surpreso. (veja Ataques de Oportunidade, página 163, para mais informação).

Retomar o Fôlego Extra (Extra Second Wind)

Você tende a extrapolar os seus limites mais vezes que o normal.

Pré-requisitos: Treinado na perícia Tolerância

Benefício: Você pode usar Retomar o Fôlego uma vez a mais por dia, mas você ainda só poderá usá-lo apenas uma vez por encontro (veja Retomar o Fôlego, página 153).

Normal: Um herói pode usar Retomar o Fôlego uma vez por dia.

Especial: Um personagem não-heróico que escolher esta aptidão pela primeira vez poderá usar Retomar o Fôlego uma vez por dia. Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, você poderá usar Retomar o Fôlego uma vez a mais por dia.

Saque Rápido (Quick Draw)

Você pode sacar e por no coldre armas com uma velocidade impressionante.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Você pode sacar ou colocar no coldre uma arma utilizando uma ação rápida ao invés de uma ação de movimento.

Sensitivo à Força (Force Sensitivity)

Você é sensível à Força, permitindo a você aprender e a manipular o seu poder.

Pré-requisitos: Não pode ser um dróide.

Benefício: Você pode fazer testes de Usar a Força, e Usar a Força é considerado agora uma perícia de classe. Além disto, toda vez que adquirir um novo talento você tem a opção de escolher um talento da Força. Ainda é necessário preencher os pré-requisitos dos talentos da Força para selecioná-los (veja Talentos da Força, página 105).

Tiro à Queima Roupa (Point Blank Shot)

Você é hábil em fazer disparos bem colocados com armas de combate à distância à uma distância à queima roupa.

Benefício: Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas de combate à distancia contra oponentes dentro do alcance à queima roupa (veja a Tabela 8-5: Alcance de Armas, página 136).

Tiro Meticuloso (Careful Shot)

Você é particularmente hábil em mirar seus ataques.

Pré-requisitos: Tiro à Queima Roupa, Bônus base de ataque +2.

Benefício: Se você mirar antes de fazer um ataque à distância (veja Mirar na página 161), você ganha um bônus de +1 em sua jogada de ataque.

Tiro em Investida (Charging Fire)

Você é apto a fazer ataques à distância durante uma investida.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando estiver em investida, você pode fazer um ataque à distância ao invés de um ataque corpo-a-corpo ao término de seu movimento. Diferente da investida normal, ela não lhe ajuda a sobrepujar seu alvo, ou seja, você não ganha bônus na jogada de ataque. Como a investida normal, você ainda recebe -2 de penalidade em sua Defesa de Reflexos.

Normal: Você pode fazer um único ataque corpo-a-corpo com um bônus de +2 em sua jogada de ataque no final de uma investida.

Tiro Preciso (Precise Shot)

Você é hábil em ajustar seus ataques à distância de forma que você não acerte seus aliados por engano.

Pré-requisitos: Tiro à Queima Roupa.

Benefício: Você pode atirar ou arremessar uma arma de combate à distância em um oponente engajado em combate corpo-a-corpo com um ou mais de seus aliados sem sofrer a penalidade normal de -5 (veja Atirar ou Arremessar Dentro de um Combate Corpo-a-Corpo, página 169).

Tiro Distante (Far Shot)

Você é melhor que a maioria quando está atirando em oponentes distantes.

Pré-requisitos: Tiro à Queima Roupa.

Benefício: Quando usar uma arma de combate à distância contra alvos em curto, médio ou longo alcance, a categoria de alcance é considerada como uma a menos. Em outras palavras, você não recebe penalidade nas jogadas de ataque à distância feitos contra alvos em curto alcance, -2 de penalidade nas jogadas de ataque à distância feitos contra alvos em médio alcance, e -5 de penalidade nas jogadas de ataque à distância feitos contra alvos em longo alcance.

Normal: Quando fizer uma jogada de ataque à distância, um personagem recebe -2 de penalidade contra alvos em curto alcance, -5 de penalidade contra alvos em médio alcance e -10 de penalidade contra alvos em longo alcance.

Tiro Rápido (Rapid Shot)

Você pode realizar dois disparos rápidos com uma arma de combate à distância como um único ataque.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1, proficiência com a arma.

Beneficio: Quando usar uma arma de combate à distância, você pode disparar dois tiros como um único ataque contra um alvo. Você sofre -2 de penalidade em sua jogada de ataque, mas causa +1 dado de dano com um ataque bem sucedido.

Especial: Usar esta aptidão dispara dois tiros e só pode ser realizada se a arma possuir munição restante suficiente. Os efeitos desta aptidão não se acumulam com o dano extra concedido pela aptidão Rajada de Tiros (página 90) ou Certeiro (página 86). Se você não tem um valor de Força de 13 ou mais, aumente a penalidade no ataque em mais 5 enquanto estiver usando essa aptidão com armas não-veiculares.

TREINAMENTO EM PERÍCIA (SKILL TRAINING)

Você é considerado treinado em uma nova perícia.

Benefício: Escolha uma perícia não treinada de sua lista de perícias de classe. Você se torna treinado nessa perícia.

Especial: : Esta aptidão pode ser escolhida várias vezes. Cada vez que escolher esta aptidão, ela se aplica a uma perícia de classe diferente.

TREINAMENTO NA FORÇA (FORCE TRAINING)

Você aprende um ou mais poderes da Força (veja Poderes da Força, página 99).

Pré-requisitos: Sensitivo à Força, Treinado na perícia Usar a Força.

Benefício: Você adiciona, ao seu conjunto de poderes da Força, um número de poderes da Força igual a 1+ seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Você pode adicionar o mesmo poder mais de uma vez.

Especial: Você pode escolher esta aptidão várias vezes. Cada vez que o fizer, você adiciona ao seu conjunto de Poderes da Força um número de novos poderes da Força igual a 1+ seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1).

Se seu modificador de Sabedoria aumentar permanentemente, você ganha, imediatamente, um número de poderes da Força igual ao número de vezes que escolheu a aptidão Treinamento na Força.

TRESPASSAR (CLEAVE)

Com um poderoso ataque corpo-a-corpo você é capaz de acertar mais de um inimigo.

Pré-requisitos: Força 13, Ataque Poderoso

Benefício: Se você causar a um oponente uma quantidade de dano suficiente para reduzir seus pontos de vida a 0, poderá executar um ataque corpo-a-corpo extra contra outro oponente dentro do alcance. O ataque extra é feito com a mesma arma e o mesmo bônus de ataque que derrubou a criatura anterior. Você pode usar esta aptidão somente uma vez por rodada.

TRESPASSAR APRIMORADO (GREAT CLEAVE)

Você pode empunhar uma arma de combate corpo-a-corpo com tamanha eficiência que você pode atacar varias vezes quando derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: Força 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4.

Benefício: Como a aptidão Trespassar (página 93) exceto que você não tem limites do número de vezes que pode usá-la por rodada.

VIGOROSO (TOUGHNESS)

Você é mais resistente que o normal.

Benefício: Você ganha +1 ponto de vida por nível de personagem.

Capítulo VI: A Força

A Força é um campo de energia gerado por todas as coisas vivas. Ela cerca e permeia tudo, mantendo a galáxia unida. Existem dois lados da Força. Paz, serenidade e conhecimento formam o lado da luz, enquanto que o lado negro consiste de agressão, raiva e medo. O universo é um lugar em equilíbrio: vida e morte, criação e destruição, amor e ódio. Como tal, ambos os lados da Força são parte de uma ordem natural.

Alguns seres são mais sintonizados com a Força do que outros. Independente se a compreendem ou não, eles podem sentir o fluxo da Força. Dentre os sensitivos à Força, aqueles que a estudam são capazes de manipular sua energia. Os Jedi encaixam-se nessa categoria, utilizando o conhecimento da Força para usufruir de seus poderes. Mas eles não são a única tradição de usuários da Força. Os Sith, as Irmãs da Noite de Dathomir e outros abraçam o lado negro da Força, enquanto uma variedade de culturas alienígenas, como os xamãs ewoks e os eco-pastores ithorianos, chamam o lado da luz da Força por diferentes nomes. A compreensão da Força se manifesta de muitas maneiras.

A FORÇA ATRAVÉS DAS ERAS

Por grande parte da história da República, os Jedi eram vistos como defensores e protetores da justiça. Através de seus exemplos, a crença na Força foi ao menos aceita, apesar de nem sempre compreendida. Muitos seres não podiam perceber a Força diretamente; eles eram capazes apenas de ver a manifestação naqueles ligados a Força, como os Jedi. Algumas vezes na história, o lado negro tomou a dianteira, como durante as antigas Guerras Sith, mas em geral os campeões do lado da luz ajudaram a manter a galáxia em paz.

Durante a era da Ascensão do Império, a Força é um poderoso componente da vida diária. Os Jedi são defensores visíveis e ativos da Força. Independente da opinião de um indivíduo sobre a Força, é difícil negar o poder demonstrado pelos Jedi. Conforme as Guerras Clônicas devastam a galáxia, os Jedi são enviados às frentes de batalhas e a Força causa impacto tanto nas vidas de soldados quanto dos cidadãos comuns.

Mais tarde, com a destruição da Ordem Jedi e a ascensão do Império, a Força toma a aparência de uma religião arcana praticada por tolos desorientados. O Império classifica os Jedi como foragidos e tenta destruir qualquer um que demonstre afinidade com a Força. Propaganda e políticas mantêm os sistemas locais na linha e são bem-sucedidos em manter os usuários da Força nas sombras, onde eles vivem com medo e na obscuridade.

Se a sua campanha for ambientada na era da Rebelião (por volta do período dos Episódios IV – VI), a Força sumiu do conhecimento comum. Aqueles que a manipulam mantêm suas habilidades ocultas para evitar a atenção do Império. Mesmo membros da hierarquia Imperial, apesar da presença de Darth Vader, consideram a Força ultrapassada e insignificante comparada ao poder militar do Império. Por diversas razões isso é exatamente o que o Imperador deseja. Mesmo o Imperador, um dos mais poderosos usuários da Força na galáxia, mantém suas habilidades em segredo do público em geral e a muitos de seus subordinados. Os poucos usuários da Força que existem

durante esse período podem estar escondidos do Império, trabalhando para o Imperador ou tentando ignorar a presença da Força. A Aliança Rebelde começou a usar a Força como uma citação moral, adotando a saudação Jedi, "que a Força esteja com você", como sua própria. Por causa disso, os poucos seres sensitivos que realmente conseguem usar a Força começam a adentrar na Aliança. E, é claro, Luke Skywalker inicia seu treinamento durante essa época.

Se a sua campanha é ambientada na era da Nova Ordem Jedi, a Força retomou seu lugar na sociedade e uma nova irmandade de Jedi veio à tona sob a orientação de Luke Skywalker. Muitos seres na Nova República, no entanto, mantêm vários graus de desconfiança e medo a respeito de usuários da Força. Esses sentimentos negativos são causados, em parte, pelas ações de alguns Jedi independentes com interpretações distintas da lei que se rebelaram contra a liderança de Luke Skywalker. As memórias de um bando do lado negro que assombrou a galáxia desde o tempo de Darth Vader e do Imperador aumentam o medo, além das maquinações políticas de membros do Conselho da República que ajudam a espalhar essas chamas. Os usuários da Força nesse período, portanto, estão descobrindo que a aceitação da Força entre a população em geral pode tornar-se uma coisa ruim – ao menos aos que se importam. As tensões estão realmente altas, enquanto essa era é marcada pela invasão dos yuuzhan vong.

USANDO A FORÇA

A Força é um campo de energia místico que cerca e une todas as coisas vivas na galáxia. Mais do que uma fonte de poder para aqueles sensíveis à sua presença, a Força pode afetar os destinos até mesmo das pessoas comuns que não possuem talento para utilizá-la. No RPG de Star Wars, existem dois modos dos jogadores recorrerem à Força. O primeiro modo, utilizável por todos os personagens, vem na forma dos Pontos da Força. O segundo modo, utilizável apenas por personagens com a aptidão Sensitivo à Força, é através da perícia Usar a Força e os poderes associados à Força.

PONTOS DA FORÇA

Os Pontos da Força representam o talento de um personagem de utilizar a Força em benefício de suas ações. Um personagem não precisa ser sensitivo para utilizar os Pontos da Força; eles representam a presença da Força em todas as formas de vida, apesar de alguns a chamarem de sorte, outros acreditam que é a vontade da Força que fornece ajuda a uma pessoa. Para um personagem sensitivo, isso representa uma decisão consciente de recorrer à Força. Os personagens sem a aptidão Sensitivo à Força não imaginam que a Força está interferindo em suas ações, somente que eles estão se esforçando ao máximo para serem bem sucedidos.

GANHANDO PONTOS DA FORÇA

Você recebe 5 Pontos da Força no 1º nível. Quando recebe um novo nível, você perde quaisquer pontos não gastos do nível anterior, mas recebe um número de Pontos da Força igual a 5 + metade do seu novo nível de personagem (arredondado para baixo). Algumas classes de prestígio fornecem um número maior de Pontos da Força por nível (consulte o Capítulo 12).

Exemplo: Deel Surool, um malandro de 1º nível, recebe 5 Pontos da Força iniciais e gasta apenas quatro deles antes de alcançar o 2º nível. Quando ele atinge o 2º nível, ele perde o Ponto da Força que não foi gasto do seu nível

anterior, mas recebe 6 Pontos da Força (5 + metade de seu novo nível de personagem).

Usando os Pontos da Força

Em seu turno, você pode gastar um Ponto da Força como uma ação livre para jogar 1d6 e somar o resultado a uma simples jogada de ataque, teste de perícia ou teste de habilidade. Você pode fazer isso apenas uma vez por rodada. No 8º nível, quando gastar um Ponto da Força, você poderá jogar em vez disso 2d6 e usar o melhor resultado dos dois dados como seu bônus; no 15º nível, você joga 3d6 e usa o melhor resultado dos três dados como seu bônus. Isso está resumido abaixo:

Nível do Personagem	Número de Dados Jogados
1º - 7º	1d6
8º - 14º	2d6*
15º em diante	3d6*

*Somente conta o maior resultado dos dados.

Alguns talentos, técnicas, segredos e poderes da Força requerem que você gaste um Ponto da Força para serem ativados. Além disso, se você é um usuário da Força, pode gastar 1 Ponto da Força como uma reação para recuperar um único poder da Força ao seu conjunto ativo de poderes da Força (consulte Poderes da Força, na página 99, para mais informação).

Se você for reduzido a 0 pontos de vida e estiver em risco de morte, pode gastar um Ponto da Força como uma reação para evitar a morte e em vez disso cair inconsciente (consulte 0 Pontos de Vida e Caindo Inconsciente, nas páginas 153-154).

Finalmente, você pode gastar 1 Ponto da Força como uma ação rápida para diminuir seu Valor do Lado Negro em 1 (consulte Lado Negro, abaixo).

A menos que seja dito o contrário, você só pode gastar um Ponto da Força por rodada.

O Lado Negro

A Força tem dois aspectos, um luminoso e outro negro. O lado negro espreita nas sombras, sussurrando aos usuários da Força, tentando-os com acesso rápido e fácil ao poder. Embora aparentemente mais poderoso, o lado negro é apenas mais fácil. Ele consiste dos impulsos destrutivos de todos os seres vivos. Raiva, medo, ódio e agressão são expressões do lado negro e tais emoções podem facilmente levar o usuário da Força a caminhar pela trilha de corrupção do Lado Negro. Bem no início de seu treinamento um usuário da Força descobre que o lado negro amplia intensamente suas habilidades. Depois de um tempo, o lado negro exige mais e mais daqueles que o abraçam.

Cuidado com o Lado Negro

A maioria dos jogadores não quer que seus personagens Jedi decaiam para o lado negro da Força. Se você quer uma campanha onde todos os heróis devem constantemente lutar contra a tentação do lado negro, o Mestre deveria aumentar o Valor do Lado Negro até para as transgressões menores. Se você quer uma campanha onde os heróis têm maior espaço para explorar opções, ou se você não quer que a queda para o lado negro seja o tema maior da campanha, o Mestre deveria considerar aumentar o Valor do Lado Negro do personagem somente para as transgressões moderadas ou maiores.

Valor do Lado Negro

O seu Valor do Lado Negro mede a extensão da corrupção pelo lado negro da Força. Um personagem de 1º nível começa o jogo com um Valor do Lado Negro igual a 0. O único meio de aumentar o Valor do Lado Negro de alguém é cometendo atos malignos.

Um personagem que cometa um ato maligno aumenta seu Valor do Lado Negro em 1. O que constitui um ato maligno é discutido na sessão Transgressões do Lado Negro, abaixo. Independente de quantos atos malignos um personagem cometa, o máximo de Valor do Lado Negro que ele possuirá é igual ao valor de sua Sabedoria. Assim, um personagem com Sabedoria 15 tem um Valor de Lado Negro máximo de 15.Um personagem cujo Valor do Lado Negro iguala seu valor de Sabedoria terá abraçado totalmente o lado negro e se tornado inteiramente maligno.

Um herói que vá para o lado negro torna-se um personagem do Mestre (a menos que o Mestre permita ao personagem continuar jogando em um tipo de campanha anti-herói).

Transgressões do Lado Negro

O Mestre deve utilizar as considerações detalhadas abaixo como guias para fornecer ou não um aumento no Valor do Lado Negro dos personagens. Os guias estão separadas por grau: transgressões maiores são atos que definitivamente merecem um aumento, transgressões moderadas são atos que provavelmente merecem um aumento e transgressões menores são atos que poderiam ser considerados negros, mas provavelmente não merecem um aumento.

"O lado negro da Força é um caminho para muitas habilidades, algumas consideradas não naturais."

- Supremo Chanceler Palpatine

Transgressões Maiores

Quaisquer das seguintes transgressões deveriam aumentar o Valor do Lado Negro do personagem em 1:

Realizar um ato maligno extremo: Isso inclui deliberadamente matar ou ferir outro personagem que não fez nada errado ou que sinceramente procura redenção por atos malignos que tenha realizado no passado.

Usar um poder da Força com o descritor [Lado Negro]: uns poucos poderes da Força são, por sua natureza, malignos. Exemplos de poderes da Força com o descritor [Lado Negro] incluem o Relâmpago da Força, que canaliza energia sombria, e Fúria Sombria, que alimenta emoções negativas.

Usar a Força com ódio: Usando a Força com raiva ou ódio é ruim, mas isso pode ser difícil de aplicar. É difícil determinar a emoção que um personagem está experimentando. O Mestre deveria aumentar o Valor do Lado Negro do personagem em 1 nessas situações somente quando o jogador declara especificamente que seu personagem está sentindo medo, raiva, ódio, orgulho, inveja, ambição, vingança e assim por diante.

Transgressões Moderadas

Quaisquer das seguintes transgressões poderiam aumentar o Valor do Lado Negro de um personagem em 1, à determinação do Mestre:

Usar a Força para causar sofrimento desnecessário: Muitos usos da Força não são completamente do Lado Negro, mas eles podem ser danosos ou mesmo fatais em suas aplicações. Quando um poder da Força que não está especificamente conectado ao Lado Negro é usado para ferir seres vivos, o Mestre deveria considerar um aumento no Valor de Lado Negro do personagem de 1.

Realizar um ato maligno questionável: Alguns atos, enquanto aparentemente cruéis, não são necessariamente malignos. O Mestre deveria considerar a intenção por trás da ação antes de decidir pelo aumento do Valor do Lado Negro do personagem. Por exemplo, poderia ser uma transgressão matar ou ferir deliberadamente (ou permitir que alguém mate ou fira) um personagem conhecido por ter cometido atos malignos sem remorso, mas que esteja de alguma forma indefeso.

Transgressões Menores

As seguintes transgressões provavelmente não deveriam aumentar o Valor do Lado Negro de um personagem, a menos que o Mestre sinta que existe um bom motivo para abrir uma exceção.

Realizar um ato maligno duvidoso: Aumente o Valor do Lado Negro de um personagem somente quando o ato estiver fora das proporções para a situação. Em muitos casos, o Mestre não deveria conceder o aumento por um simples incidente, mas múltiplos incidentes podem indicar que o personagem tem um traço de crueldade inconsciente. Por exemplo, um herói que mata um oponente em combate e ignora oportunidades de solucionar a situação sem a perda de vidas, poderia merecer um aumento no Valor do Lado Negro, embora uma situação específica pudesse não parecer tão clara.

HERÓIS E O LADO NEGRO

Um Mestre pode decidir narrar uma campanha completamente heróica. Nesse caso, o Mestre pode determinar que uma vez que um personagem usuário da Força torne-se negro, aquele personagem torna-se um personagem do Mestre e não mais estará sob o controle do jogador. Se você é o Mestre, considere essa opção com cuidado antes de aplicá-la, porque ela retira a liberdade do jogador. Se você aplicar essa regra no começo da campanha, então ela simplesmente se tornará parte das regras e todo mundo estará avisado das conseqüências de trilhar o caminho da escuridão.

Registro do Valor do Lado Negro

O registro do Valor do Lado Negro é uma ferramenta útil para rastrear a devoção de um herói ao lado negro. O registro do Valor do Lado Negro é representado como uma caixa com 24 números na parte de baixo da ficha de personagem de Star Wars.

O registro do Valor do Lado Negro de um personagem deverá ter um número de quadrados vazios igual ao valor de Sabedoria do personagem. Quaisquer quadrados extras devem ser anulados ou preenchidos completamente. Por exemplo, Set Harth tem Sabedoria 11, então seu registro do Valor do Lado Negro apareceria assim:

Valor de Lado Negro											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Toda vez que o Valor do Lado Negro de um herói aumentar em 1, o jogador preenche um dos espaços vazios no registro do personagem. Quando um personagem não tiver mais espaços vazios em seu registro do Valor do Lado Negro, ele é considerado negro. Agora ele está definitivamente perdido para o lado negro e tem poucas chances de redenção.

Sempre que o valor de Sabedoria de um personagem aumentar em 1, ele recebe um quadrado adicional em seu registro. Esse espaço permanecerá vazio até que seu Valor do Lado Negro aumente em 1.

Um herói que ainda tenha caixas vazias no registro do Valor do Lado Negro pode estar tentado pelo Lado Negro, mas não além da redenção. Um personagem tentado pode livrar-se da tentação do lado negro através da redenção.

Redenção

Um herói tentado pelo lado negro pode trabalhar seu caminho de volta à luz através de feitos heróicos, o uso de Pontos da Força ou arrepender-se dos erros passados. O único meio de um personagem negro retornar à luz é realizar um ato de heroísmo realmente épico contra a escuridão e a serviço da luz.

Efetivamente, o personagem tentado realiza isso ao reduzir seu Valor do Lado Negro. Um personagem pode sacrificar 1 Ponto da Força para reduzir

seu Valor do Lado Negro em 1 e clarear um quadrado do seu registro. Essa forma de redenção representa um período de meditação, reflexão e absolvição por parte do personagem. Se desejado pelo jogador e pelo Mestre, isso pode ser trabalhado durante a campanha como parte de uma aventura, mas não é necessário. Ela pode ocorrer entre as aventuras.

Além disso, um ato de heroísmo dramático pelo personagem – se realizado sem recorrer ao lado negro – reduz o Valor do Lado Negro em 1 e clareia um quadrado no registro.

Um personagem negro não pode reduzir seu Valor do Lado Negro por redenção. Para tal personagem, a única opção é um ato de heroísmo dramático (veja abaixo).

Heroísmo Dramático

Um personagem negro pode tentar desviar-se do lado negro ao realizar um ato de heroísmo dramático sem recorrer ao lado negro da Força. Tal ato deveria requerer um custo pessoal extremo, ser feito de maneira deliberada e oferecer um benefício significativo para o equilíbrio da galáxia.

Darth Vader realizou tal ato de heroísmo dramático no final de O Retorno de Jedi quando ele sacrificou sua própria vida para salvar seu filho e destruir o Imperador. Kyp Durron (no universo expandido de *Star Wars*) realizou um ato similar de heroísmo dramático ao destruir o Destruidor de Sol, um protótipo de super arma. Além disto, a história dos Jedi fala sobre uma Jedi chamada Bastila Shan (*Knights of the Old Republic*) caindo para o lado negro, mas em um ato de heroísmo dramático ela conduziu a frota da República contra Darth Malak usando uma forma poderosa de Meditação de Batalha.

Se o Mestre aceitar o ato como sendo apropriadamente heróico, dramático e altruísta, o Valor do Lado Negro do personagem cai para 1, e ele clareia todos os quadrados com exceção de uma no seu registro do Valor do Lado Negro (para que ele tenha um número de quadrados vazios igual a seu valor de Sabedoria, menos 1). Além disso, o lado negro executa uma última exigência ao drenar todos os Pontos da Força atuais do personagem. Dali por diante, o personagem deve trilhar o caminho do lado da luz.

Poderes da Força

Os poderes da Força são habilidades especiais disponíveis para qualquer um que tenha a aptidão Treinamento na Força (página 93). Eles permitem aos personagens realizarem coisas impressionantes como afetar as mentes dos outros, moverem objetos pesados, ver o futuro e até atingir oponentes com terríveis relâmpagos.

Aprendendo Poderes da Força

Um personagem que adquira a aptidão Treinamento na Força automaticamente aprende um número de poderes da Força, a sua escolha, igual a 1 + seu modificador de Sabedoria (no mínimo 1). Um personagem pode aprender poderes da Força adicionais ao receber a aptidão Treinamento na Força novamente ou aumentar seu modificador de Sabedoria.

Escolhendo Poderes da Força

A escolha de seus poderes da Força pode ser considerada uma arte. Se você escolher mal, poderá ficar com um poder da Força que não lhe servirá muito bem. Quando escolher seus poderes da Força, lembre-se do seguinte: Assim como as aptidões, os poderes da Força não podem ser mudados uma vez que sejam escolhidos (não sem a aprovação do seu Mestre, ao menos). Também, alguns poderes da Força são naturalmente mais difíceis de lidar do que outros. Não se esqueça de que você poderá escolher o mesmo poder da Força mais de uma vez se desejar ser capaz de ter vários usos daquele poder em seu conjunto. Em níveis mais baixos, algumas vezes é mais útil ter usos extras de um poder fácil de ativar do que um novo poder que é mais difícil de ativar.

Por exemplo, Sen Udo-Mal é um Jedi de 1º nível com um valor de Sabedoria igual a 11 (modificador +0). Ele adquire a aptidão Treinamento na Força e imediatamente recebe um poder da Força. Ele escolhe *Poder de Batalha*. No 3º nível, ele adquire a aptidão Treinamento na Força novamente, o que o permite aprender um novo poder da Força; ele escolhe *Truque Mental*. No 4º nível, Sen Udo-Mal aumenta seu valor de Sabedoria de 11 para 12, dessa forma aumentando o modificador de habilidade de +0 para +1; nesse instante, ele recebe dois poderes da Força adicionais (um para cada vez que ele adquiriu a aptidão Treinamento na Força), então ele escolhe *Mover Objeto* e *Impulso*.

Usando Poderes da Força

Quando seu personagem usar um poder da Força, faça um teste de Usar a Força (veja página 77). O resultado do teste determina o efeito do poder. Alguns poderes da Força possuem efeitos do tipo "tudo ou nada". Outros poderes têm efeitos múltiplos e o seu resultado do teste de Usar a Força determina o efeito máximo que pode ser alcançado. Se seu teste de Usar a Força é baixo demais para ativar o efeito mais básico do poder, nada acontece e a ação é gasta. Usar um poder da Força remove-o do "conjunto" ativo de poderes da Força do seu personagem, independente se o teste de Usar a Força foi bem sucedido ou não.

Seu Conjunto de Poderes da Força: Os poderes da Força de seu personagem coletivamente formam um conjunto. Quando seu personagem usa um poder da Força, é como jogar uma carta e descartá-la numa pilha depois. O poder faz efeito e depois não está disponível ao personagem; pelo menos por um tempo.

Recuperando Poderes da Força: Há modos diferentes de recuperar poderes da Força gastos para utilizá-los novamente:

– Quando o combate termina e há uma chance de descansar por 1 minuto, todos os poderes da Força são recuperados.

– Se ocorrer um 20 natural num teste de Usar a Força para ativar um poder da Força, você recupera todos os poderes da Força gastos no final do seu turno.

– Gastando um Ponto da Força como uma reação e imediatamente recuperando um poder da Força gasto.

– Algumas habilidades únicas (como o talento Foco na Força) lhe permitem recuperar poderes da Força gastos de outras formas.

Descritores de Poderes da Força

Alguns poderes estão mais fortemente ligados a um dos lados da Força do que a outro. Esses poderes da Força carregam o descritor *[Lado da Luz]* ou o descritor *[Lado Negro]*. Os poderes que têm a mente como alvo carregam o descritor *[Afetar a Mente]*.

Afetar a Mente: Um poder da Força com o descritor *[Afetar a Mente]* não tem efeito em criaturas que não têm mente (ou seja, criaturas sem valor de Inteligência) ou criaturas que são imunes a efeitos de afetar a mente.

Telecinético: Um poder da Força com o descritor *[Telecinético]* usa a telecinese para executá-lo até o final. Muitos poderes telecinéticos influenciam o mundo físico de maneiras similares e são cobertos como um grupo por alguns talentos. Se um alvo de um poder da Força *[Telecinético]* tiver cobertura, ele ganha um bônus de cobertura para o valor de sua Defesa relevante ou para seu teste de perícia resistido para resistir ao poder. Se o alvo de um poder da Força *[Telecinético]* tiver camuflagem, você recebe uma penalidade em seus tese de Usar a Força para ativar o poder, a menos que você tenha usado a aplicação Sentir os Arredores da perícia Usar a Força neste turno. Use os bônus e penalidades padrão para cobertura e camuflagem concedidos nas páginas 164-165.

Lado da Luz: Se você possui um Valor do Lado Negro de 1 ou mais, não poderá utilizar um Ponto da Força para modificar seu teste de Usar a Força quando ativar um poder com o descritor *[Lado da Luz]*. Poderes do lado da luz são geralmente benéficos e incluem Rompimento da Força e Transferência Vital.

Lado Negro: Usar um poder da Força com o descritor *[Lado Negro]* aumenta o Valor do Lado Negro em 1. Você não pode usar um Ponto da Força para modificar seu teste de Usar a Força quando ativar um poder com o descritor *[Lado Negro]*. Poderes do Lado Negro originam-se de emoções negativas intensas e incluem Fúria Sombria e Relâmpago da Força.

Descrições dos Poderes da Força

Os poderes da Força seguintes estão disponíveis a qualquer personagem com a aptidão Treinamento na Força (veja na página 93) . Cada poder inclui as seguintes informações:

Nome do Poder da Força (Nome original em inglês) [descritor se houver]

Se um poder da Força tiver um descritor, ele aparece após o nome do poder. O nome do poder é seguido por uma breve descrição do efeito do mesmo.

Tempo: O tipo de ação necessária para usar ou ativar o poder da Força.

Alvo: Os alvos afetados pelo poder.

Faça um teste de Usar a Força. Os resultados do teste são descritos aqui.

Especial: Alguns poderes da Força têm regras especiais, as quais são cobertas aqui.

Atordoamento da Força (Force Stun)

Você recorre à Força para sobrecarregar os sentidos de um inimigo, possivelmente atordoando-o.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Uma criatura dentro de 6 quadrados ou dentro de sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. Compare o resultado com a Defesa de Fortitude do alvo. Se o resultado do teste igualar ou exceder a Defesa de Fortitude, o alvo cai 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Para cada 5 pontos no qual você exceda a Defesa de Fortitude do alvo, ele cai 1 passo extra em seu marcador de condição. Alvos maiores do que o tamanho Médio adicionam um modificador de tamanho em sua Defesa de Fortitude contra este poder: Colossal + 50, Imenso + 20, Enorme + 10, Grande + 5.

Especial: Quando usar esse poder, você pode gastar um Ponto da Força para mover o alvo um passo negativo adicional em seu marcador de condição.

Desarmar da Força (Force Disarm) [telecinético]

Você desarma um oponente ao usar a Força para puxar a arma das mãos de seu alvo.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Uma criatura dentro de 12 quadrados e dentro de sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. Use esse teste no lugar da sua jogada de ataque quando tentar desarmar o alvo (veja Desarmar, página 160). Se sua tentativa de desarmar for bem sucedida, você pode escolher deixar o item caído no chão no espaço de combate do alvo ou receber o item voando para suas mãos (nesse caso você deve ter uma mão livre para apanhá-lo).

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para danificar ou destruir a arma do alvo. Se sua tentativa de desarmar for bem sucedida, a arma recebe dano igual ao resultado do teste de Usar a Força. Você deve declarar que está usando esta opção antes de fazer seu ataque de desarme.

Empurrão da Força (Force Thrust) [telecinético]

Você usa a Força para empurrar um alvo para longe de você.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Um objeto ou personagem dentro de 12 quadrados e dentro de sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. O alvo realiza um teste da habilidade Força. Se você superar o teste do alvo, você o empurra 1 quadrado para trás e um quadrado adicional para cada 5 pontos que excederem o resultado do teste do alvo. Se você empurrar o alvo até um objeto maior, o alvo toma 1d6 pontos de dano. O alvo adiciona seu bônus base de ataque e o seu modificador de tamanho ao teste da habilidade Força: Colossal, +20; Imenso, +15; Enorme +10; Grande, +5; Médio, +0; Pequeno, -5; Minúsculo, -10; Diminuto, -15, Miúdo, -20. Além disso, ele recebe +5 de bônus de estabilidade se tiver mais que duas pernas; ou caso seja, de alguma forma, excepcionalmente estável.

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para aplicar uma penalidade de -5 ao teste da habilidade Força do alvo para resistir ao Empurrão da Força. Além disso, se você for bem sucedido em empurrar o alvo em um objeto maior, você causa 2d6 pontos de dano adicionais pela força extrema do empurrão.

Fúria Sombria (Dark Rage) [Lado Negro]

Você entra num estado de fúria conforme o lado negro flui através de você.

Tempo: Ação rápida.

Alvo: Você.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o efeito, se houver:

CD 15: Recebe um bônus de fúria de +2 em jogadas de ataques e de dano corpo a corpo, até o fim do seu turno.

CD 20: Como CD 15, exceto que os bônus de fúria aumentam para +4.

CD 25: Como CD 15, exceto que os bônus de fúria aumentam para +6.

Especial: Enquanto estiver consumido pela fúria você não poderá utilizar perícias ou realizar tarefas que necessitem de paciência ou concentração. Você pode gastar um Ponto da Força para estender a duração de sua Fúria Sombria até o fim do encontro.

Estrangulamento da Força (Force Grip) [Telecinético]

Você usa a Força para apertar ou esmagar seu inimigo.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Um alvo dentro de 6 quadrados ou dentro de sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o efeito, se houver:

CD 15: Se o seu teste de Usar a Força igualar ou exceder o Limite de Dano do alvo, o alvo recebe 2d6 pontos de dano e pode realizar apenas uma ação rápida no seu próximo turno. Senão, o alvo recebe apenas metade do dano e pode agir normalmente, e você não pode manter o poder.

CD 20: Como CD 15, exceto que o alvo recebe 4d6 pontos de dano.

CD 25: Como CD 15, exceto que o alvo recebe 6d6 pontos de dano.

Especial: Você pode manter sua concentração na criatura alvo para continuar ferindo-a rodada após rodada. Manter o Estrangulamento da Força é uma ação padrão e um novo teste de Usar a Força deve ser feito a cada rodada. Se você sofrer dano enquanto estiver mantendo um Estrangulamento da Força, você deverá ser bem sucedido num teste de Usar a Força (CD = 15 + Dano Recebido) para continuar se concentrando. Você pode gastar um Ponto da Força para causar 2d6 pontos de dano adicionais com o Estrangulamento da Força.

GOLPE DA FORÇA (FORCE SLAM) [TELECINÉTICO]

Você golpeia uma ou mais criaturas com a Força.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Todas as criaturas dentro de um cone de 6 quadrados e na linha de visão. Um cone começa num ponto específico (no caso o quadrado do personagem que usa o poder) e se expande até seu comprimento máximo, tento naquele quadrado altura e largura iguais a seu comprimento total.

Faça um teste de Usar a Força: Faça uma jogada e compare o resultado à Defesa de Fortitude do alvo. Se o resultado igualar ou exceder a Defesa de Fortitude do alvo, ele receberá 4d6 pontos de dano da Força e cairá prostrado. Se o resultado for menor do que a Defesa de Fortitude do alvo, ele recebe metade do dano e não cairá prostrado. Alvos maiores do que o tamanho Médio adicionam um modificador de tamanho em sua Defesa de Fortitude contra este poder: Colossal + 50, Imenso + 20, Enorme + 10, Grande + 5. Esse é um efeito de área.

Especial: Quando usa esse poder, você pode gastar um Ponto da Força para causar 2d6 pontos de dano adicionais aos alvos na área.

IMPULSO (SURGE)

A Força lhe permite saltar grandes alturas e distâncias assim como se mover rapidamente.

Tempo: Ação livre.

Alvo: Você.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o efeito, se houver:

CD 10: Você recebe um bônus da Força de +10 nos testes de Saltar e seu deslocamento aumenta em 2 quadrados até o início do seu próximo turno. Esse bônus da Força nos testes de Saltar inclui o ajuste pelo deslocamento aumentado.

CD 15: Como o CD 10 exceto: +20 de bônus da Força nos testes de Saltar e o deslocamento aumenta em 4 quadrados.

CD 20: Como o CD 10 exceto: +30 de bônus da Força nos testes de Saltar, deslocamento aumenta em 6 quadrados.

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para aumentar o bônus do poder nos testes de Saltar em 10 e aumentar o seu deslocamento em 2 quadrados adicionais. Usar o poder de Impulso conta como o início de uma corrida para determinar a CD do teste de Pular. Você pode gastar um Ponto de Destino para ganhar 4 metros adicionais de movimento; ao fazê-lo, você pode usar também todo e qualquer movimento da rodada como parte de um salto (nenhum teste de Saltar é requerido).

MOVER OBJETO (MOVE OBJECT) [TELECINÉTICO]

Você move telecineticamente um objeto até 6 quadrados em qualquer direção usando a Força.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Um personagem ou objeto dentro de 12 quadrados ou dentro de sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o tamanho máximo do alvo que você pode erguer (veja abaixo). Se o alvo é uma criatura que resiste à sua tentativa, seu teste deve também exceder a Defesa de Vontade do alvo. Você pode arremessar o alvo em (ou soltá-lo em) outro alvo no alcance se o seu teste de Usar a Força exceder a Defesa de Reflexos do segundo alvo. Ambos os alvos recebem dano determinado pelo resultado do seu teste de Usar a Força.

CD 15: Move objeto até tamanho Médio (causa 2d6 pontos de dano)
CD 20: Move objeto até tamanho Grande (causa 4d6 pontos de dano)
CD 25: Move objeto até tamanho Enorme (causa 6d6 pontos de dano)
CD 30: Move objeto até tamanho Imenso (causa 8d6 pontos de dano)
CD 35: Move objeto até tamanho Colossal (causa 10d6 pontos de dano)

Especial: Você pode manter a sua concentração no objeto-alvo para continuar a movê-lo rodada após rodada. Manter o poder Mover Objeto é uma ação padrão, e você deve ser bem sucedido em um novo teste de Usar a Força a cada rodada.

Se você sofrer dano enquanto estiver mantendo o Mover Objeto, você deve ser bem sucedido em um novo teste de Usar a Força (CD = 15 + dano recebido) para continuar se concentrando. Se você causar dano com o poder Mover Objeto, você deixa de estar apto a mantê-lo. Se você usar Mover Objeto contra um alvo voando ou flutuando (como um speeder ou uma espaçonave), o alvo pode opor seu teste de Usar a Força com um teste de Prender como uma reação. Se o alvo vencer o teste resistido, você não consegue movê-lo.

Você pode gastar um Ponto da Força para aumentar o tamanho máximo do objeto em uma categoria e causar 2d6 pontos de dano extra (tamanho máximo Colossal [fragata], 12d6 de dano). Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino (veja página 117) para aumentar o tamanho máximo do objeto em três categorias e causar 6d6 pontos de dano extra (tamanho máximo Colossal [estação], 16d6 de dano).

NEUTRALIZAR ENERGIA (NEGATE ENERGY)

Você espontaneamente neutraliza um ataque de uma arma que cause dano por energia, como um sabre-de-luz ou um blaster.

Tempo: reação.

Alvo: um ataque feito contra você por uma arma que causa dano por energia.

Faça um teste de Usar a Força. Se o resultado do teste igualar ou exceder o dano causado pela arma de energia, o ataque é neutralizado e você não recebe dano. Se o resultado do seu teste for menor do que a quantidade de dano causado, você falha em neutralizar o ataque e recebe dano normal.

Especial: Você deve estar atento ao ataque (e não estar surpreso) para neutralizá-lo. Se você for bem sucedido, pode gastar um Ponto da Força

para recuperar pontos de vida igual ao dano do ataque neutralizado, até o máximo de seus pontos de vida normais.

Devolver (Rebuke)

Você absorve e deflete sem sofrer efeito um poder da Força usado contra você, talvez conseguindo redirecioná-lo contra seu criador.

Tempo: Reação.

Alvo: Um poder da Força direcionado a você.

Faça um teste de Usar a Força. Se seu resultado igualar ou exceder o resultado do teste do poder direcionado a você, será possível redirecioná-lo sem sofrer efeitos nocivos. Se seu resultado exceder o resultado do teste do poder direcionado a você por 5 ou mais, você pode escolher voltar o poder da Força contra o criador, o qual sofrerá os efeitos baseados no teste de Usar a Força original do criador.

Especial: Se você refletir com sucesso o poder da Força de volta à sua origem, a origem pode tentar devolver o poder também, gastando um uso do poder Devolver e usando seu resultado do teste de Usar a Força do poder Devolver como sua CD do alvo. Se ele refletir de volta de novo, ambos serão afetados pelo poder da Força. Você pode gastar um Ponto da Força como

uma reação para não sofrer efeitos nocivos do poder da Força que foi devolvido duas vezes – uma vez por você e outra vez pela origem.

Poder de Batalha (Battle Strike)

Você usa a Força para ampliar suas proezas de batalha.

Tempo: Ação rápida.

Alvo: Você.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o efeito, se houver:

CD 15: Recebe um bônus da Força de +1 em sua próxima jogada de ataque feita antes do final de seu próximo turno e causa 1d6 pontos de dano adicionais se o ataque for bem sucedido.

CD 20: Como ND 15, exceto que você causa 2d6 pontos de dano adicionais.

CD 25: Como ND 15, exceto que você causa 3d6 pontos de dano adicionais.

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para causar 2d6 pontos de dano adicionais no seu próximo ataque.

Relâmpago da Força (Force Lighting) [Lado Negro]

Você dispara arcos mortais de energia da Força em um inimigo.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Um alvo na sua linha de visão e dentro de 6 quadrados de você.

Faça um teste de Usar a Força: Faça uma jogada de Usar a Força e compare o resultado à Defesa de Reflexos do alvo. Se o teste de perícia igualar ou exceder a Defesa de Reflexos do alvo, ele recebe 8d6 pontos de dano e cai 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). De outra forma, o alvo recebe metade do dano e não se move em seu marcador de condição.

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para fazer um alvo mover um passo negativo extra no marcador de condição quando for bem sucedido no ataque com o Relâmpago da Força.

Rompimento da Força (Sever Force) [Lado da Luz]

Você pode romper o acesso à Força por outro usuário, proibindo-o de gastar Pontos da Força e tornando difícil a ele utilizar poderes da Força.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Uma criatura usuária da Força com um Valor do Lado Negro de 1 ou mais que esteja dentro de 12 quadrados e dentro da sua linha de visão.

Faça um teste de Usar a Força. Se o seu teste de Usar a Força igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, o efeito (se houver) é determinado pelo seu resultado do teste:

CD 25: O alvo não pode gastar Pontos da Força por um número de horas igual ao Valor do Lado Negro do mesmo.

CD 30: Mesmo que ND 25, mas o alvo cai 1 passo em seu marcador de condição (veja a página 156) cada vez que usa um poder da Força no mesmo período de tempo.

CD 35: Mesmo que ND 25, exceto que o alvo cai 2 passos em seu marcador de condição cada vez que usa um poder da Força no mesmo período de tempo.

Especial: Esse poder da Força não tem efeito em alvos com um Valor do Lado Negro de 0. Você pode gastar um Ponto da Força para dobrar a duração do efeito. Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino (veja a página 117) para aumentar a duração para um número de dias igual ao Valor do Lado Negro do alvo.

Transferência Vital (Vital Transfer) [Lado da Luz]

Você usa sua própria força vital para curar outra criatura viva, usando a Força como um condutor.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Uma criatura tocada.

Faça um teste de Usar a Força. O resultado do teste determina o efeito, se houver:

CD 15: O alvo cura pontos de vida igual a 2 x o nível de personagem do alvo.

CD 20: O alvo cura pontos de vida igual a 3 x o nível de personagem do alvo.

CD 25: O alvo cura pontos de vida igual a 4 x o nível de personagem do alvo.

A cada vez que você usa a Transferência Vital, você recebe metade da quantidade de dano que você cura (arredondado para baixo). Você pode escolher curar menos do que o resultado de seu teste de Usar a Força permite. Você não pode curar a si mesmo com este poder.

Especial: Você pode gastar um Ponto da Força para evitar receber qualquer dano quando usa esse poder da Força. Você pode gastar um Ponto de Destino (veja a página 117) para mover o alvo +5 passos no seu marcador de condição além de curá-lo normalmente.

"A Força pode ter uma forte influência numa mente fraca."

- Obi-Wan Kenobi

Truque Mental [Afetar a Mente]

Você usa a Força para alterar as percepções de um alvo ou implantar uma sugestão em sua mente.

Tempo: Ação padrão.

Alvo: Uma criatura com Inteligência 3 ou maior na linha de visão e dentro de 12 quadrados.

Faça um teste de Usar a Força. Se você igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, você deve escolher um dos seguintes efeitos:

– Você cria uma alucinação que distrai o alvo e lhe permite usar a perícia Furtividade mesmo se o alvo estiver atento a você.

– Você realiza uma finta de forma que o próximo ataque que fizer contra o alvo ignorará o bônus de Destreza na Defesa de Reflexos do mesmo (se houver).

– Você faz uma sugestão que seria considerada improvável parecer completamente razoável ao alvo. Você deve ser capaz de se comunicar com o alvo e a sugestão não pode ameaçar de forma óbvia a vida do mesmo. O alvo não perceberá mais tarde que o que ele fez é inaceitável.

– Você enche o alvo de medo, motivando-o a fugir de você em velocidade máxima por 1 minuto. A criatura afetada pára de fugir se for ferida. O efeito é negado se o nível do alvo for igual ou maior que o nível do seu personagem. Isso é um efeito de medo.

Especial: Se você está realizando uma sugestão, pode gastar um Ponto da Força para aprimorar a atitude de um personagem em um passo, mais um passo adicional para cada 5 pontos em que o seu teste de Usar a Força exceder a Defesa de Vontade do alvo.

Visão Distante (Farseeing)

Você recebe uma impressão vaga e momentânea de eventos ocorrendo ap redor de um ser em particular em algum lugar distante.

Tempo: Ação de rodada completa.

Alvo: Uma criatura que você conheça ou tenha encontrado antes.

Faça um teste de Usar a Força. Se o resultado do seu teste for menor do que a Defesa de Vontade do alvo, você não recebe informação (incluindo se o alvo está vivo ou morto) e não pode usar esse poder da Força contra o mesmo alvo por 24 horas. Se o resultado do seu teste for igual ou maior que a Defesa de Vontade do alvo, você pode sentir se o alvo está vivo ou morto e receber uma vaga sensação de seus arredores imediatos, o que está ocorrendo agora e quaisquer emoções fortes que ele está sentindo no momento. Um alvo morto tem uma Defesa de Vontade 30 para o propósito desse poder da Força.

Especial: Se você for bem sucedido em usar esse poder da Força, você pode gastar um Ponto da Força para ganhar uma imagem mental clara dos arredores do alvo, assim como outras criaturas e objetos dentro de uma área de 6 quadrados a partir dele.

Talentos da Força

Os talentos da Força funcionam exatamente como os talentos apresentados no Capítulo 3: Classes Heróicas; no entanto, eles estão disponíveis apenas para personagens com a aptidão Sensitivo à Força (veja pág. 91). Em qualquer momento que um personagem com a aptidão Sensitivo à Força normalmente ganharia um talento (como ao ganhar um nível ímpar em uma classe heróica), ele ou ela pode ao invés disso selecionar um talento da Força de uma das quatro árvores de talento da Força apresentadas abaixo. Se um personagem com a aptidão Sensitivo à Força for um membro de uma tradição da Força (veja pág. 108), ele ou ela pode ao invés disso selecionar um talento da Força da árvore de talentos da Força daquela tradição.

Árvore de Talentos de Alterar

A Força deu a você um considerável poder sobre o ambiente ao redor, assim como sobre aqueles próximos.

Golpe Disciplinado: Toda vez que você usar um poder da Força que tenha um efeito de área (como o Golpe da Força), você pode excluir certo número de alvos dos efeitos do poder. O número de alvos que você pode excluir dessa maneira é igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1).

Poder Telecinético: Toda vez que jogar um 20 natural no seu teste de Usar a Força para ativar um poder com o descritor [Telecinético], você pode escolher usar aquele poder de novo, imediatamente, como uma ação livre. Você pode direcionar o segundo uso do poder contra qualquer alvo dentro do alcance.

Sabedoria Telecinética: Uma vez por encontro, como uma ação rápida, você pode recuperar um poder da Força com o descritor [Telecinético] para o seu conjunto sem gastar um Ponto da Força. Você pode escolher esse talento várias vezes. Cada vez que você o escolhe, poderá usar esse talento uma vez a mais por encontro.

Árvore de Talentos de Controlar

Você aprendeu como regular seu próprio sistema corporal, controlar suas emoções e canalizar a Força.

Redução de Dano 10: Você pode gastar um Ponto da Força como uma ação padrão para ganhar Redução de Dano 10 por 1 minuto (consulte Redução de Dano, página 166).

Equilíbrio: Como uma ação rápida você pode gastar um Ponto da Força para remover todas as condições debilitantes que o afetam e retornar ao estado normal (consulte Condições, página 155).

Foco na Força: Como uma ação completa você pode fazer um teste de Usar a Força com CD 15. Se o teste for bem sucedido, você recupera um poder da Força gasto à sua escolha.

Recuperação pela Força: Sempre que você utilizar Retomar o Fôlego (consulte Retomar o Fôlego, página 153), você recupera um número de pontos de vida adicionais de 1d6 por Ponto da Força que você possua (máximo de 10d6).

Pré-requisito: Equilíbrio.

Árvore de Talentos do Lado Negro

O caminho para o lado negro da Força é rápido e fácil, fornecendo incrível poder, mas sempre dominando os destinos daquele que o abraçam. Você deve ter um Valor do Lado Negro de 1 ou maior para escolher talentos desta árvore; se seu Valor do Lado Negro for reduzido a 0, você perderá acesso a todas os talentos nesta árvore até que seu Valor do Lado Negro aumente.

Poder do Lado Negro: Você permite que seu ódio alimente seus ataques. Sempre que gastar um Ponto da Força para modificar uma jogada de ataque, você pode escolher jogar um dado extra adicional e escolher o melhor resultado. No entanto, fazer isso aumenta seu Valor do Lado Negro em 1. Por exemplo, um personagem do 1º nível com esse talento poderia aumentar seu Valor do Lado Negro em 1 para jogar 2d6 em vez de 1d6, escolhendo o melhor resultado dos dados e aplicando-o como um bônus na sua jogada de ataque.

Presença Sombria: Como uma ação padrão você fornece a si mesmo e a todos os seus aliados dentro de uma área de 6 quadrados centrada em você um bônus da Força de +1 para todas as defesas até o final do encontro. Esses bônus são perdidos se você cair inconsciente ou morrer. Os aliados afetados que se movam para além do alcance do poder perdem os benefícios enquanto estiverem fora do alcance.

Pré-requisitos: Carisma 13, Poder do Lado Negro.

Vingança: Sempre que um aliado de nível igual ou maior que você for morto ou reduzido a zero pontos de vida dentro de sua linha de visão, você recebe um bônus da Força de +2 em jogadas de ataque e dano até o final do encontro. (Uma vez que os bônus da Força não se acumulam você não recebe um bônus maior se mais de um aliado cair no mesmo encontro.)

Pré-requisitos: Presença Sombria, Poder do Lado Negro.

Poder Rápido: Uma vez por dia, você pode usar um poder da Força que normalmente toma uma ação padrão ou ação de movimento como uma ação rápida.

Pré-requisito: Poder do Lado Negro.

Árovore de Talentos dos Sentidos

Sua integração com a Força garante incríveis poderes de percepção.

Percepção da Força: Você pode fazer um teste de Usar a Força em vez de um teste de Percepção para evitar ser surpreendido, notar inimigos, perceber alguma trapaça ou sentir a influência (veja a perícia Percepção, página 71). Você é considerado treinado na perícia Percepção. Se lhe for concedida a chance de jogar novamente o teste de Percepção, você pode em vez disso jogar novamente o seu teste de Usar a Força (sujeito às mesmas circunstâncias e limitações).

Pilotar da Força: Você pode usar seu modificador do teste de Usar a Força em vez do seu modificador do teste de Pilotar quando fizer testes de Pilotar. Você é considerado treinado na perícia Pilotar. Se lhe for concedida a chance de jogar novamente o teste de Pilotar, você pode em vez disso jogar novamente o seu teste de Usar a Força (sujeito às mesmas circunstâncias e limitações).

Previsão: Você pode gastar um Ponto da Força para jogar novamente um teste de Iniciativa, mantendo o melhor dos dois resultados. Além disso, se você jogar um 20 natural no seu teste de Iniciativa, você imediatamente recupera o Ponto da Força gasto para ativar esse talento. Pré-requisito: Percepção da Força.

Medir o Potencial da Força: Ao se concentrar em uma criatura específica na sua linha de visão, você pode medir o quão poderosa ela é na Força. Isto leva uma ação padrão e requer um teste de Usar a Força. Se o resultado do seu teste equiparar ou vencer a Defesa de Vontade do alvo, você sabe se ele possui ou não a aptidão Sensitivo à Força, quantos poderes da Força ele conhece (mas não quais deles, especificamente) e quantos Pontos da Força ele tem atualmente.

Pré-requisito: Percepção da Força.

Visões: Sempre que utilizar o poder Visão Distante, você pode gastar um Ponto da Força como uma ação rápida para ver o passado ou o futuro do alvo em vez de vê-lo no presente. Você declara quão longe no passado ou futuro do alvo você deseja ver, até o máximo de 1 ano por nível do seu personagem. Qualquer informação recebida sobre o futuro de um alvo está sujeita a mudanças, dependendo de que passos são tomados para alterar aquele futuro.Pré-requisito: Percepção da Força, Visão Distante.

TÉCNICAS DA FORÇA

As técnicas da Força representam um conhecimento mais profundo da mesma e, como as habilidades marciais, normalmente são adquiridas com anos de prática. Uns poucos usuários da Força dotados ou devotos aprendem a dominá-las mais rapidamente. Em geral, as técnicas da Força estão disponíveis apenas a personagens com níveis em certas classes de prestígio de usuários da Força (como o Adepto da Força, Cavaleiro Jedi e Aprendiz Sith).

Toda vez que você ganhar acesso a uma nova técnica da Força, escolha da lista a seguir. Uma vez escolhida uma técnica da Força ela não pode ser mudada.

Recuperar Ponto da Força

No final de um encontro você automaticamente recupera 1 Ponto da Força gasto durante o mesmo.

Mestria com Poder da Força

Escolha um poder da Força. Você pode escolher 10 nos testes de Usar a Força para ativar esse poder mesmo quando distraído ou ameaçado. Você pode escolher essa técnica da Força diversas vezes; cada vez que a receber, ela se aplica a um novo poder da Força.

Transe da Força Aprimorado

A cada hora que você permanecer em um transe da Força (veja a perícia Usar a Força, página 77), você recupera um número de pontos de vida igual a 2 x seu nível de personagem.

PERTURBAÇÕES NA FORÇA

Toda a vida brilha na Força, da mesma forma que os poços de gravidade no espaço real são refletidos no hiperespaço. Uma pessoa não harmonizada com a Força é trêmula como a luz de uma vela na noite, criando uma pequena impressão na Força. Um usuário da Força brilha intensamente, especialmente quando manipula a Força. Toda vez que um usuário da Força recorre a ela, um suave tremor ocorre nela e pode ser percebido por outros usuários. Utilizada esparsamente e em harmonia com o equilíbrio natural, tais tremores quase não são percebidos. Quando um usuário constantemente recorre à Força para alterar o mundo ao seu redor, o tremor torna-se um terremoto que pode ser sentido a grandes distâncias. Tais terremotos atraem atenção, fazendo com que aqueles que têm um controle pouco refinado da Força ou que confiam nela muito freqüentemente sejam alvos de usuários da Força mais poderosos. Acredita-se que através de tais métodos o Império foi capaz de caçar usuários da Força ocultos nos anos que levaram à Guerra Civil Galáctica.

Mover Objetos Leves Aprimorado
Você pode fazer um teste de Usar a Força para mover objetos leves como uma ação rápida em vez de uma ação de movimento. Usar o objeto leve como um projétil requer uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão).

Sentir a Força Aprimorado
Você pode usar a habilidade sentir a Força, da perícia Usar a Força (veja página 77), como uma ação de movimento em vez de uma ação de rodada completa.

Sentir os Arredores Aprimorado
Você pode usar a habilidade sentir os arredores, da perícia Usar a Força (veja página 77), como uma ação livre em vez de uma ação rápida.

Telepatia Aprimorada
Sempre que usar a habilidade telepatia da perícia Usar a Força (veja página 77), você pode refazer a jogada do seu teste e manter o melhor resultado.

SEGREDOS DA FORÇA
Usuários da Força habilidosos podem aprender a manipular seus poderes da Força de formas impressionantes. Os segredos da Força representam uma conexão sublime com a Força e estão disponíveis normalmente a usuários poderosos, tais como os Discípulos da Força, Mestres Jedi e Lordes Sith (veja o Capítulo 12: Classes de Prestígio).

Ativar um segredo da Força custa um Ponto da Força ou um Ponto de Destino (como estabelecido em sua descrição), e os limites normais de gasto de Pontos da Força e Pontos de Destino durante a rodada são aplicados. (Veja o Capítulo 7: Traços Heróicos para mais informações sobre Pontos de Destino.)

Toda vez que você aprender um novo segredo da Força, escolha-o da lista seguinte. Uma vez escolhido, um segredo da Força não pode ser mudado.

Poder Devastador
Quando usar um poder da Força que cause dano, você pode gastar um Ponto da Força para aumentar o dado de dano do poder em 50%. Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino para dobrar o número de dados de dano.

Poder Distante
Quando usar um poder da Força que tenha um alcance expresso numericamente, você pode gastar um Ponto da Força para multiplicar o alcance por 10. Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino para aumentar o alcance para qualquer lugar dentro do mesmo sistema estelar. Esse segredo da Força não remove a necessidade de linha de visão.

Poder Multi-Alvos
Quando usar um poder da Força que afete um único alvo, você pode gastar um Ponto da Força para afetar um alvo adicional. Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino para afetar um alvo por cada quatro níveis de personagem.

Poder Acelerado
Quando usar um poder da Força que requeira uma ação padrão ou ação de movimento para ativar, você pode gastar um Ponto da Força para ativar o poder como uma ação rápida em vez do normal. Alternativamente, você pode gastar um Ponto de Destino para ativar o poder como uma reação em vez do normal.

Poder Modificado
Quando usar um poder da Força como um efeito de área de cone (como o Golpe da Força), você pode gastar um Ponto da Força para afetar uma linha de 1 quadrado de largura e (5 x o comprimento do cone) quadrados de comprimento. Alternativamente,quando usar um poder da Força com um efeito de área de cone, você pode gastar um Ponto de Destino para afetar um ou mais alvos à sua escolha que estejam dentro do número de quadrados ao seu redor igual ao comprimento do cone.

TRADIÇÕES DE USUÁRIOS DA FORÇA
Mesmo aqueles que não acreditam na Força e não são particularmente atentos ao seu fluxo podem recorrer a ela sem compreender exatamente o que estão fazendo. Quando um lance incrível de sorte ocorre, ou o destino parece estar do seu lado e o ajuda a completar um objetivo difícil, pode ser a Força vindo em seu auxílio. Em termos de jogo, o gasto de Pontos da Força por personagens não usuários dela representa essa conexão tênue e inconsciente que todos os seres vivos compartilham. Quando personagens usuários da Força recorrem a ela dessa maneira, ele sabe exatamente o que está acontecendo.

Os mais proeminentes e famosos usuários da Força na galáxia são os Jedi. No entanto, os Jedi não são os únicos que aprenderam a manipulá-la. Outros usuários, algumas vezes, atribuem suas habilidades a outras fontes que não à Força, como magia ou divindades, mas todos eles estão usando a energia para manipular o mundo ao seu redor. Em termos de jogo, qualquer um com aptidão Sensitivo à Força tem a habilidade de dominar a perícia Usar a Força e aprender poderes da Força, apesar de que muitos desses seres nunca seguirão esse caminho em particular.

Outras tradições de usuários da Força incluem cultos do Lado Negro (como os Sith) e seitas obscuras e isoladas como as Bruxas de Dathomir e os Feiticeiros de Tund. Alguns conhecem a Força pelo que ela é, mas a utilizam de um modo diferente dos Jedi. Outros conhecem a Força por um nome diferente. De qualquer forma, ela permanece como a energia mística que une a galáxia e dá poder aos seus usuários.

Afiliação: As condições para ser considerado um membro de uma dada tradição da Força são determinadas nesta descrição. Um personagem pode ser um membro de mais de uma tradição, mas isso é incomum.

OS JEDI

Não existe emoção; existe paz.
Não existe ignorância; existe conhecimento.
Não existe paixão; existe serenidade.
Não existe morte; existe a Força.

– do Código Jedi

Por séculos, o grupo de filósofos que eventualmente se tornariam os Jedi contemplou os mistérios do campo de energia conhecido como a Força. Conseqüentemente, alguns dos membros do grupo dominaram a Força. Depois disso, eles dedicaram-se a usar suas habilidades e poderes recém descobertos para o bem, ajudando aqueles que precisavam.

Nos milhares de anos que se seguiram, os Jedi serviram como protetores da República Galáctica. Respondendo ao seu próprio conselho Jedi e operando em acordo com o Departamento Jurídico do escritório do Supremo Chanceler, os Jedi tornaram- se guardiões da paz e justiça na galáxia. Os Jedi, além de combaterem criminosos interestelares e resolverem disputas galácticas, serviram como mediadores, defensores e professores. Por causa do seu senso de honra e dos desafios épicos que enfrentaram, os Jedi tornaram-se lendas, servindo como símbolos do melhor que a República tinha a oferecer. Com sabres-de-luz ao seu lado e o poder da Força fluindo através deles, os Jedi realizaram tarefas que lhes eram apresentadas com dedicação e aparente invencibilidade. Mas a invencibilidade era apenas uma ilusão. Os Jedi constantemente morriam na defesa da liberdade e da justiça.

Durante a era da Ascensão do Império (período dos episódios I a III), dez mil Jedi serviam à República e defendiam seu vasto território. Eles identificaram recrutas em potencial ainda muito novos, normalmente dentro dos seis primeiros meses de vida da criança. Como infantes, aqueles atentos à Força e aceitos pelo Conselho Jedi eram levados para começar o treinamento. Crianças mais velhas, se identificadas em momentos tardios de sua vida como sendo sensitivos à Força, tinham seu treinamento recusado na maioria dos casos; os Jedi acreditavam que o medo e a raiva em crianças mais velhas tornavam-nas mais suscetíveis ao lado negro, e assim não era sábio treiná-las. Todos os personagens jogando nessa era que sejam aprendizes Padawan Jedi (nível 1º ao 6º na classe Jedi) têm um mestre (nível 7º ou maior na classe Jedi). Apesar de muitas vezes o mestre e o Padawan viajarem juntos, a maioria da interação ocorre entre aventuras, enquanto todos os personagens estão treinando e se aprimorando. O mestre é um personagem do Mestre, oferecendo treinamento, conselhos e auxílio quando o Mestre sente que tal ajuda é apropriada e necessária. Infelizmente, ao fim desse período, Anakin Skywalker foi para o lado negro e o Imperador assassinou quase todos os Jedi.

Durante a Era da Rebelião, o expurgo Jedi estava completo. Todos, com exceção de um pequeno grupo de usuários da Força, poucos deles Jedi totalmente treinados, foram exterminados ou corrompidos para o lado negro e colocaram-se a serviço do Imperador. Indivíduos sensitivos à Força, como Luke Skywalker e Leia Organa, foram escondidos do Império e sua hereditariedade esquecida. Usuários da Força mais poderosos, como Obi-Wan Kenobi e Yoda, desapareceram e trabalharam para permanecerem ocultos. Os personagens Jedi nessa era eventualmente atraem um mentor, apesar de que o treinamento que esses usuários da Força oferecem é acelerado ao extremo. Um Jedi em treinamento aprende por experiência, através de encontros ocasionais com outros usuários da Força e mesmo estudando com seres que seguem outras tradições da Força. Não é fácil, na medida em que os Jedi nesse período são poucos e esparsos e pouquíssimos atingem o nível de poder exibido em períodos anteriores ou posteriores. Um Mestre que deseja simular essa experiência poderia exigir que o personagem em potencial tivesse pelo menos um nível de classe não usuária da Força antes de permitir-lhe ter nível na classe Jedi.

Na era da Nova Ordem Jedi, Luke Skywalker treinou cerca de cem Jedi e identificou talvez uma dúzia de outros precisando de treinamento. Usuários da Força proeminentes como Mara Jade Skywalker e Corran Horn ajudam Skywalker a treinar e coordenar os esforços desses Jedi, enquanto estudantes promissores como as crianças Solo e Ganner Rhysode mostram grande promessa para o futuro. Personagens Jedi novamente recebem um mentor de nível maior que fornece treinamento e conselhos entre aventuras ou quando o Mestre determina que tal interação seja necessária e importante para a missão.

"A Força é o que dá ao Jedi seu poder. Ela é um campo de energia criada por todas as coisas vivas. Ela nos rodeia e nos penetra. Ela mantém a galáxia unida."

- Obi-Wan Kenobi

O CÓDIGO JEDI

Os Jedi são os guardiões da paz na galáxia.
Os Jedi usam seus poderes para defender e proteger, nunca para atacar os outros.
Os Jedi respeitam toda a vida, em qualquer forma.
Os Jedi servem aos outros em vez de governá-los, para o bem da galáxia.
Os Jedi procuram aprimorarem-se através do conhecimento e treinamento.

– do Código Jedi

A filosofia conhecida como o Código Jedi foi criada para impedir que jovens estudantes Jedi fossem atraídos para o lado negro. Ele é ensinado pelo Conselho Jedi para centenas de milhares de Jedi através das eras. Obi-Wan Kenobi e Mestre Yoda ensinaram partes dele a Luke Skywalker, e Luke Skywalker passou o que ele aprendeu a seus estudantes na Academia Jedi.

Em seu sentido mais profundo, o Código Jedi fornece simples instruções para viver em contato com a Força. Um Jedi nunca usa a Força para ganhar riquezas ou poder pessoal. Ao invés disso, um Jedi usa a Força para encontrar conhecimento e iluminação. Raiva, medo, agressão e outras emoções negativas levam ao lado negro, então os Jedi são ensinados a agir apenas quando estão em paz com a Força.

Os Jedi são encorajados a encontrar soluções não-violentas sempre que possível. Eles deveriam agir com sabedoria, usando persuasão e conselhos em vez dos poderes da Força e de violência. Quando tudo mais falhar, ou para salvar uma vida, um Jedi algumas vezes recorre à batalha de forma a resolver uma situação particularmente perigosa. Apesar do combate muitas vezes ser a melhor resposta, não deveria ser a primeira opção a ser explorada por um Jedi.

Por causa de sua conexão com a Força, os Jedi sentem seu fluxo e recorrem a sua energia. Enquanto o faz, um Jedi algumas vezes percebe perturbações na Força. Essas perturbações podem ser explicadas pela presença de poderosos usuários da Força na área, ou emoções intensas que gritam na Força, tal como quando a vida no planeta Alderaan foi extinta pela Estrela da Morte. Existem até mesmo momentos em que tais perturbações resultam em sentimentos de urgência e premonições que impelem um Jedi a um lugar ou situação onde ele é necessário. Esse aspecto e manifestação da Força são cobertos pela perícia Usar a Força.

Afiliação: Qualquer personagem com a aptidão Sensitivo à Força pode se tornar um membro da tradição Jedi ao ser aceito como um aprendiz por um Cavaleiro Jedi ou um Mestre Jedi.

OS SITH

Paz é uma mentira, existe apenas paixão.
Através da paixão, eu ganho força.
Através da força, eu ganho poder.
Através do poder, eu ganho vitória.
Através da vitória, minhas correntes são quebradas.
A Força me libertará.

– do Código Sith

Uma antiga ordem de usuários da Força devotada ao lado negro e determinada a destruir os Jedi, os Sith existiram de muitas formas por toda a história da Galáxia. Os Sith originais eram uma população de semi-humanos em Korriban, subjugados e governados por Jedi do lado negro exilados milhares de anos antes da batalha de Yavin. O nome "Sith" eventualmente veio a se referir ao culto do lado negro que governou o povo Sith (ou seja, os "Lordes dos Sith"). Quando, milhares de anos depois, a Velha República descobriu o Império Sith, ocorreu a chamada Grande Guerra Hiperespacial, a primeira de uma longa série de conflitos que devastaram a galáxia nos milênios que se seguiram. Finalmente, o Império Sith (agora conhecido como os "Velhos Sith") foi destruído e tudo que restou foram antigos holocrons, tumbas arruinadas e templos em Korriban, Yavin 4 e em alguns outros planetas da galáxia.

A encarnação atual dos Sith (os "Novos Sith") é o resultado de outro Jedi das Trevas que rompeu com a ordem. Dois mil anos antes da Batalha de Yavin, esse Jedi das Trevas chegou à compreensão de que o verdadeiro poder da Força não estava na contemplação e passividade, mas sim ao confiar nas suas emoções e no lado negro. Mudando seu nome para Darth Ruin, ele roubou um Holocron Sith dos arquivos da ordem Jedi e começou a reunir seguidores para seu pensamento. Despertando crenças do passado negro, o culto dos Novos Sith continuou a crescer motivado pela promessa de novos poderes conquistados pela compreensão das energias negativas do lado negro. Foi apenas uma questão de tempo antes da ordem se autodestruir. Disputas internas por praticantes Sith sedentos de poder reduziram seus números. Enfraquecida pelo conflito interno, os Sith foram facilmente exterminados pelos Jedi na Batalha de Ruusan, mil anos após Darth Ruin ter fundado a ordem.

Contudo, um Sith demonstrou esperteza para sobreviver. Darth Bane reestruturou o culto de forma a haver apenas dois – nem mais, nem menos; um mestre e um aprendiz. Bane adotou a perspicácia, o subterfúgio e a furtividade como peças fundamentais da nova ordem Sith. Bane tomou um aprendiz. Quando aquele aprendiz o sucedeu, o novo Lorde Sith tomaria um novo aprendiz. Assim, os Sith silenciosamente continuaram por séculos, até o período de Darth Sidious. Com grande astúcia e traição, Sidious fomentou uma guerra civil galáctica dentro da República, tomou o controle do Senado Galáctico, exterminou a ordem Jedi e substituiu a Velha República pelo Império Galáctico. Com Sidious como Imperador e Darth Vader como seu leal aprendiz, os Sith governaram a galáxia e a jogaram na escuridão. E assim permaneceu por décadas até que uma nova esperança surgiu levando Darth Vader à redenção e extinguindo a ameaça Sith.

A ordem Sith ressurgiu novamente na era do Legado, aproximadamente 140 anos após a Batalha de Yavin. Os novos Sith são liderados pelo enigmático Darth Krayt e servem como inquisidores do Lado Negro para o novo Império. Apesar dos Sith não serem tão comuns quanto os Jedi foram nos dias da Velha República, não é incomum ter um aprendiz e um Lorde Sith destacados para uma missão ou tarefa importante.

Afiliação: Qualquer personagem com a aptidão Sensitivo à Força pode se tornar um membro da tradição Sith ao ser aceito como um aprendiz por um Lorde Sith. Durante a era da Ascensão do Império, só pode haver um Lorde Sith e um aprendiz Sith. Assim, o único meio de unir-se à tradição Sith durante essa era é esperar (ou promover) a morte de um dos dois.

OUTRAS TRADIÇÕES DE USUÁRIOS DA FORÇA

Os Jedi e os Sith não são os únicos usuários da Força na galáxia. Várias outras tradições surgiram no curso da história, algumas permaneceram por muitos anos e outras foram extintas durante o expurgo dos Jedi por Darth Vader. A maioria desses usuários recebe apenas treinamento rudimentar, enquanto outros desenvolvem seus próprios talentos e habilidades através de simples tentativa e erro. Algumas seitas de usuários da Força mais organizadas aprenderam muito sobre a Força e se tornaram poderosas mesmo sem os benefícios de anos de tradição e filosofia. No geral, a ordem Jedi normalmente tenta atrair e assimilar esses usuários da Força, ou ao menos ficar de olhos neles.

As duas seitas a seguir são permitidas para uso no RPG *Star Wars,* apesar de certamente haverem outras que funcionariam tão bem quanto.

Cada tradição tem uma árvore de talentos da Força associada a ela; como os talentos da Força apresentadas anteriormente, estes talentos estão disponíveis apenas para os personagens com a aptidão Sensitivo à Força (página 91) e mesmo assim se o personagem é um membro daquela tradição.

Os Jensaarai

A seita de usuários da Força conhecido como Jensaarai começou a existir próximo do fim das Guerras Clônicas e é relativamente jovem comparada a outras tradições. Fundada por um Jedi das Trevas anzati, Nikkos Tyris, os Jensaarai juntavam ensinamentos da filosofia Jedi e Sith para formar algo completamente diferente. Infelizmente, pouco tempo depois que Tyris e um bando de Jedi independentes separaram-se para formar seu próprio movimento, o Conselho Jedi enviou vários Cavaleiros Jedi para pôr um fim à rebelião. Os Jedi completaram sua missão, matando Tyris e seus camaradas, mas sem saber deixaram para trás as famílias e estudantes da nova tradição Jensaarai. Os Jensaarai sobreviventes permaneceram aguardando enquanto o expurgo dos Jedi perpetrado por Darth Vader varria a galáxia, chegando perto de extinguirem-se na ocasião, mas sobrevivendo no fim das contas. Após a queda do Império, Luke Skywalker e Corran Horn descobriram os Jensaarai e rapidamente fizeram deles aliados, até mesmo trazendo alguns à Nova Ordem Jedi.

Os Jensaarai trilham uma perigosa linha entre luz e trevas. Mesmo que seus Mestres Jedi das Trevas tenham morrido cedo nas mãos dos agentes do Conselho, os seguidores Jensaarai mantiveram muito da filosofia (senão dos segredos Sith) que Tyris usou para fundar a ordem. Os Jensaarai relembram ambos Jedi e Sith de muitas maneiras; eles constroem e manejam sabres-de-luz, eles defendem seus planetas de forças hostis e eles possuem um profundo envolvimento com a Força. Ainda assim, eles permanecem com algumas diferenças em outras coisas.

Os Defensores Jensaarai constroem trajes de armadura, modelando-os de acordo com criaturas que eles personalizam, e são violentos e cruéis quando necessário. Apesar de que muitos Defensores Jensaarai correm o risco de cair para o lado negro, poucos realmente caem, pois disciplina e atenção às repercussões de suas ações são duas das peças mais importantes do treinamento Jensaarai.

Afiliação: Qualquer personagem com a aptidão Sensitivo à Força pode se tornar um membro da tradição Jensaarai ao ser aceito como um aprendiz por um Adepto da Força ou Discípulo da Força que seja membro dos Jensaarai. Além disso, qualquer personagem com a apdtidão Sensitivo à Força que seja nativo do sistema Suarbi (durante a era da Ascensão do Império e depois) é provavelmente um membro da tradição Jensaarai.

Árvore de Talentos do Defensor Jensaarai

Os Jensaarai trilham uma tênue linha entre luz e trevas, usando os ensinamentos de ambos os Jedi e os Sith para criar suas próprias tradições únicas. Somente usuários da Força que são parte da tradição Jensaarai podem escolher talentos desta árvore.

Harmonizar Armadura: Como uma ação de rodada completa, você pode gastar um Ponto da Força para harmonizar um traje de armadura à Força, permanentemente aumentando seu bônus de armadura em +2. Além disso, o bônus máximo de Destreza da armadura harmonizada é melhorado permanentemente em +1. Somente você pode se beneficiar disso ao vestir a armadura harmonizada; o benefício não se aplica se algum outro vestir a armadura.

Manto da Força: Como uma ação rápida, você pode rodear-se com uma bolha invisível de poder da Força que o defende e a qualquer coisa que você carregue de vigilância eletrônica. A bolha também bloqueia todos os sensores eletrônicos e de comunicação. O manto da Força dura por tanto tempo quanto durar a concentração (consumindo uma ação padrão) ou até o início do próximo turno.

Maestria com Manto da Força: Como o talento Manto da Força, exceto que você pode expandir a bolha para envolver um número de criaturas (incluindo você mesmo) igual ao seu nível de personagem.

Pré-requisito: Manto da Força.

Defesa Conectada: Como uma ação rápida você pode aplicar uma penalidade de até -5 na sua jogada de ataque e empregar o mesmo número (até +5) como um bônus da Força na Defesa de Reflexos de um aliado, desde que o aliado esteja dentro da sua linha de visão quando você ativar este talento. O bônus que você confere não pode exceder seu bônus base de ataque. As mudanças para suas jogadas de ataque e da Defesa de Reflexos do seu aliado duram até o início do seu próximo turno.

As Bruxas de Dathomir

Nativas do planeta Dathomir, as bruxas foram algumas das primeiras usuárias da Força não-Jedi encontradas por Luke Skywalker durante sua busca para reconstruir a Ordem Jedi. Cerca de 600 anos antes das Guerras Clônicas, a Ordem Jedi baniu uma Jedi chamada Allya para o primitivo planeta de Dathomir. Em exílio, ela fundou sua própria seita de adeptas da Força, seletivamente reproduzindo com um grupo de negociantes de armas exilados, e em décadas criou uma sociedade de usuárias da Força para governar. Apesar de impiedosa, Allya manteve um restrito código de leis (até mesmo escrevendo um tomo chamado Livro da Lei para suas seguidoras usarem como exemplo). Após a morte de Allya, a sociedade se fragmentou em seis clãs e, apesar da ordem de Allya para nunca permitir o mal, algumas bruxas que ela treinou caíram para o lado negro, tornando-se as Irmãs da Noite.

As Bruxas de Dathomir são parte de uma cultura primitiva com uma conexão poderosa, ainda que rudimentar, com a Força. Apesar de que muito de seu próprio conhecimento é derivado das artes Jedi, através dos séculos seu estilo de vida e filosofias moldou seu conhecimento da Força para preencher suas próprias necessidades. As Bruxas de Dathomir treinam e cavalgam temíveis rancores, usando a Força para comunicar-se com eles. Apesar de sua organização tribal parecer primitiva, elas são sofisticadas e usuárias da Força de grande conhecimento que, apesar de seu estilo de vida rústico, desenvolveram poderes da Força aparentemente nunca vistos por outros praticantes.

Afiliação: Apenas nativas fêmeas de Dathomir (da era da Ascensão do Império em diante) com aptidão Sensitivo à Força podem ser membros da tradição das Bruxas de Dathomir.

Árvore de Talentos da Bruxa de Dathomir

As bruxas usuárias da Força do planeta Dathomir são seres primitivos, porém poderosas. Elas usam treinamento antigo passado por gerações como a base de seus poderes.

Conjurador Adepto: Você pode usar qualquer poder da Força que normalmente requeira uma ação rápida, ação de movimento ou ação padrão como uma ação completa em vez disso. Se você escolher fazê-lo, pode refazer o seu teste de Usar a Força para ativar aquele poder, mas você deve aceitar o resultado da segunda jogada, mesmo se for pior.

Encantar Animal: Você pode fazer um teste de Usar a Força no lugar do teste de Persuasão quando tentar mudar a atitude de uma criatura não domesticada com uma Inteligência 2 ou menor. Além disso, você não recebe a penalidade normal de -5 no teste se a criatura não falar ou entender o seu idioma.

Comandar Animal: Sempre que você conseguir modificar a atitude de um animal para indiferente ou amigável, você pode tratar aquela criatura como um animal domesticado – mas apenas para você (ela permanece não domesticada em sua resposta a outras criaturas). Além disso, você pode usar esse animal como montaria, para a perícia Montar (veja página 70), desde que ele seja pelo menos uma categoria de tamanho maior que a sua e você tenha um lugar confortável para sentar. Para mais informações sobre animais, consulte a página 284.

Pré-requisito: Encantar Animal.

Vôo: Como uma ação rápida você pode gastar um Ponto da Força para voar. Você recebe deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento por terra e pode ascender com metade do deslocamento e descer com o dobro do deslocamento. O vôo dura até o início do seu próximo turno; se você ainda estiver no ar nesse momento, você cai.

Pré-requisito: Conjurador Adepto

Capítulo VII: Traços Heróicos

Qual a aparência do seu personagem? Qual a idade dele? Qual a primeira impressão que ele passa? O que o levou a se tornar um herói?

Este capítulo cobre uma miscelânea de tópicos que se aplicam ao seu personagem. Ele o ajudará a estabelecer a identidade e o lugar do seu personagem no universo de Star Wars, tornando-o mais real – como um personagem principal em um filme ou livro de Star Wars. Para muitos jogadores esta é a verdadeira expressão de interpretação: definir o personagem que você irá interpretar.

Quando você interpreta um personagem pela primeira vez, é bom deixar alguns dos detalhes apenas esboçados. Depois de um tempo, conforme as aventuras forem acontecendo, você terá uma idéia melhor de quem você quer que o seu personagem seja. Você desenvolverá os detalhes do personagem da mesma maneira que um autor os desenvolveria no decorrer de vários capítulos em um livro ou vários livros numa série.

Detalhes

Esta seção oferece conselhos de como determinar detalhes sobre seu personagem, incluindo nome, idade, aparência e personalidade. Comece com alguma idéia sobre a personalidade e o passado do seu personagem, e use esta idéia para desenvolver os detalhes que darão vida ao mesmo.

Nome

Invente ou escolha um nome que esteja de acordo com a espécie e classe do seu personagem. O Capítulo II: Espécies contêm alguns exemplos de nomes alienígenas. O nome é uma boa maneira para você começar a pensar na trajetória de vida do seu personagem. Por exemplo, um batedor rodiano pode ter seu nome em homenagem a um grande caçador rodiano do passado, e ele pode estar tentando viver à altura dessa herança. Alternativamente, o nome pode ser o de um infame traidor, e o herói pode estar inclinado a viver provando que ele não é como seu homônimo.

Um nome pode também dizer muito sobre um personagem e ajudar a estabelecer uma imagem na sua mente e na mente dos outros jogadores. Não precisa ser algo descritível, mas você quer que o nome esteja de acordo com o tipo de personagem que você quer jogar. Use um dos nomes sugeridos como base para criar um nome que tenha o sentimento apropriado de Star Wars.

Idade

Decidir a idade do seu personagem cabe inteiramente a você (sujeita a aprovação do Mestre). Um personagem atinge o 1° nível de uma classe heróica no momento em que ele sai da vida mundana e entra no drama da história, seja por escolha própria ou através de circunstâncias além de seu controle. Isso vale tanto para um adulto jovem ao se tornar um aprendiz Padawan, como para um adulto de 20 anos (como no caso de Luke Skywalker em Uma Nova Esperança), ou ainda para um personagem ainda mais velho, dependendo do conceito do seu personagem.

Tabela 7-1: Idade por Espécies

Espécie	Criança	Adulto Jovem	Adulto	Meia Idade	Velho	Venerável
Humano	1-11 anos	12-15 anos	16-40 anos	41-59 anos	60-79 anos	80 + anos
Bothan	1-11 anos	12-16 anos	17-45 anos	46-65 anos	66-84 anos	85 + anos
Cereano	1-10 anos	11-15 anos	16-35 anos	36-53 anos	54-64 anos	65 + anos
Duros	1-9 anos	10-14 anos	15-35 anos	36-49 anos	50-69 anos	70 + anos
Ewok	1-9 anos	10-13 anos	14-29 anos	30-44 anos	45-59 anos	60 + anos
Gamorreano	1-16 anos	7-12 anos	13-29 anos	30-39 anos	40-44 anos	45 + anos
Gungan	1-12 anos	13-15 anos	16-35 anos	36-54 anos	55-64 anos	65 + anos
Ithoriano	1-13 anos	14-17 anos	18-44 anos	45-69 anos	70-84 anos	85 + anos
Kel Dor	1-11 anos	12-15 anos	16-40 anos	41-59 anos	60-69 anos	70 + anos
Mon Calamari	1-11 anos	12-16 anos	17-40 anos	41-57 anos	58-79 anos	80 + anos
Quarren	1-11 anos	12-16 anos	17-40 anos	41-57 anos	58-79 anos	80 + anos
Rodiano	1-12 anos	13-15 anos	16-35 anos	36-49 anos	50-59 anos	60 + anos
Sulustano	1-9 anos	10-14 anos	15-39 anos	40-55 anos	56-69 anos	70 + anos
Trandoshano	1-11 anos	12-14 anos	15-34 anos	35-49 anos	50-59 anos	60 + anos
Twi´lek	1-12 anos	13-15 anos	16-44 anos	45-59 anos	60-79 anos	80 + anos
Wookie	1-12 anos	13-17 anos	18-300 anos	301-350 anos	351-399 anos	400+ anos
Zabrak	1-8 anos	9-14 anos	15-44 anos	45-55 anos	56-69 anos	70 + anos

A Tabela 7-1: Idade por Espécies dá a variação de idade para as várias espécies apresentadas no Capítulo II: Espécies. Conforme seu herói envelhece, suas habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) diminuem enquanto suas habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) aumentam, conforme demonstrado na Tabela 7-2: Efeitos do Envelhecimento. Os efeitos de cada etapa de envelhecimento são cumulativos. No entanto, nenhuma habilidade do personagem pode ser reduzida a menos de 1 desta maneira.

Primeiro, gere seus Pontos de Habilidades como definido no primeiro capítulo. Depois, uma vez determinada a idade, aplique os modificadores mostrados na Tabela 7-2: Efeitos do Envelhecimento. Note que os métodos descritos para determinar valores de habilidades valem para a pontuação de um personagem adulto. Por exemplo, quando um personagem atinge a meia-idade os pontos de Força, Destreza e Constituição decrescem 1 ponto cada, enquanto os pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma aumentam 1 ponto cada. Quando ele envelhecer, suas habilidades físicas diminuirão mais 2 pontos, enquanto os mentais aumentarão mais 1 ponto. Daí ele terá perdido um total de 3 pontos de Força, Constituição e Destreza, e ganho um total de 2 pontos de Sabedoria, Inteligência e Carisma devido ao envelhecimento.

Tabela 7-2: Efeitos do Envelhecimento

Criança	-3 For e Con; -1 Des, Int, Sab e Car
Adulto Jovem	-1 For, Des, Con, Int, Sab e Car
Adulto	Nenhum modificador
Meia Idade	-1 For, Des e Con; +1 Int, Sab e Car
Velho	-2 For, Des e Con; +1 Int, Sab e Car
Venerável	-3 For, Des e Con; +1 Int, Sab e Car

Por outro lado, uma criança começaria com uma pena total de –4 na Força e Constituição e –2 em todas as outras habilidades (ajustes são cumulativos para as categorias crianças e adultos jovens). Conforme ela avança para a juventude (adulto jovem), estas penalidades são reduzidas para –1 ponto em cada habilidade; ela teria ganhado, portanto, 3 pontos de Força e Constituição e 1 ponto para cada uma das suas outras habilidades. Mais tarde quando se tornar um adulto, ela ganhará 1 ponto para cada uma de suas habilidades.

Os Jedi vivem mais que a maioria dos membros de suas espécies. Enquanto um humano típico vive bem até seus 80 anos, um humano Jedi

pode viver bem até seus 100 anos. O limite máximo para um personagem poderoso na Força pode ser duas vezes maior ou mais que o de um membro típico da espécie.

Aparência

Decida como o seu personagem se parece usando as descrições das várias espécies no Capítulo 2: Espécies como um ponto inicial. Personagens com valores altos de Carisma tendem a ter melhor aparência do que aqueles com baixos valores, embora um personagem com um alto valor de Carisma poderia também ter uma aparência estranha, dando-lhe um tipo de beleza exótica.

Você pode usar a aparência do seu herói para dizer algo sobre sua personalidade e seu histórico. Por exemplo:

- Deel Surool, o twi'lek malandro, sempre tem um sorriso nos lábios, não importa em que situação ele se encontre. Ele trata a vida como uma piada em que apenas ele conhece a frase de impacto. Ele se veste sempre de acordo com a moda e se porta como se fosse superior a todos à sua volta.

- Vor'em Kurn, o soldado humano, tem uma aparência firme e sombria que demonstra a vida que levou. Sua natureza mercenária se faz perceber na forma como ele se movimenta, na forma como veste sua armadura e na forma como seus blasters gêmeos ficam pendurados ao seu lado. Seus olhos são frios, mortos, despreocupados. Você sabe que ele está falando sério e que é perigoso apenas olhando para ele.

- Sia-Lan Wezz, a Jedi humana, parece confiante e no controle. Ela usa suas vestes Jedi e seu sabre-de-luz orgulhosamente, e sua face suave e jovem brilha com entusiasmo e esperança. Você sabe que pode confiar nela, e você sabe que ela leva suas tarefas a sério; talvez até um pouco a sério demais.

Altura e Peso

A Tabela 7-3: Altura e Peso apresenta alturas e pesos para as diferentes espécies apresentadas no Capítulo 2: Espécies. Seu personagem pode ter a altura e peso comuns à sua espécie, ou você pode fazê-lo mais leve, mais pesado, mais baixo ou mais alto. Pense sobre o que as habilidades do seu personagem podem dizer sobre sua altura e peso. Se ele é fraco, mas ágil, ele pode ser magro. Se ele é forte e durão, ele pode ser alto ou apenas pesado.

Personalidade

Decida como seu personagem age, o que ele gosta, o que ele quer da vida, o que o assusta e o que o deixa furioso. A espécie do seu personagem é um bom lugar para começar quando estiver pensando sobre sua personalidade, mas é um mau lugar para parar. Faça seu wookie (ou o que for) diferente de todos os outros wookies.

A personalidade é um sumário de como seu personagem geralmente age. Certifique-se de que ele é interessante e divertido para você interpretar. Dê ao seu personagem pontos bons e ruins. Pense sobre seu código de ética. O seu personagem fará qualquer coisa pelo preço certo ou existe uma linha que ele não cruzará? O seu personagem é animado ou sério, otimista ou pessimista, honrado ou desonrado? Estes são apenas alguns fatores que poderiam estar presentes na personalidade do seu personagem.

Um truque útil para fazer uma personalidade interessante para o seu personagem é incluir algum tipo de conflito em sua natureza. Por exemplo, Deel, o malandro, geralmente é egocêntrico, mas ele se preocupa com seus amigos mais próximos. Ele pode se sentir tentado a ajudá-los, mesmo que isso vá contra seus melhores interesses, contanto que ele tenha como justificar o feito.

A personalidade do seu personagem pode mudar com o tempo. Só porque você escreveu algumas notas sobre a personalidade dele na sua ficha, não quer dizer que você não possa deixar seu personagem crescer e se desenvolver, como as pessoas fazem na vida real.

Tabela 7-3: Altura e Peso Médios

Espécie	Altura	Peso
Humano	1,8m	75kg
Humana	1,6m	55kg
Bothano(a)	1,6m	55kg
Cereano	2,0m	78kg
Cereana	1,8m	58kg
Duros	1,8m	70kg
Ewok	1,0m	30kg
Gamorreano(a)	1,8m	140kg
Gungan	1,8m	70kg
Ithoriano(a)	2,0m	90kg
Kel Dor	1,8m	70kg
Mon Calamari	1,8m	72kg
Quarren	1,8m	72kg
Rodiano(a)	1,6m	60kg
Sullustano(a)	1,5m	55kg
Twi´lek, Macho	1,8m	55kg
Twi´lek, Fêmea	1,6m	55kg
Wookie, Macho	2,2m	125kg
Wookie, Fêmea	2,0m	100kg
Zabrak	1,8m	75kg

Histórico

Decida como foi a vida do seu personagem até agora. Aqui vão algumas perguntas que você deve fazer:

Como ele decidiu se tornar um herói?

Como ele adquiriu sua classe? Um soldado, por exemplo, pode ter feito parte de uma milícia planetária, pode ter vindo de uma família de soldados, pode ter treinado numa academia de artes marciais ou pode ser um mercenário autodidata.

Onde ele adquiriu seus equipamentos iniciais? Ele foi adquirindo peça por peça conforme o tempo foi passando? Foi um presente de algum parente ou mentor? Algum desses itens tem algum significado especial para ele?

Qual a pior coisa que já aconteceu com ele?

Qual a melhor coisa que já aconteceu com ele?

Ele mantém contato com a família? O que ela pensa dele?

Apenas o Mestre precisa saber de todos os detalhes do seu histórico. Você pode contar para os outros personagens o quando você achar que deve. Você pode tornar seu histórico tão complexo quanto quiser ou mantê-lo bem simples. Ele já viajou muito pela galáxia? Como é seu planeta natal? O que ele acha da República (ou Rebelião, ou Império, ou o que for)? Ele já conhece algum dos personagens dos outros jogadores antes do início da campanha? Se não, qual sua conexão com o resto da equipe?

Objetivos

Seu personagem pode ter um número de objetivos que ele espera realizar. Estas são as coisas que motivam seu personagem. Ele procura riqueza ou amor? Vingança ou poder? Isso é com você e o seu Mestre.

Os objetivos podem ser imediatos ou de longo prazo. Eles também podem mudar no decorrer do jogo, e novos objetivos podem ser adicionados o tempo todo. Pense nos objetivos como aquilo que motiva seu personagem agora, embora alguns objetivos de longo prazo possam permanecer em segundo plano até que surja o momento certo.

Destino

O destino tem um papel importante no universo de Star Wars. Como um garoto jovem, Anakin Skywalker descobre que seu destino é trazer equilíbrio à Força. O destino de Padmé é dar a luz aos gêmeos Luke e Leia para que eles possam cumprir seus próprios destinos. Luke Skywalker descobre que seu destino é redimir seu pai, Darth Vader, para que o equilíbrio da Força seja restaurado. O destino de Leia é salvar a Rebelião da aniquilação nas mãos do Império e ajudar a forjar a Nova República. A mecânica de destino ajuda jogadores e Mestres a reconhecer que todos os heróis – e até mesmo os maiores vilões – possuem papéis significativos no futuro da galáxia. O destino recompensa personagens por boas interpretações e dá ao Mestre novos ganchos para usar no desenvolvimento das aventuras.

As regras apresentadas abaixo são opcionais. Um Mestre pode decidir usar Pontos de Destino ou não; no entanto, a decisão de usá-los deve ser feita antes que a campanha se aprofunde para que cada jogador possa decidir se vai ou não abraçar um destino desde o princípio.

Embora conceitualmente qualquer personagem – heróico ou não – tenha um destino a cumprir, apenas personagens heróicos recebem Pontos de Destino e recebem benefícios no jogo para alcançar seus destinos. Personagens não heróicos não recebem Pontos de Destino; seus destinos, quaisquer que eles sejam, existem puramente a nível de história.

Escolhendo um Destino

Os personagens não precisam escolher destinos para seus heróis logo no início da campanha – podem nunca escolhê-los, para falar a verdade. Nem todo herói tem um destino que precisa ser cumprido antes do fim da campanha, e mesmo personagens que querem que seus personagens tenham destinos precisam dar a seus personagens – e a campanha – uma chance de se desenvolver primeiro. Pode demorar várias aventuras antes que personagens entendam pra onde a campanha está indo e quais objetivos seus personagens estão inclinados a alcançar.

A escolha de um destino pode ser feita de duas maneiras: Ou o jogador pode selecionar um destino apropriado para seu herói (baseado no que está acontecendo na campanha), ou o mestre pode selecionar um destino secreto para ele. Se o jogador escolher um destino para seu personagem, o mestre deve desafiar o jogador a cumprir seu destino ao apresentar situações conflitantes onde a melhor e mais benéfica decisão força o personagem a ter que escolher entre fazer o que deve ser feito para ajudar seus companheiros ou dar passos em direção ao seu próprio destino. Se o mestre escolher secretamente o destino do herói, ele pode apresentar desafios que façam com que o personagem se aproxime do cumprimento do seu destino, recompensando com benefícios quando o personagem estiver indo na direção certa e impondo penalidades quando o personagem fizer algo que o deixa mais longe do caminho que o levaria ao caminho destinado. O "destino secreto" selecionado pelo Mestre força o jogador a levar seu personagem por um caminho de auto-conhecimento, onde ele descobre quais ações o trazem para perto – ou o levam para longe – do seu destino. Essencialmente, isso espelha o impasse de Luke Skywalker no final de O Império Contra-Ataca, quando ele precisa escolher entre tentar redimir seu pai ou cair como presa da corrupção do lado negro.

Um personagem com um destino ganha alguns benefícios de curto prazo sempre que ele fizer algum progresso significativo na direção de atingi-lo, enquanto um personagem que persegue objetivos que o movem para longe do seu destino sofrem efeitos negativos de curto prazo. Já um personagem sem destino não tem nada a ganhar e nada a perder.

Pontos de Destino

Pontos de Destino são recursos que o jogador pode usar para ajudar a cumprir qualquer destino que tenha sido posto à frente do seu personagem. Um personagem de 1° nível começa com 1 Ponto de Destino (PD) e ganha outro Ponto de Destino a cada nível. Um Ponto de Destino permite que o herói execute uma tarefa quase impossível ou sobreviva contra todas as expectativas.

Apenas um personagem com um destino pode ganhar ou usar Pontos de Destino.

Gastando os Pontos de Destino

Gastar um Ponto de Destino não custa uma ação e garante um dos seguintes benefícios:

- Sucesso decisivo automático (nenhuma jogada de ataque é necessária).
- Automaticamente faz errar um ataque feito contra você (mesmo depois que o ataque tenha sido feito).
- Agir fora do turno (deste modo mudando sua posição na ordem de iniciativas) uma vez por encontro.
- Levar o dano que, de outra forma, feriria outro personagem dentro de seu alcance. (receber o dano destinado à outro personagem)
- Aumentar o efeito de alguns poderes da Força (conforme notificado nas suas descrições).
- Usar algumas aplicações de segredos da Força (conforme notificado nas suas descrições).
- Ganhar imediatamente 3 Pontos da Força (veja Pontos da Força, pág. 96).

Um personagem pode acumular tantos Pontos de Destino quantos níveis possuir. Assim, um personagem de 5° nível pode ter até 5 Pontos de Destino, caso não tenha utilizado nenhum deles.

Quando um personagem cumpre seu destino, ele pode escolher manter seus Pontos de Destino remanescentes ou transferir alguns ou todos eles para personagens aliados. Um personagem que retém seus Pontos de Destino não utilizados não pode usá-los até que um novo destino seja escolhido. Um personagem que escolha transferir alguns ou todos seus Pontos de Destino não pode dar mais de 1 Ponto de Destino para um único aliado. Sob nenhuma outra circunstância ele pode transferir seus Pontos de Destino à outro personagem.

Por exemplo, Sia-Lan cumpre seu destino ao redimir um poderoso personagem do lado negro, tendo ainda 2 Pontos de Destino não utilizados. Sia-Lan decide entregar a Vor'em e Rorworr – dois dos seus companheiros – 1 Ponto de Destino cada, ficando, portanto, com 0 Pontos de Destino.

Exemplos de Destinos

Os exemplos de destinos a seguir podem prover um ponto inicial para qualquer personagem desejando tomar vantagem das regras de destinos. Cada destino inclui uma breve descrição, com exemplos.

Bônus do Destino: Quando um personagem atinge um objetivo ou cumpre uma tarefa que claramente o deixará mais próximo de cumprir seu destino (determinação do Mestre) ele ganha este benefício de curto prazo.

Penalidades do Destino: Quando um personagem faz algo que claramente o move para longe do seu destino (determinação do Mestre), ele sofre este efeito negativo de curto prazo.

Destino Cumprido: Quando um personagem cumpre seu destino ele ganha estes benefícios permanentes. Algumas vezes, cumprir um destino trás outros efeitos também; estes também são tratados aqui.

Corrupção

Seu destino é corromper um indivíduo, organização ou local. Você pode buscar corromper uma pessoa para o lado negro ou doutrinar um grupo de pessoas nos caminhos do mal. Seu destino pode ser também o de se corromper, seja por outro personagem, organização, ou uma série de eventos que mudarão sua vida conforme o tempo for passando. A corrupção deve ser um objetivo de longo prazo requerendo uma grande quantidade de tempo e esforço.

Exemplos deste destino incluem a corrupção de Anakin Skywalker pelo Imperador, um usuário do lado negro transformando um santuário Jedi em um templo do mal ou um oficial do Império convencendo uma célula da Aliança a trair a Rebelião. Além disto, o destino de um personagem pode ser o de ser corrompido pelo lado negro; sua queda a escuridão torna-se o caminho para atingir este destino.

Bônus do Destino: Por 24 horas você e quaisquer aliados dentro de 10 quadrados ganham um bônus do destino de +1 em testes de perícias e de habilidades.

Penalidades do Destino: Você recebe uma penalidade do destino de –2 em todos os testes de perícias e habilidades por 24 horas.

Destino Cumprido: Aumente duas habilidades a sua escolha em +1 cada. Além disto, se seu Valor do Lado Negro (ver página 97) for menor que sua Sabedoria, seu Valor do Lado Negro aumenta até que se iguale a sua Sabedoria, significando que você passou para o lado negro (ver O Lado Negro, página 97).

Destruição

Seu destino é destruir uma pessoa ou objeto, para o bem ou para o mal. O destino de um agente da Rebelião pode ser o de destruir um Moff Imperial tirano que preside sobre seu planeta natal, enquanto um usuário do lado negro pode ser destinado a destruir um poderoso local de treinamento Jedi usado para aumentar o contingente da ordem Jedi. O alvo deste destino deve ser algo muito difícil de atingir, seja porque é muito bem guardado ou bem escondido. Exemplos deste destino incluem a destruição do Imperador por Darth Vader, a destruição da Segunda Estrela da Morte por Lando Calrissian, ou a destruição do Executor pelo piloto Arvel Crynyd em seu A-wing.

Bônus do Destino: Por 24 horas, você e quaisquer aliados dentro de 10 quadrados a partir de você ganham um bônus do destino de +2 em todas as rolagens de dano.

Penalidades do Destino: Você recebe uma penalidade do destino de –2 em todas as jogadas de dano por 24 horas.

Destino Cumprido: Aumente uma habilidade a sua escolha em +2.

Descobrimento

Seu destino é descobrir uma pessoa, espécie, objeto ou local que foi anteriormente perdido ou é desconhecido para a galáxia civilizada. Este pode ser tão simples quanto procurar os restos ou pertences de um herói morto há muito tempo, ou tão raro quanto encontrar uma convergência na Força. O destino de um batedor pode ser achar um mundo até então não mapeado que ajude a resolver uma crise galáctica, enquanto o destino de um malandro pode ser o de mapear uma nova rota através do Núcleo Profundo, permitindo à Aliança Rebelde passar despercebida pela rede de segurança do Império. A coisa a ser descoberta deve ser algo que só pode ser encontrada como o resultado de uma longa procura ou de eventos descobertos ao acaso que apenas ocorreram porque o personagem há muito tempo estabeleceu o caminho que o levaria àquela descoberta.

Exemplos deste destino incluem a descoberta de Anakin Skywalker por Qui-Gon Jinn em Tatooine ou a descoberta do Vale dos Jedi por Kyle Katarn.

Bônus do Destino: Por 24 horas você e quaisquer aliados dentro de 10 quadrados ganham um bônus do destino de +1 para todas as defesas (Reflexos, Fortitude e Vontade).

Penalidades do Destino: Você recebe uma penalidade de –1 para suas defesas (Reflexos, Fortitude e Vontade) por 24 horas.

Destino Cumprido: Você ganha um bônus do destino de +1 permanente a suas Defesas (Reflexos, Fortitude e Vontade).

Educação

Seu destino é treinar ou educar outro ser ou grupo de seres de alguma maneira. Em alguns casos isso significa treinar um jovem aprendiz padawan e moldá-lo em um eventual Mestre Jedi, ou pode ser treinar novos recrutas da Aliança Rebelde e moldá-los numa excelente equipe de soldados das Forças Especiais. Personagens com este destino não são apenas professores propiciando treino mundano. A educação que este destino demanda deve ser de grande importância para a galáxia e deveria servir de base para que os beneficiários dessa tutelagem possam realizar seus próprios destinos. Apenas quando este treino estiver completo este destino pode ser cumprido, e este processo deve levar meses ou anos para terminar.

Exemplos deste destino incluem o treino providenciado por Obi-Wan Kenobi a Anakin Skywalker, o treino dado por Yoda a Luke Skywalker, ou o treino dado pelo Grande Almirante Thrawn ao Capitão Pellaeon.

Bônus do Destino: Por 24 horas você e quaisquer aliados dentro de 10 quadrados a partir de você ganham um bônus do destino de +1 em testes de perícias e habilidades.

Penalidade do Destino: Você recebe uma penalidade de –2 em todos os testes de perícias e atributos nas próximas 24 horas.

Destino Cumprido: Você ganha um bônus do destino permanente de +5 nos testes feitas com uma perícia de classe a sua escolha.

Redenção

Seu destino é redimir um personagem que foi corrompido ou de outra maneira se voltou para o mal. Muitos Jedi tentam trazer seus antigos irmãos para longe do lado negro. Um agente rebelde pode procurar afastar seu irmão, um oficial do Império, das garras do Império maligno, redimindo-o para o lado da justiça e liberdade. O alvo deste destino deve ser alguém que caiu do lado da luz de alguma maneira, seja por ter se voltado para o lado negro da Força ou simplesmente por ter se aliado ao mal contra o bem. Levar alguém para longe dos seus caminhos tortuosos é geralmente muito difícil e requer muito mais do que uma simples persuasão. Freqüentemente um personagem que realiza esse destino não sobrevive e às vezes nem o alvo redimido. Adicionalmente, você pode ser seu próprio alvo para este destino, fazendo sua própria redenção os meios para realizá-lo.

Exemplos deste destino incluem Luke Skywalker resgatando Darth Vader do lado negro e a redenção da Bastila Shan por Revan na Forja Estelar.

Bônus do Destino: Você ganha um Ponto da Força.

Penalidade do Destino: Você perde um Ponto da Força. Se você não tiver nenhum Ponto da Força, você recebe uma penalidade de –1 nos testes de ataque até que você receba um nível.

Destino Cumprido: O Valor do Lado Negro do personagem redimido é reduzido a 1 e ele perde quaisquer Pontos da Força remanescentes. Você ganha um número de Pontos da Força igual a 3 + o número de Pontos da Força que o personagem redimido perdeu.

Resgate

Seu destino requer que você salve uma pessoa da morte ou um objeto da destruição. Personagens com este destino geralmente não sabem qual pessoa ou objeto eles devem salvar, sem falar em quando ou como fazê-lo. Eles simplesmente devem estar no lugar certo e na hora certa. Um herói pode gastar meses viajando com seus aliados antes de realizar seu destino ao salvar uma de suas vidas. Ao invés disso, um agente Rebelde pode se engajar em anos de espionagem no seu planeta natal apenas para descobrir que seu destino é salvar um magistrado Imperial que trai o Império depois que sua vida foi salva.

Exemplos deste destino incluem Han Solo salvando a vida de Luke Skywalker na Batalha de Yavin e Wicket, o ewok, resgatando Leia dos troopers batedores em Endor.

Bônus do Destino: Por 24 horas, você e quaisquer aliados dentro de 10 quadrados a partir de você ganham um bônus do destino de +2 em todas as jogadas de dano.

Penalidades do Destino: Você recebe uma penalidade de –2 em todas as jogadas de dano por 24 horas.

Destino Cumprido: Aumente duas habilidades a sua escolha em +1 cada.

Morte e Destino

Alcançar o destino pode trazer grandes benefícios, mas o caminho do destino pode ser perigoso. Muitos personagens na saga de Star Wars perecem tentando cumprir seus destinos. Se um personagem sensitivo à Força morre ao cumprir (ou tentando cumprir) seu destino, o Mestre pode permitir que o personagem morto se manifeste como um espírito da Força. Se um personagem não sensitivo à Força perece perseguindo ou cumprindo seu destino, o Mestre pode decidir que o sacrifício do personagem ou morte precipitada acaba por trazer algum benefício a seus aliados sobreviventes.

Espírito da Força: Um usuário da Força que morre no processo de cumprir seu destino pode se manifestar como um espírito da Força. Para um Jedi ou outro usuário bom da Força isso significa se transformar num espírito azulado transparente que pode aparecer para seus antigos aliados. Para um usuário do lado negro isso significa se tornar um maléfico espírito do lado negro que pode demorar a partir, espalhando a influencia do lado negro.

Se um personagem com a aptidão Sensitivo à Força morre enquanto cumpre seu destino, ele pode se tornar um espírito da Força, retendo sua consciência (e seus valores em Inteligência, Sabedoria e Carisma), mas se torna completamente incorpóreo. O espírito da Força pode se manifestar à vontade e pode desaparecer da mesma forma. Ele também pode atravessar paredes e existir no vácuo do espaço. Alem disto, espíritos da Força podem viajar para qualquer lugar da galáxia instantaneamente com um mero pensamento. No entanto, os espíritos da Força não possuem substância e não podem interagir fisicamente com criaturas ou objetos no universo.

Quando um herói morre e se torna um espírito da Força, ele se torna um personagem controlado pelo Mestre. Sob seu controle, um espírito da Força pode servir como guia, aconselhando heróis em tempos de necessidade e compartilhando valiosas informações ou conhecimentos que adquiriu em vida.

Sacrifício Nobre: Sempre que um personagem conscientemente se sacrifica por uma causa nobre, particularmente enquanto cumpre seu destino, ele pode reforçar a determinação dos seus companheiros e aliados sobreviventes. Por exemplo, quando Arvel Crynyd destruiu seu A-wing na ponte de comando do Executor, foi o momento decisivo na Batalha de Endor. Quando um personagem morre cumprindo seu destino desta maneira, todos os aliados dentro do mesmo sistema estelar ganham um bônus do destino de +1 nas jogadas de ataque e bônus do destino de +1 nas suas defesas (Reflexos, Fortitude e Vontade) por 24 horas.

Vingança: A queda de um valoroso aliado perseguindo seu destino pode ter poderosos efeitos naqueles presentes no momento da sua morte. Quando um personagem morre cumprindo seu destino, qualquer aliado que testemunhe sua morte pode escolher encher-se do desejo de vingar seu companheiro caído, ganhando um bônus do destino de +2 em jogadas de ataque e de dano por 24 horas. Já que a vingança leva para o lado negro, qualquer usuário da Força que escolher ganhar esses bônus devem imediatamente aumentar seu Valor do Lado Negro em 1 (ver página 97).

Capítulo VIII: Equipamentos

Em uma galáxia de maravilhas da alta-tecnologia, o único limite para que tipo de equipamento é disponível no mercado depende dos inventores, os comerciantes e as corporações que os fabricam e fornecem. A maior parte dos itens descritos neste capítulo está disponível através de comerciantes legais de armas e equipamentos.

Dinheiro

A economia galáctica distribui a riqueza e produtos de bilhões de mundos. Por toda a história do espaço conhecido, o dinheiro foi chamado de vários nomes, mas a unidade básica sempre acabou sendo o "crédito". Enquanto a Republica caía e a Ascensão do Império se aproximava (Episódios I-III), os créditos da Republica (também chamados de "dataries") não tinham mais muito valor além dos Mundos do Núcleo e da Orla Interior. Ao invés disso, as moedas locais eram mais populares. Comumente, as pessoas vivendo e trabalhando em regiões distantes preferiam trocar papel moeda, não chips-eletrônicos de créditos.

Isso mudou quando o Império tomou o poder. Na época da era da Rebelião (por volta dos Episódios IV-VI), os créditos Imperiais eram aceitos em todo lugar. Até a Aliança usou esta moeda por ser a padrão pelo espaço conhecido até o Império finalmente cair.

A Nova República, claro, cunhou seus próprios créditos após sua vitória em Endor e a estabilização do novo governo galáctico. Porém, planetas, regiões e setores individuais adotaram suas próprias moedas, e o restante do Império seus próprios valores. As taxas de câmbio flutuaram selvagens durante este período. O crédito da Nova republica foi adotado dez anos depois da Batalha de Endor e emergiu como a moeda principal na época da Nova Ordem Jedi.

Carregando Créditos

Os métodos mais comuns de se manter atualizado em relação aos seus créditos são os chips de créditos e os bastões de créditos. Eles contem algoritmos de memória que monitoram com segurança a quantidade de créditos disponíveis para o usuário e precisamente adicionam e subtraem dessa quantia quando uma transação ocorre.

Riqueza além dos Créditos

Alguns personagens com acesso a naves lidam com mercadorias. Han Solo, por exemplo, contrabandeou bens de um lugar a outro antes de entrar para a Aliança Rebelde. Outros personagens podem ser comerciantes legais, comprando e vendendo mercadorias para pagar suas viagens pela galáxia (e subsidiar as aventuras na quais acabaram participando). As guildas e os governos regem o comércio. Alvarás e licenças são concedidos, cargas são regularmente inspecionadas, rotas de comercio são criadas e taxas de porto são instituídas. Em geral, pequenos cargueiros podem chamar a atenção de portos locais e naves de inspeções ocasionais, mas comerciantes independentes têm, pelo contrario, muita liberdade para conduzir seus negócios.

A Tabela 8-1: Bens de Troca apresenta a base de preços para as variadas categorias de bens. O Mestre pode ser mais específico adicionando ou reduzindo itens de acordo com o fornecimento e a demanda na campanha, ou ajustando preços para refletir as flutuações no mercado. Também, preços variam muito de acordo com as regiões do espaço, diferentes sistemas estelares e até de planetas diferentes no mesmo sistema.

Tabela 8-1: Bens de Troca

Mercadoria	Custo
Água, 1 litro (1 kg)	1
Animal, comum	100
Animal, exótico	2000
Animal, de criação	500
Arte, comum	100
Arte, de qualidade	1000
Arte, preciosa	10000
Bacta, 1 litro (1 kg)	100
Combustível, 1 litro (1 kg)	50
Comida, comum (1 kg)	10
Comida, de qualidade (1 kg)	20
Comida, exótica (1 kg)	50
Tempero, comum (1 kg)	1000
Tempero, exótico (1 grama)	20
Gemas, semipreciosas (1 grama)	100
Gemas, preciosas (1 grama)	1000
Gemas, exóticas (1 grama)	10000
Holovídeo	10
Metal, comum (1 tonelada métrica)	2500
Metal, semiprecioso (1 kg)	200
Metal, precioso (1 kg)	10000
Minério, comum (1 tonelada métrica)	1500
Tecido, comum (1 metro)	5
Tecido, de qualidade (1 metro)	20
Tecido, exótico (1 metro)	100

Vendendo Itens

Às vezes você terá a posse de um item que não precisa. Não estamos falando de mercadorias aqui. Mercadorias são bens valiosos que podem ser facilmente trocados quase como dinheiro. Estamos falando de itens individuais das listas apresentadas posteriormente neste capítulo. Em geral, um comerciante comprará equipamento usado por metade de seu preço listado. Se você tem um blaster e quer trocar para uma pistola blaster pesada, você pode vender o blaster menor por metade do preço.

Itens Restritos

Alguns objetos requerem licença para serem obtidos ou operados, ou são restritos a organizações qualificadas ou indivíduos. Nesses casos, um personagem deve pagar uma taxa de licença para obter o item legalmente. Uma taxa de licença é um custo separado, comprada junto ao item à qual se aplica. As quatro classificações de restrição são:

Licenciado: O dono deve obter uma licença para obter ou utilizar o objeto legalmente. Em geral, a licença não é cara, e obtê-la requer quase ou nenhum requerimento adicional.

Restrito: Apenas indivíduos e/ou organizações especificamente qualificadas são tecnicamente permitidas para a posse do item. Entretanto, os obstáculos reais para a posse são tempo e dinheiro; qualquer um com paciência e dinheiro suficientes pode, eventualmente, adquirir essa licença.

Militar: O objeto tem sua venda restrita a organizações policiais e militares devidamente legalizadas. A classificação militar é essencialmente a mesma que a restrita (veja acima), exceto que os fabricantes e negociantes estão sob forte fiscalização governamental e estão alerta sobre os riscos da venda e/ou negócios com indivíduos particulares.

Ilegal: O objeto é ilegal, salvo em circunstâncias específicas e altamente regulamentadas.

Obtendo uma Licença

Para obter uma licença você deve pagar uma taxa requerida para entrar com o processo de aquisição. A quantia da taxa é uma porcentagem do custo real do item, como listado na Tabela 8-2: Objetos Restritos. Uma vez paga a taxa, faça um Teste de Conhecimento (burocracia) contra a CD listada na coluna CD da Perícia. Você não pode escolher 10 ou 20 neste teste. Em caso de sucesso, sua licença é aprovada e estará disponível em um determinado número de dias, como listado na coluna de Tempo Requerido. Em caso de fracasso, você perde o mesmo número de dias na coluna de Tempo Requerido, mas sua licença é negada e a taxa é perdida. Você pode tentar novamente quantas vezes quiser se tiver tempo e créditos para fazê-lo.

Seja você bem sucedido ou não no seu teste de Conhecimento (burocracia), seu pedido será arquivado em registros do fórum público. Quanto mais restrita for a licença, mais aprofundada será a investigação sobre seus antecedentes, e isso deixa um rastro eletrônico significativo e detalhado sobre você para outros seguirem.

Tabela 8-2: Objetos Restritos

Grau de Restrição	Taxa de Licença[1]	Custo no Mercado Negro	CD da Perícia	Tempo Requerido
Licenciado	5%	x2	10	1 dia
Restrito	10%	x3	15	2 dias
Militar	20%	x4	20	5 dias
Ilegal	50%	x5	25	10 dias

[1] *A taxa de licença é dada a partir da porcentagem do preço base do objeto.*

Você pode garantir uma licença através de meios ilícitos. Se você quiser subornar um oficial, faça um teste de Persuasão ao invés de um de Conhecimento (burocracia). Se você quiser fabricar uma identidade falsa ou roubar a identidade de outra pessoa, faça um teste de Dissimulação ao invés de Conhecimento (burocracia). Se algum desses testes falhar por 5 ou mais, as autoridades locais descobrirão suas atividades.

O Mercado Negro

Quase qualquer coisa está disponível no mercado negro. Entretanto, você deve fazer um teste de Obter Informação para localizar um mercador do mercado negro que tem o objeto que você procura. A CD do teste é listada na coluna CD de Perícia da Tabela 8-2: Objetos Restritos, e o Mestre pode aplicar um bônus ou penalidade para o teste dependendo das circunstâncias. (Por exemplo, achar um negociante do mercado negro na lua de contrabandistas de Nar Shaddaa é relativamente fácil e pode justificar um bônus de + 5 no teste.) Se você é bem sucedido no teste de Obter Informação, você acha um mercador do mercado negro que tem acesso ao item que você procura. Se você falha, você pode tentar novamente depois. Se você falha por 5 ou mais, alguém nota que você tem feito perguntas e vem para capturá-lo, interrogá-lo, ou silenciar você.

Uma vez que você acha alguém que pode conseguir o item pra você, você terá que pagar duas, três, quatro, ou cinco vezes o preço normal do item (como listado na coluna Custo do Mercado Negro da Tabela 8-2: Itens Restritos) e esperar algum tempo para o item se tornar disponível (como listado na coluna Tempo Necessário).

Armas

A galáxia é um lugar perigoso. Muitas pessoas têm acesso a algum tipo de arma, e aquelas que viajam pelo espaço freqüentemente carregam um blaster ou alguma outra arma como meio de defesa. A legalidade de uma arma depende de onde você está. Ninguém olhará duas vezes para um personagem com um blaster ao seu lado em Mos Espa ou Nar Shaddaa. O mesmo personagem faria bem em escondê-las em uma visita à cintilante metrópole de Coruscant.

Grupos de Armas

Combatentes exigentes escolhem suas armas com cuidado. Entretanto, um personagem que conheça como carregar e disparar uma pistola de projéteis pode manusear um blaster com experiência. Assim sendo, as armas são categorizadas baseadas em suas formas e funções, e um personagem que tenha uma Proficiência com Armas apropriada (ver página 89) é considerado apto com todas as armas daquele grupo. Se você é proficiente com pelo menos uma arma no grupo você está apto a pegar a aptidão Foco em Arma (ou qualquer outra habilidade específica com arma) para esse grupo. Os benefícios de tais habilidades se aplicam somente às armas com as quais você é proficiente.

Por exemplo, um malandro com o talento Habituado com o Espaço (veja página 48) é proficiente com todas as armas de espaçonave (as quais, todas são armas pesadas), então ele está apto a pegar a aptidão Foco em Arma (armas pesadas). Isso concede à ele um bônus de + 1 com as armas de espaçonave, mas ele não pode usar esse benefício com um lançador de granadas ou qualquer outra arma pesada até que ele seja proficiente com elas. Armas exóticas como bestas de energia ou lança-chamas são exceções: Uma arma exótica é única em forma e função e requer treinamento especial (ou seja, a aptidão Proficiência com Arma Exótica) para manuseá-las corretamente.

Armas de Combate Corpo-a-Corpo Avançadas

As armas de combate corpo-a-corpo avançadas mais comuns são armas de lâmina vibratória com geradores ultra-sônicos construídos em seus cabos. A lâmina ultra-sônica de uma espada vibratória garante à arma um maior poder de corte com menor esforço. Armas de combate corpo-a-corpo avançadas incluem o cajado elétrico, pique de energia, vibroadaga, vibrolâmina, vibrobaioneta e vibromachado.

Armas Exóticas

Diferente de outros grupos de armas, você deve selecionar a Proficiência com Arma Exótica cada vez que você quiser aprender a como usar uma arma exótica diferente. Armas Exóticas incluem o cajado amphi, atlatl, besta de energia, cesta e lança-chamas.

Armas Pesadas

Armas grandes e poderosas que geralmente requerem um apoio ou tripé para operá-las entram na categoria das armas pesadas, assim como armas grandes montadas em veículos e espaçonaves. Armas pesadas incluem canhão blaster, lança-granadas, blaster pesado de repetição, lança-mísseis, e blaster E-Web de repetição.

Sabres de Luz

Este grupo inclui os sabres de luz normais (um cabo de espada que projeta uma única lâmina de energia) e todas as variações de sabre-de-luz, incluindo o sabre-de-luz de duas lâminas (como o usado por Darth Maul no Epi-

sódio I: A Ameaça Fantasma). Os sabres de luz ignoram redutores de dano, a menos que seja especificado. Entretanto, o escudo do alvo reduz o dano causado pelo sabre-de-luz normalmente.

Pistolas

Pistolas são armas de médio alcance que podem ser disparadas com uma mão. Tipos de pistolas incluem pistola blaster (a arma de fogo mais comum no universo de Star Wars), pistola blaster pesada, pistola blaster de bolso, pistola blaster esportiva, pistola de íons e pistola de projéteis.

Rifles

Rifles causam mais dano e têm um alcance maior que as pistolas, mas você recebe uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque se você empunhar um rifle com uma mão (sem importar o tamanho da arma em relação a você). Armas neste grupo incluem a carabina blaster, rifle blaster, rifle blaster pesado, rifle blaster esportivo, blaster de repetição leve, rifle de íons, e o rifle de projéteis.

Armas Simples

Armas simples incluem armas que não requerem nenhum treino especial para usar, como uma clava, luvas de combate, faca, maça, cajado, cassetete de atordoamento, granadas, e o detonador termal. Também estão inclusas armas primitivas como a lança, rede, funda e arco. Ataques desarmados e armas naturais são consideradas armas simples leves com as quais todos os personagens são considerados proficientes.

Tamanho das Armas

O tamanho de uma arma comparada ao seu tamanho determina se a arma é leve, de uma mão, duas mãos, ou muito grande para você usá-la.

Leve: Se o tamanho da arma é menor do que o seu tamanho (um humano usando uma arma Pequena, como uma pistola blaster), então a arma é leve. Armas leves podem ser usadas enquanto estiverem sendo seguradas, e armas de combate corpo-a-corpo leves podem ser usadas com a aptidão Acuidade com Arma (página 84).

Uma Mão: Se a categoria de tamanho da arma é a mesma que o seu tamanho (um humano usando uma arma Média, como uma pistola blaster pesada), então a arma é de uma mão.

Duas Mãos: Se a categoria de tamanho da arma é um passo maior que seu tamanho (um humano usando uma arma Grande, como um blaster de repetição leve) então a arma requer duas mãos para seu uso (e algumas vezes uma montagem especial como um tripé).

Muito Grande para o Uso: Se a categoria de tamanho da arma é maior duas ou mais categorias do que seu tamanho (um ewok usando uma arma grande, como um canhão blaster), a arma é muito grande para o uso. As exceções para isso são armas montadas em veículos e espaçonaves, as quais são alojadas em uma unidade que auxilia em seu uso.

Propriedades da Arma

Quando você escolher uma arma para seu personagem, consulte a Tabela 8-3: Armas de Combate Corpo-a-Corpo e Tabela 8-4: Armas de Combate à Distância para detalhes sobre os vários tipos de armas. As propriedades da arma nessas tabelas são explicadas abaixo:

Grupo da Arma: O grupo da arma diz a você qual aptidão Proficiência com Arma você precisa para que seja considerado proficiente nesta arma. Se você não tem a aptidão apropriada, você recebe -5 de penalidade nos ataques feitos com a arma.

Tamanho: O tamanho da arma (veja Tamanho das Armas, acima).

Custo: O custo da arma em créditos.

Dano: O Dano que a arma causa com cada acerto. Armas de Combate Corpo-a-Corpo também adicionam o bônus de Força do usuário ao dano, ou duas vezes o bônus de Força do usuário quando empunhada com as duas mãos.

Armas duplas possuem duas listagens de dano separadas por uma barra; elas representam o dano causado por cada extremidade da arma dupla.

Dano de atordoamento: Se uma arma tem um ajuste de atordoamento, ele é listado aqui. Uma arma ajustada para atordoar causa um dano de atordoamento igual a seu dano normal (veja Atordoar, página 170, para maiores informações). As armas de combate à distância ajustadas para atordoar têm um alcance máximo de 6 quadrados a menos que seja dito o contrário.

Cadência de Tiro: Armas de combate à distância possuem ou um ajuste de disparo único (U) ou um ajuste de disparo automático (A). Umas poucas armas possuem ambos os ajustes e podem ser ajustadas ou para o modo de disparo único ou para o modo de disparo automático como uma ação rápida. Somente armas de combate à distância que carregam múltiplos disparos de munição podem ter um ajuste de disparo automático. Uma arma somente pode alternar seu ajuste além de seu ajuste padrão de cada vez (como atordoamento ou disparo automático, nunca atordoamento e disparo automático). Armas que sejam somente de modo disparo automático e tenham ajuste de atordoamento podem causar dano de atordoamento em modo de disparo automático, mas ainda têm alcance máximo de 6 quadrados, a menos que seja especificado o contrário.

Peso: O peso da arma em quilogramas (kg).

Tipo de Dano: O tipo de dano que uma arma causa. Algumas criaturas e objetos recebem mais ou menos dano proveniente de armas que causam um certo tipo de dano (veja Redução de Dano, página 166). Algumas armas causam mais do que um tipo de dano, dependendo de como a arma é usada:

E: A arma causa ambos os tipos de dano simultaneamente.

Ou: A arma causa um tipo de dano ou outro. Escolha imediatamente antes de fazer a jogada de ataque.

As armas duplas algumas vezes causam um tipo de dano diferente dependendo de qual extremidade da arma é usada; nesse caso os dois tipos de dano são separados por uma barra.

(Íons): Veja Dano de íon, página 167, para regras especiais envolvendo armas de íons.

Disponibilidade: Algumas armas têm disponibilidade limitada, como listado abaixo:

Licenciada, Restrita, Militar, ou Ilegal: A posse da arma é limitada para certos indivíduos (veja Itens Restritos, página 123).

Rara: Uma arma rara geralmente é disponível somente em seu planeta de origem (por exemplo, Naboo para o atlatl e cesta, e Kashyyyk para a besta de energia) ou diretamente com o fabricante. Quando disponível no mercado aberto em outro lugar qualquer, itens raros geralmente custam o dobro do preço listado.

Armas de Combate Corpo-a-Corpo

Usadas em combate próximo, armas de combate corpo-a-corpo geralmente causam dano de concussão, corte ou perfuração, dependendo da forma da arma. Algumas combinam componentes poderosos para aumentar a força de seu usuário. Muitos tipos de arma de combate corpo-a-corpo são amplamente disponíveis e têm poucas restrições legais ou governamentais. Civis, agentes de forças da lei, e pessoal militar igualmente carregam esses itens.

Um modificador de Força do personagem é sempre aplicado às jogadas de ataque com armas de combate corpo-a-corpo e à jogada de dano com essas armas.

Descrições das Armas de Combate Corpo-a-Corpo

Os vários tipos de armas de combate corpo-a-corpo apresentadas na Tabela 8-3: Armas de Combate Corpo-a-Corpo são descritas abaixo:

Atlatl

Arma Exótica

Uma arma Gungan, o atlatl adiciona velocidade e poder ao braço do arremesso, permitido ao usuário lançar esferas de energia mais longe do que sem esse auxílio. Se forçado em um combate corpo-a-corpo, o usuário pode usar o atlatl como uma arma de combate corpo-a-corpo como se fosse um bastão. Embora o atlatl seja considerado uma arma exótica, os Gungans são considerados proficientes se eles tiverem a aptidão Proficiência com Armas (armas simples).

Baioneta

Arma Simples

Quando montada em um rifle, uma baioneta permite a você usar o rifle como uma arma corpo-a-corpo exatamente como uma lança. Quando estiver empunhando um rifle com uma baioneta montada, você ameaça quadrados dentro do seu alcance (até mesmo se você usou o rifle para fazer um ataque à distância no seu último turno), e você pode usá-lo para fazer ataques de oportunidade. Uma baioneta requer o uso de duas mãos quando montada no rifle.

Uma baioneta não pode ser usada em um rifle com a coronha dobrada. Uma baioneta separada de um rifle é tratada como uma faca; uma baioneta montada causa mais dano do que uma faca por causa do acréscimo de massa e de força.

Cajado

Arma Simples

Um Cajado é feito de madeira, aço plástico, ou uma liga metálica. O usuário pode atacar com qualquer das extremidades do cajado, recebendo vantagem completa em quaisquer aberturas nas defesas do oponente.

Um cajado é uma arma dupla. Você pode atacar com ambas as extremidades da arma como uma ação de rodada completa, mas ambas as jogadas de ataque recebem – 10 de penalidade; certas aptidões e talentos podem reduzir essas penalidades.

Cajado Amphi

Arma Exótica

O Cajado amphi é uma criatura serpentina criada por engenharia genética pelos Yuuzhan Vong para ser usado como uma arma. O Cajado amphi pode se tornar tão rígido como uma pedra ou tão flexível como uma corda, e ele pode contrair os músculos ao redor de sua cabeça e cauda para formar laminas afiadas em suas extremidades. O Cajado amphi tem três formatos de arma distintos: cajado, lança, ou chicote. Trocar de um formato de arma para outro consome uma ação rápida.

Forma de Cajado: Um cajado amphi rígido tem todas as características de um cajado (veja acima).

Forma de Lança: Um cajado amphi rígido pode ser empunhado ou arremessado como uma lança (veja abaixo). A cabeça da lança é venenosa: Se o alvo recebe dano e a jogada de ataque excede ou iguala sua Defesa de Fortitude, o alvo cai um passo persistente em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

Forma de Chicote: Um cajado amphi flexível tem um alcance de 2 quadrados (veja Alcance, página 169). A cauda do chicote causa 1d4 pontos de dano por perfuração (mais o modificador de Força do usuário) e é venenosa: se o alvo recebe dano e a jogada de ataque iguala ou excede sua Defesa de Fortitude, o alvo cai um passo persistente em seu marcador de condição. Ao invés de causar dano com o chicote, o usuário pode usá-lo para imobilizar ou derrubar o alvo (veja Prender, página 160) como se ele estivesse usando a aptidão Imobilizar ou Derrubar (veja Capítulo 5: Aptidões); o usuário deve ser proficiente com o cajado amphi, mas não necessita ter a aptidão Imobilizar ou Derrubar para usar essa característica da arma.

Em qualquer de suas formas de arma, o cajado amphi pode ser induzido pelo seu usuário a cuspir veneno até 10 quadrados a frente (uma ação padrão). Se esse ataque à distância acertar ambas as Defesas de Reflexo e Fortitude do alvo, o alvo cai um passo persistente em seu marcador de condição. Um cajado amphi pode somente cuspir veneno uma vez a cada 24 horas padrão.

Tabela 8-3: Armas de Combate Corpo-a-Corpo

Armas Brancas Avançadas	Custo	Dano	Dano de Atordoamento	Peso	Tipo	Disponibilidade
Minúscula						
Vibroadaga[1]	200	2d4	—	1kg	Cortante ou Perfurante	—
Pequena						
Vibrolâmina	250	2d6	—	1,8kg	Cortante ou Perfurante	Licenciada
Média						
Vibrobaioneta	350	2d6	—	1kg	Perfurante	Licenciada
Pique de Energia	500	2d8	Sim	2kg	Perfurante e Energia	Restrita
Grande						
Cajado Elétrico	3.000	2d6/2d6	Sim/Sim	2kg	Concussão e Energia	Restrita
Vibromachado	500	2d10	—	6kg	Cortante	Restrita
Armas Exóticas	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Média						
Atlatl[2]	50	2d4	—	1,5kg	Concussão	Rara
Grande						
Cajado Amphi[1 3]	—	Especial	—	2kg	Veja descrição	Rara
Cesta[2 3]	100	2d4	—	1,8kg	Concussão	Rara
Sabres de Luz	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Pequena						
Sabre-de-luz, curto[1]	2.500	2d6	—	0,5kg	Energia e Cortante	Rara
Média						
Sabre-de-luz[1]	3.000	2d8	—	1kg	Energia e Cortante	Rara
Grande						
Sabre-de-luz, duplo	7.000	2d8/2d8	—	2kg	Energia e Cortante	Rara

Cajado Elétrico

Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada

Um cajado elétrico é uma arma dupla: cada extremidade tem um gerador de pulso eletromagnético que descarrega no impacto, permitindo-o causar ferimentos de energia-abrupta. Se desejado cada pulso eletromagnético pode ser ajustado para inclusive atordoar seu alvo. O cajado é feito de uma liga metálica flexível de phrik e que concede a ele RD 20; essa redução de dano se aplica até mesmo contra ataques de sabres de luz.

Os cajados elétricos não são comuns, exceto durante as Guerras Clônicas. O dróide IG-100 série MagnaGuarda (veja página 210) tipicamente carrega um cajado elétrico.

Um cajado elétrico requer duas células de energia para operar.

Cassetete/Bastão

Arma Simples

Potencializado pela força bruta de seus usuários, os bastões quebram os ossos de um oponente ou pior. Eles são as armas favoritas de bandidos. Cassetetes (uma variedade do bastão) são usados por forças policiais em mundos relativamente pacíficos em situações de controle de multidões.

Cassetete de Atordoamento

Arma Simples

Um bastão curto, com uma carga de energia no cabo, o cassetete de atordoamento pode ser ativado para produzir uma carga de atordoamento quando

Tabela 8-3: Armas de Combate Corpo-a-Corpo Cont.

Armas Simples	Custo	Dano	Dano de Atordoamento	Peso	Tipo	Disponibilidade
Minúscula						
Faca[1]	25	1d4	–	1kg	Cortante ou Perfurante	–
Pequena						
Cassetete/Bastão	15	1d6	–	0,5kg	Concussão	–
Cassetete de Atordoamento	15	1d6	Sim (2d6)	0,5kg	Concussão	–
Média						
Maça	50	1d8	–	2,5kg	Concussão	–
Lança[1]	60	1d8	–	1,5kg	Perfuração	–
Baioneta	50	1d8	–	1kg	Perfuração	–
Grande						
Cajado	65	1d6/1d6		1,8kg	Concussão	–
Desarmado	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Personagem Pequeno	–	1d3	–	–	Concussão	–
Luvas de Combate	150	+1	–	0,4kg	Concussão	–
Personagem Médio	–	1d4	–	–	Concussão	–
Luvas de Combate	250	+1	–	0,5kg	Concussão	–

1 - Arma pode ser arremessada
2 - Arma pode ser usada para lançar esferas de energia (veja Tabela 8-4: Armas de Combate à Distância)
3 - Arma de alcance

ele atinge um alvo (veja Atordoar, página 170). Um cassetete de atordoamento requer uma célula de energia para operar.

Cesta
Arma Exótica
Outra arma Gungan, a cesta é uma vara flexível usada para arremessar pequenas esferas de energia. Ela pode também ser usada como uma arma de combate corpo-a-corpo como se fosse um cajado. Embora a cesta seja considerada uma arma exótica, os Gungans são considerados proficientes se tiverem a aptidão Proficiência com Armas (armas simples)

Faca
Arma Simples
Enquanto muitas armas confiam na tecnologia altamente avançada, as facas ainda são vistas e muito usadas. Uma faca é completamente silenciosa e serve bem em escaramuças de combate próximo.

Lança
Arma Simples
Uma arma comum usada por caçadores e guerreiros em culturas primitivas, a lança é uma haste comprida de madeira com uma extremidade pontiaguda moldada de pedra ou metal. Membros de culturas mais avançadas se divertem usando lanças para o esporte, embora essas armas sejam normalmente construídas por uma liga metálica resistente. As lanças podem ser usadas como armas de arremesso.

Luvas de Combate
Arma Simples
Um par de luvas acolchoadas concede um poder de dano extra graças ao seu peso e aos materiais usados em sua fabricação. Qualquer um que espere engajar-se em uma luta de socos ou briga provavelmente irá querer vestir luvas de combate. Elas concedem um bônus de +1 ao dano em um ataque desarmado bem sucedido.

As luvas de combate são duas vezes menores que seus usuários (por exemplo, um par de luvas de combate feitas para um humano é Minúsculo).

Por causa de como elas são usadas, as luvas de combate não podem ser desarmadas ou soltadas no chão.

Maça
Arma Simples
A maça é uma arma feita de metal, consistindo de uma esfera pesada no topo do cabo.

Pique de energia
Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada
Piques de energia são hastes de 1 metro de comprimento com pontas de energia no topo. Um botão com dois ajustes potência localizado perto do final da extremidade inferior do pique permite ao usuário ajustar a arma para "letal" e "atordoamento". Embora primariamente uma arma vibratória, o pique de energia também dá um choque elétrico através de sua ponta, causando ambos os danos de perfuração e de energia.

Um pique de energia requer duas células de energia para operar.

Sabre-de-luz
Sabre-de-luz
O sabre-de-luz, simples no design ainda que difícil para manejar e dominar, apresenta um cabo que projeta uma lâmina de energia pura. A arma tradicional dos Jedi, o sabre-de-luz é como um símbolo de sua habilidade, dedicação e autoridade.

A lâmina de um sabre-de-luz é gerada por uma célula de energia e focalizada através de cristais dentro do cabo. O sabre pode cortar através da maioria dos materiais (exceto outra lâmina de sabre-de-luz, um escudo de energia ou uns poucos materiais exóticos). Por causa de somente o cabo ter algum peso, usuários não treinados têm dificuldade em avaliar a posição da lâmina. O verdadeiro potencial do sabre-de-luz se torna visível nas mãos de um Jedi completamente treinado, que pode defender e atacar com a arma, desviando tiros ou atacando oponentes com a lâmina brilhante.

Um sabre-de-luz requer uma célula de energia especial para operar (o custo é de dez vezes o de uma célula de energia comum, mas ela dura quase indefinidamente).

Sabre-de-luz, Lâmina Dupla
Sabre-de-luz
O sabre-de-luz de lâmina dupla consiste em dois sabres unidos em seus cabos. Essas armas são raras e requerem ainda maior habilidade para manejá- la do que sabres de luz com uma única lâmina. Uma ou ambas as lâminas podem ser ligadas simultaneamente.

Com ambas as lâminas ligadas, um sabre-de-luz de lâmina dupla é uma arma dupla. Você pode atacar com ambas as extremidades da arma como uma ação de rodada total, mas ambas as jogadas de ataque recebem uma penalidade de – 10 (embora certas aptidões e talentos possam reduzir essas penalidades).

Um sabre-de-luz de lâmina dupla requer duas células de energia especiais para operar (o custo de cada uma é dez vezes o preço de uma célula de energia normal, mas ela dura quase indefinidamente).

Sabre-de-luz, Curto
Sabre-de-luz
Personagens Jedi pequenos, como o Mestre Yoda, preferem o sabre-de-luz curto, algumas vezes chamado de shoto. Um Jedi treinado em combate com duas armas freqüentemente usa o shoto como escolha de arma para sua mão inábil.

Um sabre-de-luz curto requer uma célula de energia especial para operar (o custo é de dez vezes mais de uma célula de energia normal, mas ela dura quase indefinidamente).

Vibromachado
Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada
Essa arma vibratória poderosa apresenta uma célula de energia que faz com que a lâmina vibre rapidamente quando ativada. Isso concede à arma um poder muito maior do que um machado padrão, com um mínimo de esforço do usuário.

Um vibromachado requer duas células de energia para operar.

Vibrobaioneta
Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada
Quando montada em um rifle, uma vibrobaioneta permite a você usar um rifle como uma poderosa arma de combate corpo-a-corpo. Até mesmo se você usou o rifle para fazer um ataque à distância no seu último turno, você ainda ameaça os quadrados dentro do seu alcance enquanto seu rifle tiver uma vibrobaioneta montada, e você pode usálo para fazer ataques de oportunidade. Uma vibrobaioneta requer duas mãos para usá- a enquanto montada em um rifle.

Uma vibrobaioneta não pode ser usada em um rifle com a coronha dobrada. Uma vibrobaioneta separada de um rifle tem as mesmas funções que uma vibroadaga; uma vibrobaioneta montada causa mais dano do que uma vibroadaga por causa do acréscimo de massa e de força.

Uma vibrobaioneta requer uma célula de energia para operar. (Sua energia não drena a energia da carga de energia do rifle).

Vibrolâmina
Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada
A vibrolâmina é a arma de combate próximo preferida por soldados e mercenários através da galáxia. Ela é semelhante a uma espada curta, mas com visual e impressões mais tecnológicos. Vibrolâminas são ilegais na maioria das áreas urbanas.

Uma vibrolâmina requer uma célula de energia para operar.

"Antigas armas e religiões não são páreas para um bom blaster ao seu lado, garoto."

- Han Solo

Vibroadaga

Arma de Combate Corpo-a-Corpo Avançada

Assassinos e bandidos insignificantes preferem a menor das armas vibratórias, a vibroadaga. Alguns civis carregam-na para defesa. É a única arma vibratória que não esta sujeita a muitas poucas regras de regulamentação e controle, já que é vista como uma ferramenta comum para artesãos e exploradores.

Uma vibroadaga requer uma célula de energia para operar.

Armas de Combate à Distância

A todo o momento centenas de fabricantes estão criando e comercializando uma ampla série de armas de combate à distância.Essas armas vêm numa ampla gama de formatos, desde as pequenas e ocultáveis armas de mão até os canhões montados em tripés que requerem um pequeno grupo para ser operado.

Alcance das Armas

Em todas as armas de combate à distância se aplica o modificador de Destreza do usuário na jogada de ataque. Ataques à distância feitos na distância "à queima roupa" não sofrem penalidades. Entretanto, ataques à distância feitos nos alcances curto, médio e longo, recebem uma penalidade na jogada de ataque, como é mostrado na Tabela 8-5: Alcance das Armas.

Armas de Arremesso Improvisadas: Enquanto algumas armas são feitas para serem arremessadas, é fisicamente possível arremessar quase qualquer arma do seu tamanho ou menor. Você recebe uma penalidade de -5 na jogada de ataque feita com uma arma de arremesso improvisada. Somado a isso, a menos que a arma seja leve, a arma de arremesso improvisada é tratada como imprecisa (veja acima).

Descrição das Armas de Combate à Distância

Os variados tipos de armas de combate à distância listadas na Tabela 8-4: Armas de Combate à Distância estão descritas abaixo.

Arco

Arma Simples

O arco é uma arma de caçador típica em mundos de baixa tecnologia, mas ele é também usado para o esporte em planetas de alta tecnologia. Um arco primitivo e suas flechas são feitos de madeira e melhoradas com metal ou pedra, enquanto versões mais avançadas tendem a serem feitas de compostos mais resistentes e mais leves.

O modificador de Força do usuário se aplica ao dano causado pelo arco. Um arco somente segura uma flecha por vez, mas ela é possível de ser recarregada como uma ação livre. Uma aljava de 10 flechas custa 20 créditos e pesa 0,8 kg.

Besta de Energia

Arma Exótica

A besta de energia é construída exclusivamente pelos wookiees de Kashyyyk. Uma fusão de tecnologia antiga e moderna, a arma lança um virote de energia explosivo a uma incrível velocidade, como uma arcaica arma de raios. Os wookiees tratam a besta de energia como rifles, não armas exóticas. As bestas de energia são tratadas como rifles para propósitos de determinar o alcance da arma.

Uma aljava de 10 virotes custa 50 créditos e pesa 1 kg.

Blaster E-Web de Repetição

Arma Pesada

O blaster E-Web de repetição pode normalmente somente ser disparada quando montada num tripé. Quando montada em um tripé, ela é tratada como uma categoria de tamanho menor para propósitos de ser manejada (permitindo a personagens de tamanho Médio operá-lo com duas mãos).

O blaster E-Web de repetição somente opera em modo de disparo automático (veja Disparo Automático, página 164) e requer um gerador de energia para operar (veja página 145).

Normalmente, o blaster E-Web de repetição requer um segundo usuário para regular o gerador de energia da arma; esse segundo usuário deve gastar uma ação padrão enquanto adjacente à arma para regular sua energia. Depois que você regulou a energia do blaster E-Web de repetição, ela irá funcionar normalmente até o começo de seu próximo turno. Se a energia da arma não está regulada (isto é, se um segundo usuário não fez assim desde a mesma contagem de iniciativa da rodada anterior), aplique uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque feitas com a arma.

Blaster de Repetição Pesada

Arma Pesada

O blaster de repetição é uma arma temível tipicamente operada de uma casamata ou montada em um veículo de combate. O blaster de repetição

pesada opera somente em modo de disparo automático (veja Disparo Automático, página 164). Se você usa um blaster de repetição pesada sem um tripé ou outra armação, você não pode firmar a arma antes de fazer um ataque de Disparo Automático.

O blaster de repetição pesada requer uma carga de energia para operar. Depois de 20 tiros a carga de energia deve ser substituída. A arma também pode ser conectada a um gerador de energia para um uso prolongado.

Canhão Blaster

Arma Pesada

Portáteis, os canhões blaster são aparados no ombro e podem disparar poderosas rajadas de energia. Freqüentemente usado como uma arma anti-veículo, o canhão blaster tem alcance e poder para causar devastação tanto em tropas quanto em estruturas.

Um canhão blaster é uma arma com efeito de área. Ele causa dano total ao alvo se o ataque acerta sua Defesa de Reflexos (metade do dano se o alvo tiver o talento Evasão) e metade do dano se ele errar (nenhum dano se o alvo tiver o talento Evasão). Qualquer criatura ou objeto adjacente ao alvo recebe metade do dano se o ataque acerta (nenhum se tiver o talento Evasão) e nenhum dano se o ataque errar.

Um canhão blaster requer uma carga de energia para operar. Após 10 tiros a carga de energia deve ser substituída.

Coronhas Retráteis

Algumas armas, como o rifle blaster E-11 usados pelos stormtroopers e a carabina blaster E-5 usada pelos dróides de batalha, têm uma coronha retrátil. Somente rifles e pistolas (e rifles ou pistolas como armas exóticas) podem ter uma coronha retrátil. Estender ou dobrar uma coronha retrátil é uma ação de movimento.

Quando a coronha está dobrada, as seguintes regras se aplicam:

- Trate a arma como uma pistola para propósitos de proficiência e alcance.
- Você não pode firmar a arma enquanto estiver usando-a em modo de disparo automático (veja página 164), até mesmo se ela é somente uma arma de disparo automático.

Quando a coronha estiver estendida, as seguintes regras se aplicam:

- Trate a arma como um rifle para propósitos de proficiência e alcance.
- Você recebe uma penalidade de – 5 nas jogadas de ataque com a arma se você usá-la com uma mão (não importando o tamanho dela relativo a você).

Carabina Blaster

Rifle (veja texto)

Esse pequeno rifle blaster tem um cano curto e dois cabos compactos, fazendo-o parecer-se mais com uma pistola do que com um rifle. Algumas carabinas blaster, como as E-5 usadas pelos dróides de batalha B 1, têm uma coronha retrátil. Uma carabina blaster sem uma coronha retrátil custa 850 créditos (ao invés de 900 créditos).

Por causa de seu desenho compacto, uma carabina blaster pode sempre ser usada para fazer um ataque de oportunidade até mesmo se sua coronha não estiver dobrada.

Uma carabina blaster requer uma carga de energia para operar. Depois de 50 tiros, a carga de energia deve ser substituída.

Detonador Termal

Arma Simples

O detonador termal é uma esfera do tamanho de um punho contendo baradium, um poderoso explosivo. Ilegal através do espaço conhecido exceto para profissionais de demolição altamente regulamentados, o detonador termal produz uma reação de fusão que gera rapidamente um campo de expansão de calor chamuscante e energia explosiva. Disfarçada como um caçador de recompensas, a Princesa Leia ameaçou Jabba com um detonador termal, no início do Episódio VI: *O Retorno de Jedi*.

O temporizador do detonador termal pode ser ajustado para 6 segundos (1 rodada) ou até uma espera de 18 segundos (3 rodadas), com uma contagem regressiva até ele explodir ou ser reajustado para sua posição de segurança.

Quando você faz um ataque de área com um detonador termal, você faz uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de Reflexos de cada alvo no raio de explosão da granada de 4 quadrados de raio. As criaturas que você acerta recebem dano total, e as que você erra recebem metade do dano. Um alvo com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano proveniente de um ataque bem sucedido e nenhum dano se o ataque errar sua Defesa de Reflexos.

Funda

Arma Simples

Uma arma primitiva, a funda arremessa projéteis de metais ou pedras. O modificador de Força do usuário se aplica ao dano causado por uma funda.

Granada de Atordoamento

Arma Simples

Quando o objetivo de uma missão é deter ou subjugar em vez de matar, unidades mercenárias, pessoal militar, e agências locais de forças da lei usam granadas de atordoamento. A granada de atordoamento padrão libera energia concussiva que nocauteia criaturas dentro de um raio de explosão de 2 quadrados. Ela é feita para explodir em contato depois que é arremessada, causando dano na mesma rodada em que foi lançada.

Quando você faz um ataque de área com uma granada de atordoamento, você realiza uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de Reflexos de cada alvo na área de explosão da granada. As criaturas que você acerta recebem dano de atordoamento total, e as que você erra

recebem apenas metade do dano de atordoamento. Somado a isso, o dano de atordoamento tem a chance de fazer as criaturas alvo caírem um passo em seu marcador de condição (veja Atordoar, página 170). Um alvo com o talento Evasão (veja pagina 51) recebe metade do dano de atordoamento em um ataque bem sucedido, e nenhum dano se o ataque erra.

Dróides, veículos, e objetos são imunes ao dano de atordoamento.

Granada, de Fragmentação

Arma Simples

A granada de fragmentação padrão libera estilhaços de metal com uma força explosiva, cortando qualquer um dentro de um raio de explosão de 2 quadrados. Ela é feita para explodir em contato depois que ela é arremessada, causando dano no mesmo turno em que ela é jogada.

Tabela 8-4: Armas de Combate a Distância

Armas Exóticas	Custo	Dano	Dano de Atordoamento	Cadência de Tiro	Peso	Tipo	Disponibilidade
Média							
Lança-chamas[1]	1.000	3d6	—	U	7kg	Fogo	Militar
Grande							
Besta de Energia[4]	1.500	3d10	—	U	8kg	Energia e Perfuração	Licenciada Rara
Armas Pesadas	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Cadência de Tiro**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Média							
Lançador de Granadas[5]	500	Especial	Especial	U	5kg	Varia	Militar
Grande							
Blaster de Repetição Rápida	4.000	3d10	—	A	12kg	Energia	Militar
Canhão Blaster[1 5]	3.000	3d12	—	U	18kg	Energia	Militar
Lançador de Mísseis[1]	1.500	6d6	—	U	10kg	Corte	Militar
Enorme							
Blaster E-Web de repetição[2]	8.000	3d12	—	A	38kg	Energia	Militar
Pistolas	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Cadência de Tiro**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Minúsculas							
Pistola Blaster de Bolso[5]	300	3d4	—	U	0,5kg	Energia	Ilegal
Pequena							
Pistola Blaster	500	3d6	Sim	U	1kg	Energia	Restrita
Pistola Blaster Esportiva[4]	300	3d4	Sim	U	1kg	Energia	Licenciada
Pistola de Íon	250	3d6 Íon	—	U	1kg	Energia(íon)	Licenciada
Pistola de Projéteis	250	2d6	—	U	1,4kg	Perfuração	Licenciada
Média							
Pistola Blaster Pesada[5]	750	3d8	Sim	U	1,3kg	Energia	Militar

Quando você faz um ataque de área com uma granada de fragmentação, você realiza uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de Reflexos de cada alvo dentro do raio de explosão da granada. As criaturas que você acerta recebem dano completo, e as que você erra recebem metade do dano. Um alvo com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano de um ataque bem sucedido e nenhum dano se o ataque erra.

Granada de Íons

Arma Simples

Quando o objetivo de uma missão é capturar dróides ou veículos, unidades mercenárias, pessoal militar, e agências locais de forças da lei usam granadas de íons. A granada de íons padrão libera um breve pulso eletrostático que desabilita dróides, dispositivos eletrônicos, e veículos dentro de um raio de

Tabela 8-4: Armas de Combate a Distância Cont.

Rifles	Custo	Dano	Dano de Atordoamento	Cadência de Tiro	Peso	Tipo	Disponibilidade
Média							
Carabina Blaster[5]	900	3d8	Sim	U, A	2,2kg	Energia	Restrita
Rifle Blaster	1.000	3d8	Sim	U, A	4,5kg	Energia	Restrita
Rifle Blaster Esportivo[4]	800	3d6	Sim	U	4kg	Energia	Licenciada
Rifle de Íon	800	3d8 (íon)	—	U	3,1kg	Energia (íon)	Restrita
Rifle de Projéteis	300	2d8	—	U, A	4kg	Perfuração	Restrita
Grande							
Blaster de Repetição Leve	1.200	3d8	—	A	6kg	Energia	Militar
Rifle Blaster Pesado[5]	2.000	3d10	Sim	U, A	6kg	Energia	Militar
Armas Simples	**Custo**	**Dano**	**Dano de Atordoamento**	**Cadência de Tiro**	**Peso**	**Tipo**	**Disponibilidade**
Minúscula							
Esfera de Energia[3]	20	2d8	—	U	0,25kg	Energia	Licenciada Rara
Granada, de Fragmentação[1]	200	4d6	—	U	0,5kg	Corte	Militar
Granada, de Íon[1]	250	4d6(íon)	—	U	0,5kg	Energia (íon)	Restrita
Granada, de Atordoamento[1]	250	4d6	Sim (4d6)	U	0,5kg	Energia	Restrita
Detonador Termal[1 5]	2.000	8d6	—	U	1kg	Energia	Ilegal
Pequena							
Funda	35	1d4	—	U	0,3kg	Concussão	—
Média							
Arco	300	1d6	—	U	1,4kg	Perfuração	—
Grande							
Rede[5]	25	—	—	U	4,5kg	—	—

1 Armas de Ataque de Área (ver Ataques de Área, página 163).

2 Um Blaster E-Web de repetição montado em um tripé é tratado como uma arma Grande.

3 Para propósitos de alcance, considere como uma arma de arremesso se arremessada por uma mão, uma arma simples se lançada por um atlatl, ou uma arma simples de precisão se lançada por uma cesta.

4 Arma de Precisão: Esta arma não recebe penalidade quando disparadas contra o alvo em alcance Curto.

5 Armas Imprecisas: Estas armas não podem ser disparadas em alvos no alcance Longo.

explosão de 2 quadrados. Ela é feita para explodir em contato depois que é arremessada, causando dano efetivo no mesmo turno em que é lançada.

Quando você faz um ataque de área com uma granada de íons, você realiza uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de Reflexos de cada alvo na área de explosão da granada. Dróides, veículos, dispositivos eletrônicos, e criaturas ciberneticamente aprimoradas que você acerta recebem dano normal, e aqueles que você erra recebem metade do dano. Somado a isso, o dano de íon tem uma chance de fazer o alvo cair um passo em seu marcador de condição (veja Dano de Íon, página 167). Criaturas sem partes cibernéticas recebem metade do dano de íon em um acerto, ou nenhum se o ataque erra, e elas não sofrem nenhum efeito prejudicial. Um alvo com o talento Evasão (veja pagina 51) recebe metade do dano em um ataque bem sucedido, e nenhum dano se o ataque erra.

Lança-Chamas

Arma Exótica

O lança-chamas é uma arma de combate à distância que dispara um cone de produtos químicos flamejantes ao longo de 6 quadrados de comprimento e 6 quadrados de largura no seu final. Faça uma única jogada de ataque e compare com a Defesa de Reflexos de cada criatura dentro dessa área. Um ataque bem sucedido causa 3d6 pontos de dano por fogo ao alvo; se o ataque errar, ao invés disso o alvo recebe metade do dano. Um alvo com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano proveniente de um ataque bem sucedido e nenhum dano se o ataque errar.

Recarregar o lança- chamas é uma ação de rodada completa. A arma pode ser usada cinco vezes antes que seu suprimento de produtos químicos se esgote. Substituir os cartuchos químicos para o lança-chamas custa 200 créditos cada e pesa 4 kg cada um.

Lançador de Granadas

Arma Pesada

Lançadores de granadas são armas militares que melhoram grandemente o alcance das granadas. Granadas disparadas por lançadores de granadas sempre explodem ao impacto, independente de contadores de tempo ou outras considerações. O tipo de granada usada determina o dano, tipo, e raio de explosão. Lançadores de granadas não podem ser usados para arremessar detonadores termais visto que esses dispositivos são simplesmente muito grandes e pesados (embora alguns morteiros de granadas maiores possam arremessar detonadores termais tão bem quanto).

Um lançador de granadas comporta quatro granadas e tem que ser recarregado com uma ação de rodada completa. Um lançador de granada pode ser montado em um rifle (isso leva 1 minuto e requer um teste de Mecânica com CD 15) ou usado como uma arma separada.

Lançador de Mísseis

Arma Pesada

Um lançador de mísseis dispara um projétil de alta velocidade com uma ogiva explosiva. O míssil padrão lança estilhaços de metal com uma força explosiva, rasgando alvos dentro de 2 quadrados de raio.

Um lançador de míssil é uma arma de efeito de área. Faça uma única jogada de ataque e compare-a com a Defesa de Reflexos de cada alvo dentro do raio de explosão. Um ataque bem sucedido causa dano total ao alvo; se o ataque errar, ao invés disso o alvo recebe metade do dano. Um alvo com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano de um ataque bem sucedido e nenhum dano se o ataque erra.

Um lançador de mísseis comporta quatro mísseis e pode ser recarregado com uma ação de rodada completa. Mísseis sobressalentes são vendidos em pacotes pré- carregados que levam quatro mísseis. Pacotes de mísseis custam 200 créditos e pesam 5 kg.

Pistola Blaster

Pistola

A palavra "blaster" é um termo que cobre literalmente milhares de diferentes projetos de centenas de fabricantes, como o popular Blastech DL-18. As blasters são populares com forças policiais urbanas, comerciantes, e qualquer um que necessite de um respeitável poder de fogo em uma forma fácil de carregar.

Uma pistola blaster requer uma carga de energia para operar. Depois de 100 tiros a carga de energia deve ser substituída.

Pistola Blaster de Bolso

Pistola

Blasters pequenos do tamanho da palma da mão são vistos com uso difundido em áreas de armas restritas. Os blasters de bolso são comumente achadas em posse de agentes secretos, jogadores, foras-da-lei ou nobres buscando autoproteção. Elas são algumas vezes carregadas como uma arma de reserva por usuários mais letais.

Por causa de seu projeto compacto, uma pistola blaster de bolso concede um bônus de equipamento de + 5 nos testes de Furtividade para esconder a arma.

Um blaster de bolso requer uma célula de energia para operar. Após 6 tiros, a célula de energia deve ser substituída.

Pistola Blaster Esportiva

Pistola

Esse curto blaster compacto é usado para pequenos jogos de caçada ou defesa pessoal. A Princesa Leia Organa usa um blaster esportivo DCC Defender quando ela aparece primeiramente no Episódio IV: Uma Nova Esperança.

O blaster esportivo requer uma célula de energia para operar. Depois de 6 tiros, a célula de energia deve ser substituída. Um blaster esportivo pode também ser conectada a uma carga de energia, mas depois de 100 tiros a carga de energia deve ser substituída.

Pistola Blaster Pesada

Pistola
Pistolas blaster pesadas foram inventadas para prover o tipo de poder de fogo que se espera de um rifle blaster, mas em uma arma compacta e móvel. A arma produz um recuo adicional por extrair mais intensamente sua carga de energia, reduzindo o número de tiros que a carga de energia pode conceder (comparada com uma pistola blaster normal). Han Solo usa uma pistola blaster pesada, a Blastech DL-44.

Uma pistola blaster pesada requer uma carga de energia para operar. Depois de 50 tiros a carga de energia deve ser substituída.

Pistola de projéteis
Pistola
Uma pistola de projéteis dispara projéteis de metal – chamados balas – ao invés de disparos de energia.

As armas de projéteis são achadas principalmente em mundos marginais atrasados, onde os blasters não estão prontamente disponíveis. Elas não necessitam de cargas de energia; ao invés disso, elas empregam pentes que carregam 10 balas cada. Os pentes custam 20 créditos cada e pesam 0,1 kg.

Pistola de Íons
Pistolas
Uma pistola de íons dispara um feixe de energia que causa destruição em sistemas elétricos, tornando-o efetivo contra dróides, veículos, dispositivos eletrônicos, e criaturas aprimoradas ciberneticamente. Ela causa dano normal contra tais alvos e tem a chance de empurrar esses alvos um passo negativo em seu marcador de condição (veja Dano de Íons, página 167). Criaturas sem partes cibernéticas recebem metade do dano proveniente de um ataque bem sucedido e não sofrem nenhum outro efeito prejudicial.

Uma pistola de íons requer uma carga de energia para operar. Depois de 30 tiros a carga de energia deve ser substituída.

Rede
Arma Simples
Redes são usadas para caçadas e pescarias em culturas primitivas e para controle não letal de multidões nas mais avançadas.

Uma rede permite a você efetuar um ataque de agarrar (ver página 160) ou de prender (ver página 160) contra um personagem no alcance. Um personagem que esteja agarrado ou preso pode tentar escapar da rede (requer um teste de Acrobacia com CD 15) ou tentar rompê-la (requer um teste de Força com CD 20). Você pode tentar usar as aptidões Imobilizar e Derrubar com a rede, mas não pode usar as aptidões Esmagar e Arremessar.

Rifle Blaster
Rifle (veja texto)
O rifle blaster básico é o padrão entregue aos soldados através da galáxia. Alguns rifles blaster, como o Blastech E-11 (ou seu "clone", o SoroSuub Stormtrooper Um), têm uma coronha retrátil. Um rifle blaster sem uma coronha retrátil custa 900 créditos (ao invés de 1.000 créditos).

O rifle blaster requer uma carga de energia para operar. Depois de 50 tiros, a carga de energia deve ser substituída.

Rifle Blaster Esportivo
Rifle
Rifles blasters esportivos são populares tanto com a elite intergaláctica como também entre os "fronteiriços" que vivem em colônias isoladas. Os rifles blasters esportivos são legais na maioria dos sistemas e licenças especiais devem ser obtidas para carregá-los na maioria dos mundos do Núcleo. Luke Skywalker mantém um rifle blaster esportivo em seu speeder terrestre em Tatooine.

Rifles blaster esportivos freqüentemente têm uma mira telescópica montada neles (veja página 147), mas a mira telescópica não está inclusa no preço listado na Tabela 8-4: Armas de Combate à Distância.

Um rifle blaster esportivo requer uma carga de energia para operar. Depois de 100 tiros, a carga de energia deve ser substituída.

Rifle Blaster Leve de Repetição
Rifle
A blaster leve de repetição é a maior arma estilo rifle carregada por pessoal militar. Ela é somente uma arma de Disparo Automático (veja Disparo Automático, página 164).

Uma blaster leve de repetição requer uma carga de energia para operar. Depois de 30 tiros, a carga de energia deve ser substituída. Essa

Tabela 8-5: Alcance das Armas

Tipo da Arma	A Queima-Roupa (Sem Penalidade)	Curto (-2 no Ataque)	Médio (-5 no Ataque)	Longo (-10 no Ataque)
Armas Pesadas	0-50 Quadrados	41-100 Quadrados	101-250 Quadrados	251-500 Quadrados
Pistolas	0-20 Quadrados	21-40 Quadrados	41-60 Quadrados	61-80 Quadrados
Rifles	0-30 Quadrados	31-60 Quadrados	61-150 Quadrados	150-300 Quadrados
Armas Simples[1]	0-20 Quadrados	21-40 Quadrados	41-60 Quadrados	61-80 Quadrados
Armas de Arremesso[2]	0-6 Quadrados	7-8 Quadrados	9-10 Quadrados	11-12 Quadrados

1 Incluem arcos, fundas, e esferas de energia arremessadas de atlatls e cestas.
2 Incluem granadas e armas de combate corpo-a-corpo arremessadas, como lanças e sabres-de-luz

arma pode também ser conectada a um gerador de energia para um uso prolongado.

Rifle Blaster Pesado
Rifle
O rifle blaster pesado é uma versão maior e mais poderosa do rifle blaster (ver acima) freqüentemente usado por troopers clones, stormtroopers, e outras tropas durante batalhas em terreno aberto. Por causa de seu tamanho, ele não serve muito bem para combates muito próximos.

Um rifle blaster pesado requer uma carga de energia para operar. Depois de 30 tiros, a carga de energia deve ser substituída.

Rifle de projéteis
Rifle
Um rifle de projéteis é o primo maior da pistola de projéteis. Ele não necessita de uma carga de energia; ao invés disso, ele usa pentes, e cada pente carrega 20 balas. Pentes custam 40 créditos e pesam 0,2 kg.

Rifle de Íons
Rifle
Um rifle de íons é simplesmente uma versão maior da pistola de íons (veja acima). Um rifle de íons requer uma carga de energia para operar. Depois de 20 tiros, a carga de energia deve ser substituída.

Explosivos
Às vezes uma missão requer o uso de explosivos mais poderosos do que granadas ou detonadores termais. Explosivos de fixação não são armas de combate à distância e não podem ser usados como granadas. Colocar um explosivo requer um teste de Mecânica (ver página 68).

Quando fixado e ativado, o temporizado da carga começa uma contagem regressiva. Os contadores de tempo padrões podem ser ajustados em até uma hora de espera. Esperas maiores requerem contadores de tempo especializados.

Com um teste bem sucedido de Mecânica, explosivos ignoram a redução de dano de objetos aos quais estão instalados. Eventualmente bons resultados no teste de Mecânica podem aumentar ainda mais o dano (veja Lidando com Explosivos no uso da Perícia Mecânica, na página 68). Múltiplos explosivos armados para explodirem ao mesmo tempo causam dano extra: Cada vez que você dobrar o número de explosivos usados, você adiciona + 2 dados de dano. Por exemplo, dois blocos de detonita causam 7d6 pontos de dano, enquanto quatro blocos causam 9d6 pontos de dano.

Carga Explosiva
Cargas explosivas são altamente restritas, geralmente disponíveis apenas para militares ou especialistas das forças da lei, ou unidades de construção especializadas. Han Solo e seu grupo de ataque usaram cargas explosivas para acabar com o gerador de escudo em Endor no Episódio VI: *O Retorno de Jedi.*

Uma carga explosiva concentra uma grande quantidade de energia em um ponto específico, tornando-a perfeita para demolição de estruturas ou remoção de entulhos. Ela causa dano insignificante além de seu raio de explosão de 1 quadrado. Claro que danos colaterais e explosões subseqüentes geralmente acompanham o uso de uma carga explosiva.

Detonita
A detonita é um explosivo de contato que vem em blocos minúsculos parecidos com argila. Ela pode ser modelada ou moldada ao redor de um alvo e abarrotada em pequenos pedaços. A detonita é muito estável em sua forma normal e requer um contador de tempo para ser armada.

Armaduras
Armaduras protetoras existem no universo de Star Wars, mas somente os tipos mais leves são vistos amplamente em uso. Armaduras mais pesadas são consideradas muito caras, muito restritas, e também não valem o risco a menos que ela sirva como uma função adicional (como providenciar uma proteção de ambiente, como no caso da armadura Imperial de trooper da neve). Veja a Tabela 8-7: Armaduras para a lista dos tipos de armadura.

Tabela 8-6: Explosivos

Arma	Custo	Dano	Tipo de Dano	Peso	Tamanho	Disponibilidade
Carga Explosiva	1.500	10d6*	Energia	0,5kg	Diminuto	Restrita
Detonita	500	5d6*	Energia	0,1kg	Minúscula	Restrita
Contador de Tempo	250	—	—	0,1kg	Minúscula	Licenciada

** A explosão causa dano em tudo num raio de 1 quadrado.*

Muitos tipos de armaduras são restritos ou até mesmo ilegais fora dos usos militares. Em locais onde armaduras não são proibidas, um usuário delas se identifica como alguém que ou procura problemas, ou espera que eles o encontrem.

Propriedades das Armaduras

Se você escolher armadura para seu personagem, consulte a Tabela 8-7: Armaduras (página 138) para detalhes sobre os variados tipos de armaduras. As propriedades das armaduras na tabela são explicadas abaixo:

Custo: O preço da armadura. Armaduras confeccionadas para personagens de tamanho Pequeno custam metade do valor, enquanto que armaduras confeccionadas para personagens de tamanho Grande custam o dobro do valor do preço listado. Algumas armaduras têm disponibilidade limitada.

Bônus de Armadura na Defesa de Reflexos: Quando você veste a armadura, você adiciona este valor como um bônus de armadura para sua Defesa de Reflexos (ao invés de adicionar seu nível heróico para a Defesa de Reflexos).

Bônus de Equipamento na Defesa de Fortitude: Quando você veste a armadura, você adiciona este valor como um bônus de equipamento para sua Defesa de Fortitude. Alguns tipos de armaduras não concedem um bônus de equipamento para sua Defesa de Fortitude.

Bônus Máximo de Destreza: Este é o bônus máximo que você pode aplicar à sua Defesa de Reflexos proveniente de sua Destreza quando você veste este tipo de armadura. Armaduras mais pesadas limitam sua mobilidade, reduzindo sua habilidade em evitar ataques. Por exemplo, um traje de vôo blindado tem um bônus máximo de Destreza de + 3. Um personagem com uma Destreza de valor 18 normalmente ganha um bônus de + 4 em sua Defesa de Reflexos proveniente da Destreza, mas se ele estiver vestindo um traje de vôo blindado, ele somente aplica um bônus de + 3 à sua Defesa de Reflexos proveniente da Destreza.

Deslocamento: Armaduras médias e pesadas reduzem seu deslocamento em três quartos do normal (arredondado para baixo). A Tabela 8-7 mostra essa redução se você tiver um deslocamento de 6 ou 4 quadrados. Somado a isso, quando estiver vestindo uma armadura pesada, você só pode se deslocar até três vezes o valor de seu deslocamento quando correr (ao invés de quatro vezes o valor de seu deslocamento).

Peso: O peso da armadura. Armaduras confeccionadas para personagens de tamanho Pequeno pesam metade do valor normal do peso. Armaduras confeccionadas para personagens de tamanho Grande pesam duas vezes mais o valor do peso listado.

Disponibilidade: Algumas armaduras possuem disponibilidade limitada, como indicado abaixo.

Rara: Esta armadura geralmente só está disponível indo até seu planeta de origem ou adquirindo-a diretamente de seu usuário (por exemplo, pegando uma armadura carapaça de caranguejo vonduun de um guerreiro yuuzhan vong). Quando disponível no mercado aberto em outro lugar qualquer, estes itens geralmente custam o dobro do preço listado, algumas vezes muito mais.

Licenciada, Restrita, Militar ou Ilegal: A posse da armadura é limitada a certas pessoas, como descrito em Itens Restritos (veja página 123).

Penalidade de Armadura nos Testes

Quando estiver vestindo uma armadura com a qual você não é proficiente, você recebe uma penalidade de armadura nas jogadas de ataque como também nos testes de Perícia feitos usando as seguintes Perícias: Acrobacia, Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Furtividade, e Nadar. O tipo de armadura vestida determina o tamanho da penalidade: leve, - 2; média, -5; pesada, -10. Somado a isso, você não ganha os bônus de equipamento da armadura. Por exemplo, um personagem não proficiente com armadura leve que veste uma armadura de stormtrooper recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e testes de certas perícias (veja acima). Somado a isso, ele não ganha o bônus de equipamento nos testes de Percepção e não pode aplicar o bônus de equipamento na sua Defesa de Fortitude.

Descrição das Armaduras

Os tipos de armaduras listadas na Tabela 8-7: Armaduras são descritos abaixo.

Armadura Carapaça de Caranguejo Vonduun

Armadura Leve

Os guerreiros yuuzhan vong vestem em batalha esta "armadura viva" criada pela engenharia genética. A armadura gruda-se ao corpo do usuário como um parasita até que o usuário morra ou decida removê-la. Ela não é encontrada em nenhum lugar exceto em mãos dos yuuzhan vong (veja página 296).

Tabela 8-7: Armaduras

Armadura (Penalidade no Teste)	Custo	Bônus de Armadura Def Refl	Bônus de Equip. Def Fort.	Bônus Max Destreza	Desloc (6 Quadrados)	Desloc (4 Quadrados)	Peso	Disponibilidade
Armadura Leve (-2)								
Capacete e Colete Blindados	500	+2	—	+5	—	—	3kg	—
Traje de Piloto Acolchoado	2.000	+3	+1	+4	—	Energia	5kg	—
Macacão de Combate	1.500	+4	—	+4	—	—	8kg	Licenciada
Traje de Piloto Blindado	4.000	+5	+2	+3	—	—	10kg	Licenciada
Carapaça de Caranguejo Vonduun	—	+5	+5	+4	—	—	5kg	Rara
Armadura de Stormtrooper	8.000	+6	+2	+3	—	—	10kg	Militar Rara
Armadura Média (-5)								
Armadura Cerimonial	5.000	+7	—	+2	4 qdr.	3 qdr.	13kg	Restrita
Armadura Coreliana	10.000	+7	—	+3	4 qdr.	3 qdr.	20kg	Restrita
Armadura de Batalha	7.000	+8	+2	+2	4 qdr.	3 qdr.	16kg	Militar
Armadura Pesada (-10)								
Traje Espacial Blindado	12.000	+9	+3	+1	4 qdr.[1]	3 qdr.[1]	35kg	Restrita
Armadura de Batalha Pesada	15.000	+10	+4	+1	4 qdr.[1]	3 qdr.[1]	30kg	Militar

1 Se correr com armaduras pesadas, você se move apenas três vezes seu deslocamento (ao invés de quatro).

Armadura Cerimonial
Armadura Média

A armadura cerimonial mistura-se bem com projetos adornados. Guardas da República e Guardas Reais Imperiais vestem estilos diferentes de armaduras cerimoniais. Uma típica armadura cerimonial contém um capacete, proteção resistente para o peito, proteção para os ombros, e armaduras articuladas para os braços e as pernas.

Armadura Corelliana
Armadura Média

Esta vestimenta de armadura corporal contém um exoesqueleto energizado e uma série de servomotores que aumentam a força física do usuário. Usada por soldados profissionais, mercenários, e caçadores de recompensas, a armadura requer habilidade e treinamento para usá-la efetivamente.

A armadura corelliana concede ao seu usuário o bônus de equipamento de + 2 para a Força, mas somente se o usuário tiver o talento Proficiência com Armaduras (médias).

Armadura de Batalha
Armadura Média

A armadura de batalha combina um metal protetor composto de placas com um macacão acolchoado para formar um tecido protetor. Por ser disponível apenas em tamanhos padrões, a maioria dos usuários monta seu equipamento a partir de várias fontes.

Armadura de Stormtrooper
Armadura Leve

Vestidas pelos soldados de elite do Império Galáctico, a armadura de stormtrooper vem em uma variedade de modelos com base mais ou menos numa carapaça padrão preto-e-branco. Preenchida com uma eletrônica que ajuda e melhora o stormtrooper em seus deveres, ela inclui proteção ambiental rudimentar, filtragem sônica de três fases, e amplificação visual.

Variações desta armadura também existem, incluindo a armadura de trooper da neve, armadura de trooper do deserto, e armadura de trooper clone. Cada uma tem detalhes um tanto quanto diferentes, mas todas incluem as características básicas comuns a todas as armaduras de stormtrooper. Embora não esteja disponível no mercado aberto, estes trajes podem ocasionalmente ser encontrados no mercado negro (ou algumas vezes muito mais caras).

A armadura de stormtrooper (incluindo todas as variantes) concedem ao usuário que tem a aptidão Proficiência com Armaduras (leves) um bônus de equipamento de + 2 nos testes de Percepção como também visão na penumbra. A armadura de stormtrooper inclui também um comunicador integrado no capacete, permitindo comunicação com as mãos livres.

Vestir uma armadura de trooper da neve (18.000 créditos) torna você imune aos efeitos de frio extremo (veja Temperaturas Extremas, página 264).

Vestir uma armadura de trooper do deserto (18.000 créditos) torna você imune aos efeitos de calor extremo (veja Temperaturas Extremas, página 264).

Capacete e Colete Blindados

Armadura Leve

Esta amadura consiste de um capacete leve e um colete composto que, quando usados juntos, oferecem proteção limitada contra ataques.

Macacão de Combate

Armadura leve

Este macacão fortemente acolchoado é feito para conceder proteção limitada contra traumas físicos e de energia sem restringir demais o movimento do usuário.

Traje de Piloto Acolchoado

Armadura Leve

Preferido por pilotos de caças estelares por toda parte da galáxia, o traje acolchoado de piloto de uma peça protege contra descompressão, forças G, e ambientes nocivos. Ele também concede proteção limitada contra ataques. Um traje acolchoado de piloto vem com um conjunto de luvas e capacete que vedam o usuário e concede até 10 horas de suporte de vida, permitindo-lhe sobreviver no vácuo do espaço ou em qualquer outro ambiente hostil.

Traje de Piloto Blindado

Armadura Leve

Um traje de piloto pronto para o combate que concede proteção extra contra o vácuo por períodos limitados, esta armadura vem em vários modelos, incluindo o corelliano TX-3 (preferido por várias gangues de piratas) e o traje de piloto Imperial TIE (vestido pelos pilotos de caças TIE por todo o Império). Um traje de piloto blindado concede até 10 horas de suporte de vida, permitindo o seu usuário sobreviver no vácuo do espaço ou qualquer outro ambiente hostil.

Traje Espacial Blindado

Armadura Pesada

Este macacão de cobertura completa contém um sistema de suporte de vida fechado que concede tudo do que o usuário necessita para sobreviver por 24 horas no vácuo do espaço ou qualquer outro ambiente hostil.

Equipamento

Uma amostra de equipamento comum disponível durante o período de tempo coberto neste livro é dada na Tabela 8-8: Equipamento. Consulte as descrições abaixo para outras informações pertinentes.

Vestir Armadura ou Não?

A Defesa de Reflexos de um personagem pode ser melhorada com armadura. Entretanto, um personagem que veste armadura escolhe aplicar o bônus de armadura para sua Defesa e Reflexos ao invés de seu nível heróico. Ele também escolhe receber penalidades em seus testes de Perícia (veja Penalidade de Armadura nos testes, página 137).

Quanto mais o personagem ganha níveis, a armadura se torna menos atraente. Por exemplo, um personagem heróico de 5º nível tem poucos motivos para vestir uma armadura que conceda um bônus de armadura de +5 ou menor, a menos que a armadura conceda algum outro benefício útil ou o personagem tenha os talentos Defesa Blindada ou Defesa Blindada Aprimorada (veja página 53). Ainda assim, alguns personagens desfrutam o benefício de ter uma maior Defesa de Fortitude e um maior Limite de Dano; contra muitos oponentes perigosos, a armadura pode literalmente ser a diferença entre a vida e a morte.

Dispositivos de Comunicações

Para dispositivos de comunicações no jogo de RPG Star Wars assume-se que usam o mesmo ajuste básico de freqüências. As diferenças principais entre eles estão no alcance, tamanho, e quais tipos de dados (áudio, visual, ou holográfico) eles podem transmitir. Se dois ou mais dispositivos de comunicação estão dentro do alcance de um outro e compartilham um tipo de dado, eles podem se comunicar.

Comunicador

Um transceptor pessoal de comunicações, o comunicador consiste de um receptor, um transmissor, e uma fonte de energia. Os comunicadores vêm em uma variedade de formas e estilos.

Comunicadores de curto alcance têm um alcance de 50 quilômetros ou órbita baixa, e eles podem ser incorporados dentro de capacetes e armaduras; por exemplo, uma armadura de stormtrooper inclui um capacete equipado com um comunicador de curto alcance.

Um comunicador de longo alcance tem um alcance de 200 quilômetros ou órbita elevada, e ele necessita de um conjunto de comunicação do tamanho de uma mochila. Pelo dobro do preço, um comunicador de longo alcance pode ser miniaturizado para uma unidade do tamanho do punho.

Criptografia: Um comunicador pode ter rotinas de criptografia fisicamente incorporadas (somando +10 para a CD de todos os testes de Usar Computador feitos para interceptar sua transmissão) por dez vezes o preço básico.

Capacidade de Vídeo: Um comunicador pode ter capacidade de vídeo (imagens em duas dimensões em adição ao áudio) pelo dobro do preço básico.

Capacidade Holográfica: Um comunicador pode ter capacidade holográfica (imagens tridimensionais em adição ao áudio) por cinco vezes o preço básico.

Misturador de Freqüências Portátil
Este é um simples dispositivo suplementar que pode ser conectado a qualquer dispositivo de comunicações normal, como um comunicador ou um transceptor mais avançado. O misturador de freqüências portátil automaticamente codifica qualquer mensagem enviada a fim de que ela só possa ser lida por um dispositivo de comunicações equipado com um misturador de freqüências portátil unido a ele. Qualquer um que intercepte a mensagem codificada deve fazer um teste de Usar Computador contra CD 30 para decodificá-la.

Caixa de Voz
Uma caixa de voz é uma simples unidade de reprodução de áudio com 12 frases pré-programadas em Básico ("Sim", "Não", "Talvez", "Saudações", "Vá embora", "Quanto custa?", "Por favor, leve-me a alguém com autoridade", "Eu entendo", "Eu preciso de ajuda", "Eu posso ajudar você", "Eu não tenho intenção de fazer mal", "Eu estou com fome"), cada uma com seu próprio botão. Estes dispositivos são usados por espécies que entendem o Básico, mas que não podem falá-lo (como os gamorreanos e wookiees). Dispositivos que falam essas frases em outras línguas também existem.

Alterar uma ou mais frases pré-programadas de uma caixa de voz requer um teste de Usar Computador com CD 10.

Computadores e Dispositivos de Armazenamento
Um computador inclui qualquer dispositivo eletrônico que armazena e processa dados. Seu valor de Inteligência representa sua capacidade de processamento e é relevante quando se faz o teste de Usar Computador (veja página 78).

- Se a atitude do computador em relação a você for amistosa ou prestativa, ele concede um bônus de equipamento igual ao bônus de Inteligência dele (se houver) em qualquer teste de Usar Computador que você faça usando este computador.

- A Defesa de Vontade do computador é igual a 15 + o modificador de Inteligência do computador. Quando você estiver tentando melhorar seu acesso ao computador (veja página 79), seu teste de Usar Computador deve igualar ou exceder a Defesa de Vontade do computador.

Dispositivos de Armazenamento: Alguns computadores são muito simples, e são usados somente para gravar, armazenar, ou visualizar os dados. Alguns dispositivos de armazenamento incluem um sistema operacional básico e uma tela que permite de forma manual a visualização, entrada, e edição dos dados, mas esses são mais caros.

Cilindro de Código
Um dispositivo de segurança compacto codificado usado por muitos militares, políticos, ou oficiais de corporação, o cilindro de código acessa dados de computador através de plugues de dróides ou concede acesso a instalações restritas. Cada cilindro apresenta dados de autorização de segurança pessoais do usuário. Pessoal de alto escalão pode carregar mais que um cilindro, cada um com diferentes códigos de acesso criptografados dentro deles. Cidadãos da República, oficiais Imperiais, e o pessoal da Nova República os usam para facilitar medidas de segurança.

Os cilindros de código são dispositivos de armazenamento com Inteligência 10 e Defesa de Vontade 15. Melhorar o seu acesso ao cilindro de código é difícil porque o cilindro tem uma atitude inicial hostil (veja página 78). Se sua jogada de teste de Usar Computador falha por 5 ou mais, o cilindro de código ativa o programa de autodestruição e arruína o cilindro.

Chip de Crédito
O chip de crédito é um pequeno cartão achatado que provê um código de segurança e faixas de memória algorítmicas de crédito. O chip pode guardar um número específico de créditos apropriados ao governo que o cria, ou ele pode extrair de uma conta específica carregada pelo usuário. Chips de crédito não apenas permitem acesso rápido e fácil à transferência de fundos, mas também protegem o usuário de roubos.

Os chips de crédito são dispositivos de armazenamento com Inteligência 10 e Defesa de Vontade 15. Melhorar seu acesso ao chip de crédito é muito difícil por que o chip tem uma atitude inicial hostil (ver página 78). Uma vez que ele for amistoso, você pode extrair da conta com a qual ele está conectado. Se você falha por 5 ou mais em seu teste de Usar Computador para melhorar o acesso, o programa de segurança do chip de crédito detecta a tentativa do intruso e se autodestrói.

Modificar um chip de crédito a fim de que os computadores do governo e do banco pensem que ele está extraindo de uma conta diferente ou que ele tem um valor diferente armazenado é quase impossível: os computadores bancários possuem Defesa de Vontade 30 e uma atitude inicial hostil (ver página 78); ainda pior, você não saberá se seu teste foi bem sucedido até você tentar usar o chip de crédito modificado. Se você falhar, o computador do governo ou do banco ordenará que o programa de autodestruição do chip seja ativado, arruinando o chip. Se você falhar por 5 ou mais, o programa de autodestruição do chip é ativado e o computador do governo ou do banco descobrirá sua localização, despachando o pessoal da segurança para apreendê-lo.

Cartão de Dados
Um cartão de dados é um dispositivo de armazenamento simples com Inteligência 2. Exclusivamente destinados para o armazenamento externo de um computador, ele não tem interface direta para exibição, edição, ou entrada de dados.

Tabela 8-8: Equipamento

Dispositivos de Comunicação	Custo	Peso
Comunicador de Curto Alcance	25	0,1kg
Comunicador de Longo Alcance	250	1kg
Misturador de Frequências Portatil	400	0,5kg
Caixa de Voz	200	0,1kg
Computadores e Dispositivos de Armazenamento	**Custo**	**Peso**
Cilindro de Código	500	0,1kg
Chip de Crédito	100	0,1kg
Cartões de Dados em Branco (10)	10	0,1kg
Datapad	1.000	0,5kg
Holoprojetor Pessoal	1.000	0,5kg
Computador Portátil	5.000	2kg
Dispositivos de Detecção e Vigilância	**Custo**	**Peso**
Eletrobinóculos	1.000	1kg
Lanterna	10	1kg
Lanterna de Fusão	25	2kg
Unidade de gravação		
Audiogravador	25	0,1kg
Hologravador	100	0,1kg
Videogravador	50	0,1kg
Conjunto de Sensores	1.500	9kg
Suporte de Vida	**Custo**	**Peso**
Respirador Aquata	350	0,2kg
Máscara de Respirar	200	2kg
Canastrel / Filtro Atmosférico	25	1kg
Traje de Piloto	1.000	3kg
Traje Espacial	2.000	15kg
Equipamento Médico	**Custo**	**Peso**
Tanque de Bacta (vazio)	100.000	500kg
Bacta, 1 litro[1]	100	2kg
Prótese Cibernética	1.500[2]	Variável
Estojo Médico	600	20kg
Medpac	100	1kg
Estojo Cirúrgico	1.000	10kg

Equipamento de Sobrevivência	Custo	Peso
Corrente (3 metros)	25	2,5kg
Kit de Campo	1.000	10kg
Propulsor Pessoal	300	30kg
Dispersor de Cabo Líquido (15 metros)	10	0,2kg
Pacote de Ração	5	0,1kg
Corda Sintética (45 metros)	20	2,5kg
Ferramentas	**Custo**	**Peso**
Algemas	50	0,5kg
Extintor de Incêndio	50	3kg
Fita de Malha	5	0,5kg
Gerador de Energia	750	15kg
Carga de Energia	25	0,1kg
Carregador de Energia	100	1kg
Kit de Segurança	750	1kg
Kit de Ferramentas	250	1kg
Cinto de Utilidades	500	4kg
Acessórios para Armas e Armaduras	**Custo**	**Peso**
Bandoleira	100	2kg
Conjunto para Capaceta	4.000	1kg
Coldre		
Oculto	50	0,2kg
De Cintura	25	0,5kg
Mira Telescópica		
Padrão	100	0,2kg
Aperfeiçoada com Visão na Penumbra	1.000	1,2kg

1 Leva-se 300 litros para encher um tanque de bacta
2 O custo de uma prótese cibernética não inclui o custo cirúrgico para instalá-la (500 créditos)

Datapad
Estes computadores pessoais de mão servem como bloco de notas, agenda, calculadora, e programa de desenhos. Somado à performance das funções de computador básicas, os datapads podem interagir com redes maiores de computadores via cabo ou comunicador.

Um datapad é um computador com Inteligência 12. Os datapads mais simples também existem (Inteligência 10, 100 créditos), mas eles são na verdade apenas dispositivos de armazenamento com um tela para visualização, e capacidade para entrada e edição de dados; eles não podem rodar programas.

Holoprojetor Pessoal
Um transmissor de holograma pessoal de mão pode ser usado para visualizar imagens tridimensionais em tempo real ou gravá-las, ou para transmitir informação através de uma conexão com um comunicador. Este dispositivo de armazenamento tem Inteligência 2 e memória suficiente para guardar até 1 hora de gravação holográfica ou 1.000 imagens holográficas.

Computador Portátil
Compactos e leves o suficiente para serem carregados em uma pasta de executivo ou mochila, mas poderoso o suficiente para rodar razoavelmente programas complexos, os computadores portáteis são a tecnologia de informação de escolha para qualquer um que precise acessar uma grande quantidade de dados enquanto estiver viajando. Como tal, eles são particularmente populares com executivos viajando a negócios, comandantes militares no campo, e especialistas em computadores.

Os computadores Portáteis têm Inteligência 14.

Dispositivos de Detecção e Vigilância
Alguns dispositivos de detecção melhoram a habilidade natural do personagem para perceber seu ambiente (por exemplo, macrobinóculos), concedendo um bônus ou reduzindo penalidades nos testes de Percepção. Outros usam sensores para analisar seus arredores além dos alcances visuais e auditivos normais.

Eletrobinóculos
Este dispositivo aumenta objetos distantes na maioria das condições de iluminação. Um visor interno concede dados de alcance, azimute verdadeiro e relativo, e elevação. Opções de visualização incluem zoom e observação panorâmica. Os eletrobinóculos também apresentam sensores de radiação e um modo de visão noturna que concede visão no escuro (veja Visão no Escuro, página 268), fora do alcance de visão normal do usuário.

Os eletrobinóculos reduzem as penalidades de alcance nos testes de Percepção para -1 para cada 10 quadrados de distância (ao invés de -5 para cada 10 quadrados de distância).

Lanterna
Uma lanterna é um dispositivo de iluminação portátil que projeta um feixe de luz de até 6 quadrados.

Lanterna de Fusão
Uma fonte de iluminação de mão maior do que a lanterna, a lanterna de fusão produz luz e calor. A luz se espalha para fora da lanterna produzindo iluminação em um raio de 6 quadrados.

Unidade de Gravação
Este dispositivo de armazenamento é um gravador de áudio, de vídeo, ou holográfico, com um recurso de reprodução. Ele tem Inteligência 1 e 1 unidade de memória. Você pode modificar uma gravação (editando, apagando, ou rearranjando a ordem dos eventos) com um teste de Usar Computador contra CD 15. Entretanto, qualquer um pode fazer um teste resistido de Percepção (se estiver observando a gravação) ou um teste resistido de Usar Computador (se inspecionou os dados da gravação) para detectar quaisquer modificações que você tenha feito. Editar ou modificar uma gravação sem passá-la primeiro para um computador pode ser difícil: Adicione o modificador de Inteligência da unidade de gravação (-5) para qualquer teste de Usar Computador que você faça para mudar a gravação.

Audiogravador: Um gravador de áudio armazena 100 horas de som de alta qualidade.

Vídeogravador: Um gravador de vídeo armazena 10 horas de vídeo de alta qualidade.

Hologravador: Um gravador holográfico armazena 1 hora de holografia de alta qualidade.

Conjunto de Sensores
Um dispositivo de análise portátil, o conjunto de sensores é um volumoso retângulo apresentando uma variedade de mostradores e interruptores, uma tela de leitura, e um disco de análise. Ele concede detalhes gerais em sinais de comunicação, formas de vida, ou ameaças dentro do alcance de 1 Km. Operar um conjunto de sensores requer uma ação padrão e concede um bônus de circunstância de +5 nos seus testes de Percepção até o final do seu próximo turno.

Suporte de Vida
O jogo de RPG Star Wars inclui muitos ambientes hostis, variando das profundezas do oceano a atmosferas venenosas até o vácuo do espaço. Estes dispositivos possibilitam às criaturas operarem em tais ambientes.

Respirador Aquata
Enquanto estiver submerso, um Respirador Aquata pode conceder até 2 horas de ar respirável através de seu bocal. Qui-Gon Jin e Obi-Wan Kenobi usaram Respiradores Aquata enquanto nadavam para Otoh Gunga no Episódio I: *A Ameaça Fantasma,* e Obi-Wan Kenobi usou o seu novamente enquanto

escapava dos troopers clones em Utapau no Episódio III: A Vingança dos Sith.

Máscara de Respirar

Este sistema de filtragem atmosférica pessoal consiste de uma máscara que encaixa sobre o nariz e a boca e um tubo que conecta a máscara a um sistema de suporte de vida portátil. Uma máscara de respirar concede 1 hora de atmosfera respirável antes que o filtro e o canastrel atmosférico tenham que ser substituídos. Uma máscara de respirar funcional concede imunidade a venenos inaláveis, incluindo atmosferas venenosas. Uma máscara de respirar não concede nenhuma proteção contra temperaturas extremas ou o rigor do vácuo.

Um sistema de máscara de respirar pode ser incorporado dentro de um traje de armadura; a armadura de Darth Vader contém tal sistema.

Substituir o filtro e o canastrel atmosférico requer um teste de Mecânica com CD 10.

Traje de Piloto

O traje de piloto é um macacão de cobertura completa de uma peça (mais o capacete) que concede suporte de vida, protege o usuário de ambientes hostis, e previne o usuário de sucumbir aos efeitos adversos da alta velocidade do vôo. Um traje de piloto inclui um conjunto de luvas e capacete que vedam o usuário e concede até 10 horas de suporte de vida.

Enquanto você tiver suporte de vida restando, você está imune a qualquer atmosfera hostil ou ameaça de veneno que possa ser inalado. O traje também concede um bônus de equipamento de +1 à sua Defesa de Fortitude.

Traje Espacial

Este macacão de cobertura completa contém um sistema de suporte de vida fechado que concede tudo do que o usuário necessita para sobreviver por 24 horas no vácuo do espaço ou qualquer outro ambiente hostil.

Enquanto você tiver suporte de vida restando, você está imune a qualquer atmosfera ou ameaça de veneno que possa ser inalado. O traje também concede um bônus de equipamento de +2 à sua Defesa de Fortitude.

Equipamento Médico

Equipamentos médicos por si só não recuperam pontos de vida perdidos – eles somente podem ajudar quando usados com a perícia Tratar Ferimentos (veja página 76). Diversos tipos comuns de equipamentos médicos estão descritos abaixo.

Tanque de Bacta

Este grande tanque especializado é preenchido com um agente curador poderoso, bacta, o qual promove uma cura rápida.

Um tanque de bacta pode ser usado juntamente com cirurgia (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76). Se o teste de Tratar Ferimentos for bem sucedido, o paciente cura um número de pontos de vida igual a seu nível de personagem em adição ao que é concedido com a cirurgia.

Um tanque de bacta também pode ser usado no tratamento de doença, veneno, ou radiação em uma criatura. Nesse caso, o tanque de bacta concede um bônus de equipamento de +5 no seu teste de Tratar Ferimentos.

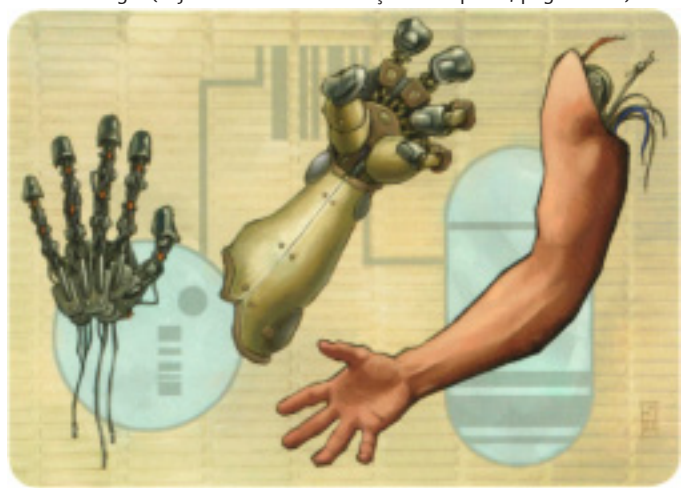
Um tanque de bacta e um suprimento de bacta são caros. Desta forma, equipamentos médicos geralmente são encontrados somente em hospitais, a bordo de naves capitais, e dentro das bases militares mais importantes. Cada hora de tratamento consome um litro de bacta, o qual custa 100 créditos. Um típico tanque possui até 300 litros de bacta, e o tanque deve possuir pelo menos 150 litros todas às vezes para conceder algum benefício. Somente uma criatura pode ser emersa no tanque de cada vez.

Prótese Cibernética

Próteses substitutas no universo de Star Wars freqüentemente tomam a forma de simulações mecânicas alimentadas por baterias minúsculas de alta-capacidade e incitados pelos impulsos bioelétricos do destinatário. Na verdade, alguém que perde um membro ou uma extremidade pode ter um substituto eletrônico que age da mesma forma que (e em alguns casos se parece com) o original.

Dispositivos de próteses cibernéticas são incomuns, mas dificilmente raros. Luke Skywalker ganhou um substituto cibernético para sua mão direita, perdida em batalha contra Darth Vader – o qual, na sua vez, teve a maior parte de seu próprio corpo substituído com próteses cibernéticas anos antes.

Conectar uma prótese cibernética requer a aptidão Cirurgia com Cibernéticos (veja página 86). Uma vez conectado, o substituto cibernético se comporta tão bem quanto o membro ou a extremidade original. Próteses cibernéticas comuns incluem braços, mãos, pernas, pés, e vários órgãos internos. Somado ao custo das próteses, o destinatário deve também cobrir o custo da cirurgia (veja a Tabela 8-9: Serviços e Despesas, página 147).



Ao contrário de outras criaturas, uma criatura com prótese cibernética recebe dano total proveniente de armas e ataques que causam dano por íons.

Pelo fato da Força estar presente em todas as coisas vivas, mas não em máquinas, criaturas com próteses cibernéticas recebem uma penalidade de -1 nos testes de Usar a Força para cada prótese substituta (até uma penalidade máxima de -5).

Estojo Médico

Este estojo médico do tamanho de uma mochila inclui quase tudo que um paramédico precisa para salvar uma vida: análise de diagnóstico, antiveneno, remédios para combater os efeitos de água contaminada e envenenamento por radiação, tratamento para queimadura, desfibriladores, respirador, cobertores de choque, mangueiras de pressão, uma maca repulsora desmontável para transporte do paciente (capaz de pairar com 160 kg carregada), e até mesmo limitadas ferramentas cirúrgicas. Somado a isso, um estojo médico tem seis bolsas externas para carregar suprimentos médicos descartáveis, como os medpacs.

Você precisa de um estojo médico para reviver um personagem que está morrendo, tratar doença, tratar veneno, ou tratar radiação (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76).

Medpac

Medpacs são pacotes compactos feitos para equipar tanto um médico treinado para ele trabalhar em campo como para permitir indivíduos não treinados a aplicar primeiros socorros em emergências. Um medpac contém bandagens, bacta, carnes sintéticas, coagulantes, estimulantes, e outros remédios feitos para ajudar um paciente ferido a se recuperar rapidamente.

Uma vez que você usa um medpac, seu conteúdo é gasto até mesmo se seu teste de Tratar Ferimentos não for bem sucedido. Qualquer criatura somente pode se beneficiar do uso de um medpac uma vez em um período de 24 horas. (Veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76, para maiores informações).

Estojo Cirúrgico

Este estojo pequeno contém os instrumentos que um personagem precisa para executar uma cirurgia em um personagem ferido usando a perícia Tratar Ferimentos (veja página 76). Você deve ser treinado na perícia Tratar Ferimentos para executar a cirurgia usando um estojo cirúrgico.

Equipamentos de Sobrevivência

Se você estiver explorando o Mar de Dunas de Tatooine ou escalando as montanhas vulcânicas de Mustafar, você precisa do equipamento certo para sobreviver. As considerações mais importantes é a comida, a água, o abrigo, e um meio para sinalizar por ajuda. Em muitos mundos, a carência de um equipamento de sobrevivência leva a uma morte rápida.

Manto para Todas as Temperaturas

Este manto-agasalho protege seu usuário dos elementos, concedendo um bônus de equipamento de +5 para a Defesa de Fortitude de seu usuário contra calor extremo e frio extremo (veja Temperaturas Extremas, página 164).

Corrente

Esta corrente de 3 metros (2 quadrados) de comprimento tem redução de dano 10 e 5 pontos de vida. Ela tem Força 44 e pode suportar seguramente até 5 toneladas métricas de peso, e ela pode ser quebrada com um teste de Força contra CD 32.

Kit de Campo

Essencialmente uma mochila cheia de equipamento de sobrevivência, o típico kit de campo contém dois cantis condensadores com sistemas de purificação de água incorporado neles, um jogo de proteção solar, rações alimentares equivalentes a uma semana, duas lanternas, duas máscaras de respirar, 24 filtros, 12 canastreis atmosféricos, e um manto para todas as temperaturas.

Você precisa de um kit de campo para fazer um teste de Sobrevivência para resistir a temperaturas extremas (veja a perícia Sobrevivência, página 75).

Propulsor Pessoal

Um propulsor pessoal é um sistema de propulsão que um personagem pode prender a si, permitindo o vôo sobre curtas distâncias. Controles de braço e punho são empregados para manobrar. Ativar um propulsor pessoal é uma ação rápida, e você ganha um deslocamento de vôo de 6 quadrados até o final de seu turno. Um propulsor pessoal tem 10 cargas e pode ser usado continuamente; nenhuma ação rápida é necessária para ativar o propulsor pessoal em rodadas subseqüentes de uso.

Manobras de rotina não requerem um teste de Pilotar, mas você deve fazer um teste de Pilotar contra CD 20 se você aterrissa depois de se movimentar mais do que 12 quadrados durante o mesmo turno; em uma falha, você cai prostrado.

Um propulsor pessoal pode levantar até 180 kg enquanto estiver em vôo. Substituir as células de combustível custa 100 créditos.

Dispersor de Cabo Líquido

Dispersores de cabo líquido contêm um líquido especial que instantaneamente se solidifica mediante contato tanto com atmosfera ou vácuo formando um cabo flexível, forte, e leve. O dispersor contém líquido suficiente para 15 metros (10 quadrados) de cabo e é recarregável em distribuidores autorizados. O cabo tem Força 28 e pode seguramente suportar até 560 kg, e ele pode ser rompido com um teste de Força contra CD 24.

Pacote de Ração
Pacotes de ração são refeições compactas que tomam pouco espaço (você pode acomodar seis em uma bolsa feita para carregar um datapad), mas têm todos os requerimentos para nutrir uma pessoa por um dia. Cada pacote de ração é feito para funcionar para um grande numero de espécies. A comida não é apetitosa, e não inclui água, mas ela previne a má nutrição.

Corda Sintética
Embora não seja tão compacta e conveniente quanto o dispersor de cabo líquido, a corda sintética é mais forte e mais resistente. Um rolo contém 45 metros (30 quadrados) de corda sintética, e ao contrário do cabo líquido ela é feita para ser reusada. A corda sintética tem Força 30 e pode seguramente suportar até 720 kg, e ela pode ser rompida com um teste de Força contra CD 25.

Ferramentas
Qualquer objeto feito para tornar uma tarefa mais fácil – ou cuidar dela inteiramente – é essencialmente uma ferramenta. A maior parte dos trabalhos técnicos pode ser executada com um kit de segurança ou kit de ferramentas, mas alguns dispositivos não inclusos nesses conjuntos não se enquadram em nenhuma outra categoria. E são apresentados aqui.

Algemas
Algemas são instrumentos de contenção de duraço feitas para prender juntos dois membros de um prisioneiro, normalmente os tornozelos, mas é possível prender um braço a uma perna ou usar as algemas para enganchar o prisioneiro numa árvore. As algemas têm redução de dano 10, 20 pontos de vida, e Força 40. Quebrá-las requer um teste de Força contra CD 30, e removê-las sem o código para liberá-las de sete dígitos requer um teste de Mecânica contra CD 25. As algemas podem ser presas a qualquer membro de qualquer criatura de tamanho Grande, Médio, ou Pequeno.

Célula de Energia
Estas baterias pequenas proporcionam energia para dispositivos, incluindo certos tipos de armas. Uma célula de energia se parece com um disco pequeno e chato. Uma célula de energia pode ser recarregada com um carregador de energia.

Extintor de Incêndio
Uma rajada de uma rodada completa proveniente dessa ferramenta produz uma nuvem química que concede uma camuflagem total (veja página 164). Aqueles dentro da nuvem não podem ver alvos fora da nuvem, e aqueles fora da nuvem não podem ver os alvos dentro dela. A nuvem se espalha por 1 quadrado em todas as diferentes direções para cada rodada em que ela é ativada. Ela se dissipa depois de 3 rodadas (não importando quão grande é a nuvem). Cada rajada de rodada completa esgota um décimo do suprimento químico do extintor de incêndio.

Se usado para seu propósito no qual é destinado, o extintor pode apagar o fogo de até 10 quadrados de tamanho, a uma taxa de 1 quadrado por rodada antes que ele se esvazie.

Recarregar o extintor de incêndio é uma ação de rodada completa. Cartuchos químicos substitutos para o extintor custam 25 créditos cada.

Fita de Malha
A utilidade da fita de malha é limitada somente pela imaginação do personagem. A fita de malha adesiva tem Força 15 e pode suportar até 90 kg indefinidamente (e até 180 kg por até 5 rodadas). A fita de malha por si só tem Força 20 quando usada para prender outro personagem e requer um teste de Força contra CD 20 para rompê-la.

Um rolo contém 30 metros (20 quadrados) de fita de 5 centímetros de espessura.

Gerador de Energia
Um gerador de energia é um reator de fusão pequeno que concede energia contínua para armas pesadas, veículos, estruturas, e maquinário. Ele pode alimentar qualquer coisa indefinidamente até um veículo de tamanho Imenso ou uma estrutura de tamanho Imenso, ou um veículo de tamanho Colossal ou estrutura de tamanho Colossal por um dia, e um veículo de tamanho Colossal (fragata) ou estrutura de tamanho Colossal (fragata) por uma hora. Depois disso, ele é desabilitado e deve ser reparado.

Se um gerador de energia é destruído enquanto estiver em uso, seu reator de fusão sobrecarrega e explode vazando plasma na área circundante. Quando um reator de fusão explodir, faça uma jogada de ataque (1d20 + 10) contra a Defesa de Reflexos de cada alvo dentro de 4 quadrados da explosão. Se o ataque for bem sucedido, o alvo recebe 8d6 pontos de dano por energia. Se o ataque errar, o alvo recebe metade do dano. Um alvo com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano proveniente de um ataque bem sucedido, e nenhum dano se o ataque errar. Esse é um ataque de área.

Carga de Energia
Uma carga de energia é uma bateria retangular compacta que se encaixa dentro do cabo ou do cano de uma arma de energia, tal como um blaster, concedendo a energia necessária para dispará-la. Uma carga de energia pode ser recarregada com um carregador de energia.

Carregador de Energia
Um carregador de energia é usado para recarregar uma carga de energia ou uma célula de energia. O processo de recarregar leva 4 horas, e somente uma carga de energia ou célula de energia pode ser recarregada por vez. Um carregador de energia possui energia suficiente para recarregar 100 cargas ou células, mas ele é normalmente conectado ao suprimento de energia de uma nave ou estrutura, permitindo-o uma capacidade de recarga efetivamente ilimitada.

Kit de Segurança

Um kit de segurança é um conjunto de ferramentas especiais para quebrar travas mecânicas e eletrônicas. Ele normalmente inclui componentes eletrônicos e dispositivos dedicados a sensores. Na maioria dos mundos, a posse de um kit de segurança é ilegal para qualquer um que não tiver as permissões adequadas, como membros de agências de forças da lei e especialistas profissionais de segurança.

Um kit de segurança é necessário para desarmar armadilhas ou desabilitar sistemas de segurança usando a perícia Mecânica (veja página 68). Um kit de segurança contém um comunicador que monitora freqüências tipicamente usadas por alarmes silenciosos, e daí alertar ao usuário caso o alarme seja ativado durante a operação.

Kit de Ferramentas

Você precisa de um kit de ferramentas para reprogramar um dróide ou reparar um dróide danificado ou veículo.

Um kit de ferramentas também faz reparos em dispositivos mais simples. Um kit de ferramentas padrão representa uma ampla coleção de ferramentas feitas para desmontar, analisar, modificar, e reconstruir quase qualquer dispositivo tecnológico. A maioria dos técnicos personaliza seu kit de ferramentas ao longo dos anos, mas quase todos contêm uma sonda de eletro-choque (para causar curto circuito em componentes eletrônicos ou fios soldados), cortador de fusão (para cortar em pedaços de duraço e materiais similares), hidrochave (para apertar e desprender todos os tipos de parafusos e trancas), solda laser (para soldar coisas), calibrador de energia (para analisar circuitos e agir como uma célula de energia emergencial), pé-de-cabra de força (para forçar coisas a abrir), sensores sonda, solda sônica (para conectar coisas quando você não pode proporcionar fogo), vários circuitos e cabos conectores, cortadores vibratórios (para coisas que não necessitam de um cortador de fusão), e óculos de soldador (assim você não queima seus olhos).

Muitas dessas ferramentas podem ser usadas como armas improvisadas. Elas são classificadas como armas simples, mas como elas não são feitas para combate, elas impõem uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque. (Dróides com tais ferramentas montadas não sofrem essas penalidades, já que eles não têm de lidar com uma empunhadura irregular). Diferentes ferramentas causam diferentes danos: sonda de eletro choque, 1d8 de íons; cortador de fusão, 2d6 de energia; solda laser, 1d8 de energia; pé-de-cabra de força, 1d8 de concussão; solda sônica, 1d8 de energia.

Cinto de Utilidades

Um cinto de utilidades tem várias bolsas contendo um suprimento de três dias de cápsulas de comida, um medpac, um kit de ferramentas, uma carga de energia reserva, uma célula de energia reserva, uma lanterna, um comunicador, um dispersor de cabo líquido com um pequeno gancho, e um par de bolsas vazias para qualquer coisa a mais que o usuário queira adicionar (até 0,5 kg por bolsa).

Acessórios para Armas e Armaduras

Um número de acessórios à parte pode aprimorar a performance de alguém no campo de batalha.

Bandoleira

Uma vez que existem muitos tipos de armas, há igualmente um grande número de tipos de munição. Dependendo das armas que o usuário carrega, uma bandoleira pode conter células de energia ou cargas de energia (para blasters), pentes de projéteis (para armas de projéteis), setas explosivas (para bestas de energia), pacotes de mísseis (para lançadores de mísseis), granadas, facas, ou qualquer número de outras formas de munição.

Uma bandoleira tem 12 espaços que podem carregar, cada um, uma única arma minúscula (como uma granada ou faca) ou uma única peça de equipamento pesando até 0,5 kg. Qualquer item na bandoleira pode ser pego com uma ação de movimento.

Conjunto para Capacete

Quando instalado em um capacete de um traje de armadura, este conjunto eletrônico permite que a armadura conceda ao usuário um bônus de equipamento de +2 nos testes de Percepção como também visão na penumbra. Somado a isso, ele inclui um comunicador de mão livre integrado. A armadura de stormtrooper e suas variantes incluem tal sistema (SAAMF - Sistema de Aquisição de Alvos de Múltipla Freqüência), já incluso em suas estatísticas. Instalar um conjunto para capacete consume 1 hora e um teste de Mecânica contra CD 20.

Coldre

Coldres estão normalmente disponíveis para todas as armas médias ou pequenas. (Armas grandes são normalmente carregadas em alças de ombro, cabides, ou talabartes que custam tanto como um coldre de cintura). Um coldre para arma de combate corpo-a-corpo é geralmente chamado de bainha.

Coldre de cintura: Este coldre leva a arma num local facilmente acessível – e também facilmente de ser visto.

Coldre Oculto: Um coldre oculto é feito para manter uma arma fora de vista (veja a perícia Furtividade, página 67). Na maioria dos casos, este é um coldre de ombro (a arma se acomoda debaixo da axila do usuário, presumivelmente sob uma jaqueta, colete, ou manto). Armas de tamanho Pequeno ou Minúsculo e sabres de luz de uma única lâmina podem ser carregados em coldres ocultos na cintura (freqüentemente colocados na cintura do usuário nas costas). Armas de tamanho Minúsculo e sabres de luz de uma única lâmina podem também ser carregados no tornozelo, botas, ou coldres de pulso.

Um coldre oculto permite a você sacar uma arma escondida como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão, mas você recebe uma penalidade de -5 nos seu teste de Furtividade para esconder a arma.

Mira Telescópica

Uma mira telescópica é um dispositivo de visão que torna mais fácil acertar alvos distantes. Entretanto, ela proporciona um campo muito limitado de visão, tornando seu uso difícil. Instalar uma mira telescópica em um rifle ou pistola requer 10 minutos e um teste de Mecânica com CD 10.

Padrão: Uma mira telescópica padrão reduz o alcance em uma categoria (por exemplo, de alcance Médio para Curto). Entretanto, você deve mirar em seu alvo para ganhar esse benefício, e você perde esse benefício se você mudar de alvo ou se você perder a linha de visão até seu alvo (veja Mirar, página 161).

Aprimorada com Visão na Penumbra: Uma mira telescópica com visão na penumbra funciona da mesma forma que uma mira telescópica padrão em iluminação normal. Entretanto, depois que mirou um alvo, ela permite ao usuário ignorar a camuflagem (mas não a camuflagem total) proveniente da escuridão enquanto estiver atacando esse alvo.

Serviços e Despesas

Uma breve lista de serviços comuns e despesas é apresentada na Tabela 8-9: Serviços e Despesas. Os custos estipulados na tabela são apenas um guia; o custo de certos serviços e despesas pode ser maior em áreas isoladas ou primitivas.

Carga

As regras de carga determinam o quanto seu equipamento deixa você mais lento. A carga se divide em duas partes: carga por armadura e carga por peso total.

Carga por Armadura

Sua armadura define seu bônus máximo de Destreza na sua Defesa de Reflexos, sua penalidade de armadura nos testes, seu deslocamento, e quão rápido você se move quando você corre (veja Armaduras, página 136). A menos que seu personagem seja fraco ou esteja carregando muito equipamento, isso é tudo o que você precisa saber. O equipamento extra que seu personagem carrega, tal como armas e medpacs, não irão deixar seu personagem ainda mais lento, mais do que sua armadura já deixa.

Se seu personagem, entretanto, estiver carregando uma carga realmente pesada, então você precisará calcular a carga pelo peso.

Carga pelo Peso

Se você quer determinar se o equipamento de seu personagem está pesado o bastante para deixá-lo lento (mais do que qualquer armadura já faz), some o peso de toda armadura, armas, e equipamentos que o personagem estiver carregando. Se o total igualar ou exceder o quadrado de metade do valor da Força de seu personagem, ele está carregando uma carga pesada. Por exemplo, um personagem com Força 12 está carregando uma carga pesada se o peso total de sua armadura e equipamento forem de 36 kg (0,5 x 12, ao quadrado) ou mais.

Quando estiver carregando uma carga pesada, um personagem recebe uma penalidade de -10 nos testes usando as seguintes perícias: Acrobacia, Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Furtividade e Nadar. Uma carga pesada também reduz o deslocamento do personagem para três quartos do normal (arredondado pra baixo). Um personagem pode se mover até três vezes o valor de seu deslocamento enquanto estiver correndo com uma carga pesada (ao invés de quatro vezes).

Capacidade de Carga

A quantidade de peso que você pode levantar (em quilogramas) é baseada em seu valor de Força e determinada pela seguinte fórmula: (valor de Força)^2 x 0,5. Por exemplo, um personagem com Força 15 pode levantar 112,5 kg (15 x 15 x 0,5).

Um personagem pode erguer uma quantidade de peso (em quilogramas) igual ao seu valor de Força elevado ao quadrado, mas ele se move desajeitadamente e por poucos metros com esta carga. Enquanto estiver sobrecarregado dessa maneira, o personagem perde qualquer bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos e pode somente se movimentar 1 quadrado por rodada (como uma ação de rodada completa).

Um objeto arrastado tem um peso efetivo menor dependendo da resistência da superfície: chão normal, 1/2; superfície lisa ou rodas, 1/5; completamente sem atrito (como puxar um objeto em zero-g ou em uma maca repulsora, 1/10). Arrastar um objeto sobre chão áspero não é tão fácil tanto quanto levantá-lo.

Criaturas de tamanho Grande e Pequeno: Criaturas maiores podem carregar mais peso dependendo da categoria de tamanho: Grande (x2), Enorme (x5), Imenso (x10), e Colossal (x20). Criaturas menores podem carregar menos peso, dependendo da categoria de tamanho: Pequeno (x 0,75), Minúsculo (x 0,5), Diminuto (x 0,25), e Miúdo (x 0,01).

Tabela 8-9: Serviços e Despesas

Serviço	Custo
Jantar (por Refeição)	
Luxuoso	150
Acima da Média	50
Mediano	10
Econômico	2
Alojamento (por Dia)	
Luxuoso	200
Acima da Média	100
Mediano	50
Econômico	20
Cuidados Médicos	
Tratamento em Tanque de Bacta (por hora)	300
Cuidados de Longo Prazo (por dia)	300
Tratamento com Medpac	300
Cirurgia (por hora)	500
Tratar Doença (por dia)	500
Tratar Veneno (por hora)	100
Tratar Envenenamento por Radiação (por dia)	1.000

Serviço	Custo
Transporte	
Táxi Local	10
Passagem de Terceira Classe (até 5 dias)	500
Passagem Mediana (até 5 dias)	1.000
Passagem Acima da Média (até 5 dias)	2.000
Passagem Luxuosa (até 5 dias)	5.000
Transporte Espacial Fretado (até 5 dias)	10.000
Manutenção	
Luxuosa	10.000
Rica	5.000
Satisfatória	2.000
Mediana	1.000
Esforçada	500
Pobre	200
Auto-Suficiente	100
Aluguel de Veículo (por dia)	
Moto Speeder	20
Speeder Terrestre Mediano	50
Speeder Terrestre Luxuoso	100
Speeder Aéreo	500
Transporte Interplanetário	1.000
Transporte Interestelar	2.000

Capítulo IX: Combate

A Galáxia é um lugar perigoso, e algumas vezes você tem que lutar para sobreviver. Quer o inimigo se apresente na forma de dróides de batalha ou stormtroopers, um usuário do lado negro da Força ou um furioso rancor , você precisa ser capaz de se defender. Usando blasters, vibrolâminas, e sabres-de-luz, heróis habitualmente se vêem pegos em tiroteios ofuscantes, brigas em cantinas selvagens, e duelos hipnóticos de sabres-de-luz. Você pode tentar blefar de seu jeito para tentar sair de uma situação dura, tentar sair sorrateiramente quando seu inimigo estiver distraído, ou até mesmo deslumbrar um inimigo com sua personalidade encantadora. Mas quando tudo o mais falha, nada melhor do que ter um bom blaster ao seu lado.

Este capítulo detalha as regras de combate, cobrindo primeiro as básicas. A parte final do capítulo apresenta algumas das estratégias mais incomuns que heróis podem utilizar, incluindo usar veículos em combate. Muitas habilidades especiais e formas de dano que afetam o combate são cobertas no Capítulo 14: Mestrando.

Seqüência de Combate

Um combate toma lugar em uma série de rodadas, nas quais cada personagem tem um turno em cada rodada. Geralmente o combate funciona do seguinte modo:

Passo 1: O Mestre determina quais personagens estão cientes de seus oponentes no início de cada batalha. Se pelo menos alguns combatentes não estão cientes de seus oponentes, uma rodada surpresa acontece antes das rodadas normais começarem. Se há uma rodada surpresa, cada combatente começa a batalha surpreso. Um personagem surpreso não adiciona o bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos. Uma vez que os combatentes agem, eles não estarão mais surpresos.

Passo 2: Os combatentes que estão cientes de seus oponentes podem agir na rodada surpresa, então eles fazem uma jogada de Iniciativa. Na ordem da Iniciativa (do maior ao menor), os combatentes que começaram a batalha cientes de seus oponentes fazem uma única ação (uma ação padrão, uma ação de movimento, ou uma ação rápida; nenhuma ação de rodada completa é permitida) durante a rodada surpresa. Combatentes que não estão cientes não agem na rodada surpresa.

Passo 3: Os combatentes que não fizeram ainda uma jogada de Iniciativa fazem. Todos os combatentes estão agora prontos para começarem sua primeira rodada normal. Se todos os combatentes estavam cientes de seus oponentes quando a batalha começou, não há rodada surpresa e este é o primeiro passo na seqüência de combate. Se não há rodada surpresa, ninguém começa surpreso (todo mundo estava alerta o suficiente para começar a lutar).

Passo 4: Os combatentes agem na ordem de Iniciativa.

Passo 5: Quando todo mundo tiver tido seu turno, o combatente com maior iniciativa age novamente, e os passos 4 e 5 se repetem até o combate terminar.

A Rodada de Combate

Cada rodada representa 6 segundos no mundo de jogo. No mundo real, uma rodada é uma oportunidade para cada personagem envolvido em um combate realizar uma ou mais ações. Qualquer coisa que uma pessoa pode razoavelmente fazer em 6 segundos, seu personagem pode fazer em uma rodada.

Cada rodada começa com o personagem que obtiver o maior resultado da jogada de Iniciativa, e então procede daí, em ordem decrescente. Cada rodada usa a mesma ordem de Iniciativa. Quando um turno do personagem avança na seqüência de iniciativa, o personagem realiza toda sua quantidade de ações da rodada.

Para quase todos os propósitos, não há relevância entre o final de uma rodada e o início de uma rodada. O termo "rodada" funciona como a palavra "mês". Um mês pode significar qualquer mês de um calendário, ou o período de tempo que vai de um dia em um mês, até o mesmo dia no mês seguinte (ex., de 17 de junho até 17 de julho). Do mesmo modo, uma rodada pode ser um segmento do tempo de jogo começando com o primeiro personagem a agir e terminando com o último, mas ela significa usualmente um período de tempo vindo de uma rodada para o mesmo número da Iniciativa na rodada seguinte (explicação, uma rodada pode ser um segmento de tempo desde o início do primeiro personagem a fazer uma ação até o último personagem a fazer uma ação, ou então desde o 3º personagem a agir, por exemplo, na ordem de Iniciativa até esse personagem agir de novo na rodada seguinte). Efeitos que acabam em um certo número de rodadas somente terminam antes do mesmo número da Iniciativa que eles começaram (por exemplo, um efeito que começou na 4ª ordem de Iniciativa continua até a 4ª ordem de iniciativa da rodada seguinte, quando ele acaba antes do 4º personagem agir).

Ações em Combate

A cada rodada, no turno de seu personagem, você pode executar uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação rápida (em qualquer ordem). Você pode fazer uma ação de movimento ou uma ação rápida no lugar de uma ação padrão, mas de nenhuma maneira o contrário (executar uma ação padrão no lugar de uma ação de movimento ou ação rápida). Você pode também fazer uma ação rápida no lugar de uma ação de movimento, mas de nenhuma outra forma o contrário (fazer uma ação de movimento no lugar de uma ação rápida). Por exemplo, você pode fazer uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação rápida ou; duas ações de movimento e uma ação rápida ou; uma ação de movimento e duas ações rápidas ou ainda somente três ações rápidas. Finalmente você pode sacrificar todas as suas três ações para fazer uma única ação de rodada completa em seu turno.

Ação Padrão
|
Ação de Movimento
|
Ação Rápida

Ação Padrão: Uma ação padrão é geralmente a ação mais importante que você irá fazer em uma rodada, e freqüentemente consiste em algum tipo de ataque – brandindo um sabre-de-luz, disparando um blaster, desferindo um soco, arremessando uma granada, e por aí vai. Você pode executar uma ação padrão em seu turno.

Ação de Movimento: Uma ação de movimento representa movimento físico. A ação de movimento mais comum é se movimentar pelo seu Deslocamento. Se levantar de uma posição prostrada (de bruços e/ou simplesmente caído), abrir uma porta, e sacar uma arma são também ações de movimento. Você pode executar uma ação de movimento no seu turno, ou duas se você desistir de sua ação padrão.

Ação Rápida: A maioria das ações rápidas permitem a você executar sua ação padrão. Exemplos incluem mudar o modo da arma e largar um item possuído. Você pode executar uma ação de movimento no seu turno, ou duas se você desistir da sua ação padrão ou da ação de movimento, ou três se você desistir de ambas, sua ação padrão e sua ação de movimento.

Ação de Rodada Completa: Uma ação de rodada completa consome todos os seus esforços durante uma dada rodada, efetivamente substituindo todas as outras ações no seu turno. Alguns usos de perícias requerem uma ação de rodada completa para serem completadas. Exemplos incluem abrir uma fechadura (usando a perícia Mecânica), procurar em uma área por pistas (usando a perícia Percepção), e entrar em um transe da Força (Usando a perícia Usar a Força). Uma ação de rodada completa não pode levar múltiplas rodadas; por exemplo, você não pode executar uma ação de rodada completa que substitua sua ação de movimento e ação rápida na primeira rodada e sua ação padrão na rodada seguinte.

Ações Livres e Reações

Algumas ações levam uma quantidade de tempo tão insignificante que elas podem ser executadas em adição a outras ações ou elas podem acontecer fora do turno.

Ação Livre: Ações livres não consomem quase nada de tempo ou esforço, e você pode fazer uma ou mais ações livres até mesmo quando não é seu turno. Exemplos incluem gritar a seus amigos por ajuda e zombar de um inimigo. O Mestre coloca limites razoáveis no que conta como uma ação livre. Recitar uma história épica de clãs de caçadores rodianos leva vários minutos (ou mais) e, portanto, não é uma ação livre. Você não pode fazer ações livres quando está surpreso.

Reação: Uma reação é uma resposta instantânea à ação de outra pessoa, e você pode usar uma reação mesmo se não for seu turno. Exemplos de reações incluem fazer um teste de Percepção para notar um caçador de recompensas sorrateiro atrás de você e instantaneamente ativar um poder da Força para absorver o dano de um tiro de blaster a caminho. Você pode somente ter uma reação para cada ação ou efeito. Uma reação é sempre resolvida depois da ação que a engatilhou, embora algumas reações (como geradas pelo poder da Força Neutralizar Energia, ou os talentos Bloquear e Defletir) podem afetar o resultado da ação que a engatilhou como uma reação.

Estatísticas de Combate

Diversas estatísticas fundamentais determinam o quão bem você se sai em um combate. Esta seção resume essas estatísticas.

Jogada de Ataque

Atacar é uma ação padrão. Quando você faz uma jogada de ataque, jogue 1d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o seu resultado for igual ou maior que a Defesa de Reflexos do alvo, você acerta e causa dano (veja Dano, abaixo).

Sua jogada de ataque com uma arma de combate corpo-a-corpo ou ataque desarmado é:

1d20 + Bônus Base de Ataque + Modificador de Força

Sua jogada de ataque com uma arma de combate à distância é:

1d20 + Bônus Base de Ataque + Modificador de Destreza + Penalidade de Alcance (se houver)

Bônus Base de Ataque: Sua classe e nível determinam seu bônus base de ataque.

Modificador de Força: Força ajuda você a brandir uma arma com mais potência e rapidez, então seu modificador de Força se aplica às jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Modificador de Destreza: Visto que a Destreza mede coordenação e firmeza, seu modificador de Destreza se aplica aos ataques com armas de combate à distância.

Penalidade de Alcance: Uma arma de combate à distância pode atacar um alvo à queima-roupa, à curta, média ou longa distância. Se você faz um ataque à distância contra um alvo dentro do alcance de arma "à queima-roupa", você não recebe penalidade na jogada de ataque; sua penalidade na jogada de ataque aumenta para -2 à curta distância, -5 à média distância, e -10 à longa distância (veja Tabela 8-5: Alcances das Armas, página 130).

Sucesso Decisivo

Quando você tira um 20 natural na sua jogada de ataque (sai um "20" no d20), o ataque automaticamente acerta, não importa o quão alta seja a Defesa de Reflexos do defensor. Somado a isso, você consegue um sucesso decisivo e causa dano dobrado. Todos os alvos estão sujeitos a acertos críticos, até mesmo objetos inanimados. Efeitos que anula um ataque (como Bloquear, Defletir ou Combate Veicular) ou fazem um ataque automaticamente errar (como um Ponto de Destino) podem também anular um sucesso decisivo.

Erro Crítico

Quando você tira um 1 natural na sua jogada de ataque (sai um "1" no d20), o ataque automaticamente erra, não importa quão altos são os bônus na jogada de ataque.

Dano

Quando você atinge um alvo com um ataque, você causa dano que reduz os pontos de vida do inimigo (ver Pontos de Vida, abaixo).

O dano com uma arma de combate corpo-a-corpo ou arremessando uma arma de combate corpo-a-corpo é calculado como se segue:

Dano da Arma + Metade do Nível Heróico (arredondado para baixo) + Modificador de Força

O dano com uma arma de combate à distância é calculado como se segue:

Dano da Arma + Metade do Nível Heróico (arredondado para baixo)

Dano da Arma: Um acerto sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, até mesmo quando as penalidades para o dano fazem com que o resultado do dano seja abaixo de 1.

Metade do Nível Heróico: As armas são simplesmente mais perigosas nas mãos de heróis (e vilões) poderosos.

Modificador de Força: Quando você acerta com uma arma de combate corpo-a-corpo ou arremessando uma arma de combate corpo-a-corpo, você adiciona seu modificador de Força ao dano. Quando você acerta com uma arma de combate corpo-a-corpo que você está empunhando com as duas mãos, você adiciona o dobro de seu modificador de Força (se houver) ao dano. Esse modificador maior de Força não é aplicado a ataques com armas de combate corpo-a-corpo usando as duas mãos com armas leves (não adianta você brandir com as duas mãos uma arma leve e atacar que você não irá usar seu modificador de Força dobrado).

Defesas

Suas defesas representam sua capacidade de evitar receber dano e vencer ataques contra o corpo e a mente. Você tem três valores de Defesa:

Defesa de Reflexos: 10 + seu nível heróico ou bônus de armadura + Modificador de Destreza + bônus da classe + bônus de armadura natural + modificador de tamanho

Defesa de Fortitude: 10 + seu nível heróico + Modificador de Constituição + bônus da classe + bônus de equipamento

Defesa de Vontade: 10 + seu nível heróico + Modificador de Sabedoria + bônus da classe

Sua espécie, talentos, aptidões, e ações podem dar bônus adicionais à uma ou mais dessas defesas. Por exemplo, gamorreanos ganham um bônus da espécie de + 2 para a Defesa de Fortitude, enquanto que um personagem com a aptidão Defesas Aprimoradas (ver página 87) ganha um bônus de +1 para todas as três defesas.

Defesa de Reflexos

Sua Defesa de Reflexos (Ref) representa o quão difícil você é de ser acertado em combate, e a maioria dos ataques têm como alvo uma Defesa de Reflexos da criatura. Se uma jogada de ataque do oponente iguala ou supera sua Defesa de Reflexos, o ataque acerta.

Nível Heróico: Seu nível heróico é a soma de todos os níveis que você tem nas classes heróicas (Jedi, Nobre, Malandro, Batedor, Soldado) e classes de prestígio (ver Capítulo 12). Ele não inclui níveis nas classes não-heróicas (ver página 288) ou classes de animais (ver página 284).

Bônus de Armadura: Seu bônus de armadura é determinado pela armadura que você veste (ver Tabela 8-7: Armadura, página 138). Se você está vestindo uma armadura, adicione seu bônus de armadura à sua Defesa de Reflexos ao invés de seu nível heróico. Isto representa a diferença entre usar sua perícia inata para evitar ferimentos e contar com a sua armadura para absorver o dano que vem dos ataques.

Modificador de Destreza: Alvos ágeis são mais difíceis de se acertar do que os lentos. Adicione seu modificador de Destreza à sua Defesa de Reflexos. Se você está surpreso ou não está ciente de um ataque, você perde seu bônus de Destreza (mas não uma penalidade) à sua Defesa de Reflexos. Se você está indefeso (por exemplo, caído inconsciente), calcule sua Defesa de Reflexos como se você tivesse um valor de Destreza igual a 0 (modificador de -5).

Modificador de Tamanho: Criaturas pequenas são mais difíceis de se acertar do que as grandes. Aplique o modificador de tamanho apropriado à sua Defesa de Reflexos (e somente à sua Defesa de Reflexos). Modificadores de tamanho são os que se seguem: Colossal, -10; Imenso, -5; Enorme, -2; Grande, -1; Médio, +0; Pequeno, +1; Minúsculo, +2; Diminuto, +5; Miúdo, +10.

Defesa de Fortitude

Sua Defesa de Fortitude (Fort) representa sua habilidade para resistir aos efeitos de veneno, doenças e radiação, como também sua habilidade para ignorar efeitos que incapacitariam um ser normal.

Nível Heróico: Seu nível heróico é a soma de todos os níveis que você tem nas classes heróicas (Jedi, Nobre, Malandro, Batedor, Soldado) e classes de prestígio (ver Capítulo 12). Ele não inclui níveis nas classes não-heróicas (ver página 288) ou classes de animais (ver página 284).

Modificador de Constituição: Alvos resistentes, saudáveis são mais difíceis de ferir do que os mais fracos, então você adiciona seu modificador de Constituição à sua Defesa de Fortitude. Um alvo não-vivo (que é, qualquer alvo sem um valor de Constituição, como um dróide) ao invés disso adiciona seu modificador de Força à sua Defesa de Fortitude.

Bônus de Equipamento: Alguns tipos de armadura fornecem um bônus de equipamento à sua Defesa de Fortitude (ver Tabela 8-7: Armadura, página 138).

Defesa de Vontade

Sua Defesa de Vontade (Vont) representa sua força de vontade, sua habilidade para resistir a certos poderes da Força e outros efeitos que atacam sua mente.

Nível Heróico: Seu nível heróico é a soma de todos os níveis que você tem nas classes heróicas (Jedi, Nobre, Malandro, Batedor, Soldado) e classes de prestígio (ver Capítulo 12). Ele não inclui níveis nas classes não-heróicas (ver página 288) ou classes de animais (ver página 284).

Modificador de Sabedoria: Personagens de vontade forte são mais difíceis de serem influenciados do que os de vontade mais fraca. Você adiciona seu modificador de Sabedoria à sua Defesa de Vontade. Quando você está inconsciente, você tem um valor efetivo de sabedoria igual a 0 (modificador de -5).

Deslocamento

Seu deslocamento lhe diz o quão longe você pode se mover com uma única ação de movimento. Seu deslocamento depende principalmente de sua espécie, embora certos tipos de armadura possam reduzir seu deslocamento (veja Armadura, página 136). Algumas criaturas, dróides e veículos têm um deslocamento natural de escalar, cavar, voar e/ou nadar em adição a seu deslocamento normal em terra. Qualquer efeito que reduz o deslocamento afeta todos os modos de movimento da criatura a menos que seja dito de outro modo.

O deslocamento é medido em quadrados. Cada quadrado representa 1,5metros (aproximadamente 5 pés).

Vôo: Uma criatura com o deslocamento vôo é capaz de voar, mas não se ela estiver carregando uma carga pesada (veja Carga, página 147).

Pontos de Vida

Pontos de Vida (algumas vezes abreviado como "PVs") representa duas coisas no mundo de jogo: a habilidade de receber punição física e se manter agindo, e a habilidade de transformar um golpe sério em um arranhão ou em um golpe que passou perto (errou por pouco). Conforme você se torna mais experiente, você fica mais apto a desviar-se de ataques, esquivar-se de golpes, e gingar com ataques de tal modo que você minimiza ou evita trauma físico significativo, mas todo esse esforço lentamente vai lhe desgastando. Ao invés de tentar marcar a efetividade do ataque e o quanto você recebe de danos físicos, os pontos de vida medem de forma abstrata sua habilidade para sobreviver aos ferimentos.

Enquanto você tiver pelo menos 1 ponto de vida, você pode agir normalmente no seu turno.

Retomar o Fôlego

Se seus pontos de vida forem reduzidos à metade do seu máximo ou menos, você pode "retomar o fôlego" como uma ação rápida. Essa ação cura um quarto de seu valor total completo de pontos de vida (arredondado para baixo) ou um número de pontos de vida igual a seu valor de Constituição, o

que for maior. Você pode usar Retomar o Fôlego somente uma vez por dia. Certas aptidões ou talentos podem permitir a você utilizar Retomar o Fôlego mais vezes, mas nunca mais do que uma vez no mesmo encontro.

Somente personagens heróicos podem usar Retomar o Fôlego; personagens não-heróicos, criaturas, objetos, aparelhos e veículos não podem.

Exceção: Um personagem não-heróico que pegue a aptidão Retomar o Fôlego Extra (página 91) pode usar Retomar o Fôlego uma vez por dia.

0 (Zero) Pontos de Vida

Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida cai 5 passos no marcador de condição e cai inconsciente (veja Caindo Inconsciente, abaixo). Entretanto, se o dano que reduziu a criatura a 0 pontos de vida igualar ou exceder seu limite de dano, ao invés disso a criatura é morta (veja Limite de Dano, abaixo).

Um dróide, objeto, ou veículo reduzido a 0 pontos de vida cai 5 passos no marcador de condição e é desabilitado (mas reparável). Entretanto, se o dano que o reduziu a 0 pontos de vida igualar ou exceder seu limite de dano, o dróide, objeto, ou veículo ao invés disso é destruído. Um dróide, objeto, ou veículo destruído não pode ser reparado.

Limite de Dano

Ataques que causam uma quantidade massiva de dano podem danificá-lo ou incapacitá-lo sem importar quantos pontos de vida você tem sobrando. Seu limite de dano determina quanto dano um único ataque deve causar para reduzir sua eficiência em combate, ou, em alguns casos, matar você. Seu limite de dano é calculado como segue:

Limite de Dano: Defesa de Fortitude + modificador de tamanho

Modificador de Tamanho: Criaturas, dróides, e veículos maiores do que tamanho Médio ganham um bônus de tamanho em seu Limite de Dano. Este bônus de tamanho é + 5 para Grande, + 10 para Enorme, + 20 para Imenso, e + 50 para Colossal.

Quando um único ataque feito contra você causar um dano que iguala ou excede seu limite de dano, mas não dano suficiente para deixar você com 0 pontos de vida, você cai um passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Se o dano reduziu você a 0 pontos de vida, você está morto.

Dróides, Objetos, e Veículos: Um dróide, objeto, ou veículo reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que causa dano igual ou maior que seu limite de dano, é destruído.

Gastando um Ponto da Força: Se você é reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que causa dano igual ou maior do que seu limite de dano, você pode evitar a morte gastando imediatamente um Ponto da Força, mesmo que você já tenha gasto um Ponto da Força no começo da rodada. Um personagem que gastou um Ponto da Força desse modo permanece com 0 pontos de vida, caindo 5 passos no marcador de condição (veja Condições, página 155), e cai inconsciente.

Se um dróide é reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que causa dano igual ou maior do que seu limite de dano, você pode gastar um Ponto da Força dessa maneira para ser desabilitado ao invés de destruído.

Limite de Dano Aprimorado: Você pode aumentar seu limite de dano pegando a aptidão Limite de Dano Aprimorado (página 88).

Caindo Inconsciente

Uma criatura que chegue ao final de seu marcador de condição (veja Condições, página 155) ou que seja reduzida a 0 pontos de vida, cai inconsciente. Quando você cai inconsciente, você cai prostrado e fica impossibilitado de fazer qualquer ação. Após 1 minuto (10 rodadas), você pode fazer um teste de Constituição contra CD 10. Obtendo sucesso, você sobe 1 passo no seu marcador de condição, ganhando consciência, recuperando pontos de vida igual a seu nível, e pode agir normalmente no sue próximo turno (embora você comece prostrado).

Se falhar no teste, você permanece inconsciente por uma hora, após isso você pode tentar outro teste de Constituição. Você faz um novo teste de Constituição toda hora até que você recobre a consciência. Se você falhar por 5 ou mais pontos, ou se você tirar um "1" natural no seu teste de Constituição, você está morto. Você não pode escolher 10 no teste de Constituição. Se você falha num teste de Constituição para recobrar a consciência, sua condição se torna persistente (veja página 156), o que significa que você não pode curar o dano naturalmente e você não pode usar a ação de recuperação (veja página 162), até que você tenha se submetido a um médico ou até que você tenha oito horas consecutivas, ininterruptas de descanso.

Um personagem ou criatura inconsciente que receba um golpe de misericórdia (veja página 162) ou um ataque que cause dano igual ou maior do que seu limite de dano morre imediatamente.

Um personagem ou criatura que receba qualquer tipo de cura enquanto inconsciente imediatamente se recupera e pode levantar- e para lutar novamente (mas começa prostrado); o personagem ou criatura curado tem um número de pontos de vida igual à quantidade de cura que ele recebeu, e sobe 1 passo positivo no marcador de condição.

Dróides: Quando um dróide é desabilitado (o equivalente de estar inconsciente), ele cai 5 passos no marcador de condição, cai prostrado e está impossibilitado de fazer qualquer ação. Ele permanece inerte e inoperante até ser reparado (veja a perícia Mecânica, página 68). Um dróide que for reparado é automaticamente reativado e pode se levantar para lutar novamente (mas começa prostrado). O dróide reparado ganha um número de pontos de vida igual à quantidade reparada, e sobe um passo no marcador de condição.

Objetos, Aparelhos, e Veículos: Quando um objeto, aparelho, ou veículo é desabilitado, ele cai 5 passos no marcador de condição e não funciona mais. Ele permanece inerte e inoperante até ser reparado (veja a perícia Mecânica, página 68). Um objeto, aparelho, ou veículo reparado ganha um número de pontos de vida igual à quantidade reparada, e sobe um passo no marcador de condição.

Morte

Um personagem ou criatura que morreu não pode ser trazido de volta à vida, exceto sob circunstâncias especiais (veja a habilidade de reviver da perícia Tratar Ferimentos, página 76). De forma similar, um dróide, objeto, ou veículo destruído não pode ser reparado.

A galáxia de *Star Wars* é uma vasta e perigosa região selvagem, e heróis que lutam contra o mal e a tirania algumas vezes fazem o sacrifício supremo. Quando um herói morre, a única coisa que um jogador pode fazer é dizer a seu personagem um carinhoso adeus, e fazer um novo.

Cura Natural

Uma criatura viva que tenha oito horas consecutivas e ininterruptas de descanso recupera pontos de vida igual ao seu nível. Uma criatura viva não pode se curar naturalmente se tiver alguma condição persistente (veja página 156), e uma criatura somente pode se beneficiar de uma cura natural uma vez dentro de um período de 24 horas.

Em adição aos pontos de vida ganhos de uma cura natural, uma criatura pode recuperar pontos de vida adicionais provenientes de primeiros socorros ou cuidados de longo prazo (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76).

Condições

Certos ataques debilitantes reduzem a eficiência de combate de alguém ao invés de seus pontos de vida. Exemplos incluem uma explosão de granada atordoante, uma marcha forçada, veneno paralisante, ou exposição de longo prazo à temperaturas extremas. Condições múltiplas têm efeitos cumulativos, e podem rapidamente levar uma criatura de seu estado normal para

inconsciente ou de outro modo, desabilitado, caso seja um dróide, aparelho, ou veículo funcional.

Ataques fisicamente debilitantes são usualmente feitos contra a Defesa de Fortitude do alvo, enquanto ataques mentalmente debilitantes são feitos contra a Defesa de Vontade do alvo. Qualquer tipo de ataque empurra o alvo através do mesmo marcador.

O Marcador de Condição

Uma criatura, dróide, objeto, ou veículo não afetado por nenhuma condição debilitante é assumido como estando no "estado normal", o qual representa uma extremidade do marcador de condição. Cada efeito debilitante o faz sucumbir um ou mais passos através do marcador de condição. Uma criatura empurrada até o último passo no marcador de condição cai inconsciente (veja Caindo Inconsciente, acima). Um dróide, objeto, ou veículo empurrado até o último passo no marcador de condição está desabilitado até ser reparado através do uso da perícia Mecânica (ver página 68).

Quando um aparelho desce no marcador de condição, aplique a penalidade indicada nos testes de perícia para qualquer teste de perícia feito usando o aparelho.

Quando um veículo desce no marcador de condição, todos os seus ocupantes sofrem as mesmas penalidades, como o próprio veículo, até o mesmo estar desabilitado. As penalidades impostas por múltiplos marcadores de condição são cumulativas; em outras palavras, os ocupantes de um veículo sofrem as penalidades de seus próprios marcadores de condição em adição aos efeitos do marcador de condição do veículo.

Removendo Condições

Você pode melhorar sua condição gastando três ações rápidas para usar a ação de recuperação, subindo um passo no marcador de condição. Você pode gastar as três ações rápidas numa única rodada ou espalhá-las através de rodadas consecutivas. Por exemplo, você pode gastar uma ação rápida no final de um turno e duas ações rápidas no início de seu próximo turno. Certas situações podem impedir você de gastar ações rápidas para subir até o estado normal no marcador de condição (veja Condições Persistentes, abaixo).

Descansar por oito horas consecutivas, ininterruptas geralmente remove todas as condições debilitantes que afligem uma criatura e ela retorna a seu estado normal. Algumas causas de enfraquecimento, como veneno e fome, podem evitar uma criatura de melhorar sua condição ou voltar a seu estado normal até que a causa do enfraquecimento seja tratada (veja Condições Persistentes, abaixo).

Estado Normal (Sem penalidades)

-1 passo ↕ +1 passo

-1 de penalidades para todas as Defesas;
-1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia

-1 passo ↕ +1 passo

2 de penalidades para todas as Defesas;
-2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia

-1 passo ↕ +1 passo

-5 de penalidades para todas as Defesas;
-5 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia

-1 passo ↕ +1 passo

Se movimenta com metade do Deslocamento; -10 de penalidade para todos as Defesas; -10 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia

-1 passo ↕ +1 passo

Indefeso (Inconsciente ou desabilitado)

Condições Persistentes

Alguns ataques e perigos (como veneno e doenças) resultam em uma condição persistente que não pode ser removida, exceto em certas circunstâncias. Em qualquer momento que uma condição seja persistente, você não pode usar a ação de recuperação (veja página 162) para subir passos no marcador de condição, e também não pode recuperar qualquer ponto de vida através de cura natural. Entretanto, uma vez que uma condição persistente é removida satisfazendo os requisitos estabelecidos na sua descrição, você pode subir no marcador de condição e se curar normalmente.

Condições persistentes não impedem você de subir no marcador de condição através de outras maneiras que não sejam a ação de recuperação ou descansando 8 horas. Por exemplo, uma criatura inconsciente que falhe em seu primeiro teste de Constituição tem uma condição persistente devido a seus ferimentos, mas ela ainda sobe 1 passo no marcador de condição quando ela faz um teste bem sucedido de Constituição para recobrar a consciência.

Múltiplas Condições Persistentes: Algumas vezes você é afetado por mais de uma condição persistente. Por exemplo, você pode ser envenenado depois de já sofrer dos efeitos de uma doença. Nesse caso, você deve satisfazer os requerimentos para remover todas essas condições persistentes antes que você possa subir no marcador de condição.

Iniciativa

Em toda rodada durante o combate, cada combatente faz alguma coisa. Os testes de Iniciativa dos combatentes determinam a ordem na qual eles agem, do maior ao menor.

Testes de Iniciativa

No começo de uma batalha, cada jogador faz um teste da perícia Iniciativa para seu personagem. (Um personagem pode fazer um teste de Iniciativa sem treinamento). O Mestre joga os testes de Iniciativa para os oponentes.

Todos os combatentes agem em ordem, do maior ao menor resultado do teste. Um valor de Iniciativa do personagem permanece o mesmo por todas as rodadas do combate, a menos que o personagem faça uma ação que cause uma mudança de seu lugar na ordem de Iniciativa (veja Ações Especiais de Iniciativa, página 169).

O Mestre deve escrever os nomes dos personagens em um pedaço de papel na ordem da Iniciativa. Desta maneira, nas rodadas seguintes o Mestre pode mover rapidamente de um personagem para o próximo. Se dois combatentes têm o mesmo resultado do teste de Iniciativa, o personagem com o maior modificador do teste de Iniciativa age primeiro. Se ainda assim há um empate, jogue um dado.

Para poupar tempo, o Mestre pode fazer um único teste de Iniciativa para todos os inimigos, jogando 1d20 e adicionando o modificador do teste de Iniciativa mais baixo para todo o grupo. Desta maneira, cada jogador tem um turno a cada rodada e o Mestre também tem um único turno. Como opção do Mestre, no entanto, ele pode fazer testes de Iniciativa separados para diferentes grupos de oponentes ou até mesmo para inimigos individuais. Por exemplo, o Mestre pode fazer um teste de Iniciativa para um oficial Imperial e outro teste para seu esquadrão de stormtroopers.

Juntando-se a uma Batalha

Se personagens entrarem em uma batalha depois que ela começou, eles fazem seus testes de Iniciativa naquela hora e agem sempre que seu turno vier na ordem existente.

Surpreso

Em qualquer batalha que começa com uma rodada surpresa (veja Surpresa, abaixo), você começa a batalha surpreso. Você permanece surpreso até seu primeiro turno normal na ordem de Iniciativa. Você não pode aplicar seu bônus de Destreza (se houver) à sua Defesa de Reflexos enquanto estiver surpreso.

Surpresa

Quando a batalha começa, se você não notou a presença de seus inimigos mas eles notaram a sua, você foi surpreendido. Se você sabe sobre seus oponentes mas eles não sabem sobre você, você os surpreendeu.

Notando a Presença Inimiga e Surpresa

Algumas vezes todos os combatentes de um lado estão cientes de seus oponentes; algumas vezes não estão; algumas vezes somente alguns deles estão. Algumas vezes uns poucos combatentes de cada lado estão cientes e alguns outros não notam a presença do inimigo.

Determinando Quem Nota a Presença de Quem

O Mestre determina quem está ciente de quem no começo de uma batalha. Ele pode pedir por um teste de Percepção para ver quão cientes os personagens estão de seus oponentes. Alguns exemplos de situações:

- A equipe da missão entra em uma cantina e imediatamente nota uma gangue de rodianos. Alertas e vigilantes, os rodianos também tomam conhecimento dos heróis. Ambos os lados estão cientes; ninguém é surpreendido. Os heróis e os rodianos fazem seus testes de Iniciativa e a batalha começa.
- Enquanto exploram um arsenal abandonado, os heróis estão sendo observados por um grupo de jawas. Os jawas ficam de tocaia em lugares escondidos, esperando a hora certa para atacar e defender seu novo covil dos intrusos. Sia-Lan observa um dos jawas quando ele tenta mover-se sorrateiramente por detrás de um dróide de batalha parcialmente destruído. Os jawas guincham e saltam de seus lugares escondidos, cercando os heróis. Os jawas e Sia-Lan estão aptos a agir durante a rodada surpresa. Os outros heróis, pegos desprevenidos, não podem agir. Depois da rodada surpresa, a primeira rodada normal do combate começa.
- A equipe da missão avança mais fundo num corredor escuro na estação-espacial fortaleza de Grumbog, um general alienígena, usando lanternas para iluminar o caminho. No final do corredor, três dos soldados de Grumbog estão armando um Blaster E-Web de Repetição. Eles disparam a arma, mandando uma poderosa explosão de energia corredor abaixo. Esse é o final da rodada surpresa. Depois de determinar se qualquer um dos heróis foi acertado e calcular o dano, o Mestre anuncia que a primeira rodada de combate começou. A equipe da missão está em uma situação difícil, visto que eles estão encarando uma arma poderosa e ainda não podem ver quem os está atacando.

A Rodada Surpresa

Se alguns, mas não todos os combatentes estão cientes de seus oponentes, uma rodada surpresa acontece antes da rodada normal começar. Os combatentes que notaram a presença de seus oponentes podem agir na rodada surpresa, então fazem testes de Iniciativa. Na ordem de Iniciativa (do maior ao menor), os combatentes que começaram a batalha cientes de seus oponentes, cada um realiza uma única ação – uma ação padrão, uma ação de movimento, ou uma ação rápida – durante a rodada surpresa. Se ninguém é surpreendido, uma rodada surpresa não acontece.

Combatentes Desprevenidos: Combatentes que estão desprevenidos (não estão cientes de seus oponentes) no início da batalha não agem na rodada surpresa. Combatentes desprevenidos estão surpresos pelo fato de não agirem ainda, então eles não aplicam seu bônus de Destreza (se houver) na sua Defesa de Reflexos.

Tipos de Ações

As ações fundamentais de combate de se movimentar e atacar cobrem a maior parte do que você quer fazer em uma batalha. Elas estão todas descritas aqui e resumidas na Tabela 9-1: Ações em Combate.

Ações Padrão

Uma ação padrão é geralmente a ação mais importante que você terá numa rodada, e ela freqüentemente consiste em algum tipo de ataque – brandin-

Tabela 9-1: Estatísticas para Objetos

Objeto	RD[1]	PV's	Limite de Dano	Força (CD[2] p/ Quebras)
Objetos Manufaturados				
Miúdo (comunicador)	—	1	5	1 (10)
Diminuto (datapad)	—	1	5	1 (10)
Minúsculo (computador)	—	2	5	1 (10)
Pequeno (caixa de armazenamento)	2	3	6	4 (12)
Médio (escrivaninha)	5	5	10	10 (15)
Grande (cama)	5	10	20	10 (15)
Enorme (mesa de conferência)	10	10	35	20 (20)
Imenso (ponte pequena)	10	20	55	40 (30)
Colossal (casa)	10	30	85	80 (50)
Ferramentas e Armas				
Console de Computador	—	5	5	10 (15)
Arma, Minúscula (pistola blaster de bolso)	5	2	10	10 (15)
Arma, Pequena (pistola de blaster)	5	5	15	12 (17)
Arma, Média (rifle de blaster)	5	10	15	20 (20)
Arma, Grande (rifle de blaster pesado)	10	10	17	25 (25)
Arma, Enorme (E-Web)	10	20	30	30 (30)

Serviço	RD[1]	PV's	Limite de Dano	Força (CD[2] p/ Quebras)
Objetos de Amarrar, Ligar, Prender				
Fita de Malha	—	1	15	20 (20)
Cabo Líquido	—	2	19	28 (24)
Corda Sintética	—	4	20	30 (25)
Corrente	10	5	26	32 (26)
Algemas	10	20	25	40 (30)
Fechaduras (Locks)				
Barata	—	1	5	1 (10)
Média	2	5	10	10 (15)
Alta Segurança	10	120	30	50 (35)
Segurança Máxima	20	150	35	60 (40)
Barras				
Barras de Metal (2cm de esp.)	10	30	25	40 (30)
Parede de Permacrete (30cm esp.)	10	150	30	50 (35)
Casco ou Parede de Metal (15cm esp.)	10	150	35	60 (40)
Porta de Madeira (5cm esp.)	5	25	10	10 (15)
Porta ou Escotilha de Metal (5cm esp.)	10	50	30	50 (35)
Porta Anti-Explosão (50cm esp.)	10	750	40	70 (45)

[1] Sabres-de-luz ignoram a redução de dano do objeto
[2] A CD do teste de Força para desabilitar o objeto

do um sabre-de-luz, disparando um blaster, desferindo um soco, arremessando uma granada, e por aí vai. Você pode executar uma ação padrão numa dada rodada de combate.

Uma ação padrão pode ser qualquer uma das que se seguem:

T

Ataque com uma Arma de Combate Corpo-a-Corpo

Com uma arma de combate corpo-a-corpo, você pode atacar qualquer inimigo em um quadrado que você possa ameaçar. Personagens pequenos e médios ameaçam quadrados adjacentes à eles. Criaturas maiores podem ameaçar um número maior de quadrados, como definidos pelo seu alcance (veja Alcance, página 169).

Armas de Combate Corpo-a-Corpo de Duas Mãos: Quando você empunha uma arma de combate corpo-a-corpo com as duas mãos, adicione o dobro de seu modificador de Força (se houver) ao dano. Esse modificador maior de Força não se aplica à armas leves (armas menores do que seu tamanho).

Armas Improvisadas: Algumas vezes objetos que não foram feitos para serem armas podem ser utilizados: cadeiras, garrafas, caixotes, e por aí vai. Pelo fato desses objetos não terem sido feitos para tal uso, personagens que usem armas improvisadas são tratados como se não fossem proficientes com elas e recebem uma penalidade de -5 nas suas jogadas de ataque. O Mestre determina o tamanho e o dano causado por uma arma improvisada.

Ataque com uma Arma de Combate à Distância

Com uma arma de combate à distância, você pode arremessar ou atirar em qualquer alvo dentro de sua linha de visão. Um alvo está na sua linha de visão se não há nenhuma obstrução (incluindo outros personagens) entre você e o alvo. O alcance máximo de uma arma de combate à distância depende da arma usada (veja Tabela 8-5: Alcance das Armas, página 130).

Uma arma de combate à distância pode atacar um alvo à queima roupa, alcance curto, médio ou longo. Se você faz um ataque à distância contra um alvo dentro do alcance à queima roupa, você não recebe nenhuma penalidade na jogada de ataque; sua penalidade nas jogadas de ataque aumenta para -2 em curto alcance, -5 em médio alcance, e -10 em longo alcance.

Armas de Arremesso Improvisadas: Algumas vezes objetos que não foram feitos para serem armas podem ser arremessados: pedras pequenas, vasos, jarros, sabres-de-luz, e assim por diante. Pelo fato desses objetos não terem sido feitos para tal uso, personagens que usam armas de arremesso improvisadas são tratados como não proficientes com elas e recebem uma penalidade de - 5 nas suas jogadas de ataque. O Mestre determina o tamanho e o dano causado pelas armas de arremesso improvisadas.

Prestar Auxílio

Como uma ação padrão, você pode ajudar um aliado no seu próximo teste de perícia ou jogada de ataque, ou você pode prejudicar um ataque inimigo.

Auxiliando um Teste de Perícia ou Habilidade: Você pode ajudar outro personagem a obter sucesso no seu teste de perícia ou habilidade fazendo o mesmo tipo de teste em um esforço cooperativo. Se você tirar um 10 ou maior em seu teste, o personagem que você está ajudando ganha um bônus de + 2 no seu teste. Você não pode escolher um 10 num teste de perícia ou habilidade para prestar auxílio.

Auxiliando em uma Jogada de Ataque: Em combate, você pode prestar auxílio ao ataque de outro personagem forçando um oponente a evitar seus próprios ataques, fazendo ser mais difícil para ele evitar seu aliado. Selecione um oponente e faça uma jogada de ataque contra Defesa de Reflexos 10. Se você for bem sucedido, você concede um bônus de + 2 em um único aliado na próxima jogada de ataque dele contra aquele oponente.

Contendo um Inimigo: Em combate, você pode distrair ou prejudicar um oponente, dificultando seus ataques. Selecione um oponente e faça uma jogada de ataque contra Defesa de Reflexos 10. Se você obtiver sucesso, aquele oponente recebe uma penalidade de -2 em sua próxima jogada de ataque.

Atacar um Objeto

Algumas vezes você precisa atacar um objeto, como uma porta, um console de controle, ou uma arma empunhada, ou para destruí-lo ou para evitá-lo. Um objeto desprotegido, imóvel tem uma Defesa de Reflexos de 5 + seu modificador de tamanho; um objeto desprotegido, mas em movimento, tem uma Defesa de Reflexos de 10 + seu modificador de tamanho. Se você o acerta, você causa dano normalmente. Entretanto, um objeto geralmente tem redução de dano (RD), o que significa que qualquer ataque que o acerta tem seu dano reduzido pela quantidade indicada. (Sabres-de-luz ignoram a redução de dano do objeto). Um objeto reduzido a 0 pontos de vida é desabilitado. Se o dano que reduziu o objeto a 0 pontos de vida também igualar ou exceder o limite de dano do objeto, ao invés disso o objeto é destruído.

Como os personagens, os objetos vão se enfraquecendo se eles recebem uma grande quantidade de dano de uma vez. Se um objeto recebe uma quantidade de dano proveniente de um único ataque que iguale ou exceda seu limite de dano, ele cai um passo no marcador de condição. Um objeto que caia 5 passos no marcador de condição é desabilitado.

Tabela 9-2: Estatísticas para Substâncias

Substância	RD	Pontos de Vida
Papel (flimsiplast, durafolha)	—	1
Corda (Corda Sintética, Cabo Líquido)	—	1 por cm de esp.
Plástico Mole (Malha ou Couro sintéticos)	—	1 por cm de esp.
Vidro (duraplex, plastex)	—	1 por cm de esp.
Gelo ou Cristal Delicado	—	1 por cm de esp.
Cerâmica (aço-cerâmico)	—	1 por cm de esp.
Plástico Duro (duraplast, aço-plástico)	2	2 por cm de esp.
Madeira (Sintética ou qualquer natural)	5	5 por cm de esp.
Metal Leve (aço transparente)	5	5 por cm de esp.
Pedra (permacrete, ferrocrete)	10	5 por cm de esp.
Metal (duraço, aço quadanium)	10	10 por cm de esp.
Metal Pesado (duranium, lantanídeos)	10	15 por cm de esp.
Metal Exótico (neutronium, aço Mandaloriano)	20	20 por cm de esp.

Objetos Vestidos, Empunhados ou Carregados: Um objeto vestido, empunhado, ou carregado é muito mais difícil de acertar do que um objeto desprotegido, e tem uma Defesa de Reflexos igual a 10 + o modificador de tamanho do objeto + Defesa de Reflexos do carregador (não contando bônus de armadura ou bônus de armadura natural, se houver).

Objetos de Múltiplas Partes: Objetos muito grandes podem ter pontos de vida totais separados para diferentes seções. Por exemplo, você pode quebrar a janela de um speeder aéreo, sem destruir o speeder por inteiro.

A Arma Certa para o Trabalho: O Mestre pode determinar que certas armas simplesmente não causam dano efetivamente para certos objetos. Por exemplo, você demorará um tempão e terá dificuldade para quebrar uma porta anti-explosão com uma cesta ou cortando um cabo com um porrete. O Mestre pode dizer também que certos ataques são bem sucedidos especificamente contra alguns objetos. Por exemplo, é muito fácil virar ou incendiar uma cortina com um sabre-de-luz.

Força: Todos os objetos têm um valor de Força que representa sua habilidade inata para suportar peso (veja Carga, página 147). Um objeto suportando peso em excesso além de sua carga pesada cai imediatamente um passo através do marcador de condição e desce outro passo a cada rodada

da mesma contagem de Iniciativa. Se um objeto está suportando peso em excesso de duas vezes o valor de sua carga pesada, ele é imediatamente desabilitado.

Quebrando um Objeto: Quando você tenta quebrar alguma coisa forçando um tanto que repentinamente do que causando dano normalmente, use o teste de Força para determinar se você é bem sucedido. A CD depende mais da construção do item do que do material (veja Tabela 9-1: Estatísticas para Objetos), mas ela é geralmente igual a 15 + o modificador de Força do objeto. Tentar quebrar um objeto é uma ação padrão. Se o objeto cair alguns passos no marcador de condição, aplique a penalidade de condição para a CD de quebrar o objeto.

Estatísticas do Objeto: Use a Tabela 9-1: Estatísticas para Objetos e a Tabela 9-2: Estatística para Substâncias para determinar ou extrapolar as estatísticas para qualquer dado objeto.

Investida

Como uma ação padrão, você pode se deslocar (mínimo de 2 quadrados) numa linha reta e então fazer um ataque corpo-a-corpo no final de seu movimento. Você ganha um bônus de competência de + 2 em sua jogada de ataque e recebe uma penalidade de – 2 à sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno. Você não pode investir através de objetos baixos ou quadrados ocupados por inimigos (aliados não impedem sua investida) e fazer uma investida através de terreno difícil gasta duas vezes mais o número de quadrados que o normal. Você não pode realizar uma cambalhota (como uma aplicação da perícia Acrobacia) durante seu movimento como parte de uma investida. Depois de realizar o ataque em investida você não pode mais realizar ações neste turno.

Desarmar

Como uma ação padrão, você pode tentar desarmar um oponente, forçando-o a largar uma arma (ou outro objeto) que ele esteja segurando.

Fazendo um Ataque de Desarmar: Faça um ataque corpo-a-corpo normal contra seu oponente, que ganha um bônus de + 10 à sua Defesa de Reflexos. Se seu oponente está segurando a arma com mais do que uma mão, você recebe uma penalidade de – 5 na sua jogada de ataque para desarmá-lo. Se o ataque tiver sucesso, seu oponente é desarmado. Se você o desarmou com sucesso, você pode pegar a arma desarmada. De outro modo, ela estará no chão aos pés de seu oponente (em seu espaço de combate). Se seu ataque de desarmar falhar, seu oponente pode fazer imediatamente um ataque livre contra você.

Desarmar Aprimorado: Se você tem a aptidão Desarmar Aprimorado (veja página 87), você ganha um bônus de + 5 na sua jogada de ataque corpo-a-corpo para desarmar um oponente, e seu oponente não pode fazer um ataque livre imediato contra você caso seu ataque de desarmar falhe.

Desarmar à Distância: Se você tem o talento Desarmar à Distância (veja página 226), você pode tentar desarmar seu oponente com um ataque à distância. Se seu ataque falhar, seu oponente não tem um ataque livre imediato contra você.

Lutar Defensivamente

Como uma ação padrão, você pode se concentrar mais na proteção de si mesmo do que em ferir seus inimigos. Você recebe – 5 de penalidade nas suas jogadas de ataque e ganha um bônus de esquiva de + 2 na sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno. Se você escolher não fazer ataques até o seu próximo turno (nem mesmo ataques de oportunidade), você ganha um bônus de esquiva de + 5 na sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno.

Acrobacia: Se você é treinado na perícia Acrobacia, ao invés disso você recebe um bônus de esquiva + 5 na sua Defesa de Reflexos quando luta defensivamente, ou um bônus de esquiva de + 10 se você escolher não fazer ataques.

Agarrar

Como uma ação padrão, você pode fazer um ataque de agarrar. Um ataque de agarrar é tratado como um ataque desarmado exceto que ele não causa dano e você recebe uma penalidade de – 5 na jogada de ataque. Você pode somente agarrar um oponente até uma categoria de tamanho maior do que você mesmo, e somente um oponente de cada vez.

Até o alvo quebrar o agarramento, uma criatura agarrada recebe uma penalidade de – 2 nas jogadas de ataque a menos que ela use uma arma natural ou uma arma leve. Somado à isso, ela não pode se mover até quebrar o agarramento. Quebrar um agarramento é uma ação padrão e automaticamente afasta um agarrador por nível de personagem. (A criatura agarrada escolhe quais agarradores ela quer afastar se existir qualquer um sobrando).

Prender

O ataque de prender é uma versão melhorada do ataque de agarrar (ver acima). Você somente pode fazer um ataque de prender (uma ação padrão) se você tiver a aptidão Imobilizar, a aptidão Derrubar, ou ambos. Você somente pode prender um oponente até uma categoria de tamanho maior do que você, e somente um oponente de cada vez.

Um ataque de prender é tratado como um ataque desarmado exceto que ele não causa dano. Se o ataque de prender acertar, você e o alvo imediatamente fazem testes resistidos de prender. Um teste de prender é 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força ou Destreza (o que for maior) + modificador de tamanho (veja abaixo). Se o resultado de seu teste iguala ou excede o resultado do teste do alvo, o alvo está preso.

Os efeitos de um ataque de prender dependem da aptidão específica ou combinação de aptidões que você está usando (veja a descrição das aptidões no Capítulo 5: Aptidões): Imobilizar, Imobilizar e Esmagar, Derrubar, ou Derrubar e Arremessar.

De forma alternativa, se você está armado com uma arma leve, você pode causar dano com essa arma se você vencer o teste resistido de prender; nenhuma jogada de ataque é necessária.

Os modificadores de tamanho para o teste de prender são os seguintes: Miúdo, - 20; Diminuto, - 15; Minúsculo, - 10; Pequeno, - 5; Médio, + 0; Grande, + 5; Enorme, + 10; Imenso, + 15; Colossal, + 20.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento representa movimento físico. A ação de movimento mais comum é se movimentar pelo seu deslocamento. Você pode executar uma ação de movimento no seu turno, ou duas se você desistir de sua ação padrão. Com exceção de perícias específicas relacionadas com o movimento, a maioria das ações de movimento não requerem testes de perícia. Em alguns casos (como dar um encontrão com o ombro para abrir uma porta emperrada), testes de habilidade podem ser exigidos.

Ações de movimento incluem as seguintes:

Movimentação

Você pode se movimentar até seu valor especificado de deslocamento como uma ação de movimento. Até mesmo se movimentar 1 quadrado é considerado uma ação de movimento.

Maneiras não usuais de movimentação são também cobertas por esse tipo de ação, incluindo escalar e montar um animal.

Sacar ou Guardar uma Arma

Sacar ou guardar uma arma é uma ação de movimento. Se você é proficiente no uso da arma, sacar a arma sempre inclui qualquer ação necessária para ativá-la (assim, um sabre-de-luz pode ser sacado e ativado como uma única ação de movimento, se você é proficiente com ele).

Saque Rápido: Se você tiver a aptidão Saque Rápido (página 91), você pode sacar ou guardar uma arma como uma ação rápida, ao invés de uma ação de movimento.

Manipular um Item

Manipular um item inclui sacar ou guardar uma arma, pegar um item, carregar uma arma (no sentido de colocar munição), abrir uma porta, ou mover um objeto pesado.

Pegar um Item Guardado: Retirar um item de uma mochila, valise de carregamento, ou outro recipiente fechado requer duas ações de movimento, uma para abrir o recipiente e uma para pegar o item. Coldres, cintos de utilidade, e bandoleiras não são considerados como recipientes fechados para esse propósito.

Levantar-se

Levantar-se de uma posição prostrada requer uma ação de movimento.

Acrobacia: Se você tem treinamento na perícia Acrobacia (veja página 63), você pode levantar-se de uma posição prostrada como uma ação rápida com um teste bem sucedido de Acrobacia contra CD 15.

Recuar

Você pode recuar de um combate com uma ação de movimento. Para recuar, o 1º quadrado de sua movimentação deve deixar você fora da área ameaçada pelos seus oponentes pela rota mais curta possível. Se você tem que se mover mais do que 1 quadrado para escapar da área ameaçada, você não pode recuar. Você pode se mover normalmente (gastando uma ação de movimento) para escapar de um oponente, mas você provoca um ataque de oportunidade quando faz isso.

Uma vez que você esteja livre da área ameaçada, você pode continuar a se movimentar, até o total da metade de seu deslocamento.

Você pode sair do combate de mais do que um oponente na mesma ação, mas somente se você tiver livre de todas as áreas ameaçadas no seu 1º quadrado de movimentação.

Sair de combate protege você de ataques de oportunidade durante seu 1º quadrado de movimentação, mas você pode provocar ataques de oportunidade depois em seu turno (por exemplo, você pode se mover através de outra área ameaçada de outro personagem).

Ações Rápidas

Coisas que requerem muito pouco tempo de esforço podem ser executadas com uma ação rápida. Algumas ações, aptidões e talentos requerem uma ou mais ações rápidas para serem executadas. Você normalmente tem uma ação rápida por rodada, mas você pode realizar uma segunda ação rápida ao invés de uma ação padrão ou uma ação de movimento, e você pode ter três ações rápidas na rodada se você desistir de ambas, a ação padrão e a ação de movimento. Múltiplas ações rápidas geralmente ocorrem na mesma rodada ou em rodadas consecutivas, e algumas ações requerem que as múltiplas ações rápidas sejam consecutivas (isto é, nenhuma outra ação interrompê-las). Isso é dito na descrição da ação.

Ações rápidas incluem as seguintes:

Ativar um Item

Uma ação rápida permite que você ative um item. Dar a partida em um veículo, ligar um computador, e acender uma lanterna de fusão são todos exemplos de ativar um item.

Mirar
2 Ações Rápidas

Você pode fazer duas ações rápidas consecutivas na mesma rodada para alinhar mais cuidadosamente um ataque à distância. Quando fizer isso, você ignora todos os bônus de cobertura para a Defesa de Reflexos do alvo no seu próximo ataque. Entretanto, você ainda deve ter o alvo na sua linha de visão.

Perde-se os benefícios de mirar se seu alvo sair da sua linha de visão ou se você fizer qualquer outra ação antes de fazer seu ataque. Mirar não concede nenhum benefício quando se faz um ataque de área.

Tiro Meticuloso: Se você tiver a aptidão Tiro Meticuloso (página 92), você ganha um bônus de + 1 na sua jogada de ataque à distância quando você gasta tempo mirando primeiro.

Certeiro: Se você tem a aptidão Certeiro (página 86), você causa dano extra quando você gasta tempo mirando primeiro.

Usar Retomar o Fôlego

Como uma ação rápida, você pode usar Retomar o Fôlego (veja Retomar o Fôlego, página 153). Você somente pode usar Retomar o Fôlego uma vez por

dia. Somente personagens heróicos podem usar Retomar o Fôlego; personagens não-heróicos, objetos, aparelhos, e veículos não podem.

Retomar o Fôlego Extra: Esta aptidão (descrito na página 91) permite a um personagem heróico usar Retomar o Fôlego uma vez a mais por dia (mas nunca mais do que uma vez num mesmo encontro). Um personagem não-heróico que pegue a aptidão Retomar o Fôlego Extra pode usar Retomar o Fôlego uma vez por dia.

Largar um Item

Largar um item é uma ação rápida (mas pegá-lo é uma ação de movimento). Você pode largar um item de modo que ele caia no chão em seu espaço de combate ou que caia em um quadrado adjacente.

Cair Prostrado

Cair em uma posição prostrada requer uma ação rápida.

Acrobacia: Se você é treinado na perícia Acrobacia (veja página 63), você pode cair prostrado como uma ação livre com um teste bem sucedido de Acrobacia contra CD 15.

Recuperação
3 Ações Rápidas

Você pode gastar três ações rápidas na mesma rodada ou através de rodadas consecutivas para subir 1 passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Você não pode usar a ação de recuperação enquanto estiver afetado por uma condição persistente (veja Condições Persistentes, página 156).

Trocando o Modo da Arma

Algumas armas têm múltiplos ajustes. Exemplos incluem pistolas de blaster, as quais possuem dois ajustes, um ajuste letal e um ajuste de atordoar, e carabinas de blaster, as quais possuem dois modos de disparo, tiro único e disparo automático. Trocar de um modo de arma para outro consome uma ação rápida.

Ações de Rodada Completa

Uma ação de rodada completa consome todo seu esforço durante uma dada rodada, efetivamente substituindo todas as outras ações no seu turno. Uma ação de rodada completa não pode se estender por múltiplas rodadas; por exemplo, você não pode executar uma ação de rodada completa que substitua sua ação de movimento e ação rápida na primeira rodada e sua ação padrão na rodada seguinte.

Ações de rodada completa incluem as seguintes:

Golpe de Misericórdia

Como uma ação de rodada completa, você pode usar uma arma de combate corpo-a-corpo para desferir um golpe de misericórdia à uma criatura ou dróide indefeso. Você pode também usar uma arma de combate à distância, dede que você esteja adjacente ao alvo. Você automaticamente tira um sucesso decisivo, causando dano dobrado. Um defensor reduzido à 0 pontos de vida por um golpe de misericórdia morre instantaneamente, ou, no caso de um dróide, é destruído. Um defensor inconsciente ou desabilitado acertado por um golpe de misericórdia também morre ou é destruído instantaneamente.

Você não pode desferir um golpe de misericórdia contra um veículo ou objeto.

Ataque Total

Como uma ação de rodada completa, você pode fazer mais do que um ataque. Para ganhar ataques extras, você deve estar empunhando duas armas, empunhando uma arma dupla, ou usando uma habilidade especial que lhe proporcione ataques extras. Quando você faz ataques múltiplos, você pode determinar seus ataques em qualquer ordem desejada, declarando o alvo de cada ataque imediatamente antes de fazer a jogada de ataque. Ataques extras proporcionados de diferentes fontes são cumulativos. Qualquer penalidade associada com o ganho de um ataque extra é aplicada para todos os ataques que o personagem faz até o começo de seu próximo turno.

Atacando com Duas Armas: Como uma ação de rodada completa, um personagem armado com duas armas pode atacar uma vez com cada arma, mas recebe uma penalidade de – 10 em todos os ataques na rodada. Essa habilidade assume que o personagem é proficiente (sabe usar) com a arma na mão; aplique uma penalidade adicional de – 5 na jogada de ataque se o personagem não sabe usar a arma (não é proficiente).

Um personagem armado com três ou mais armas ainda só ganha um ataque extra, mas o personagem pode escolher qual arma ele deseja usar para esse ataque extra a cada rodada.

Atacando com uma Arma Dupla: Como uma ação de rodada completa, um personagem armado com uma arma dupla (como um sabre-de-luz de lâmina dupla) pode atacar uma vez com cada extremidade da arma, mas o personagem recebe uma penalidade de – 10 em todos os ataques na rodada. Essa habilidade assume que o personagem é proficiente (sabe usar) com a arma; aplique uma penalidade adicional de - 5 na jogada de ataque se ele não souber usar a arma (não é proficiente). (Um personagem que escolha atacar somente com uma das extremidades de uma arma dupla, pode fazê-lo como uma ação padrão).

Maestria com Duas Armas: As aptidões de Maestria com Duas Armas (veja página 89) reduz a penalidade de – 10 nas jogadas de ataque quando lutando com duas armas ou ambas as extremidades de uma arma dupla. Um personagem com todos as três aptidões Maestria com Duas Armas (Maestria com Duas Armas I, II e III) nega inteiramente a penalidade de – 10.

Ataque Duplo e Ataque Triplo: A aptidão Ataque Duplo (veja página 85) permite a um personagem fazer um ataque extra durante um ataque total, mas o personagem recebe uma penalidade de – 5 em todos os ataques até o começo de seu próximo turno. A aptidão Ataque Triplo (veja página 86) permite ao personagem fazer um ataque extra em adição ao que ele ganhou pelo Ataque Duplo, dando ao personagem uma penalidade adicional de – 5 (total de – 10 de penalidade) em todos os ataques até o começo de seu próximo turno. Se o personagem está armado com mais do que uma arma, ele pode escolher qual arma (ou armas) ele irá usar para fazer cada ataque extra.

Corrida

O personagem pode correr usando uma ação de rodada completa, se movimentando em até quatro vezes seu deslocamento em uma linha reta (ou três vezes seu deslocamento em uma linha reta se estiver vestindo armadura pesada ou carregando carga pesada). Veja a perícia Tolerância (página 74) para regras de corrida.

Regras Especiais de Combate

Esta seção descreve as várias regras especiais que aparecem durante o combate.

Ataques de Área

Certas armas e efeitos, como granadas, armas de disparo automático, ou o poder Golpe da Força, afetam todas as criaturas dentro de uma dada área, ao invés de um único alvo.

Quando você faz um ataque de área, você faz uma única jogada de ataque; se sua jogada de ataque é igual a 10 ou maior, compare o resultado com a Defesa de Reflexos de cada alvo na área. As criaturas que você acertou recebem dano total, e as criaturas que você errou recebem metade do dano. Um 20 natural em um ataque de área automaticamente acerta todos os alvos dentro da área afetada, mas ataques de área não causam dano dobrado em um sucesso decisivo.

Armas de Disparo Automático: Uma arma em disparo automático ataca alvos em uma área 2 x 2 (2 quadrados por 2 quadrados) (veja Disparo Automático, abaixo, para maiores informações).

Área de Explosão: Granadas e explosivos geralmente têm um raio de explosão. Quando você faz um ataque de área com tal arma, você deve decidir onde irá centrar a explosão antes de fazer a jogada de ataque. O centro de uma explosão é sempre num dos cantos de um quadrado (do cenário).

Armas de Estilhaço: Algumas armas têm um raio de estilhaço. Quando você faz um ataque contra um alvo, o alvo recebe dano total se sua jogada de ataque iguala ou excede sua Defesa de Reflexos, e metade do dano se o ataque erra. Também compare sua jogada de ataque com a Defesa de Reflexos de cada alvo adjacente ao alvo primário; esses alvos adjacentes recebem metade do dano se o ataque acerta ou nenhum dano se o ataque erra.

Evasão: Um personagem com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano proveniente de um ataque de área bem sucedido e nenhum dano proveniente de um efeito de área que erre sua Defesa de Reflexos.

Ataques de Oportunidade

Se um inimigo sai de um quadrado adjacente à você ou executa uma ação que o força a baixar sua guarda, você pode fazer um único ataque imediato contra esse inimigo (até mesmo se você já agiu durante a rodada). Isso é chamado de ataque de oportunidade.

Você só pode fazer ataques de oportunidade com armas de combate corpo-a-corpo, armas naturais, pistolas, carabinas, e qualquer arma com uma coronha dobrada. Você pode também fazer ataques de oportunidade enquanto estiver desarmado se você tiver a aptidão Artes Marciais I.

Provocando um Ataque de Oportunidade

Duas ações podem provocar ataques de oportunidade:

- Sair de um quadrado ameaçado.
- Executar uma ação que o distraia de se defender e deixe sua guarda baixa enquanto estiver dentro de um quadrado ameaçado.

A maioria dos personagens ameaçam os quadrados adjacentes a eles; personagens maiores ameaçam todos os quadrados dentro de seu alcance (veja Alcance, página 169). Uma criatura somente ameaça uma área se ela está armada com uma arma natural, uma arma de combate corpo – a - corpo, uma pistola, uma carabina, ou qualquer arma com uma coronha dobrada.

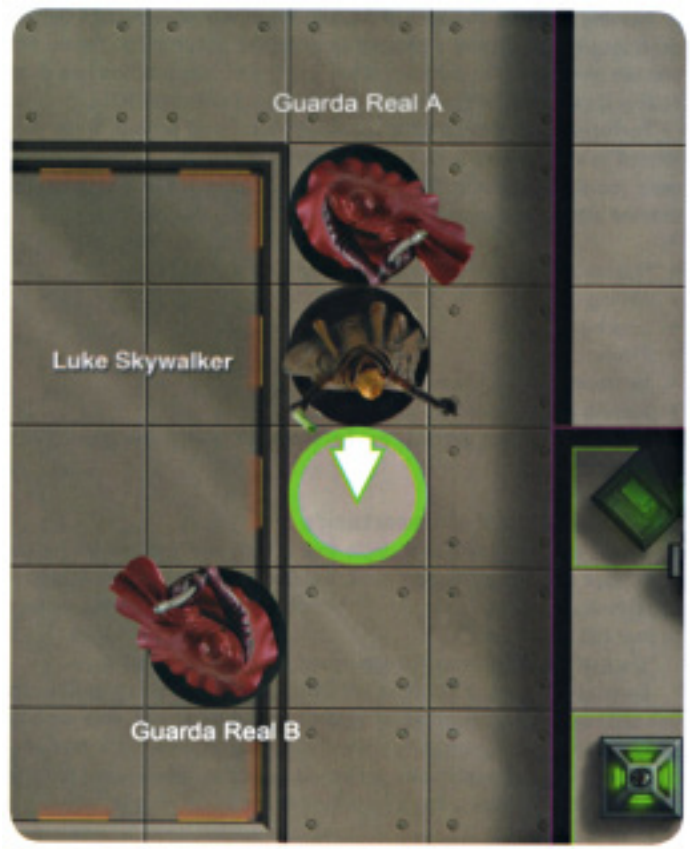


Diagrama 9-1: Ataque de Oportunidade I Luke Skywalker se move 1 quadrado e ataca o Guarda Real A. Ele provoca um ataque de oportunidade do Guarda Real B.

Sair de um Quadrado Ameaçado: Ao sair de um quadrado ameaçado, você geralmente provoca um ataque de oportunidade. Você não provoca um ataque de oportunidade se usar a ação de Recuar (veja página 161) ou se der uma cambalhota com sucesso (veja a perícia Acrobacia, página 63). Movimentos involuntários, como sendo alvo de um Encontrão ou do poder da Força Mover Objetos, nunca provoca um ataque de oportunidade.

Executar uma Ação que Distraia Você: Algumas ações, quando executadas em uma área ameaçada, provocam ataques de oportunidade porque elas fazem você desviar sua atenção da luta. As seguintes ações provocam ataques de oportunidade:

- Fazer um ataque desarmado sem a aptidão Artes Marciais I
- Mirar
- Carregar uma arma (no sentido de colocar munição)
- Pegar um item
- Pegar um item guardado
- Se mover em um quadrado do inimigo
- Usar qualquer perícia que distraia você ou o force a baixar sua guarda (o Mestre determina)

Fazendo um Ataque de Oportunidade

Um ataque de oportunidade é uma única ação livre, e você pode fazer somente um ataque de oportunidade por rodada. Você não tem que fazer um ataque de oportunidade se você não quiser. Um ataque de oportunidade é sempre feito com seu bônus de ataque total, menos qualquer penalidade de situação que você sofrer.

Você não pode fazer um ataque de oportunidade se estiver surpreso.

Reflexos em Combate: Se você tem a aptidão Reflexos em Combate (página 91), você pode fazer mais do que um ataque de oportunidade durante uma rodada, e também pode fazer um ataque de oportunidade enquanto estiver surpreso. Entretanto, você somente pode fazer um ataque de oportunidade por ação que provoque um ataque de oportunidade. (Se movimentar qualquer número de quadrados é tratada como uma única ação que provoca ataque de oportunidade).

Disparo Automático

Qualquer arma de combate à distância que tenha um ajuste de modo automático pode ser ajustada para o mesmo como uma ação padrão. A Tabela 8-4: Armas de Combate à Distância (página 132) indica se uma arma específica tem ou não um ajuste de modo automático. Algumas armas, como os blasters E-Web de repetição, somente operam em modo de disparo automático.

O Disparo Automático é tratado como um ataque de área (veja Ataque de Área, página 163). Você ataca uma área 2 x 2, fazendo uma única jogada de ataque com uma penalidade de – 5, e compara o resultado com a Defesa de Reflexos de cada criatura na área. Criaturas que você acerta recebem dano total, e as criaturas que você erra recebem metade do dano. O Disparo Automático consome 10 disparos ou balas, e ele somente pode ser usado se a arma tem 10 disparos ou balas sobrando.

Armas de Disparo Automático Somente: Se você está usando uma arma que tenha somente disparo automático, você pode firmar sua arma gastando duas ações rápidas na mesma rodada imediatamente antes de fazer seu ataque. Quando você firma uma arma que tenha somente disparo automático, você recebe somente – 2 de penalidade na sua jogada de ataque quando faz um ataque de disparo automático ou usando a aptidão Rajada de Tiros.

Somente armas pesadas, rifles, e pistolas com uma coronha estendida (veja página 131) podem ser firmadas.

Rajada de Tiros: A aptidão Rajada de Tiros (veja página 90) permite a você usar uma arma ajustada em modo automático contra uma criatura específica ao invés de uma área. Você recebe uma penalidade de – 5 em sua jogada de ataque, mas causa + 2 dados de dano. Usar a Rajada de Tiros gasta metade da quantidade de disparos ou balas (5 ao invés de 10). Esse não é considerado um ataque de área, então o dano não pode ser reduzido usando o talento Evasão (veja abaixo).

Evasão: Um personagem com o talento Evasão (veja página 51) recebe metade do dano proveniente de um ataque bem sucedido de disparo automático e nenhum dano proveniente de um ataque de disparo automático que erre sua Defesa de Reflexos (veja também Rajada de Tiros, acima).

Camuflagem

A camuflagem inclui todas as situações em que não existe nada para bloquear fisicamente um golpe ou tiro mas existe alguma coisa que interfere com a precisão do atacante. Um ataque que normalmente acertaria pode na verdade errar pelo fato do alvo ter camuflagem. Um alvo pode ganhar camuflagem de um nevoeiro, fumaça, iluminação pobre, vegetação alta, folhagem, ou outros efeitos que tornam difícil a precisão da localização do alvo.

Para determinar se o alvo está sob camuflagem em relação a seu ataque à distância, escolha uma quina de seu quadrado. Se qualquer linha vinda de sua quina para qualquer quina do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou borda que forneça camuflagem, o alvo estará camuflado. Quando desfere um ataque corpo-a-corpo contra um alvo adjacente, seu alvo tem camuflagem se o espaço que ele ocupa está totalmente dentro de um efeito que lhe garanta camuflagem (como uma nuvem de fumaça).

Se você ataca um alvo com camuflagem, você recebe uma penalidade de – 2 em sua jogada de ataque. Múltiplas fontes de camuflagem (como um defensor em nevoeiro à noite, sem nenhuma iluminação) não faz aplicar penalidades adicionais.

Se você está tentando notar um alvo com camuflagem, você recebe uma penalidade de – 5 em seu teste de Percepção.

Ignorando a Camuflagem: A camuflagem não é sempre eficiente. Por exemplo, um personagem com visão na penumbra ignora a camuflagem proveniente de escuridão (mas não camuflagem total; veja abaixo). Da mesma forma, um personagem com visão no escuro ignora toda a camuflagem proveniente da escuridão (até mesmo camuflagem total).

Nevoeiro, fumaça, folhagem, e outras obstruções visuais funcionam normalmente contra personagens com visão no escuro ou visão na penumbra.

Camuflagem Total

Se você tem linha de efeito ao alvo mas não linha de visão (por exemplo, se ele está na escuridão total ou você está cego), ele é considerado como tendo camuflagem total em relação à você. Você não pode atacar um oponente que esteja sob camuflagem total, embora você possa atacar dentro de um quadrado que você pensa que ele esteja ocupando. Se você atacar um alvo com camuflagem total, você recebe uma penalidade de – 5 em sua jogada de ataque. Você não pode fazer um ataque de oportunidade contra um oponente com camuflagem total, até mesmo se você saiba qual quadrado ou quais quadrados o oponente esteja ocupando.

Se você tenta notar um alvo com camuflagem total, você recebe uma penalidade de – 10 em seu teste de Percepção.

Cobertura

Criaturas e características do terreno podem conceder cobertura contra ataques. Uma criatura com cobertura ganha um bônus de cobertura de + 5 em sua Defesa de Reflexos, não importa quantas criaturas e características do terreno estejam entre ela e o atacante. Características do terreno que concedem cobertura incluem árvores, muros, veículos, e caixotes de carga.

Para determinar se um inimigo tem cobertura, escolha uma das quinas do quadrado do atacante. Se qualquer linha vinda desta quina para qualquer quina do quadrado ocupado pelo alvo passar através de uma barreira ou qualquer quadrado ocupado por uma criatura, o alvo terá cobertura. O alvo não terá cobertura se a linha correr através ou tocar a borda de um muro ou outro quadrado que de outro modo concederia cobertura.

Um inimigo adjacente nunca tem cobertura. Um alvo com cobertura ou cobertura aprimorada não recebe nenhum dano proveniente de ataques de área se o ataque falhar em superar a Defesa de Reflexos do alvo. Para alvos de estilhaço ou de explosão em área determine a cobertura relativa ao centro do efeito de área da arma. Para uma arma de disparo automático, determine a cobertura relativa ao atacante.

Criaturas Grandes e Cobertura: Qualquer criatura com um espaço de combate maior do que 1 quadrado estabelece cobertura contra atacantes utilizando-se de armas de combate corpo-a-corpo de forma diferente das criaturas menores. Tal criatura utiliza-se de qualquer quadrado que ela ocupe quando for determinar se um oponente tem cobertura contra seus ataques corpo-a-corpo. De maneira similar, quando é feito um ataque corpo-a-corpo contra tal criatura, pode-se utilizar de qualquer quadrado que ela ocupe para determinar se ela possui alguma cobertura.

Cobertura e Ataques de Oportunidade: Você não pode fazer um ataque de oportunidade contra um oponente com cobertura em relação a você.

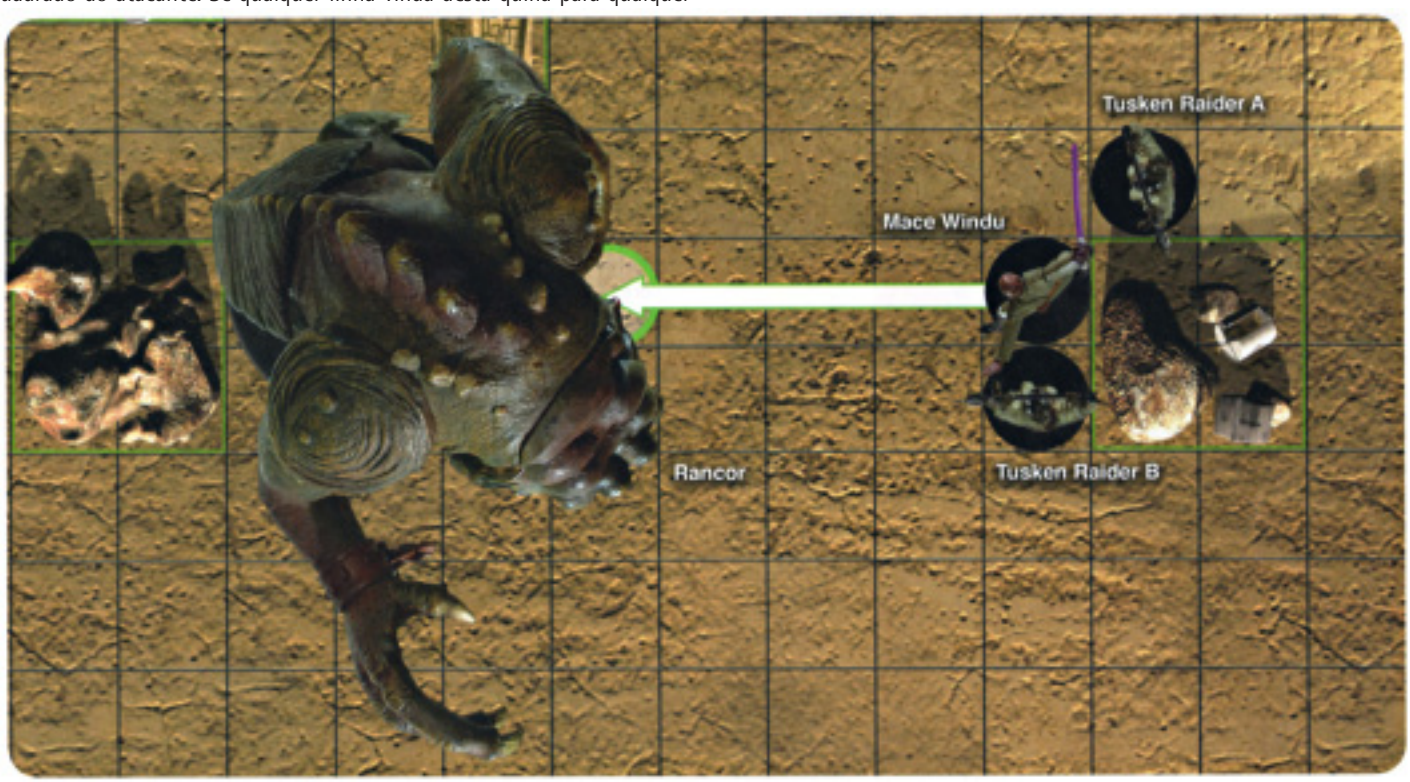


DIAGRAMA 9-2: ATAQUE DE OPORTUNIDADE II
MACE WINDU SE MOVE MAIS DE UM QUADRADO E ATACA O RANCOR COM SEU SABRE-DE-LUZ. MACE PROVOCA UM ATAQUE DE OPORTUNIDADE DE AMBOS TUSKEN RAIDERS (QUE ESTÃO ARMADOS COM CAJADOS DAFFI) QUANDO ELE SE MOVE PARA FORA DE SEUS QUADRADOS AMEAÇADOS. ELE TAMBÉM PROVOCA UM ATAQUE DE OPORTUNIDADE DO RANCOR QUANDO ELE SE MOVE ATRAVÉS DOE SUA ÁREA DE AMEAÇA (O RANCOR TEM ALCANCE).

Cobertura e Testes de Furtividade: Você pode usar cobertura para fazer um teste de Furtividade. Sem cobertura, você geralmente precisa de camuflagem (veja acima) para fazer um teste de Furtividade.

Objetos Baixos e Cobertura: Objetos baixos concedem cobertura para criaturas nesses quadrados (nos quadrados dos objetos baixos). Entretanto, o atacante ignora objetos baixos no seu próprio espaço de combate e quadrados adjacentes. Objetos baixos no espaço do atacante e em quadrados adjacentes não concedem cobertura para os inimigos; essencialmente, o atacante atira sobre eles. Um exemplo de objeto baixo é uma mureta com metade da altura do personagem.

Cobertura Aprimorada

Em alguns casos, a cobertura pode conceder um bônus maior para a Defesa de Reflexos. Por exemplo, um personagem tentando enxergar ao redor de um canto (tentando espiar de canto) ou através de uma abertura estreita tem uma cobertura ainda melhor do que um personagem em pé atrás de um muro baixo ou um speeder terrestre. Em tais situações, dobre o bônus de cobertura normal em sua Defesa de Reflexos (+ 10 ao invés de + 5). Uma criatura com cobertura aprimorada não recebe dano proveniente de ataques de área que falharam em acertar sua Defesa de Reflexos. Além disso, cobertura aprimorada concede um bônus de + 5 em seus testes de Furtividade.

O Mestre pode impor outras penalidades ou restrições para ataques dependendo dos detalhes da cobertura. Por exemplo, para atacar efetivamente através de uma abertura para arma de fogo, você precisa usar uma arma de espetar comprida, como um sabre-de-luz. Um vibromachado simplesmente não irá passar através de uma abertura estreita.

Cobertura Total

Se você não tem uma linha de efeito até seu alvo (por exemplo, se ele está completamente atrás de um muro alto), ele é considerado como tendo cobertura total em relação à você. Você não pode fazer um ataque contra um alvo que tenha cobertura total.

Redução de Dano(RD)

Uma criatura ou objeto com Redução de Dano (RD) ignora uma certa quantidade de dano proveniente de qualquer ataque. A quantidade de dano ignorada é sempre indicada; por exemplo, um objeto com RD 10 ignora os primeiros 10 pontos de dano de cada ataque.

A redução de dano é algumas vezes contornada por um ou mais tipos específicos de dano (indicadas após o valor da RD). Por exemplo, uma criatura com RD 5/energia ignora 5 pontos de dano provenientes de qualquer fonte exceto aquela que causa dano de energia (tal como de um blaster). De forma similar, uma criatura com RD 10/perfuração ou corte ignora 10 pontos de dano provenientes de qualquer fonte exceto aquela que causa dano de perfuração ou corte.

Certos talentos concedem redução de dano. Quando um personagem com múltiplos tipos de redução de dano recebe dano, use qualquer valor de redução de dano que mais beneficie o personagem, baseado no tipo de dano. Por exemplo, se um personagem com RD 1 e RD 10/energia foi atacado por um blaster, é melhor para o personagem aplicar seu RD 1 contra o ataque (uma vez que o RD 10/ energia é contornado pelo blaster).

Sabres-de-luz: Sabres-de-luz ignoram a redução de dano a menos que seja especificamente dito o contrário.

Movimento Diagonal

Mover-se diagonalmente custa o dobro. Quando se move ou conta através de um caminho diagonal, cada diagonal conta como 2 quadrados, como é mostrado no Diagrama 9-3. Se um personagem se move diagonalmente através de objetos baixos ou terreno difícil, o custo de movimentação dobra duas vezes (isto é, cada quadrado conta como 4 quadrados).

Um personagem não pode se mover diagonalmente através da quina ou fim de uma parede que se estenda formando um canto quadricular.

Terreno Difícil

Chão quebrado, placas do convés envergadas, e objetos similares são coletivamente referidos como terreno difícil. O custo para se mover dentro de um quadrado contendo terreno difícil é de duas vezes mais. Criaturas de tamanho Grande e maiores devem pagar o custo extra para se mover através de terreno difícil se qualquer parte de seu espaço de combate se move dentro de tal quadrado.

Terreno difícil não bloqueia a linha de visão nem concede cobertura.

Carga e Deslocamento

Vestir armadura média, pesada ou carregar uma carga pesada reduz o deslocamento de seu personagem para três quartos do normal (4 quadrados se seu deslocamento base é 6 quadrados, ou 3 quadrados se seu deslocamento básico é 4 quadrados). Enquanto estiver vestindo uma armadura pesada ou carregando uma carga pesada, você pode correr até o triplo de seu deslocamento.

Um personagem com um deslocamento vôo não pode voar enquanto estiver carregando carga pesada.

Espaço de Combate

Os quadrados que uma criatura ocupa no mapa de batalha são coletivamente referidos como seu espaço de combate. Criaturas pequenas e médias (incluindo a maioria dos personagens) têm um espaço de combate de 1 quadrado. Criaturas Grandes têm um espaço de combate de 4 quadrados (2 quadrados em um lado ou 2x2 como também é chamado). Criaturas Enormes têm um espaço de combate de 9 quadrados (3 quadrados em um lado ou 3x3 como também é chamado). Criaturas Imensas e Colossais têm um espaço de combate muito maior.

Flanquear

Se você está fazendo um ataque corpo-a-corpo contra um oponente e você tem um aliado no outro lado do oponente então este oponente está diretamente entre vocês dois, você está flanqueando esse oponente. Você ganha um bônus de flanquear de + 2 na sua jogada de ataque corpo-a-corpo. Veja os Diagramas 9-4 e 9-5 para exemplos de flanquear.

Você não ganha um bônus de flanquear quando faz um ataque à distância.

Oponentes Indefesos

Um oponente indefeso – um que esteja amarrado, dormindo, inconsciente, ou de outro modo à sua mercê – é um alvo fácil. Você pode algumas vezes se aproximar de um alvo que não esteja ciente de sua presença, ficando adjacente à ele, e ameaçá-lo como um indefeso. Se o alvo está em combate ou em alguma outra situação tensa, e portanto em um estado de penetrante prontidão e atenção, ou se o alvo pode usar seu bônus de Destreza para melhorar sua Defesa de Reflexos, então esse alvo não pode ser considerado desprevenido (não ciente do inimigo). Além disso, quaisquer precauções razoáveis tomadas por um alvo – incluindo deixar guarda-costas, colocando-se de costas atrás de uma parede, ou sendo capaz de fazer testes de Percepção – também torna impossível pegar o alvo desprevenido e indefeso.

Atacando um Oponente Indefeso: Um ataque corpo-a-corpo contra um oponente indefeso ganha um bônus de + 5 na jogada de ataque (equivalente a atacar um alvo prostrado). Um ataque à distância não ganha nenhum bônus adicional. Somado à isso, um oponente indefeso não pode adicionar seu bônus de Destreza (se houver) à sua Defesa de Reflexos. De fato, seu valor de Destreza é tratado como se fosse 0 (zero), então seu modificador para a Defesa de Reflexos é – 5.

Dano de Íon

Pistolas de Íon e rifles de Íon emitem poderosas descargas de energia eletrostática que podem desabilitar dróides, veículos, e aparelhos elétricos da

DIAGRAMA 9-3: MOVIMENTO
MOVIMENTO DIAGONAL CUSTA O DOBRO. UM PERSONAGEM NÃO PODE SE MOVER DIAGONALMENTE ATRAVÉS DE UMA ESQUINA OU PAREDE. MOVER ATRAVÉS DE OBJETOS BAIXOS TAMBÉM CUSTA O DOBRO. SE UM PERSONAGEM SE MOVER DIAGONALMENTE ATRAVÉS DE OBJETOS BAIXOS, O CUSTO DO MOVIMENTO É DOBRADO DUAS VEZES.

mesma forma que armas de atordoar podem incapacitar criaturas vivas.

Quando você faz um ataque bem sucedido com uma arma que causa dano de íon, primeiro subtraia metade do dano de íon dos pontos de vida do alvo. Criaturas que não tenham nenhuma prótese cibernética são chamuscadas pela energia iônica mas não sofrem mais nenhum efeito prejudicial. Dróides, veículos, aparelhos eletrônicos e criaturas aprimoradas ciberneticamente podem sofrer efeitos adicionais, como listados abaixo:

- Se o dano de íon reduzir os pontos de vida atuais do alvo à 0, o alvo cai 5 passos no marcador de condição e está caído inconsciente ou desabilitado (veja Caindo Inconsciente, página 154).
- Se o dano de íon (antes de ser divido à metade) igualar ou exceder o limite de dano do alvo, o alvo cai 2 passos no marcador de condição.

Linha de Visão

Um personagem pode ter como alvo um inimigo que ele possa ver, ou como se diz, qualquer inimigo dentro de sua linha de visão. Desenhe uma linha imaginária proveniente de qualquer ponto no espaço de combate do atacante para qualquer ponto no espaço de combate do alvo. Se o jogador que controla o personagem atacante pode desenhar essa linha sem tocar um quadrado que conceda cobertura total (uma parede, uma porta fechada, ou barreira similar) ou camuflagem total (fumaça densa, escuridão total, ou qualquer coisa mais que impeça a visibilidade), o personagem tem linha de visão para o alvo.

Uma linha que lasca uma quina ou corre através de uma parede não concede linha de visão. Outros personagens e criaturas, objetos baixos, terreno difícil, e depressões não bloqueiam a linha de visão.

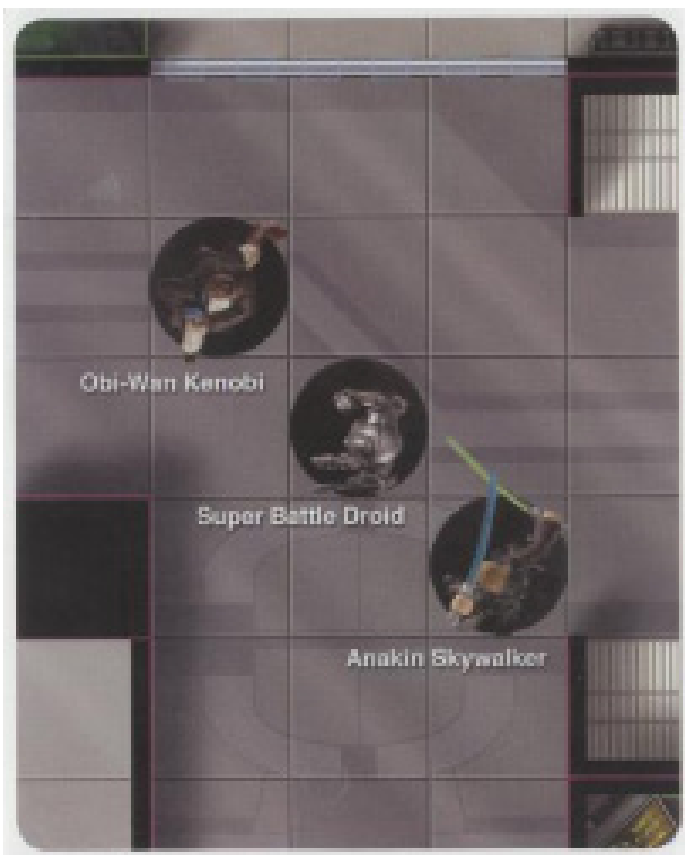


DIAGRAMA 9-4: FLANQUEAR I
ANAKIN SKYWALKER E OBI-WAN KENOBI ESTÃO FLANQUEANDO O SUPER DROÍDE DE BATALHA. AMBOS GANHAM UM BÔNUS DE +2 DE FLANQUEAMENTO EM ATAQUES CORPO-A-CORPO CONTRA O DROÍDE.

DIAGRAMA 9-5: FLANQUEAR II
KI-ADI-MUNDI E AGEN KOLAR ESTÃO FLANQUEANDO O DROÍDE ARANHA ANÃO. AMBOS GANHAM UM BÔNUS DE +2 DE FLANQUEAMENTO EM ATAQUES CORPO-A-CORPO CONTRA O DROÍDE.

Linha de Efeito: A linha de efeito funciona da mesma forma que a linha de visão, mas ela ignora quadrados que concedam camuflagem total. Por exemplo, um personagem que está cego ou na escuridão total não tem linha de visão para qualquer alvo, mas esse personagem tem linha de efeito para qualquer alvo que não tenha cobertura total.

Se Movimentando Através de Quadrados Ocupados

Algumas vezes você pode passar através de quadrados ocupados.

Aliado: Você pode se mover através de um quadrado ocupado por qualquer personagem, criatura, ou dróide que não considera você um inimigo.

Inimigo Morto ou Inconsciente: Você pode se mover através de um quadrado ocupado por um inimigo que não representa um obstáculo, como um que esteja morto, inconsciente, ou desabilitado.

Inimigo Muito Maior ou Muito Menor: Qualquer personagem pode se mover através de um espaço ocupado por um inimigo com uma categoria de tamanho três ou mais vezes maior ou menor do que o personagem que esteja se movendo.

Cambalhota: Um personagem treinado na perícia Acrobacia pode tentar dar uma cambalhota em um espaço de combate do inimigo (veja a perícia Acrobacia, página 63).

Alvos Prostrados

Vários ataques, talentos, aptidões ou poderes da Força podem prostrar um personagem. Um personagem prostrado recebe uma penalidade de – 5 em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo. Ataques corpo-a-corpo feitos contra um personagem prostrado ganham um bônus de + 5, enquanto ataques à distância feitos contra um personagem prostrado recebem uma penalidade de - 5. Ficar prostrado também pode dar a um personagem uma cobertura total ao invés de cobertura normal (por exemplo, ficar prostrado atrás de um muro baixo), sujeito ao bom senso do Mestre.

Alcance

O alcance da criatura determina a distância que ela pode alcançar quando fazendo um ataque corpo-a-corpo. Uma criatura ameaça todos os quadrados dentro de seu alcance. Personagens pequenos e médios têm um alcance de 1 quadrado, o que significa que eles podem fazer ataques corpo-a-corpo somente contra alvos em quadrados adjacentes. Criaturas maiores tendem a ter um alcance maior e, conseqüentemente, uma maior área ameaçada.

Criaturas Grandes: Uma criatura com um alcance maior do que o normal (mais do que 1 quadrado), pode tranqüilamente atacar oponentes diretamente próximos à ela. Uma criatura com um alcance maior do que o normal geralmente tem um ataque de oportunidade contra um oponente quando o oponente se aproxima dela, porque o oponente deve entrar e se mover dentro de sua área ameaçada antes de fazer um ataque corpo-a-corpo.

Criaturas Pequenas: Uma criatura de tamanho Miúdo, Diminuto, ou Minúsculo, deve estar em seu espaço (no espaço do personagem) para atacar você; se mover dentro de seu espaço provoca um ataque de oportunidade. Você pode atacar dentro de seu próprio espaço se precisar com um ataque corpo-a-corpo (mas não um ataque à distância), assim você pode atacar oponentes muito pequenos normalmente.

Taxa de Escudo (TE)

Alguns dróides, aparelhos, e veículos têm uma taxa dos escudos defletores (TE). Sempre que um alvo com TE recebe dano proveniente de um ataque, reduza o dano da taxa dos escudos. O dano remanescente (se houver) é causado nos pontos de vida do alvo, subtraindo-se a redução de dano normalmente.

Dano nos Escudos: Se o dano causado por um ataque exceder a TE do alvo, reduza a taxa dos escudos em 5 pontos. A redução é cumulativa, uma taxa de escudo do alvo pode eventualmente ser reduzida a 0. Um personagem pode recarregar os escudos de um aparelho ou veículo gastando três ações rápidas na mesma rodada ou em rodadas consecutivas para fazer um teste de Mecânica contra CD 20; se o teste é bem sucedido, a TE do alvo é melhorada em 5 pontos (podendo subir até seu valor máximo). Um dróide pode recarregar seus próprios escudos gastando três ações rápidas na mesma rodada ou em rodadas consecutivas para fazer um teste de Resistência contra CD 20; se o teste é bem sucedido, a taxa dos escudos atual melhora em 5 pontos (podendo subir até seu valor máximo).

Atirar ou Arremessar Dentro de um Combate Corpo-a-Corpo

Se você atirar com uma arma de combate à distância ou arremessar uma arma em um oponente que esteja adjacente à você ou à mais de seus aliados, você recebe uma penalidade de – 5 na sua jogada de ataque. Essa penalidade conta pelo fato de você estar tentando não acertar em seus aliados.

Tiro Preciso: Se você tem a aptidão Tiro Preciso (página 92), você não recebe essa penalidade.

Ações Especiais de Iniciativa

Usualmente se age assim que possível no combate, mas às vezes você pode querer agir depois, num momento melhor, ou em resposta às ações de alguém.

Adiar Ação

Se escolher adiar uma ação, você não agirá em seu turno quando sua ordem na seqüência de Iniciativa chegar. Ao invés disso, você sempre agirá depois do ponto da Iniciativa que você decidir agir. Quando adiar a ação, você voluntariamente reduz seu próprio valor de Iniciativa para o resto do encontro. Quando seu novo, e baixo valor de Iniciativa chegar depois na mesma rodada, você pode agir normalmente. Você pode especificar esse novo resultado de Iniciativa ou apenas esperar até algum tempo depois na rodada e agir naquela hora, dessa forma fixando seu novo resultado de Iniciativa naquele ponto.

Adiar a ação é útil se você precisar ver o que seus amigos e inimigos estão fazendo antes de você decidir o que você mesmo fará. O preço que você paga é perder a Iniciativa. Você nunca receberá de volta o tempo que gastou esperando para ver o que aconteceria.

Exemplo: Deel e Vor'en se aproximam de uma escotilha trancada, atrás da qual eles esperam encontrar um chefe do crime e seus capangas. O valor de Iniciativa de Vor'en é 22, mas ele adia a ação. Ele espera abrir fogo no chefe do crime com seu rifle de blaster pesado, então ele adia a ação. No valor de Iniciativa 14, Deel usa sua perícia Mecânica para destrancar e abrir a porta. Agora Vor'en pode se mover através da passagem e dar um tiro no chefe do crime, mas sua Iniciativa é reduzida para 13 (logo após a Iniciativa de Deel de 14). Para o resto da batalha, Vor'en age no valor de Iniciativa 13.

Múltiplos Personagens Adiam a Ação: Se múltiplos personagens adiam suas ações, aquele com o modificador mais alto do teste de Iniciativa tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estão adiando suas ações querem agir no mesmo valor de Iniciativa, aquele com o modificador mais alto do teste de Iniciativa age primeiro.

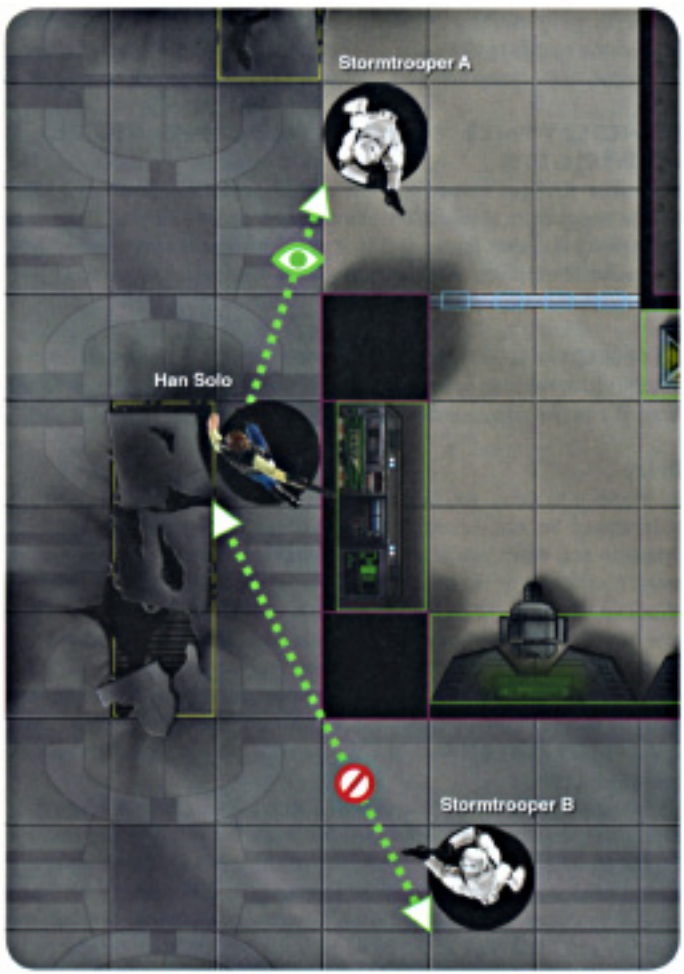


DIAGRAMA 9-6: LINHA DE VISÃO
DOIS PERSONAGENS TÊM LINHA DE VISÃO UM PARA O OUTRO SE PELO MENOS EXISTIR UMA LINHA LIMPA ENTRE SEUS ESPAÇOS. UMA LINHA QUE LASCA UMA QUINA OU CORRE ATRAVÉS DE UMA PAREDE NÃO CONCEDE LINHA DE VISÃO. UM PERSONAGEM PRECISA TER LINHA DE VISÃO AO SEU INIMIGO PARA PODER ATACAR ESSE INIMIGO. HAN SOLO TEM LINHA DE VISÃO PARA O STORMTROOPER A. MAS NÃO TEM PARA O STORMTROOPER B.

Preparar

Preparar permite que você se prepare para fazer uma ação mais tarde, depois que seu turno acabe, mas antes de seu próximo turno começar. Você pode preparar como uma ação padrão. Para fazer isso, especifique a ação padrão, ação rápida ou ação de movimento que você irá fazer e as circunstâncias sob as quais você irá fazê-la. Então, a qualquer hora antes de seu próximo turno, você poderá fazer a ação preparada em resposta àquelas circunstâncias (assumindo que elas ocorram).

Conseqüências da Iniciativa para Preparar: A ordem de Iniciativa na qual você faz sua ação preparada se torna seu novo resultado de Iniciativa. Se você vai para sua próxima ação e ainda não fez sua ação preparada, você não pode mais fazê-la (embora você possa preparar a mesma ação novamente). Se você fez sua ação preparada na rodada seguinte, antes de sua ação regular, sua Iniciativa sobe para esse novo ponto na ordem da batalha e você não tem mais sua ação regular nessa rodada.

Exemplo: Kelko e sua amiga Sia-Lan acabaram de encontrar um trio de Tusken Raiders nas áreas selvagens de Tatooine. No valor de Iniciativa de 14, Kelko especifica que ele irá atirar com seu blaster no primeiro Raider que tentar fazer um ataque. No valor de Iniciativa 10, Sia-Lan se move para o lado de Kelko e prepara um ataque com seu sabre-de-luz assim que ela puder atacar qualquer inimigo que chegue dentro do alcance de 1 quadrado de sua posição. No valor de Iniciativa 7, os Tusken Raiders atacam em investida, brandindo seus bastões de gancho. Tão logo o líder Raider levanta sua arma, Kelko atira com seu blaster, mas erra. A seguir, Sia- Lan maneja seu sabre até o primeiro Tusken Raider para poder alcançá-lo e derrubá-lo. Os outros Raiders, entretanto, alcançam Sia-Lan e a atacam. Desse ponto em diante, ambos Kelko e Sia-Lan agem no valor de Iniciativa 7 (e antes dos Raiders).

Se Espremendo

Criaturas de tamanho Grande e maior podem se espremer através de pequenas aberturas e corredores baixos e estreitos que são até metade do tamanho de seu espaço de combate, concedendo a elas e seu movimento uma área que elas normalmente não poderiam ocupar. Dróides grandes e veículos não podem se espremer de modo algum, a menos que eles possam comprimir suas estruturas para se acomodar ao espaço apertado.

Criaturas de tamanho Grande ou maior não podem se espremer através dos inimigos.

Atordoar

Algumas vezes você irá preferir deixar um inimigo inconsciente do que matá-lo. Esse é o porquê de muitas armas terem ajustes para atordoar (muitas vezes chamados ajustes de tonteio) e por que cassetetes de atordoar e granadas de atordoar serem populares com agências de forças da lei através da galáxia.

Várias armas de combate corpo-a-corpo e blasters têm ajustes para atordoar, e trocar uma arma para seu ajuste de atordoar (ou reajustar para seu

dano normal) é uma ação rápida. Algumas armas, como granadas de atordoar, somente têm ajustes de atordoar. A menos que seja especificado o contrário, o ajuste de atordoar em uma arma de blaster tem um alcance máximo de 6 quadrados (sem nenhuma penalidade de alcance).

Somente criaturas podem ser atordoadas. Dróides, veículos, e objetos são imunes aos efeitos de atordoamento. Quando você faz um ataque bem sucedido com uma arma que causa dano de atordoar, subtraia metade do dano de atordoar dos pontos de vida do alvo. Efeitos adicionais podem acontecer também, dependendo da quantidade de dano causado:

- Se o dano de atordoar reduzir os pontos de vida do alvo a 0, o alvo cai 5 passos no marcador de condição e é derrubado inconsciente (veja Caindo Inconsciente, página 154).
- Se o dano de atordoar (antes de ser reduzido à metade) igualar ou exceder o Limite de Dano do alvo, o alvo cai 2 passos no marcador de condição.

Uma criatura caída inconsciente por um efeito de atordoar não morre se ela tirar um 1 natural no seu teste de Constituição para recobrar a consciência ou se ela falhar no teste por 5 ou mais pontos. Ela simplesmente permanece inconsciente.

Ataques Desarmados

Causar dano com socos, chutes, e cabeçadas é essencialmente tratado como atacar com uma arma de combate corpo-a-corpo. Ataques desarmados causam dano normal de concussão.

Um personagem de tamanho Médio normalmente causa 1d4 pontos de dano de concussão (mais o modificador de Força) com um ataque desarmado bem sucedido; um personagem de tamanho Pequeno causa 1d3 pontos de dano de concussão (mais o modificador de Força). Certos talentos, aptidões, ou habilidades especiais podem aumentar o dano que o personagem causa com seus ataques desarmados.

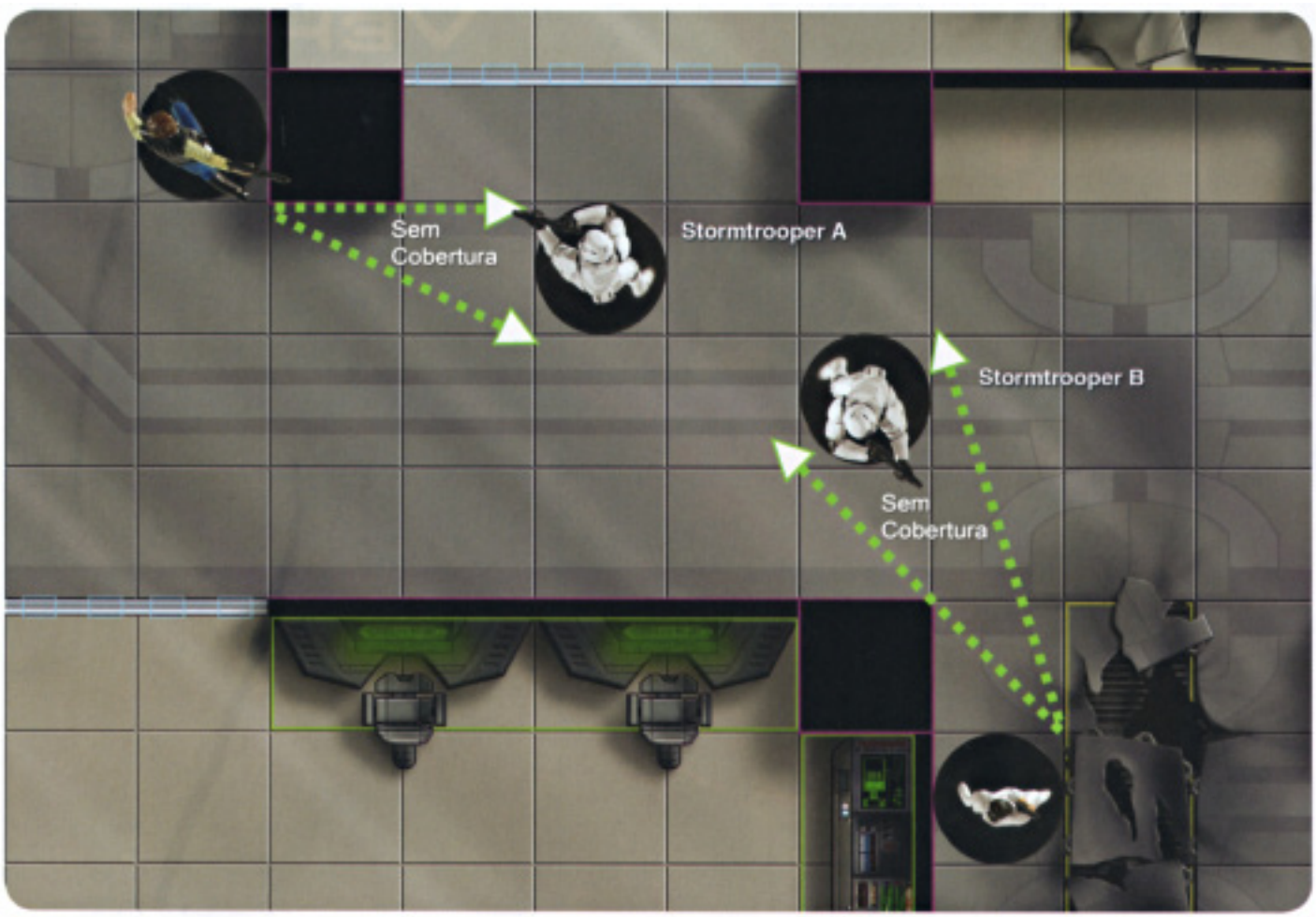


DIAGRAMA 9-7: COBERTURA E LINHA DE VISÃO
UMA LINHA QUE CORRE ATRAVÉS DE UMA PAREDE OU QUE LASCA A QUINA DE UMA PAREDE NÃO CONCEDE COBERTURA. O STORMTROOPER A NÃO TEM COBERTURA EM RELAÇÃO À HAN SOLO. O STORMTROOPER B NÃO TEM COBERTURA EM RELAÇÃO À PRINCESA LEIA. HAN E LEIA NÃO TÊM LINHA DE VISÃO UM AO OUTRO.

Capítulo X: Veículos

Os veículos no universo de *Star Wars* aparecem nas mais variadas formas, desde os pesados andadores blindados e naves capitais, até os ágeis speeders aéreos e caças estelares. Apesar dessa variedade, o propósito básico de todos os veículos permanece similar: transportar passageiros de um lugar para outro. Claro que os lugares envolvidos nesta jornada podem afetar consideravelmente a forma e a função do veículo. Estas regras aparecem dentro do jogo toda vez que os veículos aparecem proeminentes em campo de batalha – aonde quer que o combate aconteça, seja na superfície de um planeta ou no vazio escuro do espaço. As regras de movimentação e combate apresentadas aqui cobrem todos os tipos de veículos, desde veículos planetários até espaçonaves. Na maioria dos casos os veículos seguem as mesmas regras que os personagens, enquanto eles tiverem movimentação, ações e a capacidade de receber dano.

Escala

Estas regras usam duas escalas: escala de personagem e escala de espaçonave. Se o encontro envolver ambos, veículos e personagens a pé, use a escala de personagem. Se a cena envolver apenas veículos, use a escala de espaçonaves.

Escala de Personagem

A escala de personagem é idêntica à escala de movimentação padrão. O combate é levado para uma matriz de combate no qual cada quadrado equivale a 1,5 metro.

Na escala de personagem, a maioria dos veículos é grande o bastante para ocupar múltiplos quadrados na matriz de combate. A quantidade de quadrados que um veículo ocupa é determinado pelo tamanho do veículo (e o mesmo continua verdadeiro para os personagens e criaturas). Veículos de tamanho Colossal (fragata) ou maiores não são colocados no mapa de batalha; eles estarão fora do mapa (talvez providenciando fogo de apoio), ou a batalha tomará lugar dentro deles.

Na escala de personagem, não mais do que um veículo terrestre pode ocupar o mesmo espaço na matriz de combate, e uma colisão ocorre sempre que um veículo entra no quadrado ocupado por uma criatura, obstáculo ou outro veículo (veja Colisões, mais adiante).

Escala de Espaçonave

Na escala de espaçonave, cada quadrado do tabuleiro é abstrato, representando uma quantidade variável de espaço dependendo dos veículos envolvidos. Na maioria dos casos um quadrado representa centenas ou até mesmo milhares de metros de largura. Na escala de espaçonave, a matriz de combate em si representa movimento relativo, não movimento absoluto, então várias espaçonaves em órbita poderiam estar navegando juntas a muitos quilômetros por segundo, mesmo enquanto movem-se ao redor uma da outra.

Na escala de espaçonave, um veículo pode passar através de quadrados ocupados por aliados, mas não quadrados ocupados por inimigos.

Starship Battles

Você pode jogar as batalhas espaciais usando o jogo de miniaturas Star Wars Miniatures: Starship Battles starter set, o qual vem com um mapa de batalha, um livro de regras e várias miniaturas plásticas de espaçonaves pré-pintadas. Somando-se a isso você pode comprar Starship Battles booster packs e adicionar mais naves às suas frotas.

As regras de Starship Battles são fáceis de assimilar, e se você quer usar uma batalha espacial como pano de fundo na sua campanha de RPG você pode fazê-lo. Entretanto, as regras de Starship Battles não deixam você modificar as estatísticas da nave em razão da presença de heróis do jogo de RPG, nem permitem que você trave batalhas que envolvam algo além de espaçonaves. Se você deseja encenar uma batalha espacial que dependa da participação de heróis ou outros personagens, use as regras deste capítulo.

Tipos de Veículo

O termo "veículo" engloba tanto veículos planetários (como os speeders aéreos, speeders terrestres e andadores) quanto espaçonaves (como os caças estelares, transportes espaciais e naves capitais). A maior diferença entre veículos planetários e espaçonaves é que os veículos planetários geralmente não viajam no vácuo do espaço. Regras que pertençam somente aos veículos planetários ou às espaçonaves são mencionadas em específico.

Veículos Planetários

Veículos planetários são subdivididos entre veículos terrestres e veículos aéreos.

Veículo Terrestre: os veículos mais básicos no universo de Star Wars, somente operam na superfície do planeta, ou muito próximo.

Speeder: são vistos comumente em mundos avançados tecnologicamente. Equipados com tecnologia de motor repulsora, eles flutuam acima do chão numa altura que varia entre alguns poucos centímetros até vários metros, e podem alcançar altas velocidades. Os speeders ignoram as penalidades por terreno difícil.

Veículo de Esteira: Veículos de esteira têm bitolas ou esteiras girando em volta de um grande número de rodas, fornecendo grande tração, mas fazendo-os menos manobráveis em altas velocidades – e barulhentos o tempo todo. Veículos de esteira ignoram as penalidades por terreno difícil e recebem metade do dano por colisões com obstáculos de até uma categoria de tamanho menor do que eles.

Andador: Andadores se movem com duas ou mais pernas, literalmente caminhando sobre o terreno. Eles mantêm seu equilíbrio por meio de giroscópios finamente ajustados e oferecem um passeio razoavelmente tranqüilo; confiam no nivelamento da base, entretanto e quando eles caem, os resultados podem ser desastrosos. Eles ignoram obstáculos que são de uma categoria de tamanho 3 vezes ou mais menores do que eles.

Veículos de Rodas: Veículos de rodas se movem, como o nome sugere, em uma ou mais rodas (mais comumente são duas ou quatro). Mais rápidos e manobráveis do que os veículos de esteira ou andadores, os veículos de rodas são uma alternativa mais barata em relação à tecnologia repulsora para veículos leves e rápidos.

Veículo Aéreo: Veículos aéreos geralmente operam acima de uma superfície planetária, mas dentro da atmosfera do planeta.

Speeder Aéreo: Speeders aéreos são veículos que operam tecnologia repulsora e que podem viajar a até aproximadamente 300 quilômetros acima do chão, mas eles são incapazes de vôo espacial. Pelo fato deles voarem tão alto acima do solo, ignoram penalidades de terreno ou obstruções. De todos os veículos planetários, os speeders aéreos são os mais manobráveis.

Espaçonaves

Espaçonaves são veículos capazes de viagem interplanetária e interestelar. Elas tão subdivididas em caças estelares, transportes espaciais, naves capitais e estações espaciais.

Caça Estelar: Caças estelares são espaçonaves ágeis e pequenas, de tamanho Imenso ou menor. Embora eles possam viajar na atmosfera, eles se destacam no combate espacial. Os caças estelares podem funcionar com até um tripulante somente (o piloto).

Transporte Espacial: Transportes espaciais são espaçonaves de tamanho médio, variando de tamanho Colossal a Colossal (fragata) com menos de 200 pontos de vida. A maioria dos transportes espaciais é feita para transportar passageiros ou cargas, mas alguns são usados como canhoneiras, naves de desembarque ou transportes de assalto.

Tabela 10-1: Tamanho dos Veículos

Tamanho dos Veículos	Modific. de Tamanho[1]	Exemplos
Colossal (Estação)	-10	Couraçado Estelar classe Executor, Estrela da Morte
Colossal (Cruzador)	-10	Destróier Estelar Classe Imperial, Cruzador Mon Calamari MC80
Colossal (Fragata)	-10	Corveta Corelliana (Tantive IV), Fragata Nebulon-B
Colossal	-10	AT-AT, Cargueiro Leve YT-1300 (Millenium Falcon)
Imenso	-5	Tanque repulsor AAT-1, Caça estelar X-wing
Enorme	-2	AT-ST, Caça Tie
Grande	-1	Moto speeder, speeder terrestre X-34

1 *Aplique este modific. de tamanho para a defesa de reflexos do veículo, assim como para a iniciativa e testes de Pilotar feitos pelo(s) piloto(s) do veículo.*

Nave Capital: Naves capitais incluem todas as espaçonaves de tamanho Colossal (Fragata) ou maior. As naves capitais carregam centenas ou até milhares de tripulantes e passageiros, e algumas são grandes o suficiente para atracar outras naves capitais em seus hangares. Alguns transportes muito grandes e naves colônias entram nessa categoria, apesar de não serem feitas para o combate.

Estação Espacial: Embora não tenha tecnicamente modos de locomoção, estações espaciais têm estatísticas como outras espaçonaves. Uma estação espacial pode ter uma população que varia de alguns milhares até milhões habitantes, dependendo de seu tamanho. A maioria das estações espaciais são imóveis, sendo a Estrela da Morte uma notável exceção.

Estatísticas de Combate de Veículos

Todas as estatísticas dos veículos que são relevantes para o combate estão descritas abaixo.

Tamanho do Veículo

Os veículos usam categorias de tamanho similares às das criaturas, como mostrado na Tabela 10-1: Tamanhos dos Veículos. A categoria de tamanho Colossal é também subdividida para diferenciar particularmente as grandes espaçonaves das estações espaciais.

O modificador de tamanho do veículo é aplicado na Defesa de Reflexos do veículo, assim como na Iniciativa e nas jogadas de Pilotar feitas pelos ocupantes do veículo.

Ataques

Qualquer veículo equipado com armas pode fazer ataques contra inimigos dentro do alcance. Uma jogada de ataque com uma arma de um veículo é calculada como a seguir:

1d20 + bônus base de ataque + modificador de inteligência do veículo + modificador de alcance

Bônus Base de Ataque: Use o bônus base de ataque do artilheiro (o qual, em alguns casos, pode ser o piloto).

Modificador de Inteligência: Um computador no veículo melhora a precisão dos sistemas de armas do veículo, e o valor de inteligência do veículo mede a qualidade do computador.

Modificador de Alcance: Uma arma de um veículo pode atacar um alvo à queima roupa, a curta, média ou longa distância. Se você realiza um ataque à distância contra um alvo dentro do alcance à queima roupa você não recebe penalidade na jogada de ataque. Sua penalidade na jogada de ataque aumenta em -2 em alcance curto, -5 em alcance médio, e -10 em alcance longo (veja a Tabela 10-2: Alcances das Armas de Veículo).

Tabela 10-2: Alcance das Armas de Veículos

	Escala de Personagem (em quadrados)				Escala de Espaçonave (em quadrados)			
Tipo de Arma	Q. Roupa	Curto	Médio	Longo	Q. Roupa	Curto	Médio	Longo
Canhão Blaster	0-120	121-240	241-600	601-1.200	0-1	2	3-4	5-8
Canhão de Íons	0-300	301-600	601-1.500	1.501-3.000	0-2	3-4	5-10	11-20
Canhão Laser	0-150	151-300	301-750	751-1.500	0-1	2	3-5	6-10
Míssil ou Torpedo	0-450	451-90	901-2.250	2.251-4.500	0-3	4-6	7-15	16-30
Arma de defesa de ponto[1]	0-150	151-300	301-750	751-1.500	0-1	2	3-5	6-10
Raio Trator[1]	0-150	151-300	301-750	751-1.500	0-1	2	3-5	6-10
Turbolaser	0-600	601-1.200	1.201-3.000	3.001-6.000	0-4	5-8	9-20	21-40

1 Estas armas só pode ser instaladas num veículo de tamanho Colossal (fragata) ou maior

Sucesso Decisivo

Assim como ocorre com personagens em combate, um 20 natural na sua jogada de ataque utilizando armas de veículo acerta automaticamente e causa dano dobrado. Quando estiver usando uma arma de veículo, você não pode aplicar nenhum efeito que gere um 20 natural automático ou um sucesso decisivo automático (como gastando um Ponto de Destino ou usando a caracterís

Erro Crítico

Se obtiver um 1 natural em sua jogada de ataque, você automaticamente erra.

Dano

Quando você acerta com uma arma de veículo, você causa dano de acordo com o tipo de arma (listadas nas estatísticas do veículo). O dano causado por uma arma de veículo é calculado como a seguir:

(dano da arma + ½ do nível heróico do personagem + modificadores variados) x multiplicador de dano

Multiplicador de dano: Depois de jogar os dados de dano da arma, multiplique o resultado pelo multiplicador de dano listado. Por exemplo, quando você atira com uma arma de veículo que causa 6d10X2 de dano, jogue 6d10 e multiplique o resultado por 2.

Defesas

A defesa de um veículo representa o quão difícil ele é de ser acertado ou de ter seus sistemas sobrecarregados. Ao contrário dos personagens, veículos não têm uma Defesa de Vontade. Entretanto, veículos possuem uma Defesa de Reflexos e uma Defesa de Fortitude que são calculadas da seguinte forma:

Defesa de Reflexos = 10 + modificador de Destreza do veículo + modificador de tamanho + bônus de blindagem do veículo ou nível heróico do piloto.

Defesa de Fortitude = 10 + modificador de Força do veículo.

Defesa de Reflexos (Ref)

Sempre que você faz um ataque contra um veículo, compare sua jogada de ataque com a Defesa de Reflexos do alvo (abreviada como "Ref"). Se você igualar ou exceder a Defesa de Reflexos do veículo, você o acerta e causa dano.

Modificador de Tamanho: Use o modificador de tamanho do veículo ao invés de seu próprio quando estiver calculando a Defesa de Reflexos do veículo (veja a Tabela 10-1: Tamanhos dos Veículos).

Bônus de Blindagem: Use o bônus de blindagem do veículo ao invés de seu próprio bônus de armadura quando estiver calculando a Defesa de Reflexos do veículo. Você pode adicionar o seu nível heróico ao invés desse bônus de blindagem.

Modificador de Destreza: Um modificador de Destreza do veículo representa o quão bem ele pode evitar ataques. Se o piloto está surpreendido, ou se o veículo está fora de controle ou atacado por um oponente não detectado, o veículo perde seus bônus de Destreza nas jogadas de Defesa de Reflexos. Se o veículo está em parada total, com a energia desligada, ou desabilitado, ele é tratado como se estivesse com seu valor de Destreza equivalente a 0 (penalidade de -5 na Defesa de Reflexos).

Defesa de Fortitude (Fort)

Veículos usam sua Defesa de Fortitude (abreviada como "Fort") para determinar seu limite de dano (ver abaixo).

Bônus de Força: Um bônus de Força do veículo representa tanto sua resistência quanto sua durabilidade.

Pontos de Vida

Veículos têm Pontos de Vida, assim como os personagens. Pontos de vida são abstratos, usados para representar não somente a massa física do veículo, mas também sua robustez ou a fragilidade de seus sistemas.

Limite de Dano

Assim como as criaturas os veículos também têm Limite de Dano, calculado da seguinte forma:

Limite de dano = Defesa de Fortitude + modificador de tamanho

Modificador de Tamanho: Aplique os seguintes modificadores de tamanho para o limite de dano do veículo: Grande, +5; Enorme, +10; Imenso, +20; Colossal, +50; Colossal (fragata), +100; Colossal (cruzador), +200; Colossal (estação), +500.

Se o veículo tomar uma quantidade de dano de um único ataque que iguale ou exceda seu Limite de Dano, o veículo cai um 1 passo em seu marcador de condição (ver Condições, página 155). Um veículo que chegue ao final de seu marcador de condição é desabilitado e entra imediatamente em parada total. Se o veículo estava voando dentro de um poço de gravidade no momento em que foi desabilitado, ele imediatamente cai 150 metros (100 quadrados) mais outros 300 metros (200 quadrados) a cada rodada até que ele acerte a superfície ou seja reativado. Calcule o dano por queda normalmente (veja Dano por Queda, página 265).

Se um veículo é reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que causa dano igual ou superior ao seu limite de dano, ele é destruído. Além disso, todos os ocupantes do veículo recebem metade do dano proveniente desse ataque.

Faces e Arcos de Tiro

Da mesma forma que no combate de personagens, faces e arcos de tiro do veículo não são usados. É assumido que o piloto está orientando a nave no melhor caminho possível durante o combate, e a maioria dos veículos no universo de Star Wars são completamente manobráveis em qualquer situação.

Cobertura da Tripulação

A maioria dos veículos concede ao menos alguma cobertura para seus passageiros. Os passageiros ganham um bônus de cobertura nas suas jogadas de Defesa de Reflexos contra qualquer ataque que os vise ao invés do veículo. Um veículo pode conceder nenhuma cobertura, cobertura normal (+5 de bônus de cobertura), cobertura aprimorada (+10 de bônus de cobertura) ou cobertura total. Você não pode atacar um alvo que está sob cobertura total.

A cobertura que um veículo proporciona à seus passageiros está inclusa nas estatísticas do veículo (veja Descrições dos Veículos, página 183).

Deslocamento

Cada veículo tem um valor de deslocamento dado em quadrados. O piloto pode levar o veículo até seu valor de deslocamento listado como uma ação de movimento, ou até quatro vezes o valor do deslocamento como uma ação de movimento total (veja página 180).

Espaçonaves e speeders aéreos têm uma listagem separada para seu deslocamento na Escala de Espaçonave.

Velocidade Máxima: Este é o deslocamento máximo que um veículo pode fazer na escala de personagem. Ela é raramente relevante em combate porque tais velocidades movem o veículo para fora do mapa de batalha e fora de alcance da mesma em instantes.

Personagens nos Veículos

Um personagem em um veículo ocupa uma das várias funções possíveis, as quais determinam o que o personagem pode fazer. Um personagem pode ocupar várias funções ao mesmo tempo, mas a maioria só pode ser preenchida por um personagem de cada vez. Por exemplo, um piloto de X-wing também atua como comandante e artilheiro, enquanto seu dróide astromec geralmente age como um co-piloto, operador de escudos e engenheiro. Por outro lado, um Destróier Estelar Classe Imperial com milhares de tripulantes, ainda tem somente um piloto, um comandante, e por aí vai. Você pode trocar as funções turno a turno, mas você somente pode começar preenchendo uma determinada função se nenhum outro tripulante ocupou aquela função desde seu último turno.

Piloto: O piloto do veículo controla sua movimentação. A maioria dos veículos tem apenas uma posição de onde o veículo pode ser pilotado. Pilotar o veículo é, no mínimo, uma ação de movimento, o que significa que o piloto pode fazer mais alguma coisa com sua ação padrão e sua ação rápida. Um veículo só pode ter um piloto por vez. O piloto adiciona o modificador de tamanho e modificador de Destreza do veículo em todas as jogadas de Iniciativa e testes de Pilotar.

Co-piloto: Um co-piloto pode ajudar um piloto usando a ação de prestar auxílio (veja Prestar Auxílio, página 178). O co-piloto deve estar sentado em um local onde ele pode ver à frente do veículo e dar recomendações ao piloto (na maioria dos casos, este local é a cabine do piloto). Prestar auxílio ao piloto é uma ação padrão, deixando o co-piloto com uma ação de movimento e uma ação rápida a cada rodada para fazer mais alguma coisa. Um veículo pode ter somente um co-piloto por vez.

Artilheiro: A maioria dos veículos militares e alguns veículos civis têm armas embutidas. Qualquer arma não controlada pelo piloto ou co-piloto requer um artilheiro para operá-la. Um veículo pode ter tantos artilheiros quanto tiver posições de artilharia.

Comandante: O comandante coordena os vários tripulantes e estações a bordo do veículo, analisa a batalha e o desenrolar dela, e procura fraquezas nos veículos e tácticas inimigas. Um veículo pode ter somente um comandante por vez.

Operador de Sistemas: O operador de sistemas administra os escudos, sensores e comunicações do veículo. Um veículo pode ter somente um operador de sistemas por vez.

Engenheiro: O engenheiro-chefe mantém a nave funcionando mesmo enquanto sofre dano debilitante para seus sistemas, desviando energia dos circuitos sobrecarregados para manter a nave funcional. O engenheiro também lidera esforços para reparar o dano no casco entre as batalhas. Um veículo pode ter somente um engenheiro-chefe por vez.

Outros Tripulantes: Outros tripulantes podem ocupar muitos outros papéis de suporte, coordenando tropas ou caças estelares, administrando cuidados médicos, protegendo áreas vulneráveis e providenciando manutenção geral. Esses tripulantes podem ajudar outros em alguns testes de perícia; por exemplo, os membros de uma equipe de reparos podem ajudar o engenheiro-chefe em suas tarefas nas naves capitais.

Passageiros: Todo o outro pessoal a bordo no veículo são considerados passageiros. Passageiros não têm nenhum papel específico na operação do veículo, mas podem assumir ações a bordo do veículo ou substituir um tripulante quando necessário.

Começando a Batalha

Exceto quando dito o contrário, subir a bordo de um veículo é uma ação de movimento e ligar o veículo requer uma segunda ação de movimento.

Iniciativa

Existem duas opções para se determinar a Iniciativa num combate de veículos. Na primeira, cada personagem faz uma jogada de Iniciativa separadamente. Este é provavelmente o melhor método se a maioria ou todos os personagens estiverem a bordo do mesmo veículo, mas isso pode resultar em um grande número de ações atrasadas ou preparadas enquanto os passageiros esperam os pilotos executarem manobras. Uma alternativa é fazer uma jogada de Iniciativa para cada veículo usando os modificadores de Iniciativa do piloto. Esta é particularmente apropriada quando os personagens estão em veículos separados, desde que permita a todos a bordo do mesmo veículo a agir mais ou menos simultaneamente.

Especial: Se você é treinado na perícia Pilotar (ver página 73), você pode escolher fazer um teste de Pilotar ao invés de um teste de Iniciativa para determinar sua posição na ordem de Iniciativa. Em qualquer situação você deve aplicar o modificador de tamanho do veículo em seu teste (veja tabela 10-1: Tamanhos dos Veículos, página 174).

Ações de Veículos em Combate

Os tipos de ações que você pode fazer durante um único turno de combate não mudam quando você estiver a bordo de um veículo. Algumas das ações descritas abaixo só podem ser executadas por tripulantes específicos. Neste caso, os tripulantes adequados são listados em parênteses após o nome da ação.

Baterias de Armas

Uma bateria de armas é um grupo de até seis armas idênticas. Se uma espaçonave tem baterias de armas, regras especiais se aplicam quando um artilheiro auxilia outro artilheiro na mesma bateria. Primeiro, o artilheiro que está auxiliando concede automaticamente um bônus de + 2 nas jogadas de ataque; nenhuma jogada de ataque é necessária para determinar se a tentativa de prestar auxílio é bem sucedida. Segundo, para cada três pontos que a jogada de ataque excede a Defesa de Reflexos do alvo, o alvo é atingido por outra arma na bateria, adicionando +1 dado para o dano da arma. (Aplique esse dano extra antes de aplicar os multiplicadores de dano da arma, se houver algum). Se uma espaçonave tem baterias de armas, suas estatísticas incluem o bônus de ataque modificado porque essas armas são geralmente disparadas como um grupo. Entretanto, as armas podem ainda disparar de maneira independente sem esses bônus, se você desejar.

Somado a isso, uma bateria de armas pode ainda prestar auxílio à outra bateria de armas. Neste caso, somente um artilheiro na bateria que está auxiliando precisa fazer uma jogada de ataque contra Defesa de Reflexos 10. Se bem sucedido, adicione um bônus de + 2 na jogada de ataque para cada arma na bateria que está auxiliando. Diferente das armas na mesma bateria, não há chance que essas armas extras acertem o alvo, não importando o quanto a jogada de ataque exceda a Defesa de Reflexos do alvo.

Ações Padrão

Uma ação padrão pode ser qualquer uma das seguintes:

Prestar Auxílio

Como uma ação padrão, você pode auxiliar o próximo teste de perícia, teste de habilidade ou jogada de ataque de um aliado.

Auxiliando num Teste de Perícia ou Teste de Habilidade: Você pode ajudar outro personagem a conseguir um sucesso em seu teste de perícia ou teste de habilidade, fazendo o mesmo tipo de teste de perícia ou habilidade num esforço cooperativo. Se você tirar 10 ou mais no seu teste, o personagem que você está ajudando ganha um bônus de +2 no teste dele. Você não pode escolher 10 num teste de perícia ou habilidade para Prestar Auxílio. Somente o co-piloto pode auxiliar em testes de Pilotar, e somente o comandante pode auxiliar nos testes de Usar Computador. Qualquer tripulante pode prestar auxílio em qualquer outro teste de perícia.

Auxiliando numa Jogada de Ataque: Num combate, você pode prestar auxílio ao ataque de outro personagem providenciando informações melhoradas sobre o alvo ou coordenando aquele ataque com outras ações veiculares. Um artilheiro pode conceder um bônus de + 2 em uma jogada de ataque de outro personagem fazendo uma jogada de ataque contra uma Defesa de Reflexos de valor 10.

Um operador de sensores pode conceder um bônus de + 2 em uma jogada de ataque de outro personagem fazendo um teste de Usar Computador contra uma CD 10.

Um comandante de um veículo pode conceder um bônus de +2 na jogada de ataque de outro personagem fazendo um teste de Conhecimento (táticas) contra uma CD 10.

Ataque com Arma de Combate Corpo-a-Corpo

Com uma arma de combate corpo a corpo você pode atacar qualquer inimigo em um quadrado que você possa ameaçar. Você só pode ameaçar quadrados dentro de seu alcance a partir do espaço do veículo e você não ameaça espaços ao redor caso ele proporcione cobertura total. Por exemplo, um Jedi em uma moto speeder pode atacar alvos adjacentes à moto com seu sabre-de-luz, mas o mesmo Jedi não pode fazê-lo enquanto estiver dentro de um AT-AT.

Você não pode fazer um ataque corpo-a-corpo na escala de espaçonave, exceto dentro dos limites do veículo que você ocupa.

Ataque com Arma de Combate à Distância

Com uma arma de combate à distância, você pode arremessar ou atirar em qualquer alvo dentro de sua linha de visão, contanto que seu veículo não proporcione a você cobertura total. Por exemplo, troopers clones podem atirar com seus blasters em alvos fora de uma canhoneira LAAT/i enquanto as portas da nave estiverem abertas. Os modificadores de alcance são aplicados normalmente para sua arma.

Você não pode fazer um ataque pessoal à distância na escala de espaçonave, exceto dentro dos limites do veículo que você ocupa.

Ataque com Armas do Veículo

Somente Artilheiro

Qualquer artilheiro (incluindo o piloto, se há armas operadas pelo piloto no veículo) pode fazer um ataque com sua arma do veículo como uma ação padrão. O alcance máximo e modificadores de alcance de um ataque com arma de veículo dependem da arma usada (veja Tabela 10-2: Alcances das Armas de Veículo).

Naves Capitais: Armas de Naves Capitais são projetadas para bombardeios à longa distância contra alvos grandes ou imóveis, e elas têm dificuldades para seguir inimigos muito pequenos. Quando estiver atacando um alvo menor que o tamanho Colossal, um veículo que tenha tamanho Colossal (Fragata) ou maior, recebe uma penalidade de – 20 em suas jogadas de ataque. Armas de defesa de ponto são especificamente feitas para atacar alvos menores e não recebem essas penalidades.

Piloto Treinado: Se você é treinado na perícia Pilotar você ganha um bônus de +2 em todos os ataques feitos com qualquer arma de veículo identificada como sendo operada pelo piloto.

Investida de Ataque

Somente Piloto

Como uma ação padrão, você pode se mover até o valor de deslocamento do seu veículo (mínimo de 2 quadrados) em uma linha reta através de um terreno não obstruído em direção à seu alvo, e então fazer um ataque com uma arma do veículo nesse alvo até o final de sua movimentação. Você ganha um bônus de + 2 em sua jogada de ataque e recebe uma penalidade de – 2 na Defesa de Reflexos do veículo até o início de seu próximo turno. Na escala de espaçonave, você não pode fazer uma investida de ataque através de quadrados ocupados por inimigos, mas aliados não impedem a sua investida de ataque.

Duelo de Proximidade (dogfight)

Somente Piloto

Como uma ação padrão, o piloto de um speeder aéreo ou caça estelar pode iniciar um duelo de proximidade contra um speeder aéreo ou caça estelar inimigo em um quadrado adjacente (escala de espaçonave). Faça um teste de Pilotar com penalidade de – 5, resistido pelo teste de Pilotar do inimigo. Se você for bem sucedido, você e o veículo alvo estarão engajados num duelo de proximidade.

Conseqüências de um Duelo de Proximidade: Um veículo engajado num duelo de proximidade deve selecionar a ação de duelo de proximidade a cada turno e ele não pode sair de seu atual quadrado até que ele saia do duelo de proximidade (ver abaixo). Enquanto engajado em um duelo de proximidade, você não pode atacar nenhum alvo fora do dele.

Atirando Dentro de um Duelo de Proximidade: Se um veículo de fora atirar dentro de um duelo de proximidade, ele recebe uma penalidade de – 5 na sua jogada de ataque, a menos que o artilheiro tenha a aptidão Tiro Preciso.

Atacando em um Duelo de Proximidade: Faça um teste resistido de Pilotar como uma ação padrão. Se você vencer o teste resistido, você pode fazer um único ataque com uma arma do veículo como uma ação rápida. Se você falhar, você não pode atacar o alvo, e todo artilheiro em seu veículo recebe uma penalidade de – 5 em toda jogada de ataque que eles fizerem até o seu próximo turno.

Saindo de um Duelo de Proximidade: Faça um teste resistido de Pilotar como uma ação de movimento. Se você vencer o teste resistido, você sai com sucesso do duelo de proximidade e pode se locomover um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Se você falhar, você permanece no duelo de proximidade e qualquer artilheiro em seu veículo recebe uma penalidade de – 5 em qualquer jogada de ataque que ele faça até o seu próximo turno.

Ataque de Oportunidade: Se um caça estelar inimigo tentar se mover através de seu quadrado ou um quadrado adjacente, você pode tentar iniciar um duelo de proximidade como um ataque de oportunidade. Se bem sucedido, o caça estelar inimigo deve parar sua ação de movimento.

Lutar Defensivamente

Somente Piloto

Como uma ação padrão, você pode se concentrar mais em proteger seu veículo do que causar danos a seus inimigos. Você e todos os artilheiros em

seu veículo recebem uma penalidade de – 5 em suas jogadas de ataque e seu veículo ganha um bônus de esquiva de + 2 em sua Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno. Se você escolher não fazer ataques, seu veículo ganha um bônus de esquiva de + 5 em sua Defesa de Reflexos e todos os artilheiros em seu veículo recebem uma penalidade de – 10 nas suas jogadas de ataque até o começo de seu próximo turno.

Piloto Treinado: se você é treinado na perícia Pilotar seu veículo, ao invés do que foi dito antes, ganha + 5 de bônus de esquiva na Defesa de Reflexos quando você e seus artilheiros recebem uma penalidade de – 5 nas jogadas de ataque, ou um bônus de esquiva de + 10 se você escolher não fazer ataques em seu turno.

Ações de Movimento

As ações de movimento incluem as seguintes:

Mover-se

Somente Piloto

Você pode se mover até o valor de deslocamento do veículo. A única restrição para o movimento do veículo é que você não pode reentrar em um quadrado que você acabou de deixar.

Ações Rápidas

Ações rápidas incluem as seguintes:

Mirar

Somente Artilheiro

Assim como no combate de personagens, você pode fazer mira antes de realizar um ataque à distância (veja Mira, página 161). Mirar não concede nenhum benefício em caso de ataques de área.

Parada Total

Somente Piloto

Se você ainda não usou sua ação de movimento ou ação de rodada completa para mover seu veículo neste turno, você pode gastar uma ação rápida para trazer seu veículo a uma parada total. Depois disso, o veículo é considerado estacionário.

Você não pode trazer um veículo à uma parada total se você usou Movimento Total (ver abaixo) no seu último turno.

Aumentando o Deslocamento do Veículo

Somente Piloto

Se você é treinado na perícia Pilotar, você pode fazer um teste de Pilotar contra CD 20 como uma ação rápida para impulsionar seu veículo além de seus limites normais. (Você não pode escolher 10 nesse teste). Se o teste falhar, o deslocamento de seu veículo não aumenta e seu veículo cai um 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Se você obtiver sucesso, o deslocamento de seu veículo aumenta em um quadrado até o início de seu próximo turno. Para cada 5 pontos que você exceder a CD, o deslocamento de seu veículo aumenta em um quadrado adicional. Você pode tentar aumentar o deslocamento do veículo uma vez por rodada como uma ação livre quando estiver usando a ação de movimento total.

Levantar ou Baixar Escudos

Somente Operador de Sistemas

Utilizando uma ação rápida, você pode ativar ou desativar os escudos em seu veículo. Escudos são geralmente mantidos inativos em situações sem combate para reduzir o grande esforço nos sistemas do veículo, e levantar os escudos é freqüentemente compreendido como uma intenção evidente de hostilidade, então muitos comandantes preferem manter seus escudos baixados a menos que eles estejam esperando problemas.

Recarregar Escudos

Somente Operador de Sistemas; 3 ações rápidas

Gastando três ações rápidas no mesmo turno ou em turnos consecutivos, você pode fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para aumentar sua atual taxa de escudos em 5, até o máximo normal do veículo.

Redirecionar Energia

Somente Engenheiro; 3 ações rápidas

Gastando três ações rápidas no mesmo turno ou em turnos consecutivos, você pode fazer um teste de Mecânica contra CD 20 para mover seu veículo um passo positivo no marcador de condição (veja Condições, página 155).

Ações de Rodada Completa

Ações de rodada completa incluem as seguintes:

Movimento Total

Somente Piloto

Como uma ação de rodada completa, você pode mover-se até quatro vezes o deslocamento de seu veículo. Todo esse movimento deve ser em linha

"Esta nave salvou minha vida algumas vezes. Ela é o pedaço de sucata mais rápido na galáxia."

- Lando Calrissian

reta, e você não pode evitar colisões enquanto faz isso (Veja Evitar Colisões, página 181). Seu veículo perde o bônus de Destreza na Defesa de Reflexos até o começo de seu próximo turno.

Você não pode usar o movimento total a menos que tenha se movimentado no seu turno anterior.

Pelo fato da maioria da energia ser desviada para os motores quando se usa o movimento total, os artilheiros a bordo de seu veículo não podem atacar até o início de seu próximo turno.

Velocidade Máxima (escala de personagem somente): Se você usar o movimento total em seu turno, você pode acelerar até a velocidade máxima de seu veículo com um movimento total em seu próximo turno. Se você levar seu veículo à sua velocidade máxima, você deve ou continuar movendo seu veículo em velocidade máxima ou usar o movimento total como sua ação em seu próximo turno.

Ataque Total

Somente Artilheiro

Se você é capaz de fazer mais de um ataque (caso você tenha a aptidão Ataque Duplo ou habilidade similar), você deve fazer um ataque total para usar esses ataques extras. Um piloto que gaste pelo menos uma ação de movimento a cada rodada movendo seu veículo não pode fazer uma ação de ataque total a menos que o veículo já tenha sido trazido a uma parada total.

Abalroar

Somente Piloto

Como uma ação de rodada completa, você pode tentar abalroar um alvo movendo seu veículo para dentro do espaço de combate do alvo. Você deve ter movimento suficiente para alcançar o espaço de combate do alvo, e o abalroamento é tratado como um efeito de área. Você pode usar seu veículo para abalroar quase qualquer coisa, incluindo outro veículo, uma criatura ou uma estrutura.

Faça um teste de Pilotar com uma penalidade de –10 contra a Defesa de Reflexos do alvo. Se o teste for bem sucedido, seu veículo, o alvo e todos os passageiros a bordo dos veículos envolvidos na colisão (incluindo você) recebem uma quantidade de dano listada na Tabela 10-3: Dano de Colisão. Assumindo que você esteja vivo e consciente, você pode continuar se movendo através do espaço de combate do alvo se seu veículo tiver qualquer movimento restante. Senão, seu veículo é jogado pra fora do espaço de combate do alvo e para dentro dos quadrados mais próximos disponíveis, e seu turno acaba.

Se o teste de Pilotar falhar, seu veículo, o alvo e todos os passageiros a bordo dos veículos envolvidos na colisão (incluindo você) recebem metade do dano. Somado a isto, seu veículo é jogado pra fora do espaço de combate do alvo e para dentro dos quadrados mais próximos disponíveis, neste ponto seu turno acaba.

Movimento Total: Se o veículo que iniciou a colisão está em movimento total ou velocidade máxima (veja Movimento Total, anteriormente), dobre o dano causado pela colisão.

Evasão Veicular: Se você tem o talento Evasão Veicular (página 216), você pode reduzir ou anular o dano recebido em seu veículo e em seus passageiros quando abalroados por outro veículo.

Reações

Como sempre, um personagem pode fazer uma certa quantidade de reações durante uma rodada. As reações incluem as seguintes:

Evitar Colisão

Somente Piloto

Toda vez que seu veículo estiver sujeito a uma colisão, você pode fazer um teste de Pilotar contra CD 15 como uma reação. Se você obtiver sucesso no teste, todos os alvos envolvidos na colisão receberão metade do dano (veja Colisões a seguir).

Você não pode tentar evitar uma colisão quando intencionalmente abalroar um alvo (veja Abalroar, anteriormente).

Escala de Espaçonave: Colisões são mais facilmente evitadas na escala de espaçonave. Se você obtiver sucesso num teste de Pilotar para evitar uma colisão na escala de espaçonave, nenhuma colisão ocorre.

Regras Especiais de Combate de Veículos

Os veículos têm poucas regras adicionais durante o combate que são diferentes daquelas usadas com os personagens.

Ataques de Área

Exceto quando dito o contrário, ataques de área funcionam para veículos da mesma forma que para personagens.

Escala de Espaçonave: Por causa do tamanho de cada quadrado comparado com o tamanho das espaçonaves, ataques de área (incluindo disparo automático, armas de explosão em área e armas de estilhaço) são resolvidos como ataques em um único alvo na escala de espaçonave a menos que a arma seja especificamente listada como tendo um ataque de área em escala de espaçonave.

Disparo Automático

Se a arma de seu veículo é capaz de realizar disparo automático, você pode usá-la para fazer um ataque de área na escala de personagem, assim como no combate de personagem.

Chuva de Disparos: Ao invés de atacar uma área de quadrados 2 x 2, speeders aéreos e caças estelares podem atacar um número de quadrados em uma linha reta enquanto eles os sobrevoam. Fazer isso requer uma ação de investida de ataque (ver página 179), e a área atacada é aplicada como sendo uma linha reta de 1 quadrado de largura por de 5 à 10 quadrados de comprimento. Você recebe uma penalidade para sua jogada de ataque igual ao número de quadrados inclusos na jogada de ataque.

Você não pode realizar uma chuva de disparos em escala de espaçonave.

Veículos Descontrolados

Na situação em que o piloto estiver incapacitado ou abandonar um veículo antes de usar a ação de parada total, os sistemas de emergência do veículo automaticamente assumem o controle. Na vez da Iniciativa do piloto, o veículo se moverá em uma linha reta um número de quadrados igual a seu valor de deslocamento e então parará completamente.

Um veículo sem um piloto não pode aterrissar por si mesmo enquanto estiver voando, então depois de parar completamente, cairá como se estivesse desabilitado.

Colisões

Uma colisão ocorre toda vez que seu veículo entra em um espaço ocupado por uma criatura, estrutura, outro veículo, ou algum perigo (como um asteróide), ou sempre que essas coisas entrarem no espaço de combate de seu veículo. Uma colisão é tratada como um ataque de área (ver Ataques de Área, página 163). Você pode reduzir ou anular o dano proveniente de uma colisão como uma Reação obtendo sucesso através de um teste de Pilotar contra CD 15 (veja Evitar Colisão, acima). A menos que o veículo não forneça cobertura àqueles a bordo, qualquer dano causado aos passageiros e tripulação em uma colisão é reduzido por uma quantidade igual ao limite de dano do veículo.

Veículos que estão abalroando: Quando a fonte da colisão é um veículo que está abalroando, o piloto do veículo que abalroa faz um teste de Pilotar (ao invés de uma jogada de ataque) e compara o resultado com a Defesa de Reflexos do alvo. Se o teste for bem sucedido, o veículo que está abalroando, o alvo, e todos os passageiros a bordo dos veículos envolvidos na colisão recebem a quantidade de dano listada na Tabela 10-3: Dano por Colisão. Se o teste falhar, reduza o dano à metade.

Perigos Móveis: Quando a fonte da colisão é um perigo móvel de tamanho Grande ou maior (como um asteróide ou um veículo fora de controle), o perigo que está colidindo faz uma jogada de ataque contra a Defesa de Reflexos do alvo. A jogada de ataque do perigo é resolvida jogando-se 1d20 e adicionando-se um modificador de terreno baseado em seu tamanho: Grande, + 1; Enorme, + 2; Imenso, + 5; Colossal ou maior, + 10. Se o ataque acerta, o perigo que está colidindo, o alvo e todos os passageiros a bordo dos veículos envolvidos na colisão recebem a quantidade de dano listada na Tabela 10-3: Dano por Colisão. Se o ataque falhar, reduza o dano à metade.

Nota: O termo "Perigo" é empregado para designar qualquer ameaça ambiental que proporcione algum risco aos personagens, no caso de veículos como já citado, pode ser um asteróide ou um veículo descontrolado, na escala de personagem pode ser várias coisas, incluindo gases venenosos, calor extremo e muitas outras coisas.

Tabela 10-3: Dano por Colisão

Tamanho dos Veículos ou do Perigo em Colisão	Dano[1]
Colossal (Estação Espacial)	20d6 + Mdificador de Força
Colossal (Cruzador)	15d6 + Mdificador de Força
Colossal (Fragata)	10d6 + Mdificador de Força
Colossal	8d6 + Mdificador de Força
Imenso	6d6 + Mdificador de Força
Enorme	4d6 + Mdificador de Força
Grande	2d6 + Mdificador de Força

1 Dobre o dano se o veículo em colisão estiver usando sua ação de movimento total

Mísseis e Torpedos

Alguns veículos carregam armas de projéteis teleguiadas como torpedos de próton ou mísseis de concussão. Ataques com essas armas são resolvidos da mesma forma que as outras armas.

Se você mirar antes de fazer um ataque com um míssil ou torpedo, ele trava no alvo e pode seguir o alvo independentemente. Faça sua jogada de ataque normalmente, mas se você errar, o míssil ou torpedo pode tentar atacar novamente em seu próximo turno. Este próximo ataque é feito usando o mesmo bônus de ataque, mas com uma penalidade de – 5 (você não precisa gastar uma ação para fazer esse ataque). Se o míssil ou torpedo errar seu alvo uma segunda vez, ele se autodestrói de maneira inofensiva.

Atacando um Míssil ou Torpedo: Se um míssil ou torpedo erra o alvo inicialmente, ele pode ser neutralizado antes que ataque novamente. Um míssil ou torpedo tem uma Defesa de Reflexos de 30 e 10 PVs, e é considerado como ocupando o mesmo quadrado que seu alvo para propósito de determinação de penalidades de alcance. Também é possível atacar um míssil ou torpedo antes de seu primeiro ataque, mas você deve ter uma ação preparada especificamente para esse propósito (veja Preparar-se, página 170).

Raios Tratores

Ao invés de causar dano aos pontos de vida do veículo, raios tratores previnem outros veículos de escaparem. Quando estiver atacando com um raio trator, você acerta o ataque se igualar ou exceder a Defesa de Reflexos do alvo. Se você acertar, faça um teste resistido de prender (veja Prender, página 160). Se você vencer o teste resistido de prender, o alvo estará preso.

Se o alvo preso é do tamanho de seu veículo ou menor, então ele não poderá se mover e perderá o bônus de Destreza na Defesa de Reflexos. A cada rodada em seu turno você deverá fazer outro teste resistido de prender, se você vencer o teste resistido, você poderá puxar o alvo até 10 quadrados mais perto de você (ou 1 quadrado mais perto de você na escala de espaço-

nave) ou segurá-lo no lugar em seu quadrado atual. Se você perder o teste resistido, o alvo consegue escapar livremente do raio trator.

Se o alvo preso é maior do que seu veículo, o alvo permanece com seu bônus de Destreza em sua Defesa de Reflexos, e pode se mover livremente, mas você pode mover seu veículo a até 10 quadrados mais perto dele (ou um quadrado mais perto na escala de espaçonave). Se o veículo preso em algum momento se mover além do alcance de seu raio trator, o raio trator que o segura é rompido automaticamente.

Se você puxar seu alvo para dentro de seu quadrado (ou puxar seu veículo para dentro de um quadrado de um veículo maior), seu veículo pode usar as braçadeiras de atracação para prender-se ao alvo. Uma vez feito isso, é possível subir a bordo da nave alvo explodindo suas portas ou cortando-as através da escotilha ou do casco (veja Atacando um Objeto, página 159).

Qualidade da Tripulação

Mais apropriado do que fornecer as estatísticas para todo membro da tripulação do veículo, a maioria das descrições do veículo fornece uma descrição geral da "qualidade da tripulação".

A tabela a seguir lista os cinco níveis de qualidade da tripulação para as tripulações de veículos controladas pelo Mestre, juntamente com seu modificador apropriado. Use o número na coluna Bônus de Ataque para todas as jogadas de ataque realizadas pela tripulação. Use o número na coluna Modificador de Teste para todos os testes de perícia relacionados à operação de uma nave (incluindo Mecânica, Pilotar e testes de Usar Computador). A qualidade da tripulação modifica um ND do veículo, como mostrado na coluna Modificador de ND. Estes modificadores já estão inclusos nas estatísticas do veículo.

Para veículos únicos onde as estatísticas da tripulação estão inclusas, esta tabela não é necessária. Todos os tripulantes de uma qualidade de tripulação geral são considerados como não tendo níveis heróicos.

QUALIDADE DA TRIPULAÇÃO	BÔNUS DE ATAQUE	MODIF. DE TESTES	MODIF. DE ND
Não Treinada	-5	0	-1
Normal	0	+5	0
Perita	+2	+6	+1
Especialista	+5	+8	+2
Ás	+10	+12	+4

Descrição dos Veículos

Esta seção apresenta vários veículos comuns que você pode incluir em sua campanha de *Star Wars*. Toda descrição do veículo vem com um conjunto de estatísticas de combate. Algumas estatísticas são exclusivas de veículos ou dão mais detalhes:

Nível de Desafio (ND): Heróis ganham pontos de experiência (XP) por destruir, desabilitar ou até mesmo capturar um veículo baseado no ND do veículo (ver Premiando Pontos de Experiência, página 258). Contudo eles não ganham XP adicional por eventual morte da tripulação ou passageiros como resultado da destruição do veículo. Por exemplo, heróis que explodem um transporte não recebem XP por sua tripulação também; contudo, se o transporte estava transportando um Moff Imperial que os heróis foram contratados para eliminar, eles devem receber XP também pelo Moff Imperial.

Velocidade Máxima: É o deslocamento máximo que um veículo pode alcançar depois de usar o movimento total pelo menos por uma rodada completa. Velocidade máxima nunca é usada na escala de espaçonave.

Prender (Prd): O modificador de prender do veículo é usado principalmente para resistir a tentativas de reter o veículo fisicamente (geralmente via raio trator).

Espaço de Combate: É o espaço de combate que o veículo ocupa na escala de personagem, escala de espaçonave, ou ambas (veja Espaço de Combate, página 167).

Cobertura: A quantidade de cobertura que o veículo proporciona à sua tripulação e passageiros, listada como nenhuma, + 5 (cobertura normal), + 10 (cobertura aprimorada), ou total.

Tripulação: O número e a qualidade da tripulação (ver o quadro Qualidade da Tripulação). Os modificadores da tripulação já estão inclusos em todas as outras estatísticas na descrição do veículo.

Passageiros: O número de passageiros (incluindo tropas) que o veículo pode carregar, além da sua tripulação.

Capacidade de Carga: A quantidade de carga que o veículo pode carregar.

Veículos Carregados: Outros veículos que geralmente são carregados a bordo deste veículo.

Consumíveis: Quanto tempo um veículo pode operar antes de ter de repor seus mantimentos. Os "consumíveis" incluem o estoque de comida, água, ar e também o tempo de duração de seu combustível, antes de ser totalmente consumido. São todas as provisões necessárias para manter o veículo operando e dar suporte de vida à sua tripulação. Naves pequenas podem carregar apenas um número limitado de mantimentos, enquanto que naves grandes são designadas para passar quase sempre meses (às vezes anos) em espaço profundo, antes de ser necessário repor suas provisões.

Munição: O suprimento do veículo de granadas, foguetes, mísseis e torpedos. Se o veículo não possui nenhuma munição, essa linha fica ausente.

Hiperpropulsor (Hyperdrive): O multiplicador usado quando se calcula o tempo de viagem no Hiperespaço (ver Astronavegação, página 247). Se a espaçonave tem um hiperpropulsor reserva, seu modificador é listado entre parênteses. Ele nunca é usado na escala de personagem. Esta linha fica ausente caso o veículo não seja capaz de fazer viagens pelo hiperespaço.

Disponibilidade: Veja Itens Restritos, página 123.

Andadores

A maioria dos andadores são usados como veículos de assalto blindado. Sua força e tamanho imponentes os possibilitam carregar mais blindagem e armamento do que um veículo repulsor de tamanho similar, e eles podem andar sobre obstáculos menores.

AT-AT (All-Terrain Armored Transport – Transporte Blindado para Todos os Terrenos)

Este andador, com 15,5 metros de altura é um imponente colosso de quatro pernas que faz tremer o chão quando caminha lentamente em direção às fortificações inimigas. (O Império usou AT-ATs para sobrepujar as forças Rebeldes em Hoth, no Episódio V).

AT-AT — ND 14

Veículo terrestre colossal (andador)
Iniciativa: -2 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 16 (surpreendido 16), Fort 29; blindagem +16
PV: 300; **RD:** 20; **Limite de Dano:** 79
Deslocamento: 4 quadrados (velocidade máxima: 60km/h)
Ataque à Distância: canhões lasers pesados +7 (veja abaixo) e canhões blasters médios +7 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 6 x 12; **Cobertura:** total
Base de Ataque: +5; Prd: +42
Opções de Ataque: disparo automático (canhões blasters médios)
Habilidades: For 48, Des 10, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa -2, Mecânica +8, Percepção +8, Pilotar -2
Tripulação: 5 (especialista); **Passageiros:** 40
Carga: 1 tonelada; **Consumíveis:** 1 semana; **Veículos Carregados:** 5 motos speeders ou 2 AT-STs
Disponibilidade: Militar; **Custo:** Não disponível para venda

Canhões lasers pesados (artilheiro)
Ataque: + 7, **Dano:** 6d10 x 2, 2 quadrados de estilhaço
Canhões blaster (artilheiro)
Ataque: +7 (disparo automático + 2), **Dano:** 3d10 x 2

AT-ST (All-Terrain Scout Transport – Transporte de Reconhecimento para Todos os Terrenos)

O AT-ST, com 8,5 metros de altura, é uma ágil plataforma de armas móvel de duas pernas, que se move rapidamente pelos campos de batalha e através dos apertados ambientes urbanos, fazendo o reconhecimento e dando rápido fogo de apoio para tropas de solo.

AT–ST — ND 8

Veículo terrestre enorme (andador)
Iniciativa: +8 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 14 (surpreendido 12), Fort 20; blindagem +4
PV: 120; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 30
Deslocamento: 6 quadrados (velocidade máxima: 90km/h)
Ataque à Distância: canhões lasers duplos +6 (veja abaixo) e canhões blasters leve +6 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 3x3; **Cobertura:** total
Base de Ataque: +5; Prd: +25
Opções de Ataque: disparo automático (canhão blaster leve duplo)
Habilidades: For 30, Des 14, Con –, Int 12
Perícias: Iniciativa +8, Mecânica +8, Percepção +8, Pilotar +8
Tripulação: 2 (especialista); **Passageiros:** nenhum
Carga: nenhuma; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Militar; **Custo:** Não disponível para venda

Canhão blaster duplo (piloto)
Ataque: + 6, **Dano:** 4d10x2,
Canhão blaster leve duplo (co-piloto)
Ataque: +6 (disparo automático + 1), **Dano:** 3d10x2
Lançador de granadas (co-piloto)
Ataque: +6, **Dano:** 4d6, 2 quadrados de explosão

SPEEDERS

Veículos repulsores, coletivamente conhecidos como speeders terrestres, são comuns nos planetas da galáxia. São amplamente utilizados por forças militares, autoridades civis, negociantes e cidadãos privados. A maioria das famílias possui pelo menos um speeder terrestre, principalmente nos planetas com escassa urbanização e pouco transporte público. Speeders terrestres são propelidos por repulsores, embora alguns modelos de corrida e militares usem motores de íons para alcançar grandes velocidades finais.

Speeder Terrestre SoroSuub X-34

Um dos mais populares modelos de speeders civis é a série SoroSuub X, que pode atingir uma altitude máxima de 1.5 metro. Ele é um veículo resistente, para duas pessoas, que apresenta monitores holográficos, navegação auxiliada pelo computador, e contrabalanceamento para um passeio estável sobre terrenos acidentados. (Luke Skywalker usou um speeder terrestre X-34 em Tatooine no Episódio IV).

Speeder Terrestre SoroSuub X-34 — ND 1

Speeder terrestre grande (speeder)
Iniciativa: +8 ; **Sentidos:** Percepção +5
Defesas: Ref 14 (surpreendido 10), Fort 14; blindagem +1
PV: 40; **RD:** 5; **Limite de Dano:** 19
Deslocamento: 12 quadrados (velocidade máxima: 220km/h)
Espaço de Combate: 2x2; **Cobertura:** .5
Base de Ataque: 0; Prd: +15
Habilidades: For 18, Des 18, Con –, Int 12
Perícias: Iniciativa -2, Mecânica +8, Percepção +8, Pilotar -2
Tripulação: 1 (normal); **Passageiros:** 1
Carga: 30kg ; **Consumíveis:** 1 dia; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Licenciado; **Custo:** 10.550 (2.500 usado)

Motos Speeders

Estes transportes pessoais pequenos e rápidos, despertam o interesse de adolescentes que procuram por emoções, forças militares que requerem um efetivo de veículos batedores, e forças da lei que necessitam de veículos de perseguição rápida. Corridas de motos speeders são populares nos sistemas do Núcleo, onde elas são vistas como mais refinadas do que as extremamente perigosas corridas de Pods. Elas enfatizam a velocidade e manobrabilidade acima da segurança e proteção.

Moto Speeder Aratech 74 – Z

A 74-Z é a moto speeder básica designada para reconhecimento militar e missões de patrulhamento urbano. Ela possui um poderoso motor repulsor com dois pequenos motores de propulsão, um longo leme de controle dianteiro, e um pequeno canhão blaster num encaixe giratório, à frente. Ela é feita para apenas um piloto, mas também tem um assento para passageiro – ambos montando sobre o bloco do motor do veículo.

Moto Speeder Aratech 74 – Z ND 4

Veículo terrestre grande (speeder)
Iniciativa: +14 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 16 (surpreendido 10), Fort 14; blindagem +1
PV: 40; **RD:** 5; **Limite de Dano:** 19
Deslocamento: 12 quadrados (velocidade máxima: 500km/h)
Ataque à Distância: canhão laser +7 (4d10, piloto)
Espaço de Combate: 2x2; **Cobertura:** nenhuma
Base de Ataque: +5; Prd: +14
Opções de Ataque: disparo automático (canhão laser)
Habilidades: For 18, Des 24, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +14, Mecânica +8, Percepção +8, Pilotar +14
Tripulação: 1 (especialista); **Passageiros:** 1
Carga: 3kg; **Consumíveis:** 1 dia; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Restrita; **Custo:** 6.750 (1.200 usado)

Canhão laser (piloto)
Ataque: + 7 (disparo automático +2), **Dano:** 4d10

Tanques de Assalto Blindado (AATs - Armored Assault Tanks)

Estes veículos fortemente blindados usam rodas, esteiras, pernas poderosas, ou repulsores para se moverem sobre o campo de batalha. Embora não sejam notáveis pela manobrabilidade, eles carregam um incrível poder de fogo e podem transportar com segurança pequenas tropas dentro do território inimigo. A Federação do Comércio usa AAT-1s nas linhas de frente de um campo de batalha para ir enfraquecendo o inimigo antes de enviar ondas de dróides de batalha.

AAT – 1 ND 8

Veículo terrestre enorme (speeder)
Iniciativa: +7 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 16 (surpreendido 13), Fort 23; blindagem +5
PV: 180; **RD:** 15; **Limite de Dano:** 33
Deslocamento: 6 quadrados (velocidade máxima: 55km/h)
Ataque à Distância: canhão laser pesado +4 (veja abaixo) e
canhões blasters leve +4 (veja abaixo) e
canhões blaster de repetição +4 (veja abaixo) ou;
Ataque à Distância: canhão laser pesado +4 (veja abaixo) e
canhões blasters leve +4 (veja abaixo) e
lançador de mísseis +4 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 3x3; **Cobertura:** total (tripulação), nenhuma (passageiros)
Base de Ataque: +2; Prd: +25
Opções de Ataque: disparo automático (canhões blaster de repetição)
Habilidades: For 36, Des 16, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +7, Mecânica +6, Percepção +6, Pilotar +7
Tripulação: 4 (especialista); **Passageiros:** 6 (externos)
Carga: 500kg; **Consumíveis:** 1 semana; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 12 mísseis
Disponibilidade: Militar; **Custo:** Não disponível para venda
Vulnerabilidade à íons: Devido à uma falha de planejamento, o AAT recebe dano dobrado proveniente de armas de íons

Canhão laser pesado (artilheiro)
Ataque: + 4, **Dano:** 6d10x2, 2 quadrados de estilhaço
Canhão blaster leves (artilheiro)
Ataque: +4, **Dano:** 2d10x2
Canhões blaster de repetição (piloto)
Ataque: +4, (disparo automático -1) **Dano:** 3d10x2
Lança Míssil (piloto)
Ataque: +4, **Dano:** 6d6, 2 quadrados de estilhaço

Speeders Aéreos

Speeders aéreos são veículos voadores velozes, que podem alcançar altitudes de algumas centenas de quilômetros; contudo, eles não são adaptados para viagem espacial.

Speeder Aéreo Modificado Incom T-47

O speeder aéreo Incom T-47, intensamente modificado, é o speeder aéreo de apoio de ataque terrestre da Aliança Rebelde. Eles foram usados para proteger a Base Echo durante a Batalha de Hoth, e podem ser adaptados para muitos ambientes.

Speeder Aéreo Modificado Incom T-47 ND 6

Veículo aéreo enorme (speeder áereo)
Iniciativa: +10 ; **Sentidos:** Percepção +7

Defesas: Ref 16 (surpreendido 10), Fort 16; blindagem +2
PV: 60; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 26
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.110km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhão laser duplo +4 (veja abaixo) e canhão blaster +4 (veja abaixo)
Ataque à Distância: canhão laser duplo +4 (veja abaixo) e arpão +4 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (tripulação), nenhuma (passageiros)
Base de Ataque: +2; Prd: +18
Opções de Ataque: disparo automático (canhão laser duplo, canhão blaster), arpão
Habilidades: For 22, Des 22, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +10, Mecânica +6, Percepção +6, Pilotar +10
Tripulação: 2 (perito); **Passageiros:** nenhum
Carga: 50kg; **Consumíveis:** 1 dia; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 50.000 usado

Arpão – Um artilheiro usa o arpão para fazer um teste de Prender contra um andador inimigo. O artilheiro deve fazer uma jogada de ataque contra o andador; se for bem sucedido, o piloto deve fazer um teste resistido de Prender. Se este teste for bem sucedido, o andador alvo não pode se mover sem primeiro fazer um teste de Pilotar (CD = resultado do teste de Prender do arpão). Se esse teste de Pilotar falhar, o andador sofre uma Colisão automática (ele cai), recebendo duas vezes o dano da colisão.

Canhão laser duplo (piloto)
Ataque: +4, (disparo automático -1), **Dano:** 5d10
Canhões blasters (artilheiro)
Ataque: +4, (disparo automático -1), **Dano:** 3d10
Arpão (artilheiro)
Ataque: +4, **Dano:** - (prender +27)

Canhoneira LAAT/i

A Canhoneira LAAT/i, usada pela primeira vez na Batalha de Geonosis, é um exemplo de um transporte espacial de combate designado para carregar tropas de combate diretamente para o calor da batalha. Suas armas são usadas para limpar a zona de aterrissagem e mandar fogo de cobertura até as tropas deixarem o veículo.

Canhoneira LAAT/i ND 12

Veículo aéreo colossal (speeder áereo)
Iniciativa: +0 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 15 (surpreendido 13), Fort 26; blindagem +13
PV: 160; **RD:** 15; **TE:** 15, **Limite de Dano:** 76
Deslocamento: vôo de 12 quadrados (velocidade máxima: 620km/h), vôo de 3 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: lançador de mísseis propulsor de massa +7 (veja abaixo) e canhões laser anti-pessoal +7 (veja abaixo) e 4 lasers de precisão de raio composto +7 (veja abaixo) ou
Ataque à Distância: lançador de foguetes +7 (veja abaixo) e canhões laser anti-pessoal +7 (veja abaixo) e 4 lasers de raio composto +7 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 6x6 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (nenhuma para os passageiros se as portas estiverem abertas)
Base de Ataque: +5; Prd: +38
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser anti-pessoal)
Ações Especiais: penetração 10 (lasers de raio composto)
Habilidades: For 42, Des 14, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +0, Mecânica +8, Percepção +8, Pilotar +0
Tripulação: 6 (especialista); **Passageiros:** 30
Carga: 2 toneladas; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 24 mísseis, 6 foguetes
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 65.000 (40.000 usado)

Penetração 10 – Os lasers de raio composto da canhoneira ignoram os primeiros 10 pontos da Redução de Dano (RD) do inimigo.

Lançadores de mísseis propulsor de massa (piloto)
Ataque: +7, **Dano:** 6d10x2, 2 quadrados de estilhaço
Lançador de foguetes (piloto)
Ataque: +7, **Dano:** 5d10x2, 2 quadrados de estilhaço
Canhões laser anti-pessoal (co-piloto)
Ataque: +7, (disparo automático +2), **Dano:** 4d10
Laser de raio composto (artilheiro)
Ataque: +7, **Dano:** 3d10

Caças Estelares

Caças Estelares, algumas vezes conhecidos como "caças de superioridade", são as naves escolhidas por pilotos rápidos no gatilho. Equipados com motores leves, ainda que fortes e rápidos, e controles de resposta rápida, os caças estelares podem passar velozmente e sair de lugares apertados antes que as naves mais pesadas possam reagir. Seu armamento é leve, e sua blindagem e escudos são mínimos comparados àqueles das maiores naves, mas um bom piloto num caça estelar pode fazer tanto estrago quanto as naves capitais, com suas muitas torres de armas.

Caça X-wing

Eventualmente aclamado como o melhor caça estelar já construído, o X- ing T-65B foi desenvolvido em segredo, quando a Corporação Incom começou a ajudar a Aliança Rebelde. Com um impressionante poder de fogo para uma nave de seu tamanho, escudos robustos, e até mesmo um hiperpropulsor, o X-wing é tão ágil quanto um caça TIE imperial e muito mais versátil. Ele é equipado com um espaço para uma unidade dróide R2, no topo, que pode

auxiliar o piloto com os sistemas de mira, redirecionamento de escudos e cálculo de hiperespaço.

Caça Estelar Incom T-65B X-wing ND 10

Caça estelar imenso
Iniciativa: +7 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 18 (surpreendido 12), Fort 26; blindagem +7
PV: 120; **RD:** 10; **TE:** 15, **Limite de Dano:** 46
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.050km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +5 (veja abaixo) e
Ataque à Distância: torpedos de próton +5 (veja abaixo) e
Espaço de Combate: 4x4 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (piloto), +5 (droíde astromec)
Base de Ataque: +2; Prd: +33
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser)
Habilidades: For 42, Des 22, Con –, Int 16
Perícias: Iniciativa +7, Mecânica +6 (+13*), Percepção +6 (+13*), Pilotar +7, Usar Computador +6 (+13*)
Tripulação: 1 mais um droíde astromec (perito);
Passageiros: nenhum
Carga: 110 kg; **Consumíveis:** 1 semana; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 6 torpedos de prótons
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 150.000 (65.000 usado)
* – Se a nave tiver um dróide astromec, use estes modificadores de perícia.

Canhões laser (piloto)
Ataque: +5 (disparo automático +0), **Dano:** 6d10x2
Torpedos de próton (piloto)
Ataque: +5, **Dano:** 9d10x2, 4 quadrados de estilhaço

Caça Y-wing

O "trabalhador braçal" da Aliança Rebelde, o Koensayr Y-wing não é tão popular quanto outros "caças de superioridade", nem tão rápido ou manobrável, mas isso tudo é compensado pelos seus escudos mais poderosos e seus armamentos impressionantes. Assim como o X-wing, o Y-wing fornece um espaço circular no topo que permite conectar um dróide astromec para auxiliar o piloto em "trabalhos sujos" em vôo.

Caça Estelar Koensayr Y-wing ND 10

Caça estelar imenso
Iniciativa: +5 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 16 (surpreendido 12), Fort 26; blindagem +7
PV: 120; **RD:** 10; **TE:** 25, **Limite de Dano:** 46
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.000km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +5 e canhões de íons +5 (veja abaixo) ou
Ataque à Distância: torpedos de próton +5 e canhões de íons +5 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 4x4 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (piloto), +5 (droíde astromec)
Base de Ataque: +2; Prd: +33
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser, canhões de íons)
Habilidades: For 42, Des 18, Con –, Int 16
Perícias: Iniciativa +5, Mecânica +6 (+13*), Percepção +6, Pilotar +5, Usar Computador +6 (+13*)
Tripulação: 2 mais um droíde astromec (perito);
Passageiros: nenhum
Carga: 110 kg; **Consumíveis:** 1 semana; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 8 torpedos de prótons
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 135.000 (60.000 usado)
* – Se a nave tiver um dróide astromec, use estes modificadores de perícia.

Canhões laser (piloto)
Ataque: +5 (disparo automático +0), **Dano:** 4d10x2
Canhões de Íons (artilheiro)
Ataque: +5 (disparo automático +0), **Dano:** 4d10x2, íons
Torpedos de próton (piloto)
Ataque: +5, **Dano:** 9d10x2, 4 quadrados de estilhaço

Caça TIE

Baratos e eficientes, os caças TIE não são tão temidos pelas suas capacidades quanto pelo seu número. Produzidos em massa pela Sistemas de Frota Sienar, estes caças custam somente uma fração dos custos de um caça equivalente. Manter os preços baixos significa que eles não têm escudos, hiperpropulsores ou suporte de vida – nem mesmo gravidade na cabine do piloto. Eles não podem nem aterrissar sem suportes especiais. A Armada Imperial acredita que isso ensina aos pilotos contarem com autoridades superiores. Na realidade, isso apenas ensina-os a ter esperança de que eles viverão o bastante para serem promovidos para uma variante TIE mais avançada.

Caça TIE ND 7

Caça estelar imenso
Iniciativa: +8 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 15 (surpreendido 11), Fort 22; blindagem +3
PV: 60; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 32
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.200km/h), vôo de 5 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +4 (veja abaixo);
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total
Base de Ataque: +2; Prd: +24
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser)
Habilidades: For 34, Des 18, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +8, Mecânica +6, Percepção +6, Pilotar +8
Tripulação: 1 (perito); **Passageiros:** nenhum

Carga: 65 kg; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 60.000 (25.000 usado)

Canhões laser (piloto)
Ataque: +4 (disparo automático -1), **Dano:** 4d10x2

Interceptador TIE

O interceptador TIE foi construído especialmente em resposta aos X-wing da Aliança Rebelde. Para aumentar a velocidade e o poder de fogo, os projetistas da Sienar deram-lhes grandes motores, conversores de energia mais poderosos, e um conjunto de quatro canhões laser ded disparo conjunto. Embora colocados em produção antes da Batalha de Yavin, esses caças não tiveram uso geral até pouco antes da Batalha de Endor.

Interceptador TIE ND 8

Caça estelar imenso
Iniciativa: +11 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 18 (surpreendido 11), Fort 24; blindagem +3
PV: 90; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 34
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.250km/h), vôo de 5 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +5 (veja abaixo);
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total
Base de Ataque: +2; Prd: +26
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser)
Habilidades: For 38, Des 24, Con –, Int 16
Perícias: Iniciativa +11, Mecânica +6, Percepção +6, Pilotar +11
Tripulação: 1 (perito); **Passageiros:** nenhum
Carga: 75 kg; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 120.000 (50.000 usado)

Canhões laser (piloto)
Ataque: +5 (disparo automático +0), **Dano:** 6d10x2

Interceptador Eta-2 Actis

Construído para tirar vantagem dos reflexos e da perícia de pilotagem dos Jedi, o ágil Interceptador Eta-2 Actis é o principal caça estelar usado pelos Jedi durante as Guerras Clônicas. Diferentemente de muitos outros caças estelares, o Eta-2 não carrega nenhum escudo, confiando na habilidade do piloto de evitar ser atingido.

Interceptador Eta-2 Actis ND 11

Caça estelar enorme
Iniciativa: +18 ; **Sentidos:** Percepção +12
Defesas: Ref 19 (surpreendido 11), Fort 22; blindagem +3
PV: 70; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 32
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.500km/h), vôo de 6 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +12 (veja abaixo) ou
Ataque à Distância: canhões íons +12 (veja abaixo);
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (piloto), +5 (droíde astromec)
Base de Ataque: +10; Prd: +32
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser, canhões de íons)
Habilidades: For 34, Des 26, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +18, Mecânica +12 (+13*), Percepção +12, Pilotar +18, Usar Computador +12 (+13*)
Tripulação: 1 mais um droíde astromec (ás); **Passageiros:** nenhum
Carga: 60 kg; **Consumíveis:** 2 dias (1 semana com anel de propulsão); **Veículos Carregados:** nenhum
Hiperpropulsor: x1 (com o anel de propulsão), memória de salto - 10 (droide astromec)
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 140.000 usado
* – Se a nave tem um dróide astromec, use estes modificadores de perícia.

Canhões laser (piloto)
Ataque: +12 (disparo automático +7), **Dano:** 4d10x2
Canhões de íons (piloto)
Ataque: +12 (disparo automático +7), **Dano:** 4d10x2, íons

Caça Estelar ARC-170

Estes vigorosos e duráveis caças de ataque podem lidar tanto com incursões independentes quanto com assaltos às naves capitais. Seus poderosos escudos, sua blindagem robusta e um artilheiro de cauda lhes dão boas chances até mesmo quando cercados por caças dróides inimigos.

Caça Estelar ARC-170 ND 12

Caça estelar imenso
Iniciativa: +6 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 16 (surpreendido 13), Fort 28; blindagem +8
PV: 150; **RD:** 10; **TE:** 25; **Limite de Dano:** 48
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.050km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser pesados +7 (veja abaixo) e torpedos de próton +7 (veja abaixo) e canhões laser +7 (veja abaixo);
Espaço de Combate: 4x4 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total (tripulação), +5 (droíde astromec)
Base de Ataque: +5; Prd: +38
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser pesados, canhões laser)
Habilidades: For 46, Des 16, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +6, Mecânica +8 (+13*), Percepção +8, Pilotar +6, Usar Computador +8 (+13*)
Tripulação: 3 mais um droíde astromec (especialista); **Passageiros:** nenhum
Carga: 110 kg; **Consumíveis:** 1 semana; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 8 torpedos de próton
Hiperpropulsor: x1.5, memória de salto - 10 (droide astromec)
Disponibilidade: Militar; **Custo:** 155.000 (140.000 usado)
* – Se a nave tem um dróide astromec, use estes modificadores de perícia.

Canhões laser pesados (piloto)
Ataque: +7 (disparo automático +2), **Dano:** 6d10x2
Torpedos de próton (co-piloto)
Ataque: +7, **Dano:** 9d10x2, 4 quadrados de estilhaços
Canhões laser (artilheiro)
Ataque: +7 (disparo automático +2), **Dano:** 4d6x2

Caça Estelar Dróide "Abutre"

"Tripulado" por um cérebro dróide e controlado por um processador remoto, o caça estelar dróide é uma nave completamente mecanizada. Armado com canhões blaster e lançadores de torpedo, estes caças são rápidos e ágeis. Diferentemente dos caças convencionais, eles podem se reconfigurarem em "modo andador", permitindo-os patrulhar no solo tão bem quanto no espaço. A mudança entre o modo de vôo e o modo andador requer uma ação padrão.

Caça Estelar Dróide "Abutre" ND 7

Caça estelar enorme / Veículo terrestre enorme (andador)
Iniciativa: +9 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 14 (surpreendido 11), Fort 22; blindagem +3
PV: 60; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 32
Deslocamento: 6 quadrados, vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.180km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)

Ataque à Distância: canhões laser +7 (veja abaixo) ou
Ataque à Distância: mísseis de concusão +7 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:**—
Base de Ataque: +5; Prd: +27
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser)
Habilidades: For 34, Des 16, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +9, Percepção +8, Pilotar +9, Usar Computador +8
Tripulação: 0 (especialista); **Passageiros:** nenhum
Carga: nenhuma; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 6 mísseis de concusão
Disponibilidade: Restrita; **Custo:** 19.000

Canhões laser
Ataque: +7 (disparo automático +2), **Dano:** 4d10x2
Mísseis de concussão
Ataque: +7, **Dano:** 8d10x2, 4 quadrados de estilhaços

Dróide Tri-Caça

Apresentando um cérebro dróide mais avançado do que os caças estelares dróides "Abutres", este caça estelar tem mostrado um grande acréscimo de versatilidade e competência para a frota Separatista. Suas armas podem ser disparadas em um mesmo alvo ou em alvos separados, dando a ele a habilidade de aproveitar um ambiente rico em alvos.

Dróide Tri-Caça ND 9

Caça estelar enorme
Iniciativa: +10 ; **Sentidos:** Percepção +8
Defesas: Ref 16 (surpreendido 12), Fort 24; blindagem +4
PV: 100; **RD:** 10; **Limite de Dano:** 34
Deslocamento: vôo de 16 quadrados (velocidade máxima: 1.050km/h), vôo de 4 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: canhões laser +7 (veja abaixo) e 3 canhões laser leves +7 (veja abaixo) e mísseis de concussão +7 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 3x3 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:**—
Base de Ataque: +5; Prd: +29
Opções de Ataque: disparo automático (canhões laser, canhões laser leves)
Habilidades: For 38, Des 18, Con –, Int 14
Perícias: Iniciativa +10, Percepção +8, Pilotar +10, Usar Computador +8
Tripulação: 0 (especialista); **Passageiros:** nenhum
Carga: nenhuma; **Consumíveis:** 2 dias; **Veículos Carregados:** nenhum
Munição: 6 mísseis de concussão
Disponibilidade: Restrita; **Custo:** 40.000

Canhões laser
Ataque: +7 (disparo automático +2), **Dano:** 4d10x2
Canhões laser leves
Ataque: +7 (disparo automático +2), **Dano:** 3d10x2
Mísseis de concussão
Ataque: +7, **Dano:** 8d10x2, 4 quadrados de estilhaços

"Vocês vieram nesta coisa? Vocês são mais corajosos do que eu pensava."

– Leia Organa

Transportes Espaciais

Uma estonteante variedade de transportes comerciais cruza as rotas da galáxia, carregando mercadorias e passageiros de sistema a sistema e de planeta a planeta por um preço razoável. A maioria é controlada por operadores independentes ou corporações lucrativas, contudo alguns governos empregam sua parte considerável de transportes, algumas vezes para fins pacíficos... e algumas poucas vezes nem tanto... Os transportes espaciais quase sempre são capazes de viagens no hiperespaço e, em geral, são armados e equipados com escudos, permitindo aos mercadores sobreviverem aos ataques de piratas – e aos contrabandistas evitarem as autoridades – quando viajando de lugar pra lugar.

Transporte Corelliano YT-1300

Talvez o transporte de carga leve mais adaptável na galáxia, o projeto YT-1300 foi construído num projeto modular para suprir as necessidades de uma grande variedade de clientes, muitos dos quais não são humanos, muito menos bípedes. O YT-1300 é um excelente transporte de carga de todos os tipos, com motores poderosos e uma estrutura robusta. A Corporação de Engenharia Corelliana foi rápida em perceber que estava com um vencedor nas mãos e fez quase tantos créditos vendendo equipamentos de conversão como fez vendendo os próprios transportes.

Transporte Corelliano YT-1300 ND 6

Transporte espacial colossal
Iniciativa: -5 ; **Sentidos:** Percepção +5
Defesas: Ref 12 (surpreendido 12), Fort 26; blindagem +12
PV: 120; **RD:** 15; **Limite de Dano:** 76
Deslocamento: vôo de 12 quadrados (velocidade máxima: 800km/h), vôo de 2 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: Canhão Laser +2 (veja abaixo)
Espaço de Combate: 12x12 ou 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total
Base de Ataque: +0; Prd: +36
Habilidades: For 42, Des 10, Con –, Int 14

Perícias: Iniciativa -5, Mecânica +5, Percepção +5, Pilotar -5, Usar Computador +5

Tripulação: 2 (normal); **Passageiros:** 6
Carga: 100 toneladas; **Consumíveis:** 2 meses;
Veículos Carregados: nenhum
Hiperpropulsor: x2 (de reserva x12), computador navegacional
Disponibilidade: Licenciado; **Custo:** 100.000 (25.000 usado)

Canhão laser (artilheiro)
Ataque: +2, **Dano:** 4d10x2

Naves Capitais

As naves capitais são a espinha dorsal de qualquer frota estelar, compensando sua falta de velocidade e manobrabilidade com seu arsenal, sua blindagem pesada e seus poderosos escudos. As maiores dentre elas possuem hangares cheios de caças estelares, para complementar suas baterias blaster e canhões de íon; seu projetores de poços de gravidade – para impedir oponentes em fuga de entrar no hiperespaço – e imensas quantidades de tropas terrestres com seus veículos de apoio. Os comandantes destas naves se orgulham em saber que eles fazem diferença apenas trazendo suas armas consigo, quanto mais se eles realmente chegarem a atirar.

Corveta Corelliana

A corveta corelliana é o próximo passo lógico além do Transporte YT-1300 – uma grande nave espacial modular para grandes trabalhos. A Corveta pode servir como um transporte de carga, um transporte para passageiros, uma nave de tropas, ou uma nave de escolta. As corvetas frequentemente encontram seu caminho dentre os usos civis, e um número significativo cai na mão dos piratas.

Corveta Corelliana — ND 16

Nave capital colossal (fragata)
Iniciativa: +0 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 16 (surpreendido 12), Fort 38; blindagem +12
PV: 1.200; **RD:** 15; **TE:** 100; **Limite de Dano:** 138
Deslocamento: vôo de 3 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: 3 baterias turbolaser+12* (veja abaixo)
Espaço de Combate: 1 quadrado (escala de espaçonave); **Cobertura:** total
Base de Ataque: +2; Prd: +50
Habilidades: For 66, Des 18, Con –, Int 18
Perícias: Iniciativa +0, Mecânica +10, Percepção +6, Pilotar +0, Usar Computador +10
Tripulação: de 30 a 165 (perito); **Passageiros:** 600

Carga: 3.000 toneladas; **Consumíveis:** 1 ano; **Veículos Carregados:** nenhum
Hiperpropulsor: x2, computador navegacional (+3)
Disponibilidade: Licenciado; **Custo:** 3,5 milhões (1,5 milhão usada)
* – Aplique uma penalidade de – 20 nas jogadas de ataque contra alvos menores do que tamanho Colossal.

Bateria turbolaser (4 artilheiros)
Ataque: +12 (-8 contra alvos menores do que tamanho Colossal), **Dano:** 5d10x5

Destróier Estelar Classe Imperial - I

Um indelével símbolo do poderio militar do Império, o Destróier Estelar é um poderoso incentivo para mundos impertinentes se submeterem à vontade do Imperador. Rápido, resistente e armado até os dentes, um Destróier Estelar Classe Imperial – I pode reduzir uma frota de naves menores a nada mais do que escombros flutuantes.

Destróier Estelar Classe Imperial–I ND 20

Nave capital colossal (cruzador)
Iniciativa: -2 ; **Sentidos:** Percepção +6
Defesas: Ref 18 (surpreendido 16), Fort 56; blindagem +16
PV: 2.100; **RD:** 20; **TE:** 150; **Limite de Dano:** 256
Deslocamento: vôo de 3 quadrados (escala de espaçonave)
Ataque à Distância: 5 baterias turbolaser+17* (veja abaixo) e 5 baterias de canhões de ion +17* (veja abaixo) e 10 baterias de laser de defesa de ponto +13 (veja abaixo) e 10 raios tratores +7* (veja abaixo)
Espaço de Combate: 2x2 quadrados (escala de espaçonave); **Cobertura:** total
Base de Ataque: +2; Prd: +68
Habilidades: For 102, Des 14, Con –, Int 20
Perícias: Iniciativa -2, Mecânica +6, Percepção +6, Pilotar -2, Usar Computador +6
Tripulação: de 37.085 (perito); **Passageiros:** 9.700 (tropas)
Carga: 36.000 toneladas; **Consumíveis:** 6 anos;
Veículos Carregados: 72 caças TIE (qualquer variante), 8 transportadores classe Lambda, 20 AT-ATs, 30 AT-STs, vários veículos de apoio.
Hiperpropulsor: x2 (de reserva x8), computador navegacional
Disponibilidade: Militar; **Custo:** não disponível para venda
* – Aplique uma penalidade de – 20 nas jogadas de ataque contra alvos menores do que tamanho Colossal.

Bateria turbolaser (6 artilheiros)
Ataque: +17 (-3 contra alvos menores do que tamanho Colossal), **Dano:** 5d10x5
Bateria de canhão de íon (6 artilheiros)
Ataque: +17 (-3 contra alvos menores do que tamanho Colossal), **Dano:** 3d10x5 íon
Bateria de laser de defesa de ponto (4 artilheiros)
Ataque: +13, **Dano:** 2d10x2
Raio trator (2 artilheiros)
Ataque: +7 (-13 contra alvos menores do que tamanho Colossal), **Dano:** — (Prender +6)

Capítulo XI: Dróides

Um dróide é um tipo de robô inteligente, autômato mecânico eletronicamente programado para agir, pensar e se comportar de uma certa maneira.

Os dróides facilitam várias tarefas que os seres orgânicos acham tediosas, difíceis ou perigosas. Eles tipicamente são feitos ao gosto dos seus criadores ou num projeto utilitário que enfatiza sua função. Suas utilidades fazem deles uma visão comum em quase todos os planetas habitados na galáxia. Eles concedem assistência, conselho, e algumas vezes até amizade a trilhões de seres sapientes no dia-a-dia.

Vida de Dróide

Os dróides geralmente são propriedades compradas e vendidas como qualquer outra peça ou equipamento. Apesar de alguns proprietários de dróides considerarem os seus como amigos, o fato que fica é que os dróides são programados para servir seja quem for designado para serem seus mestres. Para a grande maioria dos dróides, o conceito de dróide independente é impensável. Sem alguém para comandá-los, o que eles fariam?

Ainda assim, posse e controle são duas coisas muito diferentes. Os dróides devem fazer o que eles são comandados para fazer no melhor das habilidades deles, mas seus programadores ditam como eles realizam suas ordens. Ordenado a encontrar uma parte de reposição de um X-wing, um dróide deve começar uma busca sistemática na ala de reparos, depois nas instalações de atracação, depois na vizinhança, depois fora da cidade, e por aí vai – ao mesmo tempo pensando que suas ações são perfeitamente lógicas. Os dróides geralmente precisam de instruções muito específicas para fazerem o que seus mestres ordenam, numa maneira de alcançar as expectativas de seus mestres.

Ocasionalmente, eventos conspiram para levar um dróide à independência. Esses então chamados dróides "donos de si mesmo" são poucos, mas não raros como muitos acreditam. Alguém pode ouvir histórias de dróides que escaparam de seus mestres depois de anos de abuso, ou de uma linha inteira de dróides que manifestaram personalidades violentas como resultado de um pequeno defeito de programação. Contudo, dróides independentes raramente são assassinos confusos enlouquecidos. Os dróides independentes algumas vezes até procuram outros do tipo, na esperança de encontrar força e segurança em números. Alguns dróides independentes são impulsionados ao papel nada comum de herói, ajudando a defender a galáxia da depredação do mal como personificado pelos desejos do Império e dos Yuuzhan Vong.

Criando um Herói Dróide

Se você quer interpretar um dróide como um herói, você pode tanto interpretar um já existente deste capítulo ou criar seu próprio dróide herói único. Heróis dróides são considerados ou como "donos de si mesmo" ou são possuídos por outro personagem jogador (com a aprovação de ambos, o Mestre e o jogador em questão). Mesmo se for propriedade de outro membro do grupo, o Mestre deve assegurar que o proprietário não abuse de sua autoridade dando ordens irracionais ou não desejadas para o personagem dróide do outro jogador. Um personagem dróide de um jogador deve ser

tratado do mesmo jeito que outro personagem jogador, e em muitos casos é melhor dar sugestões ou avisos ao invés de ordens propriamente ditas. (De fato, muitos heróis dróides têm um processador heurístico de forma que eles podem interpretar ordens criativamente e assim justificar as ações como eles desejarem.)

Quando você decidir interpretar um herói dróide, você terá que escolher uns poucos detalhes sobre que tipo de dróide seu personagem irá ser. Isto é o equivalente de escolher uma espécie para um personagem não-dróide.

Opção 1: Jogando com um Dróide Personalizado

Você pode interpretar um dróide de seu próprio projeto. As únicas escolhas que você terá que fazer são escolher seu grau, tamanho e acessórios, e designar seus valores de habilidades. Uma vez tomadas as notas desses detalhes em sua ficha de personagem, continue com a geração de personagem normalmente.

Determinando os Valores de Habilidades

Os personagens dróides determinam seus valores de habilidades da mesma forma que os personagens não-dróides (veja Capítulo 1: Habilidades). Porém, dróides não têm o valor de Constituição porque eles não são realmente seres vivos; eles apenas precisam de valores para as suas cinco habilidades restantes. Você pode determinar seus valores de habilidades de uma das três formas:

Jogando Dados: Jogue 4d6 cinco vezes, descartando o menor dado cada vez. Some os três dados restantes e aplique o resultado para qualquer uma de suas cinco habilidades.

Geração Planejada: Todos os seus valores de habilidades começam com 8 e você tem 21 pontos para gastar aumentando-as (veja Geração Planejada, página 18).

Conjunto de Valores Padrão: O conjunto de valores padrão para heróis dróides é 15, 14, 13, 12 e 10. Aplique esses cinco valores para suas cinco habilidades como você achar melhor.

Grau

Dróides são classificados por grau, refletindo os tipos de tarefas que eles tipicamente executam. Geralmente, dróides de 1º grau são dróides médicos e dróides analíticos, os de 2º grau são dróides mecânicos e dróides técnicos, os de 3º grau são dróides de protocolo e dróides domésticos, os de 4º grau são dróides de segurança e dróides de batalha, e os de 5º grau são dróides de trabalho e utilidades. A função de um dróide não tem que combinar com seu grau, mas é incomum.

Escolha um grau (1º, 2º, 3º, 4º ou 5º) para seu dróide. Isso determinará os modificadores de valor de habilidade, como mostrado na Tabela 11-1: Grau de Dróides. Por exemplo, um dróide de protocolo de 3ª classe aumenta seus valores de Sabedoria e Carisma em 2 e reduz seu valor de Força em 2.

Tamanho

Você pode escolher interpretar um dróide de tamanho Médio ou Pequeno. Dróides de outros tamanhos existem, mas eles são controlados pelo Mestre.

Tabela 11.1 Graus de Dróides

Grau	Modificadores de Habilidade	Papéis Típicos
1º	+2 Int, +2 Car, -2 For	médico, científico
2º	+2 Int, -2 Car	astromec, técnico
3º	+2 Sab, +2 Car, -2 For	protocolo, serviço
4º	+2 Des, -2 Int, -2 Cha	combate, segurança
5º	+4 For, -4 Int, -4 Car	trabalho, utilidade

O tamanho determina seus modificadores de habilidade, seu bônus para Defesa de Reflexos, seu bônus em testes de Furtividade, ajuste para pontos de vida e limite de dano, sua capacidade de carregamento (veja Carga, página 147), e seu fator de custo (veja abaixo), como mostrado na Tabela 11-2: Tamanho de Dróides.

Médio: Personagens dróides de tamanho Médio não têm modificadores especiais por causa do seu tamanho. Eles têm um sistema de locomoção andante (veja página 188) e um deslocamento de 6 quadrados.

Pequeno: Personagens dróides de tamanho Pequeno aplicam os seguintes modificadores de valor de habilidades: +2 Destreza, -2 Força. Eles têm um sistema de locomoção de esteira (veja página 197) e um deslocamento de 4 quadrados. Dróides pequenos ganham um bônus de tamanho de +1 à sua Defesa de Reflexos e um bônus de +5 em testes de Furtividade. Contudo, seu limite para erguer e carregar são três quartos daqueles de personagens Médios.

Fator de Custo: O fator de custo de um dróide geralmente calcula o custo dele e de alguns sistemas. Particularmente dróides grandes podem ser bem caros, mas também dróides pequenos não são tão baratos devido às despesas associadas com a miniaturização. Droides de tamanho pequeno ou menor têm seu fator de custo igual a 2 / seu fator de custo normal para o propósito de determinar peso acessório.

Grau e Nível

Seu nível é o 1º da classe heróica (nobre, malandro, batedor ou soldado) a sua escolha. Você não pode escolher a classe Jedi.

Sistemas e Acessórios

Você tem um processador heurístico (veja página 199) e dois braços anexos (veja página 198). Você deve gastar até 1000 créditos em sistemas de locomoção adicionais (veja página 188), anexos (veja página 189), e acessórios (veja página 193) como você achar melhor.

Você não pode ficar com nenhum crédito excedente, mas você ainda ganha os créditos iniciais apropriados de acordo com sua classe (veja Capítulo 3: Classes Heróicas). Como em dróides de modelo padrão, sua locomoção, apêndices e acessórios iniciais não interferem na sua capacidade de carga.

Traços Dróides

Todos os personagens dróides têm certos traços em comum como discutido em Traços Dróides abaixo.

Opção 2: Interpretando um Modelo Padrão de Dróide.

Se você deseja abrir mão de criar seu próprio dróide personalizado, você sempre pode interpretar um dos modelos padrão encontrados mais tarde neste capítulo. Se você usar esta opção, você não jogará valores de habilidades; ao invés disso, você automaticamente terá os valores de habilidades listados pelo modelo do dróide. O dróide que você selecionar deve bater com os critérios seguintes, e você pode modificar o modelo padrão como dito aqui.

Tamanho: Você só pode ser de tamanho Pequeno ou Médio.

Processador: Você não pode ter um processador remoto, ou seja, você tem que instalar um processador básico ou um heurístico se o modelo de dróide selecionado normalmente não incluir um (veja Processadores, página 199).

Classe e Nível: O dróide que você selecionar não pode ter mais de três níveis na classe não heróica ou um nível em qualquer classe heróica. Se o dróide que você selecionar tem apenas um ou dois níveis na classe não-heróica, você pode escolher adicionar um nível de uma classe heróica a sua escolha; isto irá adicionar 1500 créditos ao seu custo final do dróide.

Você inicia interpretando com o número mínimo de experiência necessário para seu nível de personagem. Por exemplo, um não-heróico 1º nível/malandro 2º nível deve iniciar o jogo com 3000 XP.

Custo Final: O custo final de seu dróide, incluindo qualquer ajuste necessário para um processador ou adição de um nível em classe heróica não pode exceder 5000 créditos. Você pode adicionar acessórios ou substituir sistemas como você achar melhor enquanto seu custo final permanecer dentro do limite. Você não pode manter qualquer crédito não gasto, mas você ainda ganha os créditos iniciais apropriados de acordo com sua classe (veja Capítulo 3: Classes Heróicas).

Traços: Todos os dróides têm certos traços em comum (veja Traços Dróides abaixo).

Uma vez que você fez todos os ajustes necessários e anotou esses detalhes na sua ficha de personagem, continue com a criação do personagem normalmente.

Traços Dróides

Os Dróides compartilham os seguintes traços básicos:

Habilidades: Os dróides não são entidades vivas e por isso não têm valores de Constituição. Os dróides podem aumentar dois de qualquer um dos cinco valores de habilidades restantes em +1 cada no 4º nível e a cada 4 níveis depois, da mesma forma que qualquer outro personagem. Esse aumento representa o aprimoramento heurístico e dos algoritmos que o dróide desenvolveu com a experiência assim como melhorias de seus componentes adquiridos como uma parte da rotina de manutenção. Os modificadores de habilidades de Dróides são determinados pelo seu grau e tamanho (veja Grau e Tamanho, acima). Um dróide nunca pode ter um valor de habilidade menor do que 1, não importando os modificadores.

Inibidores Comportamentais: Dróides (exceto os de 4º grau) não podem ferir intencionalmente um ser vivo ou conscientemente permitir um ser vivo sapiente ser machucado. Além do mais, todos os dróides devem seguir ordens dadas a eles pelos seus proprietários de direito, contanto que essas ordens não requeiram que um dróide machuque um ser vivo sapiente. Dróides com processadores heurísticos algumas vezes podem violar essas restrições interpretando criativamente seus inibidores comportamentais (veja Processadores, página 199).

Vulnerabilidade a Dano por Íons: Como criações eletrônicas, os dróides são vulneráveis a ataques de armas de íons (veja Armas de Íons, página 167). Geralmente, armas de íons têm o mesmo efeito em dróides que armas atordoantes têm em seres vivos.

Manutenção: Os dróides não dormem, comem ou respiram. Contudo, eles precisam entrar no modo desligado e recarregar por uma hora depois de 100 horas de operação. Se um dróide não faz isso, ele deve fazer um

Tabela 11-2: Tamanho de Dróides

Tamanho do Droide	Modificadores das Habilidades	Modificador de Tamanho à Defesa de Reflexos	Modificador de Tamanho à Furtividade	Pontos de Vida Extras	Bonus por Tamanho ao Limite de Dano	Capacidade de Carga	Fator de Custo
Colossal	32 For, -4 Des	-10	-20	+100	+50	x20	x20
Imenso	+24 For, -4 Des	-5	-15	+50	+20	x10	x10
Enorme	+16 For, -4 Des	-2	-10	+20	+10	x5	x5
Grande	+8 For, -2 Des	-1	-5	+10	+5	x2	x2
Normal	Nenhum	+0	+0	-	-	x1	x1
Pequeno	-2 For, +2 Des	+1	+5	-	-	x0.75	x2
Minúsculo	-4 For, +4 Des	+2	+10	-	-	x0.5	x5
Diminuto	-6 For, +6 Des	+5	+15	-	-	x0.25	x10
Miúdo	-8 For, +8 Des	+10	+20	-	-	x0.01	x20

teste de Tolerância por hora (CD 10 +1 por hora adicional à primeira) ou cair 1 passo persistente no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Essa condição persistente só pode ser removida pela recarga de 1 hora pelo dróide.

Memória: As perícias treinadas, aptidões e talentos de um dróide podem ser reinstaladas com a perícia Usar Computador. Um herói dróide pode usar sua própria perícia Usar Computador para executar sua reprogramação, mas recebe uma penalidade de -5 em seu teste de perícia. Se um dróide alguma vez for submetido a uma limpeza completa de memória ele se torna um modelo básico de seu tipo, perdendo quaisquer níveis e habilidades ganhos (veja Processadores, abaixo).

Não-vivente: Um dróide é imune a veneno, doença, radiação, perigos atmosféricos não corrosivos, vácuo, efeitos de afetar a mente, efeitos de atordoamento, e qualquer outro efeito que só funcione em alvos vivos. Os dróides não têm conexão com a Força e não podem ganhar a aptidão Sensitivo a Força ou poderes da Força. Os dróides não têm um valor de Constituição e não ganham bônus de pontos de vida por ter uma alta Constituição, e eles aplicam seu modificador de Força à sua Defesa de Fortitude. Dróides não recebem bônus de habilidade em testes baseados em Constituição e não podem pegar aptidões ou talentos que tenham Constituição como pré-requisito.

Diferente de seres vivos, dróides não "morrem", mas eles podem ser incapacitados ou destruídos, Se um dróide tem seus pontos de vida reduzidos a zero ele está incapacitado e não pode ser reativado até ser reparado, até ter pelo menos um ponto de vida. Ao invés disso, se um ataque que reduza os pontos de vida a zero e exceda o limite de dano dele, ele é destruído. Um dróide destruído não pode ser reparado ou salvo.

Reparo: Os dróides podem recuperar seus pontos de vida perdidos apenas através do uso da perícia Mecânica (veja página 68). Um dróide pode usar sua perícia para reparar a si mesmo, mas recebe uma penalidade de -5 no seu teste.

Desligar: Um dróide que está desligado não pode fazer ações e está efetivamente inconsciente. Desligar um dróide que aceite isto é uma ação padrão. Já, desligar um que não queria é mais difícil, requerendo que você agarre-o (veja Agarrar, página 160) e daí fazer um teste de Mecânica (CD = Defesa de Vontade do dróide) como ação padrão enquanto ele estiver agarrado. Você não pode desligar um dróide com acesso travado até que este seja desativado ou de outra forma esteja indefeso (veja Acesso Travado, página 204).

Perícias: Os dróides normalmente podem usar qualquer perícia não treinada, exceto Acrobacia, Escalar, Saltar e Percepção. Um dróide com um processador heurístico ignora essa limitação (veja Processadores, página 199).

Sistema: Os dróides podem ter muitas de suas características mudadas pela instalação ou substituição de sistemas existentes (veja Modificando Dróides, página 206).

Idiomas Automáticos: Binário mais um idioma escolhido pelo projetista (geralmente o Básico).

Sistemas de Dróides

Diferente de outros personagens e criaturas, os dróides são essencialmente conjuntos de diferentes equipamentos chamados sistemas. Um sistema de dróide pode ser melhorado, substituído, e modificado várias vezes por toda a vida do dróide. Um sistema de dróide se encaixa em uma das quatro categorias: locomoção, processador, anexos, ou acessórios.

Locomoção

Todos os dróides começam com um deslocamento base determinado pelo sistema de locomoção (veja Tabela 11-3: Locomoção de Dróide). Os dróides podem ter mais de um sistema de locomoção. Adicione 500x o fator de custo do dróide pelo segundo sistema de locomoção, 1000x pelo terceiro, 2000x pelo quarto, e 5000x pelo quinto.

Dróides Andantes: Dróides andantes são os dróides mais versáteis, possuindo pernas e pés que os deixam viajar como bípedes, quadrúpedes e outras criaturas similares. Os chassis mais comuns para dróides andantes são os de forma "humanóides" (dois braços, duas pernas e uma cabeça). Eles sofrem as penalidades comuns quando se movendo por terrenos difíceis (veja Terrenos Difíceis, página 167).

Dróides de Rodas: Dróides de rodas usam uma ou mais rodas motorizadas para se moverem e geralmente são projetados para atravessar superfícies lisas. Eles não podem usar a perícia Escalar e as dificuldades de se moverem por terrenos difíceis são dobradas.

Dróides de Esteira: Dróides de esteira são um aprimoramento dos dróides de rodas, tendo uma banda de rodagem sulcada dando-lhes mais tração. Eles ignoram as penalidades de terreno difíceis, mas recebem uma penalidade de -5 em todos os testes de Escalar.

Dróides Flutuantes: Dróides Flutuantes usam a tecnologia repulsora para flutuar lentamente sobre o solo (dentro de 3 metros). Eles ignoram dificuldades de terrenos difíceis.

Tabela 11-3: Locomoção de Dróide

	-----DESLOCAMENTO (PELO TAMANHO DO DRÓIDE)-----			
LOCOMOÇÃO	ATÉ PEQUENO	MÉDIO	GRANDE OU MAIOR	CUSTO
Andante	4 quadrados	6 quadrados	8 quadrados	10 x fator de custo x (deslocamento) ao quadrado
De rodas	6 quadrados	8 quadrados	10 quadrados	5 x fator de custo x (deslocamento) ao quadrado
De Esteira	4 quadrados	6 quadrados	8 quadrados	20 x fator de custo x (deslocamento) ao quadrado
Flutuante	6 quadrados	6 quadrados	6 quadrados	100 x fator de custo x (deslocamento) ao quadrado
Voador	9 quadrados	12 quadrados	12 quadrados	200 x fator de custo x (deslocamento) ao quadrado

Dróides Voadores: Dróides voadores usam motores de algum tipo para viajar mais ou menos onde eles quiserem. Nenhum tipo de terreno os atrasa, mas tendem a serem mais caros.

Dróides Estacionários: Dróides estacionários não têm sistema de locomoção e não podem se mover de uma localização estabelecida.

Sistema de Locomoção Restrita

O custo de um sistema de locomoção de dróide pode ser reduzido colocando-se limitações em seu uso. Os dois tipos de restrições são exclusivos e limitados. Um sistema de locomoção restrita custa apenas um décimo do custo normal.

Sistema de Locomoção Exclusiva: O dróide deve gastar uma ação de movimento para ativar ou desativar seu sistema de locomoção. Enquanto o sistema estiver ativado o dróide apenas pode usar as ações de correr e mover-se.

Sistema de Locomoção Limitada: O dróide apenas pode usar seu sistema de locomoção por um tempo limitado. Depois de usar o sistema de locomoção por 1 rodada ele deve fazer um teste de Tolerância (CD 10, + 1 por teste depois do primeiro) ou ele não poderá usar seu sistema de locomoção novamente por 1 minuto (10 rodadas).

Garras para Escalar

Garras projetadas para segurar uma superfície podem ser adicionadas a um sistema de locomoção andante. As garras para escalar concedem ao dróide um deslocamento de escalada igual à metade do seu deslocamento normal. Além disto, um dróide equipado com garras para escalar pode fazer novamente o teste de Escalar se falhar (mantendo o melhor resultado) e pode escolher um 10 em testes de Escalar mesmo quando com pressa ou ameaçado. As garras para escalar duplicam o custo de um sistema de locomoção andante.

Pernas Extras

Os dróides andantes geralmente são bípedes, mas também podem ser construídos com três ou mais pernas (geralmente quatro) para dar ao dróide estabilidade extra e capacidade de carga. Isso dobra o custo de um sistema de locomoção andante, mas a capacidade de carga do dróide é 50% maior que um dróide bípede de mesma Força. Além disto, o dróide ganha um bônus de estabilidade de +5 em testes para resistir a tentativas de derrubá-lo.

Servomecanismos de Salto

Servomecanismos de salto ajudados por tecnologia repulsora podem sem adicionados a qualquer dróide com sistema de locomoção andante. Estes servomecanismos dão ao dróide a capacidade de tratar todos os saltos como saltos em corrida, mesmo sem a corrida inicial normal (veja a perícia Saltar, página 74). Além disso, o dróide pode realizar novamente um teste de Saltar fracassado (mantendo o melhor resultado) e escolher um 10 em testes de Saltar mesmo quando com pressa ou ameaçado. Os servomecanismos de salto duplicam o custo de um sistema de locomoção andante.

Pés Magnéticos

Prendedores eletromagnéticos permitem a um dróide grudar ao casco de uma nave mesmo quando ela estiver se movimentando em alta velocidade. Apenas dróides com os sistemas de locomoção andante, de rodas ou de esteiras podem ter pés magnéticos.

ANEXOS

Os tipos de anexos que um dróide tem determina quão bem ele é capaz de tocar, segurar, levantar, carregar, empurrar, puxar ou colocar objetos. Um membro que não é usado para locomoção ou balanço tem um dos seguintes tipos de anexos: sonda, instrumento, ferramenta, garra ou mão.

Os dróides podem usar seus anexos para fazerem ataques desarmados. O dano feito por um ataque desarmado depende do tamanho do dróide e do tipo de anexo. A Tabela 11-4: Anexos Dróide e Dano lista a base de dano desarmado; lembre-se de aplicar o modificador de Força do dróide para essa base de dano. Um dróide pode ter qualquer quantidade de anexos, mas não aumenta o número de ações ou ataques que ele pode fazer numa rodada.

Tabela 11.4
Anexos Dróide e Dano

Tamanho do Dróide	Sonda	Instrumento	Ferramenta	Garra	Mão
Miúdo	-	-	-	-	-
Diminuto	-	-	-	1	-
Minúsculo	-	-	1	1d2	1
Pequeno	-	1	1d2	1d3	1d2
Médio	1	1d2	1d3	1d4	1d3
Grande	1d2	1d3	1d4	1d6	1d4
Enorme	1d3	1d4	1d6	1d8	1d6
Imenso	1d4	1d6	1d8	2d6	1d8
Colossal	1d6	1d8	2d6	2d8	2d6

Sonda: Poucos dróides não têm manipuladores reais. O mínimo exposto que eles têm é uma sonda que pode empurrar ou puxar objetos.

Instrumentos: Instrumentos são um passo à frente de simples sondas. Eles devem ser projetados para realizar tarefas específicas. Por exemplo, um dróide com uma seringa hipodérmica como seu único anexo pode usar a seringa para sua real função, mas de outra forma pode apenas empurrar objetos com ela. Uns poucos instrumentos são realmente projetados para pinçar e podem assim segurar objetos, mas eles geralmente são delicados. Um dróide usando um instrumento dessa natureza tem uma capacidade de carregamento (veja Carga, página 147) como se seu valor de Força fosse um quarto do valor real.

Ferramenta: Anexos de ferramenta são de certa forma mais resistentes que instrumentos. Um dróide deve fazer um teste de Destreza contra CD 15 para levantar, carregar ou arrastar objetos para os quais sua ferramenta não foi projetada. O Mestre deve considerar que objetos particularmente delicados têm uma CD maior. Se o teste falhar, o dróide solta o objeto.

Armas instaladas em um dróide são consideradas anexos de ferramentas a menos que especificado o contrário. Uma ferramenta de suporte não inclui o custo da ferramenta ou arma instalada nela.

Garra: Garras são um passo intermediário entre ferramentas e mãos. Eles são úteis para agarrar objetos para serem movidos, mas não são tão boas para tarefas que requeiram manipulação delicada. Enquanto um dróide poderia facilmente carregar um blaster em sua garra, ele teria dificuldade disparando-o, por exemplo. Um dróide usando uma garra para executar uma tarefa que normalmente requeira uma verdadeira mão deve fazer um teste de Destreza contra CD 15 para ter sucesso nela. Se falhar, o dróide solta o objeto que ele está tentando manipular.

Mão: Um dróide é considerado como tendo uma mão verdadeira se seus anexos agarradores incluírem pelo menos três dedos, um dos quais é opositor. O dróide de protocolo modelo de fábrica Série 3PO e os dróides de batalha da Baktoid Autômatos de Combate vêm equipados com mãos.

Anexos Telescópicos

Os dróides têm um anexo que alcança mais longe do que o normal de seu corpo. Um anexo telescópico tem o dobro do alcance normal do tamanho do dróide. Por exemplo, um dróide Médio com anexo telescópico tem um alcance de 2 quadrados.

Suporte Estabilizador

Por cinco vezes o custo e o peso listado, um anexo de ferramenta pode ser estabilizado para poder segurar uma arma maior. Isto permite ao dróide usar essa arma como se estivesse empunhando em duas mãos.

Processadores

Um dróide não pode executar qualquer função que seja sem seu processador (também conhecido como o cérebro do dróide), o qual contém todas as informações básicas que o dróide necessita para mover seus anexos, viajar de um lugar para o outro, comportar-se de certa forma, e por aí vai. A Inteligência de um dróide reflete a qualidade de seu processador. Dróides de baixa inteligência tendem a se especializar em uma tarefa simples que não requer capacidade dedutiva. Dróides de alta inteligência são considerados mais versáteis – e mais caros.

Processador Básico: Processadores básicos não são projetados para pensamentos criativos e solução de problemas, e como tal, a maioria dos dróides interpreta instruções e inibidores comportamentais muito literalmente. Além disso, processadores básicos são tão limitados que o dróide não pode executar qualquer tarefa para a qual ele não foi programado. Por exemplo, um dróide que não é treinado na perícia Dissimulação não pode mentir, ou de outra forma conduzir informação falsa ou desconhecida. Um dróide com um processador básico não pode usar qualquer perícia não treinada, exceto Acrobacia, Escalar, Saltar e Percepção. Da mesma forma, um processador básico não permite ao dróide usar uma arma com a qual ele não é proficiente, e um inibidor de comportamento pode preveni-lo de ferir seres vivos sapientes no geral (veja Inibidores Comportamentais, abaixo).

Cada dróide vem com um processador básico, pelo menos.

Processador Heurístico: Este tipo de processador permite ao dróide aprender fazendo, geralmente sem instrução. O dróide é capaz de racionalizar através de várias soluções potenciais para fazer a tarefa ou formular a melhor abordagem. Por causa disso um dróide com processador heurístico pode usar perícias não treinadas, da mesma forma que qualquer outro personagem. Da mesma forma, o dróide pode empunhar uma arma mesmo se ele não tiver proficiência nela (mas ainda leva a penalidade de -5 nas jogadas de ataque).

Além disto, um dróide com um processador heurístico pode interpretar criativamente suas instruções, permitindo-o completar tarefas da maneira que ele considerar apropriada. Um processador heurístico permite ao dróide burlar seu inibidor comportamental enquanto ele puder justificar uma ação feita. Por exemplo, um dróide que não seja de combate com um processador heurístico pode atacar e até mesmo ferir um ser vivo sapiente enquanto ele acredita que fazendo isso irá, no final das contas, salvar mais vidas sapientes de serem machucadas.

Com o tempo um dróide equipado com um processador heurístico desenvolve uma personalidade única baseada na sua experiência. Por causa disso, limpezas de memórias e raios repressores são comumente usados para assegurar que um processador heurístico não permita a um dróide se afastar muito de seu propósito intencionado. Ainda assim, alguns mestres modernos realmente encorajam seus dróides a quebrar sua programação, confiando no julgamento do dróide de fazer decisões independentes sem tirar vantagem da situação.

Processador Remoto: O processador do dróide não é localizado nele; ao invés disso, o dróide na verdade é um "zangão" controlado por um processador remoto. O processador é equipado com um transmissor que permite a um dróide equipado com o receptor apropriado operar a até 5 km (para o modelo menos caro) e a até 5000 km (para o modelo mais caro).

A vantagem de um processador remoto é que ele torna o dróide muito menos caro porque ele apenas precisa de um receptor ao invés de um sistema de controle local. A desvantagem é que o dróide não reage tão rapidamente quanto um dróide com processador interno, ganhando uma penalidade de -2 à sua Destreza.

Receptor Remoto: Esta unidade permite ao dróide receber instruções de um processador remoto. Apenas dróides sem processadores internos (tais como os da Baktoid Autômatos de Combate) podem ter um receptor remoto. Um receptor remoto pode ser conectado apenas a um processador por vez. Mudar a conexão para um processador remoto diferente requer um teste de Mecânica contra CD 20 e um conjunto de ferramentas.

Processador Reserva: Um dróide com um receptor remoto também pode ter um processador reserva que permite ao dróide funcionar mesmo se ele perder contato com seu processador remoto. O dróide irá continuar exercendo suas últimas ordens recebidas até o contato ser restabelecido.

Circuitos Ígneos Sincronizados: Um dróide com um receptor remoto pode ter circuitos ígneos sincronizados que coordenam melhor suas ações com outros dróides. Quando usado com sucesso a ação de prestar auxílio para ajudar outro dróide conectado ao mesmo processador remoto, um dróide com circuitos ígneos sincronizados concede um bônus adicional de +5 à jogada ou teste de outro dróide ao invés de +2.

Inibidores Comportamentais

Mesmo sem um raio repressor ou limpezas de memória periódica, muitos dróides operam de acordo com um rígido conjunto de diretrizes. A programação do núcleo do dróide – a parte de sua memória que não pode ser apagada – concede à ele instruções rígidas de como reagir a circunstâncias comuns, muitas das quais giram em torno de obediência, segurança, éticas e moralidade. Essas instruções são os inibidores comportamentais do dróide.

A restrição mais comum codificada dentro da memória do dróide é a noção que ele não pode ferir um ser vivo sapiente ou, por falta de ação, permitir que um ser vivo sapiente venha a se ferir. (dróides de quarto grau não têm essa restrição.) Os dróides estão sob restrições similares para não se permitirem se danificarem a não ser que seja especificamente ordenado a fazer. Claro, também está embutido nos sistemas do dróide para obedecer aos comandos de seus mestres designados. Quando a ordem de um mestre conflita com o inibidor comportamental do dróide, ele é obrigado a informar imediatamente seu mestre.

Raio Repressor: Um raio repressor desliga o impulso motor do dróide sem realmente desligá-lo. O raio repressor é ativado com um dispositivo de mão chamado convocador do dróide (veja abaixo). Raios repressores devem ser assegurados para locais específicos nos dróides. Conectar ou remover um raio repressor é uma ação completa e requer um teste de Mecânica contra CD 10. Um dróide com um raio repressor instalado não pode melhorar ou aperfeiçoar suas perícias (veja Reprogramação, abaixo). Um dróide com um processador heurístico pode tentar remover seu próprio raio repressor como uma ação padrão com um sucesso no teste de Carisma contra uma CD 20 seguido de um sucesso num teste de Mecânica contra CD 15. Um dróide que falhe no teste de Carisma não pode tentar remover seu raio repressor novamente antes de 24 horas.

Convocador de Dróide: O convocador de dróide é um transmissor de mão pesando 0,2 kg. Ele transmite um sinal para qualquer dróide equipado com um raio repressor. O convocador de dróide se sobrepõe à função motora do dróide e impele-o a ir em direção ao convocador enquanto o dispositivo estiver ativado.

Binário

Quase todos os dróides são programados para entender uma linguagem binária de computador usada por muitos computadores e máquinas inteligentes. A versão simples disto é uma habilidade de idioma chamada Binária. Com ela os dróides podem se comunicar com computadores e entre si. O idioma Binário permite ao computador ou dróide comunicar informação matemática ou técnica com grandes detalhes numa taxa muito alta (aproximadamente 100 vezes mais rápida que a fala normal), mas a linguagem tem grande dificuldade de expressar tópicos não técnicos tais como emoção, arte, filosofia ou a Força. Por exemplo, como ação livre um dróide pode usar o Binário para descrever a localização exata e descrição física de todos os objetos e personagens que o dróide detecta numa área de 10 x 10 quadrados, mas ele é incapaz de expressar a nuance de uma conversa ou a emoção passada por linguagem corporal.

Obviamente alguns dróides podem entender idiomas extras muito bem – muitos dróides na galáxia são programados com o Básico, mesmo que eles não possam articular o idioma. Alguns seres vivos aprendem a interpretar o idioma Binário dos dróides, mesmo que eles não possam falar nem uma aproximação dele. Um ser vivo que entenda Binário não pode entender o mesmo volume de informação como um dróide ou um computador. Para isso o dróide que estiver falando deve voluntariamente baixar a taxa de fala às taxas normais (ou seja, as mesmas que o Básico ou qualquer outro idioma) para que então o ser vivo possa entendê-lo.

Um dróide com um processador heurístico ajustado com um raio repressor pode resistir ao convocador de dróide com um teste bem sucedido de Carisma contra CD 20. Se o teste é bem sucedido, o dróide não pode ser afetado pelo convocador de dróide específico por 24 horas.

Reprogramação

Um modelo básico de dróide vem com perícias pré-estabelecidas de fábrica e um certo conjunto de perícias treinadas, aptidões e alguns talentos. Esses pré-estabelecimentos de fábrica estão embutidos no núcleo de programação do dróide e não podem ser alterados, mas muitos dróides têm uma ou mais perícias treinadas não designadas sobrando. Com isso eles podem facilmente serem programados para seus deveres específicos. Perícias não designadas assim como aptidões e talentos ganhos através de avanço de nível podem ser alterados através de reprogramação.

Reprogramar um dróide requer um teste de Usar Computador (CD = Defesa de Vontade do dróide) e 30 minutos de trabalho ininterrupto. Reprogramar aptidões e talentos é mais difícil, recebendo uma penalidade de -5 em seu teste de Usar Computador. Alem do mais, aptidões e talentos apenas podem ser reprogramados se eles não forem pré-requisitos para qualquer uma das classes de prestígios do dróide nem para quaisquer aptidões ou talentos que o dróide guarda. Como sempre, um dróide deve atender todos os pré-requisitos para quaisquer aptidões ou talentos substitutos. Um dróide somente pode ter talentos que sejam selecionáveis baseados em suas classes, desse modo um dróide com 5 níveis na classe soldado poderia ser reprogramado somente com 3 talentos que podem ser pegos por soldados (níveis de soldado 1, 3 e 5). Um dróide com 5 níveis de soldado e 3 da classe malandro, poderia se reprogramado com 3 talentos de soldado e 2 da classe malandro. Reprogramar requer que o dróide esteja desligado pelo tempo do procedimento (mas veja "Auto-Reprogramação Dróide" abaixo).

Para reprogramar uma perícia, o programador deve ser treinado naquela perícia ou comprar o conjunto de perícia (100 créditos). Para reprogramar uma aptidão ou talento o programador deve tanto ter essa aptidão ou talento ou comprar o conjunto de aptidões ou talentos (1000 créditos).

Se o proprietário do dróide não for capaz de reprogramar por conta própria, ele tem que contratar um programador profissional para fazer a tarefa por ele. O custo padrão de contratar um programador é (Defesa de Vontade do dróide ao quadrado) x 10 créditos por perícia ou 10 vezes esta quantidade para uma aptidão ou talento. Esse custo inclui quaisquer conjuntos de perícias, aptidões ou talentos.

Auto-Reprogramação Dróide: Um dróide treinado na perícia Usar Computador pode tentar se reprogramar sozinho. Contudo ele deve ter o conjunto de perícia, aptidão ou talento apropriado para tal e leva uma penalidade de -5 em seu teste da perícia de Usar Computador. Um dróide tentando se auto-reprogramar não precisa ser desligado, mas ele fica indefeso e incapaz de realizar qualquer ação até que a tentativa esteja completa.

Limpezas de Memória

Embora dróides inteligentes considerem isso assustador e repulsivo e heróis dróides consideram isso um fato pior que a morte, a limpeza de memória é um fato na existência de muitos dróides. Seu propósito primário é erradicar hábitos de personalidade que distinguem dróides independentes.

> "Parece que fomos feitos para sofrer. Este é nosso destino na vida."
>
> - C-3PO

Limpar a memória de dróides requer um sucesso no teste de Usar Computador contra a Defesa de Vontade do dróide. O dróide deve estar desligado para executar a limpeza de memória. A limpeza de memória apaga um nível de classe por minuto.

Uma limpeza de memória reduz o dróide ao modelo básico sem hábitos de personalidade e nenhuma habilidade de classe. Por exemplo, um dróide de protocolo Série 3PO que foi um 1º nível não heróico/4º nível malandro, torna-se um modelo básico não heróico de 1º nível depois de 4 minutos de limpeza de memória, perdendo seus níveis de malandro e todos os benefícios correspondentes.

Baixando e Recuperando a Memória

Ao contrário de seres orgânicos, os dróides têm uma forma de imortalidade mecânica; se a programação de um dróide for salva para o sistema de um computador, e um novo chassi e cérebro de dróide possam ser comprados ou encontrados, outros podem tentar carregar sua memória dentro de seu novo dróide e reativá-lo.

Um sucesso no teste de Usar Computador é necessário para transferir a programação do dróide num novo chassi. A CD para o teste de Usar Computador depende do tipo do novo chassi que está sendo usado:

Mesmo modelo	CD 20
Modelo diferente, mesmo grau	CD 25
Modelo diferente, grau diferente	CD 35

Cada vez que a transferência é tentada o dróide deve fazer um teste de Inteligência contra uma CD 15. Um teste falho indica que a memória do dróide foi corrompida: uma redução permanente de 1d6 pontos de Inteligência. A programação corrompida não pode ser reparada; se os modificadores de Inteligência decrescerem por causa da corrupção, as perícias treinadas do dróide devem ser reduzidas de acordo. O dróide também perde acessos às aptidões que têm um pré-requisito maior do que o novo valor de Inteligência do dróide.

Um dróide que foi transferido com sucesso para outro dróide do mesmo modelo continua funcionando como ele era antes de ser transferido, retendo todos os valores de habilidades, níveis de classe, perícias, aptidões e talentos.

Um dróide que foi transferido com sucesso para outro dróide de modelo diferente adota a Força e a Destreza do novo modelo, mas mantêm sua Inteligência, Sabedoria e Carisma anteriores. O dróide retém suas perícias treinadas, embora os modificadores de perícias baseados em Força e Destreza tenham que ser ajustados. Finalmente, o dróide perde um nível de classe (incluindo todas as aptidões e talentos associados à esse nível) já que sua memória e entradas de sensores tiveram de ser reprogramadas e adaptadas para o novo chassi.

Acessórios

Qualquer sistema diferente que não caia na descrição de uma das categorias acima pode ser considerado como um acessório. Acessórios acrescentam funções e aprimoram sistemas existentes num dróide, fazendo-os mais capazes e eficientes. A Tabela 11-5: Acessórios de Dróides resume os vários acessórios descritos neste capítulo.

Custo e Peso: Algumas vezes um acessório dróide tem um peso e custo fixo. Muitas vezes o custo e/ ou peso é determinado multiplicando um número base pelo fator de custo do dróide, o qual é determinado pelo tamanho do dróide (veja Tabela 11-2: Tamanho de Dróide, página 196).

Disponibilidade: Alguns acessórios de dróides têm disponibilidades limitadas ou são estritamente reguladas, como descrito em Itens Restritos (veja página 123).

Armadura

Dróides podem ser equipados com armaduras embutidas que concedem bônus de armadura para a Defesa de Reflexos. Dróides bípedes com anexos de duas mãos também podem vestir armaduras projetadas para criaturas humanóides; contudo, o bônus de armadura dado pela armadura embutida não é cumulativa com o bônus de armadura concedido pela armadura vestida. A Tabela 11-6: Armaduras de Dróide resume os diferentes tipos de armaduras de dróides embutidas disponíveis.

Deslocamento: Um dróide com armadura embutida leve, média ou pesada não recebe penalidade em seu deslocamento.

Penalidade de Armadura: Um dróide com armadura embutida não recebe penalidade de armadura em jogadas de ataque assim como testes de perícias feitos usando as seguintes perícias: Acrobacia, Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Furtividade e Nadar. O tipo de armadura vestida determina o tamanho da penalidade: leve, -2; média, -5; pesada, -10. Um dróide com o talento Proficiência com Armaduras apropriado (veja página 90) ignora essas penalidades.

Bônus Máximo de Destreza: Armaduras embutidas de dróide têm um bônus máximo de Destreza, do mesmo jeito que armaduras normais (veja Armadura, página 136).

Disponibilidade: Algumas armaduras têm disponibilidade limitada.

Rara: Esta armadura é raramente vendida no mercado aberto. O preço da armadura no mercado negro geralmente é o dobro do custo listado.

Licenciada, Restrita, Militar ou Ilegal: A posse da armadura é limitada ou estritamente regulada, como descrito em Itens Restritos (veja página 123).

Correndo com Armadura Pesada: Quanto correr com armadura pesada, um dróide pode apenas mover-se até três vezes seu deslocamento (ao invés de quatro vezes).

Comunicações

Todos os dróides são capazes de emitir os sons necessários para falar o idioma Binário, uma linguagem usada pelos dróides e computadores para rapidamente transmitir grandes quantidades de informações (veja anotação lateral Binário, página 200).

Vocabulador: O dróide é equipado com um altofalante que permite a ele emular a fala, ao invés de simples fluxos de códigos de máquina. Esse equipamento é padrão se o dróide tiver a habilidade de falar qualquer outro idioma além do Binário.

Comunicador: O dróide é equipado com um sistema de comunicador integrado. Ele é, de outra forma, idêntico ao comunicador padrão (veja página 142).

Conjunto de Diagnósticos

Alguns dróides são equipados para executar diagnósticos, tanto como uma ajuda a um técnico como uma característica de segurança geral. O conjunto de diagnóstico concede ao dróide um bônus de equipamento de +2 no teste de Mecânica para diagnosticar problemas.

Sistemas Enrijecidos

Dróides de tamanho grande ou maior podem ser projetados para terem uma armadura interna e sistemas redundantes que o capacitam a funcionar apesar de ter recebido dano pesado. Isso é representado por um multiplicador que aumenta o bônus de pontos de vida e limite de dano baseado no tamanho do dróide. Por exemplo, um dróide de tamanho Grande com sistemas enrijecidos x3 deve ter +30 pontos de vida e +15 no seu limite de dano ao invés do comum +10 pontos de vida e +5 no seu limite de dano.

Armazenamento Interno

O dróide tem uma certa quantidade de espaço aberto em seu chassi, permitindo-o adicionar novos componentes internos ou compartimentos para carregar itens. Dróides de tamanho Minúsculo ou menor não podem ter armazenamento interno.

Para cada 50 créditos gasto o dróide pode carregar 1 kg de material ou equipamento no armazenamento interno. O tamanho do dróide determina o tamanho máximo de itens armazenados no seu armazenamento interno, como descrito abaixo:

TAMANHO DO DRÓIDE	LIMITE MÁXIMO DE PESO
Pequeno	5 kg
Médio	10 kg
Grande	20 kg
Enorme	50 kg
Imenso	500 kg
Colossal	5000 kg

Tabela 11.5: Acessórios de Dróides

EQUIPAMENTO	CUSTO	PESO	DISPONIBILIDADE
Anexo			
Garra	20 x fator de custo	(5 x fator de custo) kg	-
Mão	50 x fator de custo	(5 x fator de custo) kg	-
Instrumento	5 x fator de custo	(1 x fator de custo) kg	-
Sonda	2 x fator de custo	(0,5 x fator de custo) kg	-
Ferramenta	10 x fator de custo	(2 x fator de custo) kg	-
Garras para Escalar	custo do anexo x 2	-	-
Servomecanismos de Salto	custo do anexo x 2	(2 x fator de custo) kg	-
Pés Magnéticos	custo do anexo x 2	-	-
Anexo Telescópico	custo do anexo x 2	(peso normal x 2) kg	-
Armadura	**Ver Tabela 11-6**	**Ver Tabela 11-6**	**Ver Tabela 11-6**
Comunicações			
Comunicador, interno	250	0,1 kg	-
Vocabulador	50	0,5 kg	-
Conjunto de Diagnóstico	250	4 kg	-
Convocador de Dróide	10	0,2 kg	-
Sistemas Enrijecidos			
Sistemas Enrijecidos x 2	1000 x fator de custo	(100 x fator de custo) kg	Militar
Sistemas Enrijecidos x 3	2500 x fator de custo	(200 x fator de custo) kg	Militar
Sistemas Enrijecidos x 4	4000 x fator de custo	(400 x fator de custo) kg	Militar
Sistemas Enrijecidos x 5	6250 x fator de custo	(650 x fator de custo) kg	Militar
Armazenamento Interno			
Espaço do Compartimento (por kg)	50	-	-
Mecanismo de Arremesso	150	3 kg	-
Acesso Travado	50	-	Licenciado

Mecanismo de Arremesso: Este dispositivo permite ao dróide Pequeno, Médio ou Grande lançar a até quatro quadrados um item guardado em seu compartimento de armazenamento como uma ação padrão. O item não pode pesar mais do que 4 kg e o dróide faz um ataque à distância contra Defesa de Reflexos 10 para lançar o projétil no quadrado destinado. Qualquer um dentro do alcance do quadrado alvo que tiver uma ação preparada pode tentar pegar o item, contanto que o ataque do dróide tenha sucesso. (Se o ataque falhar, o item cai em um quadrado determinado aleatoriamente adjacente ao quadrado alvo.) Pegar o item requer um teste de Destreza contra CD 10 e é considerado uma ação de movimento.

Mecanismos de arremesso tipicamente não são projetados (ou práticos) para dróides de tamanho Imenso ou maior.

Acesso Travado

Um dróide com acesso travado tem sua chave de desligamento assegurada ou localizada internamente, prevenindo de ser desligada por um oponente. O dróide deve ser incapacitado ou de outra forma ser feito indefeso antes de ser desligado.

Tabela 11.5: Acessórios de Dróides

EQUIPAMENTO	CUSTO	PESO	DISPONIBILIDADE
Processadores			
Processador Heurístico	2000	5 kg	-
Processador Remoto			
com alcance de 5 km	1000	10 kg	-
com alcance de 50 km	10000	100 kg	-
com alcance de 500 km	100000	1000 kg	Militar
com alcance de 5000 km	1000000	10000 kg	Militar
Receptor remoto	-500	1 kg	-
Processador reserva	100	-	-
Circuitos ígneos sincronizados	150	1 kg	Militar
Raio repressor	5	-	-
Bateria secundária	400	4 kg	-
Sistema de autodestruição	dano máximo x 20	(dano máximo x 0,1) kg	Restrita
Sensores			
Conjunto de sensores aprimorados	200	2,5 kg	-
Visão no escuro	150	1,5 kg	-
Geradores de escudo			
TE 5	2500 x fator de custo	(10 x fator de custo) kg	Militar
TE 10	5000 x fator de custo	(20 x fator de custo) kg	Militar
TE 15	7500 x fator de custo	(30 x fator de custo) kg	Militar
TE 20	10000 x fator de custo	(40 x fator de custo) kg	Militar
Unidade tradutora			
CD 20	200	1 kg	-
CD 15	500	2 kg	-
CD 10	1000	4 kg	-
CD 5	2000	8 kg	-

Tabela 11.5: Acessórios de Dróides

ARMADURA (PENALIDADE DO TESTE)	CUSTO	BÔNUS DE ARM. PARA DEF. DE REFLEXOS	BÔNUS MÁX. DE DESTREZA	PESO	DISPONIBILIDADE
Armadura Leve (-2)					
Corpo de aço plástico	400 x fator de custo	+1	+5	(2 x fator de custo) kg	-
Corpo de quadrânio	900 x fator de custo	+2	+4	(3 x fator de custo) kg	-
Corpo de duraço	1600 x fator de custo	+3	+4	(8 x fator de custo) kg	-
Revestimento de quadrânio	2500 x fator de custo	+4	+3	(10 x fator de custo) kg	Licenciada
Revestimento de duraço	3600 x fator de custo	+5	+3	(12 x fator de custo) kg	Licenciada
Armadura Média (-5)					
Armadura de batalha de quadrânio	4900 x fator de custo	+6	+3	(7 x fator de custo) kg	Restrita
Revestimento de durânio	6400 x fator de custo	+7	+2	(16 x fator de custo) kg	Restrita
Armadura de batalha de duraço	9600 x fator de custo	+8	+3	(8 x fator de custo) kg	Restrita
Armadura Pesada[1] (-5)					
Corpo de aço mandaloriano	8100 x fator de custo	+9	+3	(9 x fator de custo) kg	Militar, Rara
Armadura de batalha de durânio	10000 x fator de custo	+10	+2	(10 x fator de custo) kg	Militar
Revestimento de neutrônio	12100 x fator de custo	+11	+1	(20 x fator de custo) kg	Militar

[1] *Quanto correr com armadura pesada, um dróide pode apenas mover-se até três vezes seu dedslocamento (ao invés de quatro vezes).*

Bateria Secundária

Uma bateria secundária (algumas vezes chamada de bateria redundante ou reserva) concede ao dróide energia adicional, permitindo a ele operar por uma duração maior. A bateria secundária permite ao dróide permanecer operacional por 200 horas (ao invés das 100 horas normais) antes que ele necessite ser desligado e recarregado.

Sistema de Autodestruição

Para impedir a captura e análise, o dróide vem equipado com um poderoso explosivo. A carga destrói de dentro para fora (sem requerer ataque), e um dróide destruído desta forma não pode ser reparado ou salvo. A explosão é tratada como um ataque em área (+5 de bônus de ataque). O dano para todos os alvos dentro da área é determinado pelo tamanho do dróide (veja abaixo), e o raio de estouro da explosão é de 2 quadrados por 4d6 de dano (mínimo de 2 quadrados). Dróides de tamanho Minúsculo ou menores não causam dano colateral quando autodestruídos.

TAMANHO DO DRÓIDE	DANO
Pequeno	4d6
Médio	6d6
Grande	8d6
Enorme	10d6
Imenso ou maior	20d6

Sensores

Sensores permitem ao dróide perceber seus arredores. Muitos dróides são equipados com uma matriz de sensores padrão que os concede acuidade visual e auditiva na média humana. Por um custo adicional um dróide pode ser equipado com um conjunto de sensores aprimorados ou com visão no escuro.

Conjunto de Sensores Aprimorados: Um dróide com um conjunto de sensores aprimorados ganha um bônus de equipamento de +2 em testes de

Custos do Dróide

Alguns dróides têm seu custo reduzido ou aumentado baseado em outras circunstâncias. Apesar das regras deste capítulo dar um meio preciso para determinar o custo do dróide, alguns modelos podem desviar desse custo. Por exemplo, produção em massa pode reduzir custo de trabalho, um dróide precisa ter preço para ser páreo com um competidor, os preços podem aumentar devido a restrições legais para um dróide em particular (particularmente comum para dróides de 4º grau), ou um fabricante pode ter um monopólio virtual de um tipo de dróide em particular que permita preços mais altos.

Percepção. Além disto, o dróide ganha visão na penumbra, ignorando camuflagem (mas não camuflagem total) proveniente da escuridão.

Visão no escuro: O dróide com visão no escuro ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) proveniente da escuridão.

Gerador de Escudo

O dróide é equipado com um gerador de escudo defletor – o mesmo tipo instalado em espaçonaves Sempre que o dróide levar dano, reduza o dano pela taxa de escudo (TE). Se o dano for igual ou maior que a TE do dróide, a TE é reduzido a 5. Gastando três ações rápidas na mesma rodada, ou consecutivas, o dróide pode fazer um teste de Tolerância contra CD 20 para restaurar a força perdida do escudo. Se o teste tiver sucesso, a TE do dróide aumenta em 5 pontos (até sua TE normal).

Devido ao tamanho e exigência de energia dos geradores de escudos, apenas dróides de tamanho Pequeno ou maior podem ser equipados com um gerador de TE 10. Apenas dróides de tamanho Médio ou maior podem ser equipados com um gerador de TE 15. Apenas dróides de tamanho Grande ou maior podem ser equipados com um gerador de TE 20.

Unidade Tradutora

O dróide é equipado com um dispositivo que o permite entender e conduzir informação numa variedade de idiomas, incluindo idiomas não verbais. Quando o dróide vivencia uma forma de comunicação pela primeira vez, ele faz um teste de Inteligência para determinar o quanto ele pode identificar e entender o idioma. A CD é baseada no banco de dados da unidade tradutora, com as melhores unidades tendo uma CD menor.

Modificando Dróides

Um dróide pode ser modificado para carregar equipamento adicional simplesmente colocando um novo equipamento no chassi do dróide e conectando este componente ao processador dele. Adicionar novos equipamentos aumenta o peso do dróide. Os dróides sofrem de penalidades de carga da mesma forma que personagens orgânicos; eles diminuem o deslocamento. Adicionar, remover ou substituir o sistema de um dróide requer um teste de Mecânica e a CD é posta pelo tipo de sistema.

Locomoção: Teste de Mecânica contra CD 25, representando um dia de trabalho.

Processador: Teste de Usar Computador contra CD 20 e teste de Mecânica contra CD 20, representando um dia de trabalho.

Anexo: Teste de Mecânica contra CD 20, representando uma hora de trabalho.

Acessório: Teste de Mecânica contra CD 15, representando uma hora de trabalho.

Ferramenta, Arma, ou Instrumento Instalado num Anexo: Teste de Mecânica contra CD 15, representando dez minutos de trabalho. Você leva uma penalidade de -5 em seu teste de Mecânica quando instalar uma arma em um dróide de 1º, 2º, 3º e 5º grau.

Auto Modificação: Um dróide pode instalar ou substituir um sistema de locomoção, anexo, ou acessório por si só, mas ele recebe uma penalidade de -5 em seu teste de Mecânica. Um dróide não pode substituir ou instalar um processador sozinho.

Exemplos de Dróides

Os exemplos de dróides a seguir são apresentamos como modelos básicos, no seu estado de configuração de fábrica. As perícias treinadas e aptidões possuídas por um modelo básico representam a programação de núcleo do dróide – características que o dróide mantém mesmo depois de ser submetido a uma limpeza de memória (veja página 201).

Dróides de Primeiro Grau

Dróides de primeiro-grau geralmente são dróides médicos, analíticos ou científicos.

Dróide Médico 2-1B

Programado por uma das mais excelentes mentes médicas na galáxia, a Série 2-1B da Industrial Automaton foi o primeiro dróide cirúrgico de sucesso comercial. Cada 2-1B é equipado com um soquete de interface de computador e um cabo de extensão; o que ele não souber sobre a espécie do paciente ou histórico médico ele pode baixar do servidor médico principal.

As pinças servo-agarradoras do 2-1B são projetadas com precisão para ações firmes e suaves. A programação do núcleo dos dróides cirúrgicos 2-1B inclui o "código médico". Isto impede que o dróide recuse ajuda médica a qualquer ser (a menos que seja ordenado, de outra forma, por um operador autorizado), assim como impede de infligir deliberadamente dano em uma criatura orgânica (exceto como definido por extensivas diretrizes para salvar uma vida). Isso inclui uma restrição contra entrar em combate.

Os dróides Série 2-1B podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróide Médico 2-1B — ND 0

Dróide (1º Grau) Médio não-heróico 2
Inic +1; **Sentidos** Visão na penumbra; Percepção +5
Idiomas Básico, Binário, 2 não determinados

Defesas Ref 10 (surpreso 10), Fort 9, Vont 12
PV 5, **Limite de Dano** 9
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +0 (1d3 - 1)
Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +1; **Prd** +0

Habilidades For 8, Des 11, Con –, Int 14, Sab 15, Car 9
Aptidões Cirurgia com Cibernéticos, Especialista Cirúrgico, Foco em Perícia (Conhecimento [ciências da vida], Tratar Ferimentos), Perícia Treinada (Usar Computador)
Perícias Conhecimento (ciências da vida) +13, Percepção +5, Tratar Ferimentos +13, Usar Computador +8
Sistemas conjunto de sensores aprimorados, locomoção andante, processador heurístico, vocabulador, 2 mãos
Disponibilidade Licenciado; **Custo** 4300 créditos

Dróides de Segundo Grau

Dróides de segundo grau tipicamente são dróides astromecs e alguns dróides técnicos. Modelos específicos incluem a unidade R2.

Dróides Astromecs Série R2

O astromec R2 é a série de maior sucesso de dróides de diagnóstico e reparo da Industrial Automaton, amplamente devido ao projeto compacto que os permite (diferente dos seus antecessores) se encaixar precisamente nos soquetes de astromec dos caças estelares. Uma unidade R2 executa a maioria das tarefas de astronavegação complexas, dados de vôo, diagnósticos técnicos, e gerenciamento de energia, deixando os pilotos livres para se concentrar em se manterem vivos.

Os dróides astromecs R2 são surpreendentemente versáteis por seu tamanho. Os R2s ostentam uma impressionante matriz de ferramentas e sensores, enfiado atrás de vários painéis de acesso, mantendo o invólucro bem livre de obstrução. Os engenheiros da Industrial Automaton até acharam um jeito de incluir "espaço desperdiçado" no chassi, permitindo armazenamento interno, fáceis melhorias, e modificações. Até mesmo os quatro anexos padrões (dois braços manipuladores, um soldador de arco elétrico e uma serra circular) podem ser rápido e facilmente alternados com um número de braços especializados disponíveis. Os dois compartimentos vazios são tipicamente preenchidos com um extintor de incêndio e uma sonda de interface de computador (por um custo adicional).

Pelo fato destes dróides serem inteligentes, sinceros e geralmente perceptivos, muitos proprietários relutam em apagar suas memórias, resultando em dróides astromecs teimosos e independentes.

Os dróides Série R2 podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróides Astromec Série R2 — ND 0

Dróide (2º grau) Pequeno não-heróico 2
Inic +3; **Sentidos** Visão no escuro; Percepção +3
Idiomas Básico, Binário, 2 não determinados

Defesas Ref 13 (surpreso 11), Fort 8, Vont 10
PV 7, **Limite de Dano** 8
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (de rodas), 4 quadrados (andante), 9 quadrados (vôo)
Ataque Corpo-a-Corpo sonda de eletrochoque +0 (1d8 de íons)
Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +1; **Prd** -4

Habilidades For 9, Des 14, Con –, Int 15, Sab 10, Car 7
Aptidões Foco em Perícia (Mecânica, Usar Computador), Perícia Treinada (Percepção), Proficiência com Armas (armas simples), Vigoroso
Perícias Mecânica +13, Percepção +3, Pilotar +8, Furtividade +6, Usar Computador +13
Sistemas locomoção de rodas, locomoção andante, locomoção voadora (limitada), pés magnéticos, processador heurístico, 6 anexos de ferramentas, 1 anexo de garra, conjunto de diagnósticos, armazenamento interno (2 kg), conjunto de sensores aprimorados, visão no escuro
Posses memória de astronavegação (dispositivo de armazenamento, 10 unidades de memória), serra circular, sonda de eletrochoque, extintor de incêndio, soldador de arco elétrico, hologravador, holoprojetor
Disponibilidade Licenciado; **Custo** 4500 créditos

Dróides de Terceiro Grau

Dróides de terceiro grau geralmente são dróides de protocolo e dróides réplicas. Modelos específicos incluem os dróides série 3PO e dróides tradutores.

Dróides de Protocolo

Suprido com um Verbocérebro AA-1 SyntheTech, o dróide de protocolo 3PO é capaz de armazenar imensas quantidades de informações, capacitando-o a entender mais de seis milhões de formas de comunicação e responder em quase todas elas. Ele também tem uma tremenda capacidade de analisar idiomas anteriormente desconhecidos e traduzi-los em qualquer idioma que seu mestre desejar. O 3PO até inclui um sensor olfactório para transmitir comunicação ferormônica. O armazenamento de memória adicional do 3PO geralmente é usado para manter modos específicos de comunicação na memória ativa, evitando atrasos prolongados enquanto procura por informações lingüísticas no meio da tradução.

Cada 3PO vem com um raio repressor instalado de fábrica. Eles também são programados para comportamento pacífico – um típico dróide 3PO nunca ataca sob qualquer circunstância. Se o dróide se tornar um problema, a chave de desligar do 3PO está convenientemente localizada atrás do seu pescoço.

Construídos para se parecer com humanóides, os 3POs vêm com uma variedade de cores.

Os dróides Série 3PO podem ser interpretados como heróis dróides.

"Eu sou programado para etiqueta, não destruição!"
- C-3PO

Dróides de Protocolo Série 3PO — ND 0

Dróide (3º Grau) Médio não-heróico 1
Inic -1; **Sentidos** Percepção +1
Idiomas Básico, Binário, 3 não determinados

Defesas Ref 9 (surpreso 9), Fort 9, Vont 11
PV 2, **Limite de Dano** 9
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado -1 (1d3-1)

Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +0; **Prd** -1
Habilidades For 8, Des 9, Con –, Int 13, Sab 13, Car 14
Aptidões Foco em Perícia (Persuasão), Lingüista, Perícia Treinada (Conhecimento [burocracia], Conhecimento [conhecimento galáctico])
Perícias Conhecimento (burocracia) +6, Conhecimento (ciências sociais) +6, Conhecimento (conhecimento galáctico) +6, Persuasão +12
Sistemas locomoção andante, processador básico, unidade tradutora (CD 5), vocabulador, 2 anexos de mãos
Posses gravador de áudio
Disponibilidade Licenciado; **Custo** 3000 créditos

Dróides de Quarto Grau

Dróides de quarto grau são dróides de combate. Modelos específicos incluem dróides de batalha, dróides destróieres, dróides de segurança, dróides de guerra, dróides sondas, e dróides assassinos.

Dróide de Batalha Série B1

Frágil na aparência, mas mortal na intenção, o dróide de batalha da Baktoid Autômatos de Combate é um esqueleto metálico com um blaster. Construído pelos geonosianos para as especificações da Federação do Comércio, os dróides de batalha são projetados para se parecerem geonosianos, ou talvez cadáveres neimoidianos dissecados. Muitos seres inteligentes os consideram assustadores, mas os neimoidianos vêem os dróides de batalha como positivamente repulsivo.

Os dróides de batalha são dróides "zangões" controlados por um processador remoto, recebendo seus comandos de um Computador de Controle Central que opera muitos milhares de dróides de batalha, dróides destróieres, e caças estelares dróides simultaneamente. Um dróide de batalha comunica- se com seus dróides companheiros via comunicadores, antenas de transmissão, e computadores de criptografia, fazendo um sinal de controle que é quase impossível de interferir (teste de Mecânica contra CD 40).

Os Dróides de Batalha Série B1 não podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróide de Batalha Série B1 ND 1

Dróide (4º Grau) Médio não-heróico 3
Inic +0; **Sentidos** Percepção +6
Idiomas Básico, Binário
Defesas Ref 9 (surpreso 9), Fort 11, Vont 11
PV 10, **Limite de Dano** 11
Imunidade traços dróides
Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +3 (1d3+1)
Ataque à Distância carabina blaster +1 (3d8)
Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +2; **Prd** +3
Habilidades For 13, Des 9, Con –, Int 9, Sab 10, Car 10
Aptidões Proficiência com Armas (armas simples, armas pesadas, pistolas, rifles), Vigoroso
Perícias Percepção +6
Sistemas comunicador integrado, locomoção andante, receptor remoto, vocabulador, 2 anexos de mãos
Posses carabina blaster
Disponibilidade Militar; **Custo** 1800 créditos

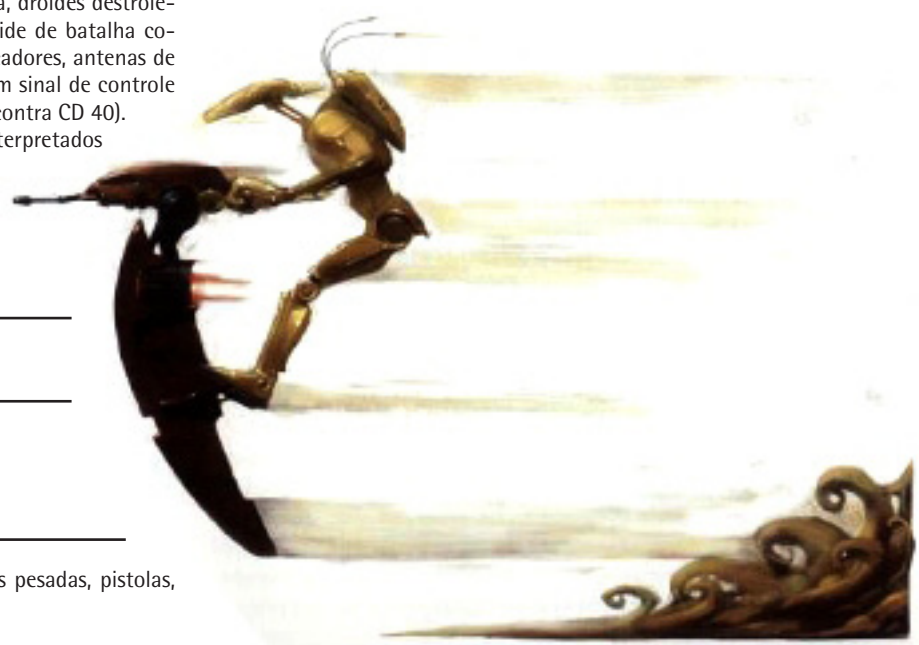
Super Dróide de Batalha Série B2

O super dróide de batalha Série B2 é uma acentuada melhoria do projeto do Dróide de Batalha Série B1. Maior e blindado, o Super Dróide de Batalha conta com um computador de controle central para guiar, mas ele não desativa quando perde o contato com o processador remoto graças ao processador de reserva interno – um cérebro dróide que assume o comando quando o dróide perde contato com o computador central. Este segundo cérebro permite ao dróide armazenar seu último conjunto de ordens e continuar agindo nela mesmo depois do processador remoto ter sido desligado.

Os Super Dróides de Batalha podem ser interpretados como heróis dróides.

Super Dróide de Batalha Série B2 ND 2

Dróide (4º Grau) Médio não-heróico 6
Inic +3; **Sentidos** Percepção +8
Idiomas Básico, Binário
Defesas Ref 12 (surpreso 12), Fort 12, Vont 10
PV 21, **Limite de Dano** 12
Imunidade traços dróides
Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +6 (1d3+1)
Ataque à Distância blasters de pulso +4 (3d8) ou



Ataque à Distância blasters de pulso +2 (4d8) com Tiro Rápido
Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +4; **Prd** +6
Opções de Ataque disparo automático (blasters de pulso), Tiro em Investida, Tiro Rápido, Prestar Auxílio (+5)

Habilidades For 14, Des 11, Con –, Int 10, Sab 11, Car 7
Aptidões Proficiência com Armas (armas simples, armas pesadas, pistolas, rifles), Vigoroso
Perícias Percepção +6
Sistemas circuitos ígneos sincronizados, comunicador integrado, corpo de aço plástico (armadura +2), locomoção andante, receptor remoto, vocabulador, 2 anexos de mãos
Posses blasters de pulso (como rifle blaster)
Disponibilidade Militar; **Custo** 3300 créditos

"É CONTRA MINHA PROGRAMAÇÃO PERSONIFICAR UMA DIVINDADE"
- C-3PO

Dróide Destróier Série Droideka

Projetados e construídos pelos geonosianos de Geonosis e os collicoides de Colla IV, os dróides destróieres Série Droideka refletem a ferocidade cruel de seus criadores.

O principal método de propulsão dos dróides destróieres é um modo roda auxiliada por um microrrepulsor que permite ao dróide dobrar-se num formato rudimentar de uma roda e rolar em altas velocidades. Apesar de mudar rapidamente para esse modo, os dróides destróieres são considerados mais fortes quando desdobrados para combate.

Os dróides destróieres têm dois blasters de repetição que podem criar um fogo de artilharia devastador. Para aumentar a blindagem do corpo de brônzio o dróide destróier também vem equipado com um gerador de escudo defletor. O tremendo dreno de energia dos blasters e escudos necessitam que o dróide destróier seja equipado com um mini-reator.

Dróides destróieres não podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróide Destróier Série Droideka — ND 4

Dróide (4º Grau) Médio não-heróico 12
Inic +8; **Sentidos** Percepção +13
Idiomas Básico, Binário

Defesas Ref 16 (surpreso 14), Fort 13, Vont 12
PV 40, TE 20; **Limite de Dano** 18
Imunidade traços dróides
Deslocamento 2 quadrados (andante), 10 quadrados (de rodas)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +7 (1d4+3)
Ataque à Distância canhão laser +12 (3d8) ou
Ataque à Distância canhão laser +10 (4d8) com Tiro Rápido ou
Ataque à Distância canhão laser +7 (5d8) com Raja de Tiros ou
Ataque à Distância canhão laser +10 (3d8) e canhão laser + 10 (3d8) ou
Ataque à Distância canhão laser +8 (4d8) e canhão laser + 8 (4d8) com Tiro Rápido ou
Ataque à Distância canhão laser +5 (5d8) e canhão laser + 5 (5d8) com Rajada de Tiros
Espaço de Combate 2x2; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +9; Prd +17
Opções de Ataque disparo automático (canhões laser), Rajada de Tiros, Tiro Rápido

Habilidades For 16, Des 15, Con –, Int 8, Sab 14, Car 7
Aptidões Foco em Arma (rifles), Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II, Proficiência com Armas (armas simples, armas pesadas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Rajada de Tiros, Tiro Rápido
Perícias Furtividade +3, Percepção +13
Sistemas comunicador integrado, gerador de escudo (TE 20), corpo de brônzio (armadura +5; considerada como revestimento de quadrânio), locomoção andante, locomoção de rodas (exclusiva), receptor remoto, 2 anexos de ferramentas
Posses 2 canhões lasers (considerados como rifles blasters)
Disponibilidade Militar; **Custo** 21000 créditos

Dróide Aranha Anão

Na Batalha de Geonosis, a Guilda do Comércio posicionou forças de dróides aranha anão. Maior que o dróide de batalha padrão e armado com um poderoso canhão blaster, os dróides aranha anão deram apoio móvel de armas pesadas para avançar a infantaria.

A função original do dróide aranha anão era arrancar pela raiz operações mineiras ocultas. A Guilda do Comércio requer um pagamento de tributo para todas as operações comerciais dentro de suas fronteiras; contudo, pequenas operações independentes frequentemente escavavam dentro das fronteiras da Guilda do Comércio e tentavam contrabandear os minerais preciosos para dentro de uma região neutra, evitando os pagamentos de tributos. Os dróides aranha anão são equipados para descerem penhascos rochosos como aqueles encontrados dentro dos poços de minas rudemente escavados para pegar infratores em flagrantes antes que eles pudessem alcançar a segurança das fronteiras da Guilda do Comércio. Os cruzadores estelares da Guilda do Comércio também carregam complementos de dróides aranha anão para certificar a segurança e os tributos.

Dróide Aranha Anão — ND 3

Dróide (4º Grau) Grande não-heróico 9
Inic +3; **Sentidos** visão no escuro; Percepção +12
Idiomas Básico, Binário

Defesas Ref 13 (surpreso 13), Fort 16, Vont 11
PV 32; **Limite de Dano** 26
Imunidade traços dróides

Deslocamento 8 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +8* (1d6+10)
Ataque à Distância canhão blaster +5 (6d8)
Espaço de Combate 2x2; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +6; **Prd** +17
Opções de Ataque Ataque Poderoso, Tiro Distante, Tiro à Queima-Roupa,

Habilidades For 22, Des 9, Con –, Int 10, Sab 12, Car 8
Qualidades Especiais estabilidade
Aptidões Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Percepção), Limite de Dano Aprimorado, Proficiência com Armas (armas simples, armas pesadas), Proficiência com Armaduras (leve), Tiro à Queima-Roupa, Tiro Distante
Perícias Escalar +6 (pode jogar novamente, pode escolher 10 quando ameaçado), Furtividade -6, Percepção +12
Sistemas acesso travado, conjunto de sensores aprimorado, locomoção andante (pernas extras), garras para escalar, pés magnéticos, receptor remoto, revestimento de quadrânio, visão no escuro, 1 anexo de ferramenta
Posses canhão blaster
Disponibilidade Militar; **Custo** 8500 créditos

Estabilidade – Um dróide aranha anão ganha um bônus de estabilidade de +5 em testes feitos para resistir a ser derrubado.
* *Inclui 4 pontos do Ataque Poderoso*

Dróide Caranguejo

Apresentado tardiamente nas Guerras Clônicas, os dróides caranguejos usados pela Confederação dos Sistemas Independentes foram projetados para funcionar como batedores avançados e para abrir caminho em ambientes difíceis. Apelidado de "dedo-duro" pelas legiões de clone troopers que os encararam, os dróides caranguejos eram geralmente utilizados em mundos pantanosos e úmidos onde eles podiam usar seu poderoso sistema de vácuo para limpar o caminho por onde os dróides de batalha seguiriam.

Os dróides caranguejos variam em tamanho de 2 metros de altura para os modelos batedores até 6 metros de altura para os modelos de assalto. Eles têm revestimento blindado metálico por fora e pernas articuladas dando-lhes grande estabilidade e flexibilidade. Apesar de serem bem protegidos contra disparos, eles têm pontos fracos no topo do seu corpo central que, embora difícil de ser alcançado, deixa equipamentos e sistemas expostos para qualquer um que seja bravo o suficiente para se aproximar.

Os dróides caranguejo não podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróide Caranguejo Batedor ND 4

Dróide (4º Grau) Grande não-heróico 12
Inic +5; **Sentidos** Percepção +13
Idiomas Básico, Binário

Defesas Ref 18 (surpreso 18), Fort 17, Vont 12
PV 80; **Limite de Dano** 42
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andando), escalar 3 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo garras +16* (1d6+15) ou
Ataque Corpo-a-Corpo garras +20* (1d6+21) com Investida Poderosa
Ataque à Distância blaster duplos +8 (3d10)
Espaço de Combate 2x2; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +9; **Prd** +21
Opções de Ataque Ataque Poderoso

Habilidades For 24, Des 9, Con –, Int 10, Sab 14, Car 8
Qualidades Especiais estabilidade
Aptidões Ataque Poderoso, Esmagar, Imobilizar, Investida Poderosa, Proficiência com Armas (armas simples, rifles), Proficiência com Armaduras (leve, média, pesada)
Perícias Escalar +8 (pode jogar novamente, pode escolher 10 quando ameaçado), Percepção +13, Furtividade -6
Sistemas locomoção andante (pernas extras), garras para escalar, processador heurístico, 2 anexos de garras, sistemas enrijecidos x5, armadura de batalha de durânio (armadura +10)
Posses blaster duplos (considerados como rifle blaster pesado)
Disponibilidade Militar; **Custo** 20000 créditos

Estabilidade – Um dróide caranguejo ganha um bônus de estabilidade de +5 em testes feitos para resistir a ser derrubado.
* *Inclui 8 pontos do Ataque Poderoso*

Dróide Guarda-Costas Série IG-100

Produzido pelas Mecânicas Holowan, o primeiro dróide MagnaGuarda Série IG-100 foi feito sob encomenda para as especificações do General Grievous. Rápido e mortal, o MagnaGuarda foi projetado para proteger seu superior a sua própria destruição. Dróides MagnaGuarda têm placas metálicas abundantes cobrindo um endoesqueleto fino e têm braços especificamente projetados que são especializados em empunhar armas corpo-a-corpo.

Um dróide MagnaGuarda não pode ser interpretado como herói dróide.

Dróide MagnaGuarda Série IG-100 ND 6

Dróide (4º Grau) Médio soldado 6
Força 1
Inic +9; **Sentidos** visão no escuro; Percepção +12
Idiomas Básico, Binário, 2 não determinados

Defesas Ref 18 (surpreso 17), Fort 19, Vont 18
PV 53; **Limite de Dano** 17
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo cajado elétrico +8 (2d6+6) ou
Ataque Corpo-a-Corpo cajado elétrico +3 (2d8+6) e cajado elétrico +3 (2d8+6)

Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +6; **Prd** +7
Opções de Ataque Desarme Aprimorado, **Defesas** Corpo-a-Corpo

Ações Especiais Interpor-se, Indomável
Habilidades For 13, Des 13, Con –, Int 14, Sab 14, Car 10
Talentos Interpor-se, Indomável, Especialização em Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas)
Aptidões Proficiência com Armaduras (leve, média), Desarme Aprimorado, Defender-se em Corpo-a-Corpo, Maestria com Duas Armas I, Foco em Arma (armas de combate corpo-a-corpo avançadas), Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas, pistolas, rifles, armas simples)
Perícias Escalar +9, Tolerância +8, Iniciativa +9, Saltar +9, Percepção +12
Sistemas locomoção andante, pés magnéticos, processador heurístico, 2 anexos de mãos, anexo telescópico (1 mão), visão no escuro, conjunto de sensores aprimorados, acesso travado, bateria secundária
Posses cajado elétrico
Disponibilidade Restrito; **Custo** 19000 créditos

Dróide Sonda Série Viper

Antes da ascensão do Império, dróides sondas – geralmente conhecidos como probots – foram inicialmente usados para mapear linhas espaciais, análise planetária, e executar operações de busca e resgate. Contudo, tais propósitos amigáveis caíram quando o Imperador conquistou mais e mais sistemas. Os probots se tornaram ferramentas para descobrir traidores em mundo muito distantes. As Indústrias Arakyd produziram o modelo favorito do Imperador, o Arakyd Viper, para muitos propósitos.

Equipados com um sistema de sensor extensivo, o Viper é tanto posicionado diretamente no solo ou instalado com um sistema de entrega opcional que guia o probot de uma nave ao planeta designado. O sistema de entrega do Dróide Sonda Série Viper possui apenas capacidade rudimentar de frenagem incluindo protetores para prevenir dano ao dróide ao impacto. Essas são especialmente importantes, já que o sistema de autodestruição do Viper Imperial é projetado para destruir o dróide se ele levar dano significativo (para impedir que ele caia em mãos inimigas). O sistema de entrega sub-luz custa um adicional de 5000 créditos; uma versão capaz de usar o hiperespaço é vendida por 15000 créditos.

Dróides sondas Série Viper não podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróides Sondas Série Viper — ND 1

Dróide (4º Grau) Grande batedor 1
Inic +6; **Sentidos** visão no escuro; visão na penumbra, Percepção +9
Idiomas Básico, Binário, 1 não determinado

Defesas Ref 14 (surpreso 13), Fort 14, Vont 13
PV 34; **Limite de Dano** 19
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (flutuante)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +4 (1d6+4)
Ataque à Distância blaster +1 (3d6)
Espaço de Combate 2x2; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +0; **Prd** +9
Ações Especiais autodestruição (ataque em área +5, 4d6, 2 quadrados de explosão)

Habilidades For 18, Des 12, Con –, Int 12, Sab 15, Car 11
Talentos Sentidos Agudos
Aptidões Proficiência com Armaduras (leve), Proficiência com Armas (pistolas blasters, armas simples, armas de projétil)
Perícias Tolerância +5, Iniciativa +6, Percepção +9, Furtividade +1, Subrevivência +7, Usar Computador +6
Sistemas locomoção flutuante, processador básico, 2 anexos de mãos, 2 anexos de garras, 2 anexos de ferramentas, conjunto de sensores aprimorados, visão no escuro, sistema de autodestruição (4d6), acesso travado, comunicador integrado, corpo de duraço (armadura +4)
Posses unidade de sensores, unidade de gravação de vídeo, blaster (considerado como uma pistola blaster)
Disponibilidade Restrito; **Custo** 18500 créditos

Dróides de Quinto Grau

Dróides de quinto grau geralmente são dróides utilitários com funções de baixo nível. Modelos específicos incluem os dróides de trabalho e dróides de força.

Dróide de Trabalho ASP

Os dróides de trabalho Série ASP são comuns através da galáxia. Eles executam uma variedade de tarefas simples, incluindo manutenção, reparos, saneamento, entrega e trabalhos pesados simples. Baratos e efetivos, eles são projetados como dróides de "nível de entrada" por compradores de primeira vez. Muitos proprietários APS modificam bastante seus dróides ao invés de realmente substituí-los.

ASP são feitos para resistência e força física, não inteligência. Já que a principal virtude do ASP é versatilidade, ele é programado com apenas as mais básicas funções – deixando o proprietário instruir o dróide nas suas tarefas específicas.

Dróides Série ASP podem ser interpretados como heróis dróides.

Dróide de Trabalho Série ASP — ND 0

Dróide (5º Grau) Médio não-heróico 2
Inic +2; Sentidos Percepção +1
Idiomas Básico, Binário

Defesas Ref 15 (surpreso 14), Fort 13, Vont 10
PV 5; **Limite de Dano** 13
Imunidade traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andante)
Ataque Corpo-a-Corpo garra +4 (1d4+3)
Espaço de Combate 1 quadrado; **Alcance** 1 quadrado
Base de Ataque +1; **Prd** +4

Habilidades For 17, Des 12, Con –, Int 6, Sab 11, Car 5
Aptidões Proficiência com Armaduras (leve), Foco em Perícia (Tolerância), Perícia Treinada (Mecânica), uma não designada
Perícias Tolerância +11, Mecânica +4
Sistemas locomoção andante, processador básico, 2 anexos de garras, corpo de duraço (armadura +4)
Disponibilidade Licenciado; **Custo** 1000 créditos

Capítulo XII: Classes de Prestígio

As classes de prestigio oferecem habilidades e poderes que de outra forma são inacessíveis aos heróis dos jogadores e personagens do Mestre. Um personagem com uma classe de prestigio normalmente é mais especializado, e algumas vezes mais poderoso, que um personagem que não possua uma.

Um personagem não pode começar o jogo sendo um membro de uma classe de prestigio. As habilidades concedidas pelas classes de prestigio são conseguidas apenas ao se cumprir os requisitos específicos da classe, o que quase sempre demanda – em efeito – que o personagem seja no mínimo de nível mediano. Além disso, pode haver requisitos não relacionados a regras que precisam ser cumpridos dentro do jogo, como uma gratificação para tornar-se membro de um grupo, treinamento de exercícios especiais ou missões.

As classes de prestigio são puramente opcionais, e sempre estarão sobre a aprovação do Mestre. Mesmo os poucos exemplos que podem ser encontrados a seguir podem ser estranhos para cada campanha, e muitos Mestres podem escolher não permitir sua escolha, ou restringi-la a apenas para personagens do Mestre.

Classes de Prestígio

A Tabela 12-1: Classes de Prestigio resume as classes de prestigio descritas neste capítulo. Algumas classes de prestigio (como o senhor do crime, aprendiz Sith e Lorde Sith) são mais apropriadas para personagens do Mestre, e ele pode declarar que suas escolhas são proibidas para heróis. Por essa razão um jogador deve consultar seu Mestre antes de fazer seu personagem ingressar em uma classe de prestígio em particular.

Requisitos: Todas as classes de prestigio possuem certos pré-requisitos que um personagem deve cumprir primeiro para adquirir o primeiro nível nesta classe. Os requisitos mais comuns são um nível mínimo de personagem, um bônus de base de ataque mínimo, ser treinado em certas perícias, ou possuir determinadas aptidões. Esses requisitos tornam fácil para certos tipos de personagens se tornarem membros de determinada classe de prestígio. Por exemplo, um batedor pode, potencialmente, escolher seu primeiro nível de caçador de recompensas estando no 8º nível de personagem.

Tabela 12-1: Classes de Prestígio

Classe de Prestígio	Descrição básica
Ás da Pilotagem	Um extraordinário piloto de veículos
Caçador de Recompensas	Especialista em localizar e capturar fugitivos
Senhor do Crime	Líder de uma organização criminosa
Soldado de Elite	Soldado ou guarda-costas altamente treinado
Adepto da Força	Membro de uma tradição da Força menos conhecida
Discípulo da Força	Mestre dos mistérios mais profundos da Força
Pistoleiro	Um pistoleiro de aluguel ou um encrenqueiro
Cavaleiro Jedi	Defensor da galáxia que segue o código Jedi
Mestre Jedi	Guardião da galáxia e instrutor Jedi
Oficial	Líder de uma força tarefa ou grupo militar
Aprendiz Sith	Estudante sob a tutela de um Lorde Sith
Lorde Sith	Um poderoso mestre do lado negro

Ás da Pilotagem (Pilot Ace)

O ás da pilotagem está para o combate entre veículos da mesma forma que o soldado de elite está para o combate armado pessoal. Suas armas e armadura são as armas e escudos de uma lustrosa nave espacial cruzando o espaço ou um speeder aéreo zunindo pela atmosfera. Um veterano de incontáveis embates, o ás da pilotagem testa suas habilidades repetidamente ao virtuosamente encarar o inimigo e sobreviver – e certificando-se que o inimigo não consiga. Os membros desta classe de prestígio possuem várias mortes creditadas a si, e suas manobras de combate são ocasionalmente estudadas e discutidas nas academias de treinamento por sua engenhosidade e efetividade.

Como uma parte de si, o ás da pilotagem somente se sente realmente vivo em um cockpit, onde possa se lançar contra outros pilotos em um desafio de vida ou morte para ver quem é o melhor piloto. Para alguns ases da pilotagem, o desafio em si só é suficiente, e eles não se importam quem deles vence ou simplesmente se eles saem com suas vidas. Para outros, a única coisa importante é matar. O surto de adrenalina que eles sentem quando abatem um inimigo leva-os a fazê-lo de novo e de novo. Os melhores ases da pilotagem aprendem a parar inimigos sem destruí-los, mas esses ases são raros e seus feitos lendários.

Os ases da pilotagem definem-se pelo veículo que pilotam. Alguns são ases de caças estelares, enquanto outros voam em transportes espaciais. Os ases da pilotagem podem ser encontrados no controle de um podracer, um táxi aéreo de Coruscant, ou mesmo de um grande veículo de assalto como um AT-AT.

Exemplos de Ás de Pilotagem em Star Wars

Han solo, Wedge Atilles, Sebulba, Wes Jansen, Tycho Celchu, Barão Fel, Corran Horn.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um ás da pilotagem, um personagem deve cumprir os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.
Perícias Treinadas: Pilotar.
Aptidões: Combate Veicular.

Informações de Jogo

O ás da pilotagem possui as seguintes estatísticas de jogo.

Tabela 12-2: O Ás da Pilotagem

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de defesa, Talento
2º	+1	Esquiva veicular +1
3º	+2	Talento
4º	+3	Esquiva veicular +2
5º	+3	Talento
6º	+4	Esquiva veicular +3
7º	+5	Talento
8º	+6	Esquiva veicular +4
9º	+6	Talento
10º	+7	Esquiva veicular +5

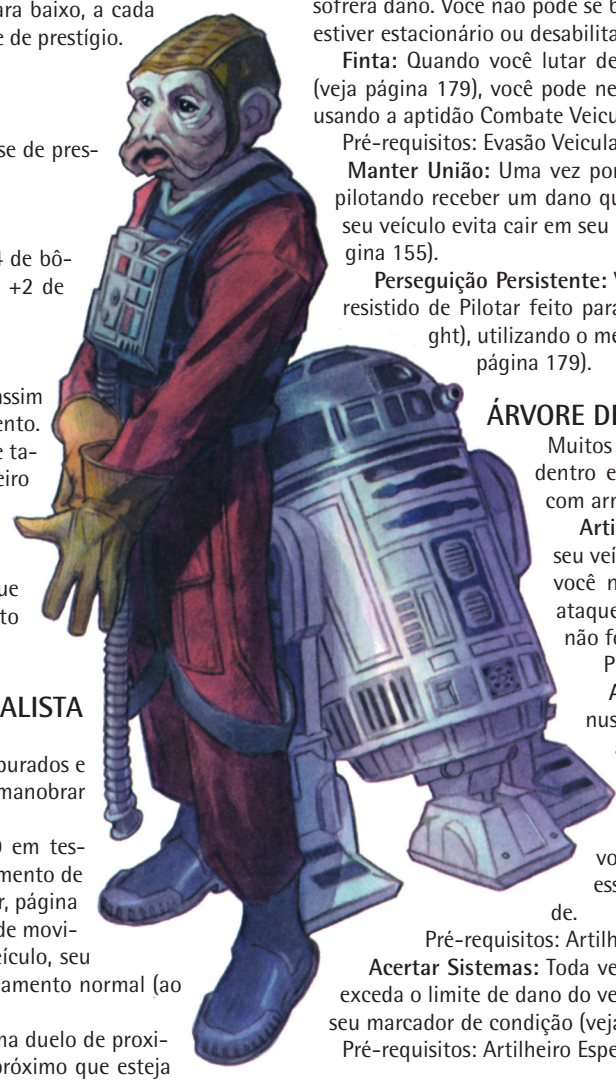
Pontos de Vida
A cada nível, os ases da pilotagem ganham 1d8 pontos de vida + o seu modificador de Constituição.

Pontos da Força
O ás da pilotagem ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe
Todas as características seguintes são da classe de prestígio ás da pilotagem.

Bônus de Defesa
No 1º nível, os ases da pilotagem ganham +4 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude.

Talentos
A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), o ás da pilotagem escolhe um Talento. Esse talento pode ser escolhida das árvores de talento do Especialista em Pilotagem ou Artilheiro (veja a seguir) ou da árvore de talentos do Espaçonauta (veja página 48). O ás da pilotagem deve cumprir com os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.



ÁRVORE DE TALENTOS DO ESPECIALISTA EM PILOTAGEM
O ás da pilotagem confia em seus instintos apurados e anos de treinamento em pilotar para contramanobrar e destruir naves inimigas.

Aceleração Total: Você pode escolher 10 em testes de Pilotar feitos para aumentar o deslocamento de seu veículo (veja a descrição da perícia Pilotar, página 73). Além disso, quando você usar uma ação de movimento total quando estiver pilotando um veículo, seu veículo se moverá até cinco vezes seu deslocamento normal (ao invés do normal x4).

Duelista Elusivo: Quando engajado em uma duelo de proximidade (dogfight), qualquer piloto inimigo próximo que esteja engajado nesse combate sofre -10 de penalidade nas jogadas de ataque quando você for bem sucedido no teste resistido de Pilotar (veja Atacando em um Duelo de Proximidade, página 179).

Evasão Veicular: Se o veiculo que você estiver pilotando for acertado por um ataque de área (veja Ataques em Área, página 163), ele receberá metade do dano se o ataque acertar. Se o ataque de área errar seu veículo, ele não sofrerá dano. Você não pode se beneficiar deste talento quando seu veículo estiver estacionário ou desabilitado.

Finta: Quando você lutar defensivamente como piloto de um veículo (veja página 179), você pode neutralizar um tiro que atingiria seu veículo usando a aptidão Combate Veicular uma vez a mais por rodada.

Pré-requisitos: Evasão Veicular

Manter União: Uma vez por encontro, quando um veículo que esteja pilotando receber um dano que iguale ou exceda o limite de dano dele, seu veículo evita cair em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

Perseguição Persistente: Você pode jogar duas vezes qualquer teste resistido de Pilotar feito para iniciar um duelo de proximidade (dogfight), utilizando o melhor resultado (veja Duelo de Proximidade, página 179).

ÁRVORE DE TALENTOS DO ARTILHEIRO
Muitos artilheiros de naves estelares são peritos dentro e fora da cabine do piloto, sendo mortais com armas à distância de qualquer tipo.

Artilheiro de Duelo de Proximidade: Quando seu veículo estiver engajado em uma perseguição, você não sofre penalidade em suas jogadas de ataque com as armas do veículo mesmo se você não for o piloto.

Pré-requisitos: Artilheiro Especialista.

Artilheiro Especialista: Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque feitas usando armas de veículo.

Gatilho Rápido: Toda vez que um veículo inimigo se mover para fora do seu quadrado ou um quadrado adjacente, você pode realizar um único ataque contra esse veículo como um ataque de oportunidade.

Pré-requisitos: Artilheiro Especialista.

Acertar Sistemas: Toda vez que você causar um dano que iguale ou exceda o limite de dano do veículo, você faz esse veículo cair 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155).

Pré-requisitos: Artilheiro Especialista.

Esquiva Veicular

Começando no 2º nível, você aplica um bônus de esquiva na Defesa de Reflexos de qualquer veículo que pilote. O bônus de esquiva é igual à metade do seu nível de classe, arredondado para baixo. Qualquer condição que faça você perder seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos também faz você perder seus bônus de esquiva. Além disso, os bônus de esquiva se acumulam entre si, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

Caçador de Recompensas (Bounty Hunter)

O caçador de recompensas lucra nas vinganças dos outros, rastreando fugitivos para seus inimigos, mestres ou simplesmente para a justiça. Os melhores caçadores de recompensas são aqueles que conseguem se manter afastados emocionalmente de seus empregadores ou suas presas – entretanto os caçadores de recompensas que odeiem suas presas oferecem os mais espetaculares assassinatos.

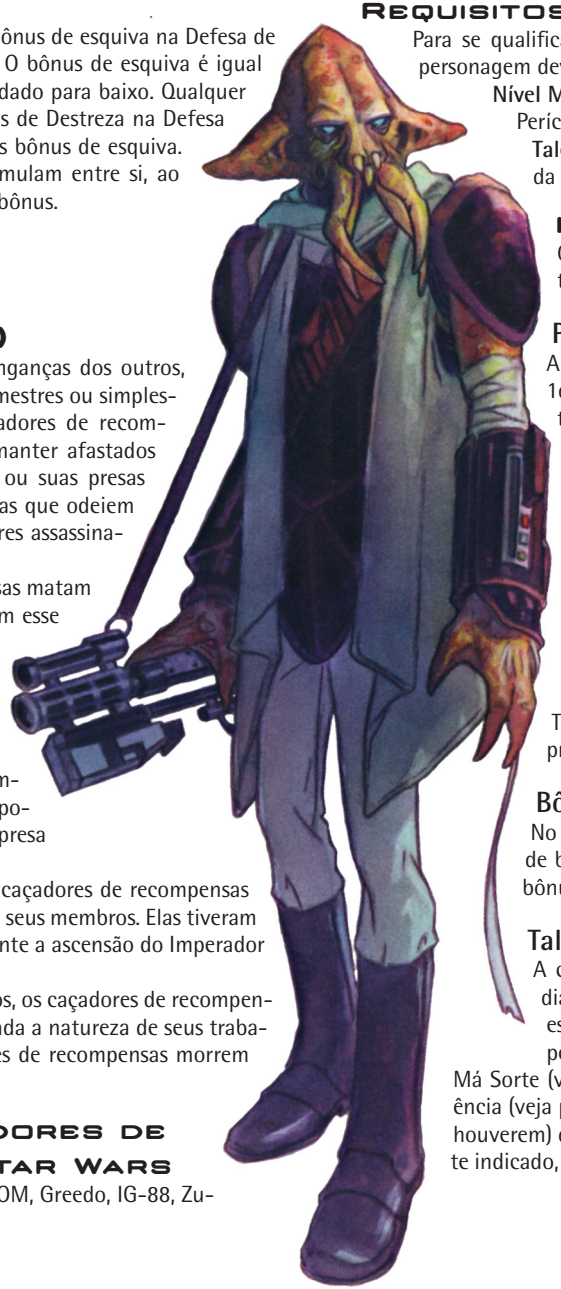
Nem todos os caçadores de recompensas matam seus alvos. Alguns empregadores reservam esse prazer para si, ou planejam dar ao capturado um julgamento mais ou menos justo. Alguns caçadores de recompensas possuem certas reservas sobre tirar vidas desnecessariamente. Independente de seus métodos, um caçador de recompensas tem que capturar sua caça para poder receber seu pagamento. Explodir a presa normalmente não é uma boa idéia.

Tempos atrás, guildas organizadas de caçadores de recompensas proporcionavam contratos e gerenciavam seus membros. Elas tiveram seu poder e organização diminuídos durante a ascensão do Imperador Palpatine.

Seja trabalhando sozinho ou em grupos, os caçadores de recompensa apreciam a emoção de uma caçada. Dada a natureza de seus trabalhos, pode-se dizer que poucos caçadores de recompensas morrem de tédio.

Exemplos de Caçadores de Recompensas em Star Wars

Aurra Sing, Boba Fett, Bossk, Dengar, 4-LOM, Greedo, IG-88, Zuckuss.



Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um caçador de recompensas, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.

Perícias Treinadas: Sobrevivência.

Talentos: Ao menos dois talentos da árvore de talentos da Consciência (veja página 50).

Informações de Jogo

O caçador de recompensas possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, os caçadores de recompensas ganham 1d10 pontos de vida + o seu modificador de Constituição.

Pontos da Força

O caçador de recompensas ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio caçador de recompensas.

Bônus de Defesa

No 1º nível, os caçadores de recompensas ganham +4 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Este talento deve ser escolhido da árvore de talentos do Caçador de Recompensas (apresentada abaixo), da árvore de Talentos da Má Sorte (veja página 47), ou da árvore de talentos da Consciência (veja página 50). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DO CAÇADOR DE RECOMPENSAS

A natureza do seu trabalho exige que caçadores de recompensas se associem com a escória do universo. Você está entre os melhores caçadores de recompensas da galáxia, confiando no elemento surpresa e seus instintos de caçador para capturar sua presa.

Alvo do Caçador: Uma vez por encontro, como uma ação livre, você pode escolher um oponente. Pelo resto do encontro, quando você for bem sucedido em um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra esse oponente, você recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu nível de classe.

Pré-requisitos: Marca do Caçador.

Implacável: Este talento é aplicado apenas para um oponente que você tenha escolhido como Alvo do Caçador (veja Alvo do Caçador acima). Qualquer ataque ou efeito originário deste alvo que normalmente faria você cair em seu marcador de condição, na verdade afeta seu marcador de condição.

Pré-requisitos: Marca do Caçador, Alvo do Caçador.

Marca do Caçador: Se você mirar antes de fazer um ataque à distância (veja Mirar, página 161), você faz seu alvo cair 1 passo no marcador de condição se o ataque causar dano (veja Condições, página 155).

Negociador Impiedoso: Quando você barganhar sobre o preço de uma caçada (veja a perícia Persuasão, página 73), você pode jogar novamente seu teste de Persuasão e manter o melhor resultado.

Pré-requisitos: Notório.

Notório: Suas habilidades como caçador de recompensas são conhecidas através da galáxia, mesmo em mundos fronteiriços. Quando você não estiver disfarçado, você pode jogar novamente qualquer teste de Persuasão feito para intimidar os outros, utilizando o melhor resultado (veja a perícia Persuasão, página 73).

Sem Lugar para se Esconder: Você pode escolher jogar novamente qualquer teste de Obter Informação feito para localizar um indivíduo específico (veja a perícia Obter Informação, página 71), mas você deve manter o resultado da nova jogada mesmo se ele for pior.

Adversário Familiar

Ao observar seu inimigo em combate, você descobre como derrotá-lo mais facilmente. Se você gastar uma ação de rodada completa observando um oponente em combate, você recebe um bônus nas jogadas de ataques contra este oponente e um bônus em sua Defesa de Reflexos contra ataques feitos por este oponente igual a metade do seu nível de classe (arredondado para baixo). Os efeitos duram até o final do encontro. Você não pode usar essa habilidade até que seu oponente tenha agido durante o combate.

Tabela 12-3: O Caçador de Recompensas

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de defesa, Talento
2º	+1	Adversário familiar +1
3º	+2	Talento
4º	+3	Adversário familiar +2
5º	+4	Talento
6º	+5	Adversário familiar +3
7º	+6	Talento
8º	+8	Adversário familiar +4
9º	+9	Talento
10º	+10	Adversário familiar +5

Senhor do Crime (Crime Lord)

Poucas sociedades trabalham para erradicar completamente o crime. No submundo, alguns sempre ascendem ao topo, seja por ter visão, através de organização, ou pura intimidação. A vida de um senhor do crime não é para aqueles sem personalidade. Após conquistar um império às escondidas, o senhor do crime trava uma batalha diária não só para se manter no topo como também para se manter vivo.

Claro que nem todo senhor do crime está interessado na corrupção da sociedade e ter lucro através disso. Alguns usam suas conexões para financiar guerrilhas lucrativas contra tiranos e déspotas. Na verdade alguns dos heróis da Rebelião mais conhecidos começaram como contrabandistas ou piratas, e eventualmente ascenderam dentro dessas organizações para estabelecer uma direção mais nobre para as atividades desses grupos. Embora alguns agiram dessa maneira para remover um obstáculo e fazer mais dinheiro, outros reconheceram que livrar a galáxia da tirania do Império era mais importante que qualquer outro objetivo de longo prazo.

Problematicamente, os senhores do crime são notoriamente ruins em não serem bons em cooperar com os outros.O líder de qualquer império criminal tem muito a temer de uma guerra de gangues como também das divergências internas e ambições de seus subordinados. Mesmo com intenções altruístas, algumas vezes se aprende da pior maneira que seus soldados estão mais interessados em ganhar poder e riqueza do que salvar a galáxia de grandes males.

Exemplos de Senhores do Crime em Star Wars:
Jabba, o hutt, Príncipe Xizor, Talon Karrde, Ploovo Dois-por-Um, Davik Kang, G0-T0.

Requisitos
Para se qualificar para tornar-se um senhor do crime, um personagem deve cumprir os seguintes critérios.
Nível Mínimo: 7º.
Perícias Treinadas: Dissimulação, Persuasão.
Talentos: Ao menos um talento da árvore de talentos da Sorte, Linhagem ou Má Sorte (veja as páginas 45 e 47).

Informações de Jogo
O senhor do crime possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida
A cada nível, os senhores do crime ganham 1d8 pontos de vida + o seu modificador de Constituição.

Pontos da Força
O senhor do crime ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Tabela 12-4: O Senhor do Crime

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de defesa, Talento
2º	+1	Cobertura de comando, Talento
3º	+2	Talento
4º	+3	Talento
5º	+3	Talento
6º	+4	Talento
7º	+5	Talento
8º	+6	Talento
9º	+6	Talento
10º	+7	Talento

Características de Classe
Todas as características seguintes são da classe de prestígio senhor do crime.

Bônus de Defesa
No 1º nível, os senhores do crime ganham +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +4 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade.

Talentos
A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Este talento deve ser escolhido da árvore de talentos de Infame ou Mandante (apresentadas a seguir) ou da árvore de talentos da Influência (veja página 44). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DO INFAME
Você é procurado em vários sistemas por atos criminosos e a sua maneira de realizar negócios conferiu-lhe uma repugnante reputação no submundo do crime.

Inspirar Medo I: Sua infâmia e má reputação é tal que qualquer oponente que seja de nível menor ou igual que seu nível de personagem sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de ataques e testes de perícias realizados contra você, inclusive testes de Usar a Força para ativar poderes da Força que tenha você como alvo. Isso é um efeito mental de medo.

Inspirar Medo II: Como Inspirar Medo I (veja acima), exceto que a penalidade aumenta para -2.

Pré-requisitos: Inspirar Medo I.

Inspirar Medo III: Como Inspirar Medo I (veja acima), exceto que a penalidade aumenta para -5.

Pré-requisitos: Inspirar Medo I, Inspirar Medo II.

Notoriedade Compartilhada: Quando seus seguidores invocam seu nome, os outros prestam atenção. Se você possuir seguidores (veja o talento Atrair Seguidor, a seguir), eles podem jogar novamente qualquer teste de Persuasão feito para intimidar outros (veja a perícia Persuasão, página 73).

Pré-requisitos: Notório.

Notório: Sua reputação como um senhor do crime é conhecida através da galáxia, mesmo em mundos fronteiriços. Quando você não estiver disfarçado, você pode jogar novamente qualquer teste de Persuasão feito para intimidar os outros, utilizando o melhor resultado (veja a perícia Persuasão, página 73).

ÁRVORE DE TALENTOS DO MANDANTE
Você possui a habilidade para atrair seguidores leais e é hábil em redirecionar aliados no campo de batalha.

Atrair Seguidor: Você atrai um seguidor leal. O seguidor é um personagem não heróico (veja página 288) com um nível de classe igual a três quartos do seu nível de personagem, arredondado pra baixo.

Você pode selecionar este talento várias vezes, cada vez que o fizer você ganha outro seguidor. Normalmente você pode ter apenas um seguidor com você por vez. Qualquer outro seguidor que você tenha, assume-se que esteja cuidando dos seus outros interesses. Se você perder um seguidor, você pode convidar outro seguidor se você tiver um (claro que os custos normais do tempo de viagem ainda se aplicam).

Cada seguidor que o acompanha em uma aventura está fadado a compartilhar o total de pontos de experiência recebidos pela aventura. Por exemplo, um seguidor que acompanhar um grupo de cinco heróis em uma aventura receberá um sexto do XP que esse grupo receber.

Impelir Aliado I: Você pode gastar uma ação rápida para conceder a um aliado a habilidade de mover- se no deslocamento normal dele. O aliado precisa realizar esse movimento imediatamente em seu turno e antes de fazer qualquer coisa, ou esta oportunidade é desperdiçada. Você pode usar este talento até três vezes em seu turno (gastando uma ação rápida a cada vez).

Impelir Aliado II: Você pode gastar duas ações rápidas para conceder a um aliado a habilidade para realizar uma ação padrão ou de movimento. O aliado precisa realizar essa ação imediatamente em seu turno e antes de fazer qualquer coisa, ou esta oportunidade é perdida.

Pré-requisitos: Impelir Aliado I.

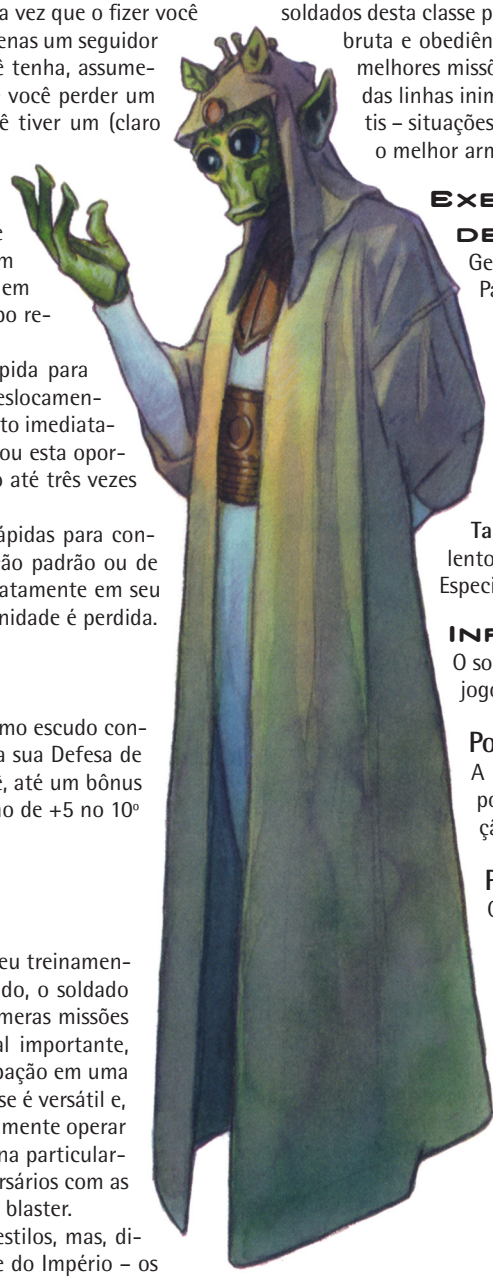
Comandar Cobertura

Ao alcançar o 2º nível, você pode usar seus aliados como escudo contra perigos. Você recebe +1 de bônus de cobertura na sua Defesa de Reflexos para cada aliado que esteja adjacente a você, até um bônus máximo igual a metade do seu nível de classe (máximo de +5 no 10º nível).

Soldado de Elite (Elite Trooper)

O soldado de elite representa um indivíduo que recebeu treinamentos avançados de combate. Mais que um mero soldado, o soldado de elite é altamente treinado e capaz de realizar inúmeras missões relacionadas com combate, seja guardando um local importante, fazendo um assalto a uma base inimiga ou na participação em uma inserção furtiva dentro do território inimigo. Esta classe é versátil e, apesar do treinamento no uso de armadura, pode facilmente operar sem ela se a situação pedir. Quando o combate se torna particularmente brutal, o soldado de elite pode despachar adversários com as mãos tão facilmente quanto como o faria usando um blaster.

Os soldados de elite existem em uma variedade de estilos, mas, diferente dos stormtroopers imperiais – a tropa de elite do Império – os soldados desta classe prezam habilidade e talento mais do que na força bruta e obediência cega à vontade de um Imperador. Assim, as melhores missões para eles envolvem ataques furtivos por trás das linhas inimigas ou guerrilhas conduzidas em mundos hostis – situações em que a versatilidade e pura determinação são o melhor armamento e a armadura do soldado de elite.



Exemplos de Soldados de Elite em Star Wars

General Madine, Major Derlin, Kyle Katarn, Tenente Page, Kell Tainer, Soldado da Tropa ARC Alfa-02.

Requisitos

Para se qualificar um soldado de elite, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus de Base de Ataque: +7.

Aptidões: Artes Marciais I, Proficiência em Armaduras (leves), Proficiência em Armaduras (médias), Tiro à Queima Roupa.

Talentos: Ao menos um talento das árvores de talentos do Especialista em Armaduras, Comando, ou Especialista em Armas (veja as páginas 53-54).

Informações de Jogo

O soldado de elite possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, os soldados de elite ganham 1d12 pontos de vida + o seu modificador de Constituição.

Pontos da Força

O soldado de elite ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Tabela 12-5: O Soldado de Elite

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, adiar dano, Talento
2º	+2	Redução de dano 1
3º	+3	Talento
4º	+4	Redução de dano 2
5º	+5	Talento
6º	+6	Redução de dano 3
7º	+7	Talento
8º	+8	Redução de dano 4
9º	+9	Talento
10º	+10	Redução de dano 5

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio soldado de elite.

Bônus de Defesa

No 1º nível, os soldados de elite ganham +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +4 de bônus de classe para sua Defesa de Fortitude.

Adiar Dano

Soldados de elite estão entre os indivíduos mais resistentes da galáxia. Após terem sido expostos a numerosas ameaças, adversários e situações de combate, você desenvolveu a habilidade de adiar os efeitos que poderiam derrubar criaturas mais frágeis.

Uma vez por encontro, como uma reação, você pode escolher adiar o efeito de um único ataque, habilidade ou efeito usado contra você. O dano ou efeito causado não se realiza até o final de seu próximo turno.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhido da árvore de talentos do Mestre em Armas (apresentada a seguir), da árvore de talentos do Comando (veja página 53), ou da árvore de talentos da Camuflagem (página 50). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Árvore de Talentos do Mestre em Armas

Você é perito em empunhar uma variedade de armas e pode brandir armas especificas com poder e precisão mortais.

Ataque Devastador Maior: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas com o qual tenha proficiência. Sempre que você fizer um ataque bem sucedido contra um alvo, usando a arma exótica escolhida ou uma arma do grupo de armas escolhido, você trata o limite de dano de seu alvo como se fosse 10 pontos a menos quando determinar o resultado do seu ataque. Isso substitui os efeitos do talento Ataque Devastador (veja página 54).

Pré-requisitos: Foco em Arma Maior, Ataque Devastador (veja página 54) e a aptidão Foco em Arma (veja página 88) com a arma exótica ou grupo de armas escolhido.

Ataque Penetrante Maior: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas com o qual tenha proficiência. Sempre que você fizer um ataque bem sucedido contra um alvo, usando a arma exótica escolhida ou uma arma do grupo de armas escolhido, você trata a redução de dano de seu alvo como se fosse 10 pontos a menos quando determinar o resultado do seu ataque. Isso substitui os efeitos do talento Ataque Penetrante (veja página 54).

Pré-requisitos: Foco em Arma Maior, Ataque Penetrante (veja página 54) e a aptidão Foco em Arma (veja página 88) com a arma exótica ou grupo de armas escolhido.

Especialização em Arma Maior: Escolha uma arma exótica ou um dos seguintes grupos de armas: armas de ataque corpo-a-corpo avançadas, armas pesadas, armas simples, pistolas, rifles. Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano com a arma exótica escolhida ou uma arma do grupo de armas escolhido. Esse bônus se acumula com o bônus recebido pelo talento Especialização em Arma (página 54). Você deve ter proficiência com a arma para ganhar esse benefício. Você pode selecionar este talento várias vezes, cada vez que o fizer, ele se aplicará a um diferente grupo de armas.

Pré-requisitos: Foco em Arma Maior, Aptidão Foco em Arma (veja página 88).

Foco em Arma Maior: Escolha uma única arma exótica ou um grupo de armas com o qual tenha proficiência. Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque com a arma exótica escolhida ou uma arma do grupo de armas escolhido. Esse bônus se acumula com o bônus recebido pela aptidão Foco em Arma (veja página 88). Você deve ter proficiência com a arma para ganhar esse benefício.

Você pode selecionar este talento várias vezes, cada vez que o fizer, ela se aplicará a um diferente grupo de armas.

Pré-requisitos: Aptidão Foco em Arma (veja página 88) com a arma exótica ou grupo de armas escolhido.

Maestria em Armas Exóticas: Você é considerado proficiente com qualquer arma exótica, mesmo se você não possuir a aptidão Proficiência em Armas Exóticas apropriada.

Proficiência em Ataques Múltiplos (armas pesadas): Sempre que você fizer múltiplos ataques com quaisquer tipos de armas pesadas como uma ação de ataque total (veja Ataque Total, página 162), você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em 2. Você pode selecionar esse talento varias vezes, cada vez que o fizer, você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em um adicional de 2.

Proficiência em Ataques Múltiplos (rifles): Sempre que você fizer múltiplos ataques com quaisquer tipos de rifles como uma ação de ataque total (veja Ataque Total, página 162), você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em 2. Você pode selecionar esse talento várias vezes, cada vez que o fizer, você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em um adicional de 2.

Rajada Controlada: A penalidade que você recebe quando realizando um ataque em modo de disparo automático ou empregando a aptidão Rajada de Tiros é reduzida em 2. Ainda, se você estiver usando uma arma que só funcione em modo de disparo automático, você não sofre penalidade em sua jogada de ataque.

Redução de Dano

No 2º nível, você recebe redução de dano 1 (RD 1), o que significa que você reduz o dano sofrido de qualquer ataque em 1 (veja Redução de Dano, página 166). A cada nível de número par, após o 2º, sua redução de dano aumenta em 1 (RD 2 no 4º nível, RD 3 no 6º nível, e assim por diante).

Adepto da Força (Force Adept)

O adepto da Força é poderoso na Força, mas segue um caminho diferente ao dos Jedi. Paro o adepto da Força, a Força e o auxílio que ela provém é mais misterioso, mais sobrenatural. Um adepto da Força vem de uma tradição diferente, com crenças e códigos de conduta diferentes daqueles dos Jedi. Há poucos ou mesmo raros adeptos da Força na galáxia, e ainda, menos se tornam aventureiros. Alguns chamam a Força por esse nome familiar, enquanto outros se referem à mesma por outro termo completamente diferente.

Alguns adeptos da Força se tornam aventureiros como parte de uma busca para aprender mais sobre a Força (ou de qualquer que seja o termo que eles resolveram chamá-la). Outros seguem esse caminho por necessidade. Sendo "expulsos" de seus mundos, caçados por agentes inescrupulosos, ou estando interessados no que a galáxia tem para oferecer-lhes. Os adeptos da Força podem ser chamados de magos, xamãs, bruxos ou profetas, dependendo de suas origens e quais tradições que seguem. A maioria dos adeptos da Força segue o lado da luz (ou alguma outra "versão" do mesmo), mas alguns abraçam completamente o lado negro e utilizam a Força para atos cruéis ou com intenções egoístas.

Os adeptos da Força geralmente vêm de culturas primitivas que os reverenciam ou os temem por seus poderes da Força. Alguns se esforçam para manter seus poderes em segredo, seja porque não os compreendem totalmente ou porque tenham medo que os outros se sintam ameaçados por isso.

Exmplos de Adeptos da Força em Star Wars

Asajj Ventress, Inquisidor Tremayne, Maarek Stele, Sly Moore, Teneniel Djo.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um adepto da Força, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.

Perícias Treinadas: Usar a Força.

Aptidões: Sensitivo à Força.

Informações de Jogo

O adepto da Força possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, adeptos da Força ganham 1d8 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O adepto da Força ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe

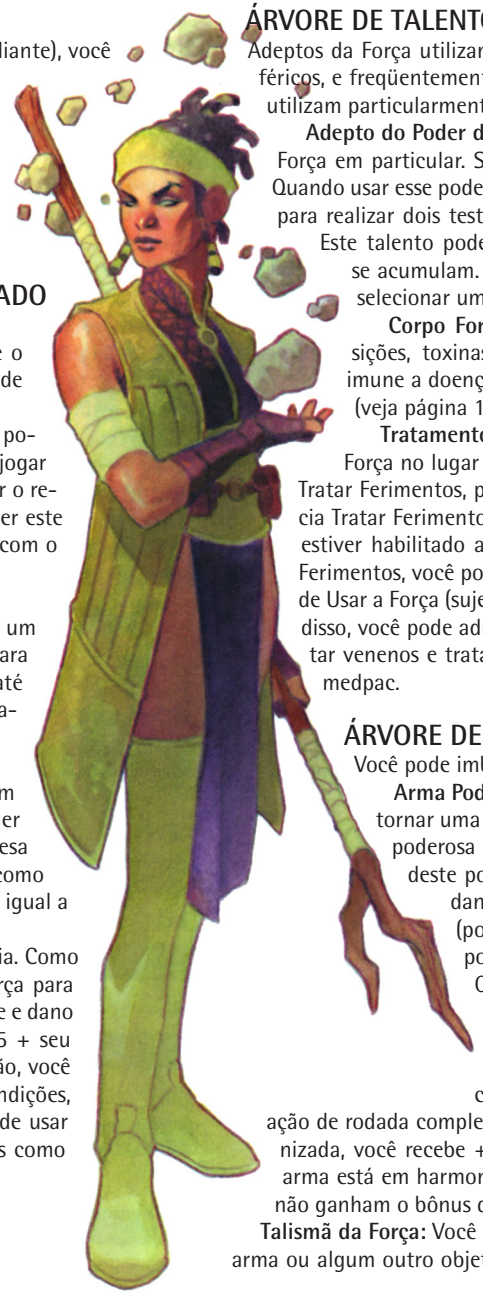
Todas as características seguintes são da classe de prestígio adepto da Força.

Bônus de Defesa

No 1º nível, adeptos da Força ganham +4 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e Defesa de Fortitude.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhida das árvores de talentos do Devoto do Lado Negro, do Adepto da Força, ou Item da Força (apresentadas a seguir). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.



ÁRVORE DE TALENTOS DO DEVOTO DO LADO NEGRO

Suas emoções negativas mais intensas permitem que o lado negro flua através de você, conferindo-lhe grande poder.

Abraçar o Lado Negro: Toda vez que você usar um poder da Força com o descritor [lado negro], você pode jogar novamente seu teste de Usar a Força, mas deve utilizar o resultado da nova jogada, mesmo sendo pior. Ao escolher este talento, você não mais poderá usar poderes da Força com o descritor [Lado da Luz].

Pré-requisitos: Canalizar Agressão, Canalizar Ira.

Ataque Incapacitante: Toda vez que você obtiver um acerto crítico, você pode gastar um ponto da Força para também reduzir o deslocamento do alvo pela metade até que ele se recupere totalmente (ou seja, tenha restaurado seus pontos de vida ao máximo).

Pré-requisitos: Canalizar Agressão.

Canalizar Agressão: Se você for bem sucedido em um ataque contra um oponente flanqueado ou qualquer alvo que tenha perdido seu bônus de Destreza na Defesa de Reflexos, você pode gastar um ponto da Força como uma ação livre para causar um dano adicional no alvo igual a 1d6 por nível de classe (máximo de 10d6).

Canalizar Ira: Você deixa sua ira se inflame em fúria. Como uma ação rápida, você pode gastar um ponto de Força para receber um bônus de +2 de fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo por um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Constituição. Ao término dessa duração, você cai 1 passo em seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Enquanto estiver em fúria, você não pode usar perícias que requeiram paciência e concentração, tais como Mecânica, Furtividade ou Usar a Força.

Pré-requisitos: Canalizar Agressão.

ÁRVORE DE TALENTOS DO ADEPTO DA FORÇA

Adeptos da Força utilizam-se da Força para sobreviver em mundos periféricos, e freqüentemente possuem poderes da Força singulares que eles utilizam particularmente bem.

Adepto do Poder da Força: Você é habilidoso em usar um poder da Força em particular. Selecione um poder da Força que você conheça. Quando usar esse poder, você tem a opção de gastar um ponto da Força para realizar dois testes de Usar a Força, usando o melhor resultado. Este talento pode ser selecionado várias vezes, seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionar este talento, você deve selecionar um poder da Força diferente.

Corpo Fortificado: A Força protege você contra indisposições, toxinas, e envenenamento por radiação, tornando-o imune a doenças, venenos e radiação. Pré-requisitos: Equilíbrio (veja página 105).

Tratamento da Força: Você pode fazer um teste de Usar a Força no lugar de um teste de Tratar Ferimentos (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76). Você é considerado treinado na perícia Tratar Ferimentos para o propósito de usar este talento. Se você estiver habilitado a fazer uma nova jogada de um teste de Tratar Ferimentos, você pode, ao invés, fazer uma nova jogada de seu teste de Usar a Força (sujeito as mesmas circunstâncias e limitações). Além disso, você pode administrar primeiros socorros, tratar doenças, tratar venenos e tratar radiação sem necessitar de um kit médico ou medpac.

ÁRVORE DE TALENTOS DO ITEM DA FORÇA

Você pode imbuir armas e objetos com o poder da Força.

Arma Poderosa: Você pode gastar um ponto da Força para tornar uma arma corpo-a-corpo poderosa. Tornar uma arma poderosa requer uma ação de rodada completa. A partir deste ponto a arma poderosa causa um dado a mais de dano, mas apenas quando empunhada por você (por exemplo, um sabre-de-luz poderoso causa 3d8 pontos de dano ao invés de 2d8 pontos de dano). Outros que empunharem esta arma não ganham o dano de bônus.

Harmonizar Arma: Você pode gastar um ponto de Força para harmonizar uma arma corpo-a-corpo. Harmonizar a arma requer uma ação de rodada completa. Toda vez que você empunhar a arma harmonizada, você recebe +1 de bônus da Força nas jogadas de ataque. A arma está em harmonia apenas com você, outros que a empunharem não ganham o bônus da Força nas jogadas de ataque.

Talismã da Força: Você pode gastar um ponto da Força para imbuir uma arma ou algum outro objeto portátil com a Força, criando um talismã que

Tabela 12-6: O Adepto da Força

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de defesa, Talento
2º	+1	Técnica da Força
3º	+2	Talento
4º	+3	Técnica da Força
5º	+3	Talento
6º	+4	Técnica da Força
7º	+5	Talento
8º	+6	Técnica da Força
9º	+6	Talento
10º	+7	Técnica da Força

concede proteção a você. Criar o talismã requer uma ação de rodada completa. Enquanto você usar ou carregar esse talismã, você recebe +1 de bônus da Força para uma de suas Defesas (Reflexos, Fortitude, ou Vontade). Você só pode ter um talismã da Força ativo por vez, e se seu talismã da Força for destruído, você não poderá criar outro talismã da Força antes de decorridas 24 horas.

Talismã da Força Maior: Como Talismã da Força (veja anteriormente), exceto que o bônus da Força concedido pelo talismã se estende para todas as suas três Defesas (Reflexos, Fortitude, e Vontade).

Pré-requisitos: Talismã da Força.

Técnica da Força

Você tem aprendido técnicas aprimoradas para sentir a harmonia da Força. A cada nível de número par (2º, 4º, 6º, e assim por diante), você recebe uma técnica da Força que, uma vez selecionada, não pode ser mudada (veja Técnicas da Força, página 106, para maiores informações).

Discípulo da Força (Force Disciple)

Através da meditação e contemplação dos profundos mistérios da Força, alguns indivíduos transcendem o dogma em que ascenderam à medida que alcançam um novo e profundo entendimento da sua conexão com o universo que os cerca. O fluxo e refluxo da vida – nascer, crescer, lutar, morrer – se torna um coro de vozes contínuo do destino. Alguns discípulos da Força mergulham nesse poder, tornando-se um com ele, e falam com sabedoria aos outros. Outros, ao contrário, subjugam o destino, retorcendo essa visão, e corrompendo os outros por sua sede de poder.

Os discípulos da Força, assim como os adeptos da Força, existem em toda tradição da Força. Mesmo os Jedi e os Sith possuem discípulos da Força entre os seus, porém o dogma dessas tradições tende a desencorajar uma abordagem tão eclética à Força. Entretanto, em algumas tradições menos conhecidas – os sábios Baran Do, as bruxas de Dathomir, os caçadores de Gand, os dervixes de Seyugi – os discípulos da Força possuem grande poder e influência, modelando essas tradições por séculos. Os adeptos da Força que se tornem discípulos da Força podem empregar força e influência sobre civilizações inteiras.

Exemplos de Discípulos da Força em Star Wars

Kadann, Lorde Cronal (Buraco Negro), Rokur Gepta, o Saarai-kaar, Wialu.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um discípulo da Força, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 12º.

Perícias Treinadas: Usar a Força.

Aptidões: Sensitivo à Força.

Talentos: Quaisquer dois talentos das árvores de talentos do Devoto do Lado Negro, do Adepto da Força, ou do Item da Força (veja página 223).

Poderes da Força: Visão Distante.

Técnicas da Força: Qualquer uma (veja Técnicas da Força, página 106).

Informações de Jogo

O discípulo da Força possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, os discípulos da Força ganham 1d8 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O discípulo da Força ganha um número de Pontos da Força igual a 7 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio. (Graças a sua poderosa conexão com a Força, os discípulos da Força ganham mais pontos da Força que a maioria das outras classes de prestígio.)

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio discípulo da Força.

Bônus de Defesa

No 1º nível, os discípulos da Força ganham +6 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade e +3 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e Defesa de Fortitude.

Indomável
Você é imune a efeitos que afetam a mente.

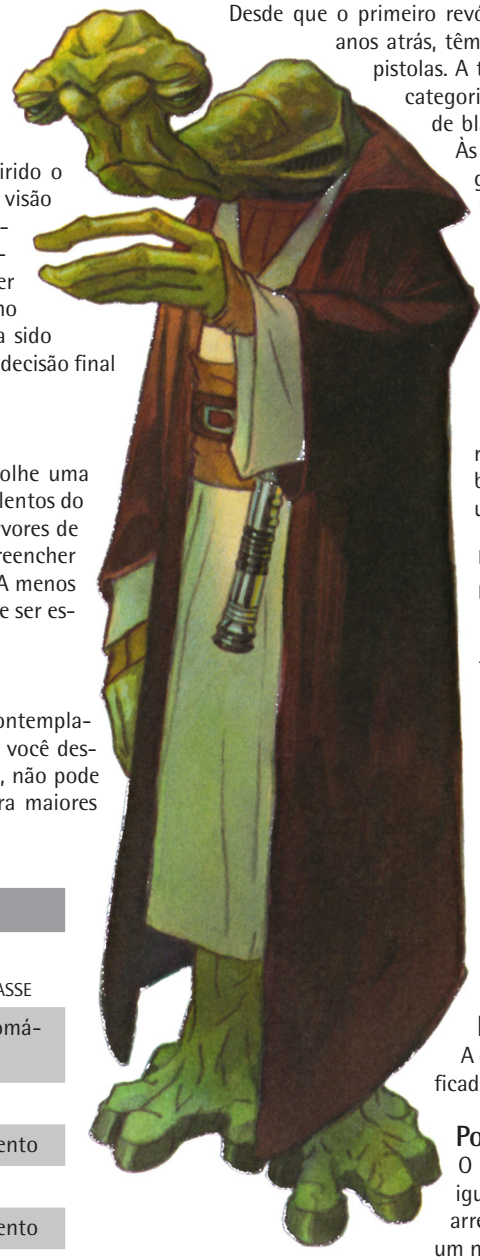
Profeta
Sempre que você adquirir um nível nesta classe, você recebe dois Pontos de Destino ao invés do que ganharia normalmente. Além disso, você pode sacrificar esse Ponto de Destino imediatamente após ter adquirido o nível de classe. Se escolher fazer isso, você recebe uma visão profética da Força. O conteúdo desta visão é determinado pelo Mestre. A visão é instantânea, então nenhuma ação é necessária para executar essa opção. Por ver a visão, você tem a opção de escolher um novo destino (veja página 117) contanto que o novo destino tenha sido revelado de alguma forma numa visão. O Mestre tem a decisão final de qual novo destino (ou destinos) é apropriado.

Talentos
A cada nível de número ímpar (1º, 3º e 5º), você escolhe uma talento. Este talento deve ser escolhido da árvore de talentos do Adepto da Força (veja página 223) ou de quaisquer árvores de talentos da Força no Capítulo 6: A Força. Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Segredo da Força
Você vislumbrou uma verdade eterna através da sua contemplação da Força. No 2º nível e a cada nível subseqüente, você descobre um Segredo da Força que, uma vez selecionado, não pode ser trocado (veja Segredos da Força, página 108, para maiores informações).

Tabela 12-7: O Discípulo da Força

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+0	Bônus de defesa, Indomável, Profeta, Talento
2º	+1	Segredo da Força
3º	+2	Segredo da Força, Talento
4º	+3	Segredo da Força
5º	+3	Segredo da Força, Talento



Pistoleiro (Gunslinger)
Desde que o primeiro revólver primitivo foi desenvolvido há milhares de anos atrás, têm existido mercenários focados no combate com pistolas. A tradição cresceu com a tecnologia, criando uma categoria especial de profissionais liberais empunhadores de blasters que atiram primeiro e perguntam depois. Às vezes atuando como assassinos de aluguel, seguranças em áreas periféricas ou duelistas profissionais, esses combatentes sabem tudo o que há para saber sobre pistolas de todos os tipos e modelos. Eles podem sacar e atirar rapidamente e mirar mais precisamente com suas armas que qualquer outro tipo de guerreiro. Alguns empregam esforços para defender os fracos e combater as injustiças, enquanto outros usam suas habilidades para ganhar créditos fáceis e rápidos. Independente da motivação, os pistoleiros procuram usar suas técnicas focadas em combate para ganhar fama e utilizar essa fama como uma arma contra seus oponentes.

Exemplos de Pistoleiros em Star Wars
Jango Fett, Han Solo, Gallandro, Dash Rendar.

Requisitos
Para se qualificar para tornar-se um pistoleiro, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.

Aptidões: Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso, Saque Rápido, Proficiência em Armas (pistolas).

Informações de Jogo
O pistoleiro possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida
A cada nível, pistoleiros ganham 1d8 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força
O pistoleiro ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio pistoleiro.

Bônus de Defesa

No 1º nível, pistoleiros ganham +4 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +2 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Este talento deve ser escolhido das árvores de talentos do Pistoleiro (apresentadas a seguir), da Sorte (veja página 47), ou da Consciência (veja página 50). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DO PISTOLEIRO

Você nunca viaja para qualquer lugar sem um blaster (ou dois) e você sabe como se portar em um tiroteio. Os seguintes talentos podem ser usados apenas com pistolas e rifles.

Tiro Debilitante: Se você mirar antes de fazer um ataque à distancia (veja Mirar, página 161) e acertar, o alvo cai 1 passo em seu marcador de condição se o ataque causar dano (veja Condições, página 155).

Tiro Dissimulado: Escolha um alvo em sua linha de visão a até 6 quadrados. Você pode gastar duas ações rápidas no mesmo turno para fazer um teste de Dissimulação; se o resultado do teste igualar ou exceder a Defesa de Vontade do alvo, este alvo não ganha o bônus de Destreza na Defesa de Reflexos contra seus ataques até o começo de próximo turno.

Saque Rápido Aprimorado: Se você estiver carregando uma pistola (seja na mão ou num coldre), você pode sacar a pistola e fazer um único ataque durante uma rodada surpreendida mesmo se você tiver sido surpreendido. Se não estiver surpreendido, você pode fazer qualquer ação única da sua escolha, como normalmente.

Tiro de Derrubada: Se você mirar antes de fazer um ataque à distância (veja Mirar, página 161) e o ataque acertar, você deixa o alvo caído prostrado em adição ao dano causado. Você não pode usar esse talento para derrubar alvos duas ou mais categorias de tamanho maiores que você.

Proficiência em Ataques Múltiplos (pistolas): Toda vez que você fizer ataques múltiplos com qualquer tipo de pistola como uma ação de ataque total (veja Ataque Total, página 162), você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em 2.

Você pode selecionar este talento várias vezes, cada vez que o fizer, você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em um adicional de 2.

Desarmar à Distância: Você pode desarmar um oponente usando um ataque a distância. Se seu ataque de desarmar à distância falhar, seu oponente não recebe a chance de fazer um ataque livre contra você (veja Desarmar, página 160).

Eficaz no Gatilho: Você não sofre penalidade em sua jogada de ataque quando estiver usando a aptidão Tiro Rápido.

Pistola Confiável

A partir do 2º nível, você recebe um bônus nas jogadas de dano igual a metade do seu nível de classe (arredondado para baixo) quando estiver empunhando uma pistola. Este dano é somado ao bônus de dano normal por nível de personagem. Esse dano é dobrado normalmente em caso de um acerto crítico.

Tabela 12-8: O Pistoleiro

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, Talento
2º	+2	Pistola confiável +1
3º	+3	Talento
4º	+4	Pistola confiável +2
5º	+5	Talento
6º	+6	Pistola confiável +3
7º	+7	Talento
8º	+8	Pistola confiável +4
9º	+9	Talento
10º	+10	Pistola confiável +5

Cavaleiro Jedi (Jedi Knight)

Entre os Jedi, para aqueles da ordem que se provarem capazes, sábios, autosuficientes e estáveis, é dado o título de Cavaleiro. Um aprendiz Jedi precisa aprender a usar a Força sem instabilidade ou cansaço, construir seu próprio sabre-de-luz, e mostrar uma compreensão do código Jedi (sendo que este entendimento pode mudar de era para era, assim como a natureza dos Jedi se diversifica em cada era). Durante a maioria das eras, um Jedi deve passar por uma série de testes antes de se tornar um Cavaleiro Jedi, que pode ser simples como completar uma importante tarefa conferida por um Mestre Jedi, ou complexa, como uma série de desafios para testar o valor, a ética e dedicação do Jedi. Em alguns poços tempos de caos e incertezas, aprendizes Jedi são forçados pelas circunstâncias a se esforçarem além dos limites normais de seus treinamentos e se tornam Cavaleiros em função, se não em nome, sem testes formais. Nestes raros casos, o Jedi no comando da ordem geralmente confere o título de Cavaleiro ao Jedi o mais breve possível que a situação permitir.

Os Cavaleiros Jedi são confiados a ensinar aprendizes, executar missões com pouco auxílio ou suporte e usar seu melhor julgamento quando se deparar com o inesperado. É esperado de um Cavaleiro Jedi que ele lide com qualquer problema de uma maneira condizente com os Jedi como um conjunto, e execute os objetivos dos Jedi de defender a justiça e manter a paz. Os Jedi são os guardiões da galáxia, e o Cavaleiro Jedi é um hábil indivíduo de quem se espera ser digno dessa confiança.

Exemplos de Cavaleiros Jedi em Star Wars

Anakin Skywalker (Episódio III), Barris Offee, Bastila Shan, Kyle Katarn, Luke Skywalker (Episódio VI), Nomi Sunrider, Ulic Qel-Droma.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um Cavaleiro Jedi, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus de Base de Ataque: +7.

Perícias Treinadas: Usar a Força.

Aptidões: Sensitivo à Força, Proficiência em Armas (sabre – de-luz).

Especial: Deve ter construído seu próprio sabre-de-luz (veja o quadro lateral Construindo um Sabre-de-luz, página 40).

Especial: Deve ser um membro da tradição Jedi (veja página 109).

Informações de Jogo

O Cavaleiro Jedi possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, Cavaleiros Jedi ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O Cavaleiro Jedi ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe de prestígio.

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio Cavaleiro Jedi.

Bônus de Defesa

No 1º nível, Cavaleiros Jedi ganham +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos, Fortitude e Vontade.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe uma. Esse talento deve ser escolhido das árvores de talentos de Especialista em Armaduras (veja página 53), de Combate com Sabre-de-Luz (veja página 41), do Duelista (apresentada a seguir), ou dos Estilos com um Sabre-de-Luz (apresentadas a seguir). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Árvore de Talentos do Duelista

Através de rigoroso treinamento e experiência, você se tornou um dos maiores espadachins da galáxia.

Ataque Amputador: Quando você causar dano com um sabre-de-luz que seja igual ou maior que os pontos de vida atuais e o limite do dano do alvo (ou seja, quando você causar um dano suficiente para matar seu alvo), você pode escolher usar esse talento. Ao invés de causar o dano total, você causa metade do dano ao seu alvo e ele cai 1 passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Além disso, você amputa um dos braços do alvo na altura do pulso ou na junta com o cotovelo, ou uma das pernas dele na altura do joelho ou na junta com o tornozelo (a escolha é sua).

Amputar parte de um braço evita que o alvo empunhe armas ou utilize ferramentas com essa mão e impõe -5 de penalidade em testes de perícias e habilidades relacionados com Força (For) e Destreza. Amputar parte de uma perna faz com que o alvo caia, reduz o deslocamento e a capacidade de carga dele pela metade, e impõe -5 de penalidade em testes de perícias e habilidades relacionados com Força (For) e Destreza.

Por causa da gravidade deste tipo de ferimento, perder parte de um membro impõe uma condição permanente que só poderá ser removida ao se realizar uma cirurgia bem sucedida. (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76). A colocação de um membro cibernético (veja página 143) cancela essas reduções e penalidades.

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano de combate corpo-a-corpo com sabres-de-luz. Esse bônus se acumula com o bônus recebido pelo talento Especialização em Arma (sabres-de-luz).

Pré-requisitos: Foco em Arma Maior (sabres-de-luz), aptidão Foco em Arma (sabres-de -luz), Especialização em Arma (sabres-de-luz) (veja página 42).

Foco em Arma Maior (sabres-de-luz): Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque corpo-a-oorpo com sabres-de-luz. Esse bônus se acumula com o bônus recebido pela aptidão Foco em Arma (sabres-de-luz). Pré-requisitos: Aptidão Foco em Arma (sabres de luz) (veja página 88),

Fortificação da Força: Como uma reação, você pode gastar um ponto da Força para neutralizar um acerto crítico obtido contra você e, ao invés do dano crítico, sofrer dano normal. Você pode gastar este ponto da Força mesmo se já tiver gasto um ponto da Força anteriormente nesta rodada.

Proficiência em Ataques Múltiplos (sabres-de-luz): Toda vez que você fizer ataques múltiplos com qualquer tipo de sabre-de-luz como uma ação de ataque total (veja Ataque Total, página 162), você reduz a penalidade em suas jogadas de ataque em 2.

Você pode selecionar este talento várias vezes, cada vez que o fizer, você diminui a penalidade em suas jogadas de ataque em um adicional de 2.

ÁRVORE DE TALENTOS DOS ESTILOS COM UM SABRE-DE-LUZ

Você tem um conhecimento refinado das técnicas com um sabre-de-luz. A lâmina dele se tornou uma extensão de vocêi mesmo. Qualquer um usando um sabre-de-luz pode usar um desses estilos, mas você teve a disciplina e paciência para se qualificar para tornar-se um verdadeiro mestre no estilo.

Ataru: Você pode adicionar seu bônus de Destreza (ao invés do bônus de Força) nas jogadas de dano quando estiver brandindo um sabre-de-luz. Quando você empunhar um sabre-de-luz com as duas mãos, você aplica o dobro de seu bônus de Destreza (ao invés do dobro do bônus de Força) ao dano.

Djem So: Uma vez por rodada, quando um oponente acertar em você um ataque corpo-a -corpo, você pode gastar um ponto da Força como uma reação para fazer imediatamente um ataque contra esse oponente.

Jar'Kai: Quando você usar o talento Defesa com Sabre-de-Luz, você recebe o dobro do bônus de deflexão normal na sua Defesa de Reflexos quando estiver empunhando dois sabres-de-luz.

Pré-requisitos: Defesa com Sabre-de-Luz (página 41), Niman.

Juyo: Uma vez por encontro você pode gastar um ponto da Força como uma ação rápida para designar um único inimigo em sua linha de visão. Pelo resto do encontro, você pode jogar novamente seu primeiro ataque em cada rodada contra esse oponente, utilizando o melhor resultado.

Pré-requisitos: Aptidão Foco em Arma (sabres-de-luz) (veja página 88), Especialização em Arma (sabres-de-luz) (veja página 42), bônus de base de ataque +10.

Makashi: Quando brandindo um único sabre-de-luz com uma mão o bônus de deflexão que você ganha pelo talento Defesa com Sabre-de-Luz (veja página 41) aumenta em 2 (para um máximo de +5).

Pré-requisitos: Defesa com Sabre-de-Luz.

Niman: Quando brandindo um sabre-de-luz você recebe um bônus de +1 em sua Defesa de Reflexos e Defesa de Vontade.

Shien: Sempre que você redirecionar um disparo de blaster defletido (veja página 41) você recebe um bônus de +5 em sua jogada de ataque à distância.

Pré-requisitos: Defletir (veja página 41), Redirecionar Disparo (veja página 41).

Shii-Cho: Quando usar os talentos Bloquear ou Defletir, você sofre apenas -2 de penalidade em seu teste de Usar a Força para cada tentativa anterior de bloquear ou defletir desde seu turno passado (veja página 41).

Pré-requisitos: Bloquear (veja página 41), Defletir (veja página 41).

Tabela 12-9: O Cavaleiro Jedi

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, Talento
2º	+2	Técnica da Força
3º	+3	Talento
4º	+4	Técnica da Força
5º	+5	Talento
6º	+6	Técnica da Força
7º	+7	Talento
8º	+8	Técnica da Força
9º	+9	Talento
10º	+10	Técnica da Força

Sokan: Você pode escolher 10 em testes de Acrobacia para dar cambalhotas mesmo quando distraído ou ameaçado. Além disso, cada quadrado ameaçado ou ocupado que você percorrer dando cambalhotas conta apenas como 1 quadrado de movimento.

Pré-requisitos: Recuperação Acrobática.

Soresu: Você pode jogar novamente um teste falho de Usar a Força quando usando os talentos Bloquear ou Defletir.

Pré-requisitos: Pré-requisitos: Bloquear (veja página 41), Defletir (veja página 41).

Trakata: Ao compreender as características únicas de um sabre-de-luz, você consegue apanhar seu oponente de guarda baixa ao rapidamente desligar e religar a lâmina de um sabre-de-luz. Quando estiver empunhando um sabre-de-luz, você pode gastar duas ações rápidas para fazer um teste de Dissimulação para fintar em combate (veja página 66).

Pré-requisitos: Aptidão Foco em Arma (sabres-de-luz) (veja página 88), Especialização em Arma (sabres de luz) (veja página 42), bônus de base de ataque +12.

Vaapad: Quando estiver atacando com um sabre-de-luz, você obtém um acerto crítico com um 19 ou 20 natural. Entretanto, um 19 natural não é considerado um acerto automático; se você obter um 19 natural e ainda assim errar o alvo, você não obtém um acerto crítico.

Pré-requisitos: Juyo, Aptidão Foco em Arma (sabres-de-luz) (veja página 88), Especialização em Arma (sabres-de-luz) (veja página 42), bônus de base de ataque +12.

Técnica da Força

Você tem aprendido técnicas aprimoradas para se harmonizar. A cada nível de número par (2º, 4º, 6º, e assim por diante), você recebe uma técnica da Força que, uma vez selecionada, não pode ser trocada (veja Técnicas da Força, página 106, para maiores informações).

Mestre Jedi (Jedi Master)

Os Mestres Jedi representam o pináculo da ordem Jedi. Eles são aqueles Jedi poderosos na Força e pacientes o bastante para transmitir suas habilidades e ensinar novas gerações Jedi. A jornada de aprendiz Padawan à Mestre Jedi geralmente leva décadas e muitos que iniciam este caminho nunca alcançam seu destino final.

Tornar-se um Mestre Jedi requer paciência, força interior, sabedoria e uma profunda conexão com a Força e entendimento dela. Além disso, um Cavaleiro Jedi normalmente não se torna um Mestre Jedi até que tenha treinado completamente um estudante. Só é permitido ao Jedi ter um Padawan de cada vez, e o treinamento de um único Padawan pode demorar anos.

Os mais respeitados Mestres Jedi são convidados por outros Mestres Jedi (em alguns casos, seus próprios mestres) para se juntar a eles no Conselho Jedi. Esses que ingressam no conselho usam sua sabedoria e influência para instruir outros nos caminhos da Força e preservar a paz na galáxia. Também é tarefa do Conselho Jedi a identificação de crianças sensitivas à Força através da galáxia e oferecer a elas instruções na tradição Jedi. Esses ensinamentos são bastante rudimentares – normalmente é ensinado a um estudante "os fundamentos" até que ele tenha idade suficiente para receber o treinamento formal como um Padawan.

Durante a era da ascensão do Império, o Conselho Jedi conferia o título de Mestre Jedi a aqueles que, supostamente, estavam qualificados para ensinar a outros nos caminhos da Força. Durante a era da Rebelião e da Nova Ordem Jedi, um Jedi não precisa mais de aprovação; entretanto ele precisa aderir aos dogmas e princípios do código Jedi Para se qualificar para tornar-se um Mestre Jedi.

Exemplos de Mestres Jedi em Star Wars

Adi Gallia, Eeth Koth, Luke Skywalker (era da Nova Ordem Jedi), Kit Fisto, Luminara Unduli, Mace Windu, Obi-Wan Kenobi (Episódio III), Plo Koon, Shaak Ti, Yoda.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um Mestre Jedi, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 12º.
Perícias Treinadas: Usar a Força.
Aptidões: Sensitivo à Força, Proficiência em Armas (sabre-de-luz).
Técnicas da Força: Qualquer uma (veja Técnicas da Força, página 106).
Especial: Deve ser um membro da tradição Jedi (veja página 109).

Informações de Jogo

O Mestre Jedi possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, Mestres Jedi ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Tabela 12-10: O Mestre Jedi

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, Destemido, Serenidade, Talento
2º	+2	Segredo da Força
3º	+3	Segredo da Força, Talento
4º	+4	Segredo da Força
5º	+5	Segredo da Força, Talento

Pontos da Força
O Mestre Jedi ganha um número de Pontos da Força igual a 7 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe de prestígio. (Graças a sua poderosa conexão com a Força, Mestres Jedi ganham mais pontos da Força que a maioria das outras classes de prestígio.)

Características de Classe
Todas as características seguintes são da classe de prestígio Mestre Jedi.

Bônus de Defesa
No 1º nível, os Mestres Jedi ganham +3 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade, Fortitude e Vontade.

Destemido
Você é imune aos efeitos do medo.

Serenidade
Você pode entrar em um breve estado meditativo como uma ação de rodada completa. Pode-se permanecer neste "transe" o tempo que desejar, e você permanece consciente das coisas à sua volta; entretanto, você é considerado indefeso. Ao emergir desse "transe" (uma ação rápida), sua primeira jogada de ataque ou teste da perícia Usar a Força feito na rodada seguinte é tratado como sendo um 20 natural.

Talentos
A cada nível de número ímpar (1º, 3º e 5º), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhido da árvore de talentos do Duelista (veja página 227) ou de quaisquer árvores de talentos da Força no Capítulo 6: A Força. Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Segredo da Força
Você tem meditado sobre os profundos mistérios do lado da luz da Força. No 2º nível e a cada nível subseqüente, você recebe um segredo da Força que, uma vez selecionado, não pode ser mudado (veja Segredos da Força, página 108, para maiores informações).

Oficial (Officer)
Mesmo as tropas mais bem treinadas precisam de alguém para tomar decisões e dar direções. O oficial cumpre com esse papel, mas também responde como o responsável quando as tropas falham na tarefa dada. Eles frequentemente sofrem desrespeitos de seus subordinados que vêem o uniforme como um símbolo de opressão. Muitos soldados não conseguem perceber o valor da pessoa dentro do uniforme. Poucos oficiais conseguem o respeito universal de todas suas tropas e de seus superiores, mas para aqueles que entendem os conceitos de liderança e valor, isso simplesmente vem naturalmente.

Um oficial precisa sentir-se confortável no comando, pronto para tomar decisões duras quando seus homens necessitarem serem guiados, e ocasionalmente enviando um soldado para a morte certa para que o resto da unidade possa sobreviver. Um bom oficial aprende a tomar esse tipo de decisão sem hesitar e sofrer quando vidas estão em jogo. Os melhores oficiais não deixam seu desgosto por decisões de vida ou morte paralisá-los quando suas tropas contam com ele. Aqueles que não encontram coragem em frente a tais dilemas raramente permanecem como oficiais por muito tempo – embora certamente alguns poucos conseguem evitar o problema colocando a culpa em alguém.

Exmplos de Oficiais em Star Wars
Almirante Ackbar, Capitão Needa, General Dodonna, General Grievous, General Rieekan, General Veers.

Requisitos
Para se qualificar para tornar-se um oficial, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.

Perícias Treinadas: Conhecimentos (táticas).

Talentos: Ao menos um talento das árvores de talentos de Liderança (veja página 44), ou de Comando (veja página 53).

Especial: Deve fazer parte de uma organização com uma divisão militar ou paramilitar. Exemplos incluem a Federação do Comércio, o Império Galáctico, a Aliança Rebelde e a Nova República.

Informações de Jogo
O oficial possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida
A cada nível, oficiais ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força
O oficial ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe
Todas as características seguintes são da classe de prestígio oficial.

Bônus de Defesa
No 1º nível, oficiais ganham +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos e +4 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade.

Talentos
A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhido das árvores de talentos das Táticas Militares (apresentada a seguir), da Liderança (veja página 44) ou de Comando (veja página 53). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DAS TÁTICAS MILITARES
Os oficias estudam antigas batalhas procurando exemplos de boas táticas militares. Você é perito em liderar tropas em batalha e utilizar o campo de batalha em sua vantagem.

Táticas de Assalto: Como uma ação de movimento você pode escolher uma única criatura ou objeto como o alvo do assalto. Se você for bem sucedido em um teste de Conhecimentos (táticas) contra uma CD 15, você e todos seus aliados capazes de ouvir e compreender você causam +1d6 pontos de dano ao alvo em cada ataque corpo-a-corpo ou a distância bem sucedido, até o começo de seu próximo turno. Esse é um efeito de afetar a mente.

Táticas de Posicionamento Estratégico: Você pode usar seu conhecimento de táticas para direcionar alvos em batalha. Como uma ação de movimento você pode fazer um teste de Conhecimentos (táticas) contra uma CD 15. Se o teste for bem sucedido, você e quaisquer aliados que possam ver, ouvir e compreender você recebem +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra oponentes flanqueados ou +1 de bônus de deflexão na Defesa de Reflexos contra ataques de oportunidade (você escolhe). Esse bônus dura até o inicio de seu próximo turno. Este é um efeito de afetar a mente. Se você tiver o talento Líder Nato (página 45) ou o talento Análise da Batalha (página 53), o bônus conferido por esse talento aumenta para +2.

Táticas de Campo: Você sabe como tirar vantagem do terreno. Usando uma ação de movimento você pode fazer um teste de Conhecimentos (táticas) contra uma CD 15. Se o teste for bem sucedido, você e todos seus aliados à 10 quadrados de você podem usar qualquer cobertura possível para receber +10 de bônus de cobertura para a Defesa de Reflexos (ao invés do bônus de cobertura normal de +5). Os aliados precisam ser capazes de ouvir e compreender você para receberem esse beneficio, e esse bônus dura até o começo do seu próximo turno. Este talento não concede benefícios para quem não tiver cobertura. Esse é um efeito que afeta a mente.

Pré-requisitos: Táticas de Posicionamento Estratégico.

Um por Todos: Como uma reação você pode escolher sofrer metade ou todo o dano causado por um único ataque a um aliado adjacente. Similarmente, como uma reação, um aliado adjacente pode escolher sofrer metade ou todo o dano causado a você por um único ataque (mesmo que ele não possua esse talento).

Pré-requisitos: Táticas de Posicionamento Estratégico.

Contra-Manobra: Um oficial aprende a conter as táticas de seus inimigos. Como uma ação padrão você pode fazer um teste de Conhecimentos (táticas) contra uma CD 15. Se o teste for bem sucedido, os inimigos em sua linha de visão perdem todos os bônus de competência, comando e moral nas jogadas de ataque, assim como qualquer bônus de esquiva na Defesa de Reflexos até o inicio de seu próximo turno. Se um ou mais oficiais inimigos estiverem em sua linha de visão, o oficial de maior nível entre eles pode tentar um teste resistido de Conhecimentos (táticas) como uma reação. Se o resultado do teste dele for maior que o seu, sua tentativa de contramanobrar seus inimigos falha.

Pré-requisitos: Táticas de Posicionamento Estratégico, Táticas de Campo.

Trocar Defesa I: Como uma ação rápida, você pode escolher sofrer uma penalidade de -2 em uma Defesa (Reflexos, Fortitude ou Vontade) para receber +1 de bônus de competência em outra Defesa até o começo de seu próximo turno.

Tabela 12-11: O Oficial

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, Talento
2º	+2	Comandar Cobertura, Compartilhar Talento
3º	+3	Talento
4º	+4	Compartilhar Talento
5º	+5	Talento
6º	+6	Compartilhar Talento
7º	+7	Talento
8º	+8	Compartilhar Talento
9º	+9	Talento
10º	+10	Compartilhar Talento

Trocar Defesa II: Como uma ação rápida, você pode escolher sofrer uma penalidade de -5 em uma Defesa (Reflexos, Fortitude ou Vontade) para receber +2 de bônus de competência em outra Defesa até o começo de seu próximo turno.

Pré-requisitos: Trocar Defesa I.

Trocar Defesa III: Como uma ação rápida, você recebe um bônus de competência de +5 para uma de suas Defesas (Reflexos, Fortitude ou Vontade) se escolher sofrer uma penalidade de -5 em outras duas de suas Defesas.

Pré-requisitos: Trocar Defesa I, Trocar Defesa II.

Margem Tática: Você pode usar os talentos Táticas de Assalto, Táticas de Posicionamento Estratégico ou Táticas de Campo como uma ação rápida ao invés de uma ação de movimento, desde que você possua o talento em questão.

Comandar Cobertura

Ao alcançar o 2º nível, você pode usar seus aliados como escudo contra perigos. Você recebe +1 de bônus de cobertura na sua Defesa de Reflexos para cada aliado que esteja adjacente a você, até um bônus máximo igual à metade do seu nível de classe (máximo de +5 no 10º nível).

Compartilhar Talento

A cada nível de número par, escolha um talento que você já tenha. O talento que você selecionar deve estar entre as árvores de talentos de Influência (página 44), da Inspiraração (página 44), de Comando (página 53) ou de Táticas Militares (veja anteriormente). Uma vez por dia como uma ação padrão, você pode conceder os benefícios do talento selecionado para um ou mais aliados, efetivamente concedendo a eles o talento (mesmo se algum deles não preencher os pré-requisitos). Um aliado precisa estar a 10 quadrados de você e ser capaz de ver e ouvir você para receber o talento; uma vez recebido, seus benefícios duram até o final do encontro.

Você pode compartilhar o talento com um número de aliados igual à metade do seu nível da classe de prestígio oficial (arredondado para baixo).

Cada vez que você adquirir essa habilidade, ela se aplica a um talento diferente. No 10º nível, um oficial tem cinco talentos diferentes que ele pode compartilhar com até cinco aliados por vez.

Uma vez escolhido o talento a se compartilhar, não se pode trocá-lo.

Aprendiz Sith (Sith Apprentice)

O aprendiz Sith combina maestria em combate com o poder do lado negro para criar uma personificação viva de fúria e selvageria. Condicionamento físico e punições disciplinar transformam o aprendiz Sith num formidável oponente e a facilidade em aprender os poderes do lado negro adiciona um tempero cruel ao que já era uma arma letal. O aprendiz Sith é dedicado à conquista e subjugação de qualquer obstáculo para a tradição Sith. Por toda história, um único aprendiz Sith geralmente era mais que um desafio para a maioria dos Jedi. Quando aprendizes Sith se reuniam em número, como eles fizeram quatro mil anos antes dos dias de Darth Maul e Darth Tyranus, a galáxia tremia.

Mas esses tempos se foram, e alguns poucos aprendizes Sith surgiram desde o comando de Darth Bane que tinha trabalhado em segredo para preservar a tradição Sith e se preparar para sua última conquista da galáxia. Nas centenas de anos desde que Bane estabeleceu a regra de "um mestre e um aprendiz", soldados de infantaria, bandidos, senhores da guerra, mercenários, piratas, pilotos de caça, refugiados, duelistas e, mesmo ocasionalmente, Cavaleiros Jedi se voltaram para o lado negro e abraçaram o caminho dos Sith, tornando-se poderosos guerreiros, assassinos brutais e mortíferos, ou ambos. O caminho do aprendiz Sith é um constante e implacável teste de vontade e habilidade, transformando-os em uma lâmina destemida o bastante para cortar o coração da odiada ordem Jedi. Todo aprendiz Sith sonha em ser aquele que destruirá esse antigo inimigo da tradição Sith.

O treinamento de um aprendiz Sith é sempre de privação e opressão. Misericórdia e clemência criam uma arma fraca, e essa arma é inútil. O aprendiz Sith é sujeitado a condicionamentos e exercícios sem fim. Demonstrações de medo ou incertezas eram recompensadas com julgamentos dolorosos e educacionais. Amostras de força e crueldade eram recompensadas com outro dia de sobrevivência. O aprendiz Sith aprende a viver para as raras palavras de encorajamento que seu mestre lhe dá, e sonha com o dia em que estará de pé no topo de uma pilha de Jedi mortos. Para o aprendiz Sith, um furioso combate é sua única recompensa.

Exemplos de Aprendizez Sith em Star Wars

Lumiya, Darth Bandon, Darth Sion, Visas Marr, Carnor Jax, Warb Null.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um aprendiz Sith, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 7º.

Perícias Treinadas: Usar a Força.

Aptidões: Sensitivo à Força, Proficiência em Armas (sabre-de-luz).

Valor do Lado Negro: Seu Valor do Lado Negro (veja página 97) deve ser igual ao seu valor de Sabedoria. Se seu Valor do Lado Negro se tornar menor que seu valor de Sabedoria, você perde o acesso a todas as características de classe conferidas por esta classe de prestígio (incluindo talentos) até que seu Valor do Lado Negro iguale novamente seu valor de Sabedoria.

Especial: Deve ser um membro da tradição Sith (veja página 110).

Informações de Jogo

O aprendiz Sith possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, os aprendizes Sith ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O aprendiz Sith ganha um número de Pontos da Força igual a 6 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe de prestígio.

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio aprendiz Sith.

Bônus de Defesa

No 1º nível, os aprendizes Sith ganham +2 de bônus de classe para sua Defesa de Reflexos, Fortitude e Vontade.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º, 5º, e assim por diante), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhido das árvores de talentos de Especialista em Armaduras (veja página 53), de Combate com Sabre-de-Luz (veja página 41), do Duelista (veja página 227), ou do Sith (apresentada a seguir). Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

ÁRVORE DE TALENTOS DO SITH

A tradição Sith acredita na ordem imposta pela tirania. Nos dias antigos, guerreiros Sith batalharam com Cavaleiros Jedi pela supremacia galáctica até que, no final, os poucos sobreviventes Sith foram obrigados a se ocultarem. Desde então, os Sith tem conspirado para aniquilar os Jedi e tudo o que eles representam.

Cura Sombria: Você pode gastar um ponto da Força para curar feridas drenando a energia vital de outra criatura que esteja dentro de 6 quadrados de você. Usar esse talento é uma ação padrão e você deve ser bem sucedido em uma jogada de ataque à distância. Se o ataque igualar ou exceder a Defesa de Fortitude do alvo, você causa 1d6 pontos de dano por nível de classe no alvo e restaura uma quantidade igual de pontos de vida. Se o ataque falhar, não surte efeito.

Flagelo Negro: Você tem dedicado sua vida a aniquilar os Jedi, e seu ódio por eles não conhece limites. Contra personagens Jedi você recebe um bônus do lado negro de +1 nas jogadas de ataque.

Adepto do Lado Negro: Os poderes da Força que são fortemente vinculados ao lado negro fluem através de você mais facilmente. Você pode jogar novamente qualquer teste de Usar a Força realizado para ativar poderes da Força com o descritor [lado negro], mas você deve manter o resultado da nova jogada, mesmo se for pior.

Mestre do Lado Negro: Como Adepto do Lado Negro (veja anteriormente), exceto que você pode gastar um ponto da Força para utilizar o melhor dos dois resultados dos testes de Usar a Força.

Pré-requisitos: Adepto do Lado Negro.

"Finalmente nós iremos nos revelar aos Jedi. Finalmente nós teremos vingança."

- Darth Maul

Tabela 12-12: O Aprendiz Sith

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, Talento
2º	+2	Técnica da Força
3º	+3	Talento
4º	+4	Técnica da Força
5º	+5	Talento
6º	+6	Técnica da Força
7º	+7	Talento
8º	+8	Técnica da Força
9º	+9	Talento
10º	+10	Técnica da Força

Dissimulação da Força: Você pode usar seu modificador da perícia Usar a Força ao invés de seu modificador da perícia Dissimulação quando você usar a Força para encobrir seus atos vis. Você é considerado treinado na perícia Dissimulação para o propósito de usar este talento. Se você estiver habilitado a fazer uma nova jogada de um teste de Dissimulação, você pode, ao invés, fazer uma nova jogada de seu teste de Usar a Força (sujeito as mesmas circunstâncias e limitações).

Cura Sombria Aprimorada: Sua capacidade de Cura Sombria (veja anteriormente) aumentou. O alcance da capacidade aumenta para 12 quadrados e, mesmo que o ataque falhe, o alvo recebe metade do dano e você restaura uma quantidade igual de pontos de vida.

Pré-requisitos: Cura Sombria.

Ataque Cruel: Quando você obtiver um acerto crítico com um sabre-de-luz, você pode gastar um ponto da Força para fazer o alvo cair 2 passos no marcador de condição dele (veja Condições, página 155).

Pré-requisitos: Aptidão Foco em Arma (sabres-de-luz) (veja página 88), Especialização em Arma (sabres-de-luz) (veja página 42).

Técnica da Força

Você tem aprendido técnicas para aprimorar o controle da Força. A cada nível de número par (2º, 4º, 6º, e assim por diante), você recebe uma técnica da Força que, uma vez selecionada, não pode ser modificada (veja Técnicas da Força, página 106, para maiores informações).

Jedi Caído

Um Jedi que se virar para o lado negro e se tornar um aprendiz Sith retêm todas as características de sua classe Jedi, incluindo talentos, poderes da Força, aptidões bônus e outras habilidades. A única exceção são poderes da Força com o descritor [lado da Luz], os quais o personagem não poderá mais usar.

Lorde Sith (Sith Lord)

O Lorde Sith é o pináculo da tradição Sith. Suas mais sagradas tarefas incluem a preservação dos ensinamentos e glória dos Sith e cursar a eventual ascensão deles ao lugar de dominadores da galáxia. O Lorde Sith não deve permitir que nada fique no caminho desse objetivo: nem todas as forças militares da República, nem toda a ordem Jedi. Quando esse tempo chegar, o Lorde Sith deve estar preparado para esmagar com crueldade toda a oposição, não deixando vestígios pra trás.

O Lorde Sith cultiva indivíduos com potencial de possuir um grande poder e um grande mal, treinando- os desde a infância, quando possível, para serem tão vis quanto ele mesmo. Esse treinamento pode ser mais bem descrito como uma tortura física e mental, mas é realizado para se criar alguém forte, ágil, esperto e mortal. O Lorde Sith transmite a eles o seu conhecimento do lado negro da Força instigando em seu aprendiz uma sede por poder e o medo de falhar.

Apenas os realmente ambiciosos ou profundamente perturbados procuram tornar-se Lordes Sith. Seguir o caminho dos Sith é dominar o destino, exigindo uma devoção constante para arquitetar a ascensão dos Sith. Um Lorde Sith não pode se dar ao luxo de ter amizades, misericórdia ou mesmo do descanso. O lado negro o sustenta por décadas de planejamento e esquematização, de concepção de súbitos e grandiosos planos. Mesmo nessas ocasiões, um Lorde Sith pode falecer sem nunca ter visto suas contribuições para que o grande esquema dos Sith frutificarem. Cada um deve se contentar em saber que seu aprendiz, ou descendente do seu aprendiz centenas de gerações posteriores, um dia honrara seu sacrifício destruindo a ordem Jedi e a substituindo com o império obscuro dos Sith.

Nos primórdios dos Sith, apenas um Lorde Sith poderia ganhar o título "Lorde Negro dos Sith". Tamanha era essa posição de prestigio que geralmente exigia o apoio de uma parcela significativa dos Sith – e a morte do Lorde Negro dos Sith anterior. Com o crepúsculo dos Sith e a ascensão de

Tabela 12-10: O Mestre Jedi

Nível	Bônus de Base de Ataque	Características da Classe
1º	+1	Bônus de defesa, destemido, talento, tentação
2º	+2	Segredo da Força
3º	+3	Segredo da Força, Talento
4º	+4	Segredo da Força
5º	+5	Segredo da Força, Talento

Darth Bane, as regras dos antigos Sith foram suplantadas por novas regras. Só podendo haver dois Sith por vez: Um era o mestre, e o outro o aprendiz. Quando ambos se tornassem Lordes Sith, nenhum poderia possuir um aprendiz até que o outro tivesse morrido. Algumas vezes isso resultava em violentos combates entre mestre e aprendiz. Mas mais comumente, um mestre Sith passaria tudo o que soubesse antes de falecer, deixando seu aprendiz adotar um aprendiz que desejasse, e assim continuar a tradição dos Sith.

Exemplos de Lordes Sith em Star Wars

Darth Bane, Darth Sidious, Darth Maul, Darth Tyranus, Darth Vader, Darth Malak, Darth Nihilus, Darth Krayt, Exar Kun.

Requisitos

Para se qualificar para tornar-se um Lorde Sith, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Nível Mínimo: 12º.

Perícias Treinadas: Usar a Força.

Aptidões: Sensitivo à Força, Proficiência em Armas (sabre-de-luz).

Técnicas da Força: Qualquer uma (veja Técnicas da Força, página 106).

Valor do Lado Negro: Seu Valor do Lado Negro (veja página 97) deve ser igual ao seu valor de Sabedoria. Se seu Valor do Lado Negro se tornar menor que seu valor de Sabedoria, você perde o acesso a todas as características de classe conferidas por esta classe de prestígio (incluindo talentos) até que seu Valor do Lado Negro iguale novamente seu valor de Sabedoria.

Especial: Deve ser um membro da tradição Sith (veja página 110).

Informações de Jogo

O Lorde Sith possui as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível, Lordes Sith ganham 1d10 + o seu modificador de Constituição de pontos de vida.

Pontos da Força

O Lorde Sith ganha um número de Pontos da Força igual a 7 + metade do seu nível de personagem, arredondado para baixo, a cada vez que ele ganhar um novo nível nessa classe de prestígio. (Graças a sua poderosa conexão com o lado negro da Força, Lordes Sith ganham mais pontos da Força que a maioria das outras classes de prestígio.)

Características de Classe

Todas as características seguintes são da classe de prestígio Lorde Sith.

Bônus de Defesa

No 1º nível, Lordes Sith ganham +3 de bônus de classe para sua Defesa de Vontade, Fortitude e Vontade.

Destemido

Você é imune a efeitos de medo.

Talentos

A cada nível de número ímpar (1º, 3º e 5º), você escolhe um talento. Esse talento deve ser escolhido da árvore de talentos do Sith (veja página 233) ou de quaisquer árvores de talentos da Força no Capítulo 6: A Força. Você deve preencher os pré-requisitos (se houverem) do talento escolhido. A menos que seja expressamente indicado, nenhum talento pode ser escolhido mais de uma vez.

Tentação

Você é capaz de usar Dun Möch, uma técnica antiga e maligna para instigar os outros a se virarem para o lado negro da Força. Como uma ação padrão, faça um teste de Persuasão e o compare com a Defesa de Vontade de um único oponente que esteja na sua linha de visão. Se o teste for bem sucedido, o alvo é preenchido com medo ou ira, brevemente entregando- se ao lado negro. Se o alvo gastar um ponto da Força antes do seu próximo turno, ele pode ou adicionar 1 ponto ao Valor do Lado Negro dele ou cair 1 passo no marcador de condição dele (veja Condições, página 155) conforme é consumido por dúvidas e remorso. Se o alvo gastar um Ponto de Destino antes de seu próximo turno, ele ao invés, deve adicionar 2 pontos ao Valor do Lado Negro dele ou cair 2 passos em seu marcador de condição.

Segredo da Força

Você aprendeu técnicas secretas e esquecidas de se abraçar o lado negro da Força. No 2º nível e a cada nível subseqüente, você recebe um segredo da Força que, uma vez selecionado, não pode ser trocado (veja Segredos da Força, página 108, para maiores informações).

Capítulo XIII: Geografía Galáctica

O universo de Star Wars é povoado com uma variedade abrangente de espécies vindas de milhares de mundos. Cada um desses mundos com suas qualidades e culturas únicas. Locais fantásticos são uma grande parte do que faz Star Wars excitante e divertido, mas é importante saber um pouco sobre os mundos construídos para basear aventuras neles.

Vida na Galáxia

Visto que a galáxia tem tido alguma forma de sociedade inter-relacionada por mais de vinte mil anos (seja ela Velha República, Império ou Nova Republica), quase todo mundo está acostumado com uma mistura de espécies e culturas. Há alguns seres que são prejudicados por uma ou outra espécie (e isto é especialmente notado durante o controle galáctico do Império), mas muitos outros apreciam a diversidade que a sociedade galáctica tem a oferecer. De portos espaciais a estações espaciais orbitais, é comum para humanos, twi'leks e mon calamari trabalharem lado a lado ou, de outra forma, interagirem. Nem sempre eles se entendem, mas isto pode ser dito sobre quaisquer indivíduos em qualquer espécie. Essa diversidade conduz para uma difusão de idéias, filosofias, ciências e culturas. Os mercados através da galáxia retratam um amplo sortimento de bens exóticos de uma variedade de mundos. Novamente, tais oportunidades para espécies e culturas se misturarem não são incomuns – eles são apenas partes da vida cotidiana.

Por fim, uma sociedade galáctica requer comunicações abertas para florescer. A Velha República desenvolveu a Holorede para lidar com isto. Uma rede de comunicações quase instantâneas que provê um fluxo livre de hologramas e outras formas de comunicações entre mundos que são membros. Usando centenas de milhares de transceptores (transmissor e receptor) sem massa conectados através de túneis intergalácticos e roteados através de enormes computadores classificadores e decodificadores, a Holorede permite que notícias e comunicações fluam de um mundo para outro quase em tempo real. Durante a era do Império, grandes partes do sistema da Holorede foram desligadas, e as porções restantes foram na maioria das vezes restritas para uso governamental e militar. Essa redução do sistema separou mundos rebeldes e evitou que as notícias sobre o Império se espalhassem tão rápido. Além disto, cartões de dados e outras formas de notícias e informações são carregados por naves de um lugar para o outro. Isto significa que mesmo sem a Holorede, a informação, em muitos casos, é somente uma viagem hiperespacial.

Planetas da Galáxia

Esta seção apresenta um breve conjunto de informações detalhadas de uma variedade de planetas através da galáxia. Cada entrada lista não apenas informações pertinentes ao Mestre, mas também para as CDs de testes de Conhecimento para os jogadores. Esse tipo de informação permite ao Mestre determinar quanto um personagem (e não necessariamente o jogador) sabe sobre o mundo citado.

Bespin

Região: Orla Exterior
Clima: Temperado (na Zona de Vida)
Gravidade: Padrão
Luas: 2
Duração do Dia: 12 horas padrões
Duração do Ano: 5110 dias padrões
Espécies Inteligentes: 68% humanos, 8% ugnaught, 6% lutrillianos, 18% outras espécies.
Governo: Guilda
Capital: Cidade das Nuvens
Principal Exportação: Alimentos, tecnologia
Principal Importação: Gás Tibanna, turismo, carros das nuvens

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
15	O gigante gasoso Bespin é famoso pelos seus abundantes depósitos de gás Tibanna, um componente chave nas munições de blasters.
20	A Cidade das Nuvens foi construída pelos ugnaughts. Seus descendentes agora trabalham nas minas de gás Tibanna sobre o planeta.
25	O beldon é uma gigantesca criatura planadora que vive na atmosfera de Bespin e se alimenta de plânctons aéreos que flutuam pelo planeta.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
15	O principal posto avançado de civilização de Bespin é a Cidade das Nuvens, uma colônia mineira independente e porto para viajantes no Setor Anoat.
20	Apesar de Bespin ser uma colônia mineira, ela não é parte da Guilda da Mineração e tem rejeitado qualquer tentativa feita pela Guilda para juntar a colônia ao seu enlace.
25	Muitas vezes Bespin mantêm-se neutra devido ao seu tamanho, fazendo-a um porto de escalada favorito para contrabandistas e outros que não desejam atrair a atenção governamental.

Bothawui

Região: Orla Intermediária
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 3
Duração do Dia: 27 horas padrões
Duração do Ano: 351 dias locais
Espécies Inteligentes: 98% bothanos (nativos), 1% humanos, 1% outras espécies.
Governo: Conselho Bothano
Capital: Drev'starn
Principal Exportação: Informação, tecnologia
Principal Importação: Tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
10	Bothawui é um mundo coberto de montanhas e cadeias de montanhas separadas por vales abrangentes e profundos habitados por vida selvagem perigosa.
15	Os bothanos descobriram, no fim das contas, que espionagem e infiltração eram métodos bem mais convenientes de travar guerra, e logo isto se tornou o "jeito bothano".
20	Colonizadores vindos de Bothawui estabeleceram colônias no planeta de Kothlis, fazendo dos bothanos uma das poucas espécies a manter colônias permanentes em outros mundos.
25	Como resultado da natureza suspeita e traidora da vida em Bothawui, a Rede de Espionagem Bothana desenvolveu-se e tornou-se a principal rede de obtenção de informação na galáxia.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
10	A sociedade bothana é extremamente focada no fluxo e troca de informação, mesmo impactando as rotinas de cidadãos comuns.
15	Os políticos bothanos subiram ao poder exibindo uma maestria sobre o fluxo de informação e a aplicação de força política.
20	Os políticos bothanos podem ser extremamente perigosos, e sabotagem, assassinato e espionagem são tão comuns em Bothawui como debates e legislação normal em outros mundos.

Cerea

Região: Orla Intermediária
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 1
Duração do Dia: 27 horas padrões
Duração do Ano: 386 dias padrões

Espécies Inteligentes: 98% cereanos (nativos), 1% humanos, 1% outras espécies.
População: 450 milhões
Governo: Conselho dos Anciões
Capital: Tecave
Nível Tecnológico: Interplanetário (industrial)
Principal Exportação: Alimentos
Principal Importação: Tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
15	Cerea é um mundo exuberante, temperado e densamente coberto com florestas e selvas.
20	A isolação de Cerea do resto da galáxia resultou no planeta ficar amplamente intocado pela indústria ou civilização, permitindo manter um ecossistema completamente natural.
25	Durante as Guerras Clônicas, Cerea lutou para manter sua liberdade e neutralidade optando por ficar fora das lutas sempre que possível.
30	Nos dias de queda da Velha República, uma geração de jovens cereanos rebelou-se contra seus anciões e procurou fora do planeta a tecnologia e a cultura da galáxia, levando a um conflito dentro de sua sociedade que resultou em revoltas sangrentas.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
15	Cerea é amplamente isolacionista, preferindo ficar de fora dos conflitos interestelares.
20	A despeito das visões isolacionistas, muitos cereanos subiram a posições proeminentes, apesar de que a decisão deles de deixarem o planeta natal os fez estranhos aos olhos de sua própria gente.
25	Os cereanos têm leis locais restritas que limitam a importação de alta tecnologia e bens de outros mundos, à medida que as regras do planeta procuram prevenir a corrupção da sociedade pela tecnologia.

Coruscant

Região: Núcleo
Clima: Temperado (urbano)
Gravidade: Padrão
Luas: 4
Duração do Dia: 24 horas padrões
Duração do Ano: 368 dias padrões
Espécies Inteligentes: 78% humanos (nativos), 22% outras espécies.
Governo: República ou Ditadura (dependendo da era)
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: Nenhuma
Principal Importação: Alimentos, bens medicinais
Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
10	Coruscant é um dos planetas mais velhos e mais povoados da galáxia. Sua superfície é coberta por cidades.
15	Coruscant, há muito tempo atrás, tornou-se o centro das políticas galácticas, e é do planeta que todos os principais governos interestelares têm governado.
20	Coruscant conta com vastas estações de controle climático para regular tudo, desde temperatura a umidade.
25	Nas partes mais baixas de Coruscant, os cidadãos do planeta degeneraram-se ao barbarismo e a catar lixo, fazendo as profundezas da cidade perigosas para todos, menos para os mais preparados.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
10	Coruscant não é apenas o centro governamental da galáxia, mas também é o centro cultural da mesma, onde estréiam novas tendências e modas.
20	A despeito do fato de que muitos dos membros mais ricos da sociedade galáctica viverem em Coruscant, o mundo também é lar de milhões de pessoas pobres e destituídas, muitos dos quais ganham uma miséria para viver como empregados e trabalhadores.
30	Coruscant é o lar do sindicado do crime Sol Negro (e outras organizações criminosas respeitadas) e tem um frutífero mercado negro onde bens ilegais são traficados diariamente.

Dorin

Região: Região da Expansão
Clima: Temperado (baixo oxigênio)
Gravidade: Padrão
Luas: 1
Duração do Dia: 22 horas padrões
Duração do Ano: 409 dias padrões
Espécies Inteligentes: 100% kel dor (nativos)
Governo: República Representativa
Capital: Dor'Shan
Principal Exportação: Nenhuma
Principal Importação: Tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
15	Dorin tem uma atmosfera que é tóxica para a maioria das espécies, mas perfeitamente respirável para a espécie kel dor.
20	Situada entre dois buracos negros, Dorin não foi descoberto pelos colonizadores galácticos até vários séculos antes da Guerra Civil Galáctica.
25	Apesar dos kel dors serem geralmente altruístas e auxiliadores, o sistema de justiça é muito rápido (talvez receando estrangeiros que tenham o hábito de infringir a lei).

30 Os kel dors já tiveram uma vez uma orgulhosa e influente tradição de usuários da Força conhecida como filósofos Baran Do, mas desde que o planeta entrou na sociedade galáctica, a influência e prestígio da tradição definharam devido a jovens kel dors serem atraídos por outras tradições da Força.

Conhecimento (Ciências Biológicas)

CD Resultado

15 A atmosfera de Dorin é composta na sua maioria por hélio e gases nativos, com muito pouco oxigênio. Como resultado, os kel dors não podem respirar em outros mundos sem a ajuda de uma máscara respiratória.

Duro

Região: Núcleo
Clima: Temperado (poluído)
Gravidade: Padrão
Luas: 0
Duração do Dia: 33 horas padrões
Duração do Ano: 420 dias locais
Espécies Inteligentes: 53% duros (nativos), 36% humanos, 11% outras espécies (no mundo); 91% duros, 9% outras espécies (cidades orbitais)
Governo: Corporativo
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: espaçonaves, tecnologia
Principal Importação: Alimentos, minério, força de trabalho

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD Resultado

10 Duro é uma das mais confiáveis e produtivas fontes de fabricação de espaçonaves na galáxia.

15 Muitos anos atrás o governo de Duro optou por consolidar todas as companhias de fabricação de espaçonaves em uma corporação governamental, depois de certo tempo o planeta inteiro encontrou-se sob o domínio corporativo.

20 Os cidadãos de Duro mudaram-se da superfície do planeta para cidades-domos que orbitavam o planeta, para liberar o caminho para as plantas de fabricação terrestre e sistemas de colheita de recursos.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD Resultado

10 O governo corporativo de Duro controla os complexos de fabricação de espaçonaves do planeta assim como quase todos os outros locais industriais no mundo.

15 Apenas aqueles que possuem estoque no governo corporativo de Duro podem participar do legislativo e das políticas do mundo.

20 O governo em Duro penetra em cada aspecto das vidas de seus cidadãos-empregados, e aqueles cidadãos que permanecem em Duro estão quase garantidos de trabalhar em algum ramo do negócio de fabricação de espaçonaves.

Lua Florestal de Endor

Região: Orla Exterior
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: –
Duração do Dia: 18 horas padrões
Duração do Ano: 402 dias locais
Espécies Inteligentes: 95% ewoks (nativos), 4% yuzzum (nativos), 1% outras espécies
Governo: Nenhum
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: Nenhuma
Principal Importação: Nenhuma

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD Resultado

20 Tradicionalmente ignorado pela maioria da galáxia, a lua florestal de Endor é um satélite exuberante e quase intocado orbitando o gigante gasoso Endor no Setor Moddell.

25 A lua florestal de Endor é um ponto favorito para viajantes galácticos passando pelo Setor Moddell, e inúmeros visitantes (tanto viajantes legítimos como também traficantes e foras da lei) têm usado a lua como um abrigo seguro temporário.

30 Durante o auge o Império, a lua florestal de Endor foi usada como uma base Imperial de operações muito distante do resto da civilização. A segunda Estrela da Morte foi construída na órbita da lua florestal.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD Resultado

20 A vida nativa inteligente na lua florestal de Endor não tem cidades ou tecnologia significantes, vivendo em grupos tribais e pequenos vilarejos.

25 Os nativos ewoks são xamanistas, supersticiosos e espertos. Eles construíram seus vilarejos nos galhos das árvores e são conhecidos por construir ciladas e armadilhas complexas para capturar predadores muito maiores.

Gamorr

Região: Orla Exterior
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 1

Duração do Dia: 28 horas padrões
Duração do Ano: 380 dias locais
Espécies Inteligentes: 100% gamorreanos (nativos)
Governo: Clãs feudais
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: Guerreiros, escravos
Principal Importação: Alimentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
15 O passado de Gamorr é cheio de contos de guerras e violência, com conflitos tão numerosos que quase nenhum historiador que não seja gamorreano em si pode entendê-los.
20 Gamorr é um mundo verde, coberto com florestas e selvas que ostenta uma bela diversidade de flora e fauna.
25 Quando os primeiros humanos chegaram a Gamorr eles escravizaram um grande número da população nativa e os carregaram para fora do planeta como escravos.
30 Os hutts são particularmente notórios em visitar Gamorr e pressionar os nativos a prestarem serviços, um problema que os gamorreanos têm sido impotentes em evitar.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
15 O conceito de guerra é central na sociedade gamorreana, com suas culturas e tradições girando em torno de conflitos intermináveis.
20 Os gamorreanos machos geralmente viajam para fora do mundo para trabalhar como mercenários e criminosos.
25 Os gamorreanos são divididos em clãs, cada um representando uma família ou um grupo de famílias que constantemente se confrontam com outros clãs.
30 Enquanto os gamorreanos machos são os principais guerreiros e caçadores, as fêmeas são as matriarcas e governadoras da sociedade.

IRIDONIA
Região: Orla Intermediária
Clima: Árido (quente)
Gravidade: Padrão
Luas: 2
Duração do Dia: 29 horas padrões
Duração do Ano: 431 dias locais
Espécies Inteligentes: 99% zabraks (nativos), 1% outras espécies
Governo: Ditadura
Capital: Malidris
Principal Exportação: Nenhuma
Principal Importação: Alimentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 O ambiente de Iridonia é extremamente hostil, até o ponto em que mesmo o zabrak nativo tem dificuldade em sobreviver exposto na superfície.
15 Iridonia foi um dos primeiros mundos a juntar-se a Velha República e é conhecido como um dos primeiros planetas a alcançar a viagem hiperespacial.
20 Os zabraks de Iridonia desenvolveram cidades no fundo de gargantas formadas dentro da superfície do planeta, refugiando-se e desenvolvendo sua sociedade nas apertadas cavernas.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 Iridonia é um mundo forte e independente no qual as pessoas resistem a opressões de qualquer tipo.
15 Apesar dos zabraks estarem espalhados por oito mundos (incluindo seu planeta natal Iridonia), todos os oitos governos têm um acordo permanente de buscar a defesa dos outros em tempos de crises.
20 O nacionalismo é uma parte importante da política zabrak, e os iridonianos acreditam que apesar do ambiente hostil de seu mundo natal, ele é o maior entre todos os mundos zabraks.
25 Os iridonianos colocam uma grande ênfase na vontade de sobreviver, e tal como seu governo, enquanto civilizado, acredita que "a sobrevivência do mais apto" é uma filosofia que pode ser usada para determinar o mais apto para governar.

ITHOR
Região: Orla Intermediária
Clima: Tropical
Gravidade: Padrão
Luas: 1
Duração do Dia: 41 horas padrões
Duração do Ano: 422 dias padrões
Espécies Inteligentes: 99% ithorianos (nativos), 1% outras espécies
Governo: Rebanho
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: Alimentos, medicamentos e especiarias
Principal Importação: Tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 Ithor é um mundo tropical coberto com selvas e densas florestas tropicais com alto índice de chuvas.
15 O ecossistema natural de Ithor permanece relativamente intocado apesar de ter milhões de habitantes nativos inteligentes.
20 Os ithorianos primeiramente exploraram o espaço em "naves rebanhos", grandes cidades movimentadas pela tecnologia repulsora.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 Os ithorianos vivem em rebanhos auto-descritos, os quais viajam em grandes cidades flutuantes sobre a superfície do planeta.
15 Todos os ithorianos adoram a harmonia com a natureza e sabem reagir violentamente quando confrontados por alguém ameaçando seu estilo de vida.
20 Cada rebanho é completamente independente um do outro, permanecendo cada um autônomo e auto-suficiente.

Kashyyyk

Região: Orla Intermediária
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 1
Duração do Dia: 26 horas padrões
Duração do Ano: 381 dias locais
Espécies Inteligentes: 100% wookiee (nativos)
Governo: Representante Tribal
Capital: Rwookrrorro
Principal Exportação: Tecnologia, recursos naturais
Principal Importação: Medicamentos

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 Apesar de ser coberto por uma floresta densa com árvores habitadas por predadores ferozes, Kashyyyk criou a espécie wookiee que agora viaja pelas rotas espaciais. Os wookies têm lutado contra seus vizinhos planetários, os trandoshanos, por toda a história.
15 Os wookiees nativos construíram imensas cidades nas árvores, logo sobre a seção da floresta mais perigosa do planeta, permitindo-os viver em relativa segurança.
20 Kashyyyk se juntou à comunidade galáctica apenas há alguns milênios antes da ascensão do Império, desenvolvendo a viagem espacial como um resultado do desmonte da tecnologia trandoshana.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 A sociedade wookiee gira em torno da importância da família e honra.
15 Os wookiees são extremamente confiáveis e a palavra de um wookiee é um laço tão forte que apenas a morte pode quebrá-la.
20 A sociedade wookiee tem pouca tolerância a qualquer coisa que se mostre prejudicial ou opressivo, e os wookiees são rápidos em descartar problemas usando violência.
25 O conceito de débito de vida (tornar-se o protetor leal de alguém por salvar a vida de um wookiee) é um exemplo da força da honra wookiee.

Mon Calamari

Região: Orla Exterior
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 3
Duração do Dia: 21 horas padrões
Duração do Ano: 398 dias locais
Espécies Inteligentes: 39% mon calamari (nativos), 60% quarren (nativos), 1% outras espécies
Governo: Conselho Representativo
Capital: Cidade da Água Espumante
Principal Exportação: Naves de guerra, armas
Principal Importação: Alimentos, medicamentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 Mon Calamari é um mundo aquático dotado com pequenos continentes e ilhas espalhadas pelos seus vastos oceanos.
15 Mon Calamari tem suprido a galáxia com naves estelares de qualidade superior desde o primeiro contato com a Velha República.
20 Diferente de outros mundos cobertos por oceanos, Mon Calamari quase não tem atividade tectônica ou clima violento, fazendo do planeta tanto plácido quanto atrativo para turistas.
25 Com o tempo, uma divisão foi criada entre os quarrens e os mon calamari, a qual agora se manifesta como uma hostilidade que atrapalha qualquer tentativa de cooperação.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 Mon Calamari ostenta duas sociedades distintas: uma da espécie mon calamari, e uma da espécie quarren.
15 A má vontade entre os mon calamari e os quarrens vem como um resultado de interferência externa. Os quarren vêem os mon calamari como intrometidos em assuntos galácticos, enquanto muitos mon calamari vêem os quarren como covardes e isolacionistas.
20 A hostilidade entre as duas espécies é um resultado de conflitos com outras espécies, algumas das quais têm recentemente irrompido em guerras a todo o vapor.
25 Interagir com uma das duas sociedades é provavelmente tornar difícil a interação com a outra, já que os prejuízos encontrados em ambas as espécies podem se estender a estrangeiros também.

Naboo

Região: Orla Intermediária
Clima: Temperado
Gravidade: Padrão
Luas: 3
Duração do Dia: 26 horas padrões
Duração do Ano: 312 dias locais
Espécies Inteligentes: 72% gungans (nativos), 27% humanos, 1% outras espécies
Governo: Monarquia Democrática (humano), Conselho (gungan)
Capital: Treed (humano), Otoh Gunga (gungan)
Principal Exportação: Grãos, artes, itens culturais
Principal Importação: Tecnologia, alimentos processados

Conhecimento (Burocracia)

CD	Resultado
15	Apesar dos humanos em Naboo apoiarem o governo democrático, eles elegem um soberano monarca para governá-los. Não há limite de idade para votos ou mesmo para liderança.

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD	Resultado
10	Naboo é um planeta pacífico que tem permanecido um membro relativamente insignificante, e lindo, da sociedade galáctica por séculos.
15	Naboo é um mundo coberto com lindos oceanos, campos abrangentes e ricas florestas. Os povoados humanos tendem a incorporar cachoeiras, penhascos e outras características de terreno naturais. Os gungans vivem em lindas cidades submersas em grandes lagos.
20	Muito anos atrás, os humanos de Naboo entraram em conflito com os gungans nativos, iniciando assim vários séculos de hostilidade entre os dois povos.
25	Naboo, diferente de muitos outros mundos habitados, não tem um núcleo fundido. Ao invés disto, o centro do planeta é oco e cheio de água.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
10	A sociedade humana de Naboo é pacífica e artística, focada em promover a grandeza cultural sobre a força política.
25	A sociedade gungan é extremamente isolacionista e xenofóbica, ao ponto de usar a violência primeiro e depois perguntar.
30	A lei gungan geralmente é considerada extremamente dura, justificando até mesmo exílio ou pena de morte para o menor dos crimes.

Nar Shaddaa

Região: Orla Intermediária
Clima: Temperado (urbano)
Gravidade: Padrão
Luas: –
Duração do Dia: 87 horas padrões
Duração do Ano: 419 dias locais
Espécies Inteligentes: 20% humanos, 1% evocii, 79% outras espécies
Governo: Senhores do crime hutts
Capital: Nenhuma
Principal Exportação: Bens ilegais, narcóticos, armas
Principal Importação: Alimentos, bens ilegais, medicamentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 Nar Shaddaa, também conhecido como a Lua dos Contrabandistas, orbita Nal Hutta (o mundo natal dos hutts). Nar Shaddaa é um abrigo para criminosos de todos os tipos que se juntam para conduzir negócios ilegais.
15 Nar Shaddaa, apesar de estar tecnicamente dentro do Espaço Hutt e sob o governo Hutt, não tem um verdadeiro governo organizado e é dividido em setores governados por espécies individuais, gangues e senhores do crime.
20 Nar Shaddaa é uma expansão urbana com altas torres e estonteantes depressões. Muitos setores de Nar Shaddaa estão em estado precário, ostentando arquiteturas instáveis e zonas onde um Jedi esperto teme pisar.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 Nar Shaddaa ostenta uma forte economia de mercado negro. Quase todo tipo de contrabando pode ser encontrado em Nar Shaddaa pelo preço certo.
15 Milhões de contrabandistas, senhores do crime e informantes fazem seus lares em Nar Shaddaa. Suas organizações têm influências sobre diferentes zonas da Lua dos Contrabandistas, e pequenas guerras rompem entre gangues rivais com regularidade.
20 Quase toda grande organização criminosa na galáxia, dos senhores do crime hutts ao Sindicato do Sol Negro, tem agentes trabalhando nos bastidores de Nar Shaddaa.

RODIA

Região: Orla Intermediária
Clima: Tropical e árido (quente)
Gravidade: Padrão
Luas: 2
Duração do Dia: 29 horas padrões
Duração do Ano: 305 dias locais
Espécies Inteligentes: 99% rodianos (nativos), 1% outras espécies
Governo: Grande Protetor Rodiano
Capital: Cidade do Equador
Principal Exportação: Caçadores de recompensas, alimentos, animais exóticos, armamentos
Principal Importação: Tecnologia, bens agrícolas, armas

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 A selva densa e exuberante de Rodia concede um amplo campo de criação para predadores selvagens, e conforme os rodianos se desenvolveram, eles aprenderam a sobreviver até mesmo entre as criaturas mais mortais.
15 A Velha República fez o primeiro contato com o povo rodiano milhares de anos atrás quando naves exploradoras chegaram a seu planeta natal, e o primeiro contato resultou num conflito violento.
20 Antes de se juntar a grande comunidade galáctica, o povo rodiano tinha se tornado violento e tendendo a caçar um ao outro, matando indiscriminadamente pelo prazer da caçada.
25 Pelo fato das selvas de Rodia conceder abundância de comida na forma de frutas, vegetais e presas fáceis, o povo rodiano nunca desenvolveu qualquer habilidade agrícola.

Conhecimento (Ciências Sociais)
CD Resultado
10 O prestígio na sociedade rodiana é baseado na habilidade individual do rodiano de caçar e rastrear.
15 O povo rodiano aprendeu a canalizar algumas de suas tendências violentas em peças de teatro, e os dramas rodianos são atuações violentas, mas complexas, que são bastante respeitadas por toda a galáxia.
20 A maior aspiração de muitos rodianos nativos é sair pela galáxia e obter uma grande presa e trazê-la de volta para Rodia como prova de suas excelentes habilidades de caça.

RYLOTH

Região: Orla Exterior
Clima: Subártico, temperado e árido
Gravidade: Padrão
Luas: 5
Duração do Dia: 305 dias padrões
Duração do Ano: 1 dia local
Espécies Inteligentes: 76% twi'leks (nativos), 24% outras espécies
Governo: Meritocracia Feudal
Capital: Kala'uun
Principal Exportação: Especiaria ryll, escravos
Principal Importação: Alimentos, medicamentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)
CD Resultado
10 O planeta Ryloth tem sido por muito tempo um planeta relativamente neutro e que não causa problemas, evitando conflitos com mais habilidade que muitos outros mundos.
15 Ryloth é um mundo incrivelmente perigoso que tem uma órbita única que faz com que um lado do planeta fique continuamente de frente para seu sol. Como tal, o lado iluminado é incrivelmente quente, enquanto o lado escuro do planeta é frigidamente frio o ano todo.
20 Ryloth produz um tipo extremamente raro de especiaria chamado ryll, a qual é colhida e vendida por comerciantes twi'leks.
25 O único jeito que formas de vidas podem sobreviver em Ryloth é viver numa faixa de contínuo entardecer logo no fim da linha de iluminação solar, onde as temperaturas são moderadas e a vida pode prosperar.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD	Resultado
10	Ryloth geralmente é conhecido na galáxia a fora como um mundo sem lei, graças a sua vista grossa a escravidão e tráfico de especiarias.
15	Os twi'leks nativos de Ryloth são extremamente leais às suas famílias, também chamadas clãs-cabeças, em parte porque não são simples familiares, mas vias para o poder.
20	Quando um número suficiente de membros de um clã-cabeça ascende para posições de liderança dentro da sociedade de Ryloth, este clã- cabeça cresce em poder e status, ascendendo nos níveis de governo.

Sullust

Região: Orla Exterior
Clima: Super aquecido
Gravidade: Padrão
Luas: 2
Duração do Dia: 20 horas padrões
Duração do Ano: 263 dias locais
Espécies Inteligentes: 96% sullustanos (nativos), 2% humanos, 1% biths, 1% outras espécies
Governo: Corporação
Capital: Byllurun
Principal Exportação: Espaçonaves, computadores, dróides, tecnologia de hiperpropulsão e astronavegação
Principal Importação: Alimentos, água

Conhecimento (Burocracia)

CD Resultado

10 A Corporação SoroSuub serve como o governo ativo de Sullust e administra os interesses do planeta como um negócio.

15 SoroSuub não é uma monstruosidade movida a lucro como aquelas encontradas no Setor Corporativo, e a maioria das políticas e decretos da companhia são bem aceitos pela população porque não são intrusivas ou opressivas.

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD Resultado

10 Sullust é o mundo natal do povo sullustano, assim como a base de operações da poderosa Corporação Sorosuub.

15 Sullust é um planeta vulcânico e tectonicamente instável. Os sullustanos têm se adaptado para viverem em grandes e subterrâneos tubos de lavas.

20 Sullust rapidamente se tornou o maior centro de comércio depois do contato de mercado com o resto da galáxia, e assim como o comércio galáctico se tornou mais freqüente no mundo, também se fizeram presentes corporações e sistemas de produção.

25 Como o prestigio do planeta cresceu, assim também foi o da Corporação SoroSuub, a qual consequentemente cresceu tão grandemente que pelo seu tamanho controla o governo do planeta.

Tatooine

Região: Orla Exterior
Clima: Árido
Gravidade: Padrão
Luas: 3
Duração do Dia: 23 horas padrões
Duração do Ano: 304 dias locais
Espécies Inteligentes: 70% humanos, 5% jawas (nativos), 5% tusken raiders (nativos), 20% outras espécies
Governo: Senhores do crime hutts
Capital: Bestine
Principal Exportação: Armas ilegais, minerais, narcóticos
Principal Importação: Alimentos, medicamentos, tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD Resultado

10 Tatooine é um mundo deserto afastado com alguns pontos como cidades, vilarejos e fazendas de umidade. As espécies nativas incluem os primitivos tusken raiders e os jawas.

15 Controlado pelos hutts, Tatooine é um abrigo para atividade criminosa e geralmente é usada como esconderijo para infratores fugitivos.

20 Tatooine organiza inúmeros eventos esportivos perigosos, incluindo a corrida de pods. Um dos eventos de corrida de pods mais famosos é o Boonta Eve Clássico, o qual frequentemente está presente o senhor supremo hutt do planeta.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD Resultado

10 Tatooine é controlado pelos hutts e muitos criminosos procuram refúgio lá.

15 Os jawas de Tatooine têm a reputação de serem negociantes de velharias e trapaceiros, mas eles são na sua maioria inofensivos.

20 Os tusken raiders de Tatooine são chamados localmente de "Povo da Areia". Eles vivem em tribos nômades e sempre andam montados em grandes herbívoros chamados banthas. O povo da areia é extremamente violento, e ataca qualquer um que se aproxime do seu território. Eles tipicamente carregam o gaderffii (varas gaffi), mas algumas tribos usam também primitivas armas de projeteis metálicos.

Trandosha

Região: Orla Intermediária
Clima: Árido
Gravidade: 62% Padrão
Luas: 1
Duração do Dia: 25 horas-padrão
Duração do Ano: 371 dias locais
Espécies Inteligentes: 99% trandoshanos (nativos), 1% outras espécies
População: 42 milhões.
Governo: Tribal
Capital: Hsskhor
Nível Tecnológico: Interestrelar (avançado)
Principal Exportação: Escravos, mercenários
Principal Importação: Tecnologia

Conhecimento (Conhecimento Galáctico)

CD Resultado

10 Trandosha fica localizada no mesmo sistema que Kashyyyk, o planeta natal dos Wookies. As duas espécies se evitam.

15 A gravidade de Trandosha é mais leve que a considerada padrão, o que permite os lentos trandoshanos se moverem facilmente no seu planeta natal.

20 Trandosha se juntou a comunidade galáctica muitos milênios atrás, mas tem sido representada indiretamente pelos representativos Wookies nos assuntos galácticos, o que gerou ressentimentos e aumentou a rivalidade entre as duas espécies.

Conhecimento (Ciências Sociais)

CD Resultado

10 Os trandoshanos são maus diplomatas e têm problemas em lidar pacificamente com outros.

15 Os traficantes de escravos trandoshanos capturaram e mataram mais Wookies do que qualquer outra espécie em qualquer período de tempo.

20 Os trandoshanos reverenciam seus anciões tribais. Quebrar tradições trandoshanas ou desrespeitar um desses anciões frequentemente leva ao exílio das cidades ou mesmo do planeta.

Viagem na Galáxia

Todos os mundos na galáxia não têm significado para o jogador se eles não estiverem alcançáveis. Felizmente a viagem hiperespacial se tornou comum, de custo acessível e (geralmente) segura.

Astronavegação

Mover-se de uma localização dada para um destino desejado através do hiperespaço requer um sucesso no teste de Usar Computador. Pelo fato de que qualquer objeto na galáxia está em constante movimento, o caminho preciso entre duas localizações muda de um dia para o outro. Se o astronavegador usa os dados corretos (um dia desatualizado no máximo), ele pode traçar um curso seguro. Fazê-lo leva 1 minuto e requer um sucesso num teste de Usar Computador contra CD 10.

Se um astronavegador não tem dados com os quais traçar um salto através do hiperespaço, a base para a CD do teste de Usar Computador é 30, e o astronavegador precisa gastar 1 hora calculando as coordenada e vetores antes de tentar o teste.

Como regra geral, os dados para uma rota em particular através do hiperespaço está disponível para qualquer um com acesso a HoloRede – contudo esses dados podem estar desatualizados se a rota em questão não é frequentemente usada por outras naves.

Certas situações e circunstâncias também podem modificar o teste, como mostrado na Tabela 13-1: Modificadores da CD para o Teste de Astronavegação. A falta de um computador navegacional (ou, falhando esse, um dróide astromec com as coordenadas armazenadas) torna a tarefa muito mais difícil. Se o tempo é de importância, o astronavegador pode executar um teste como uma rodada de ação completa levando uma penalidade de -10 no seu teste de Usar Computador.

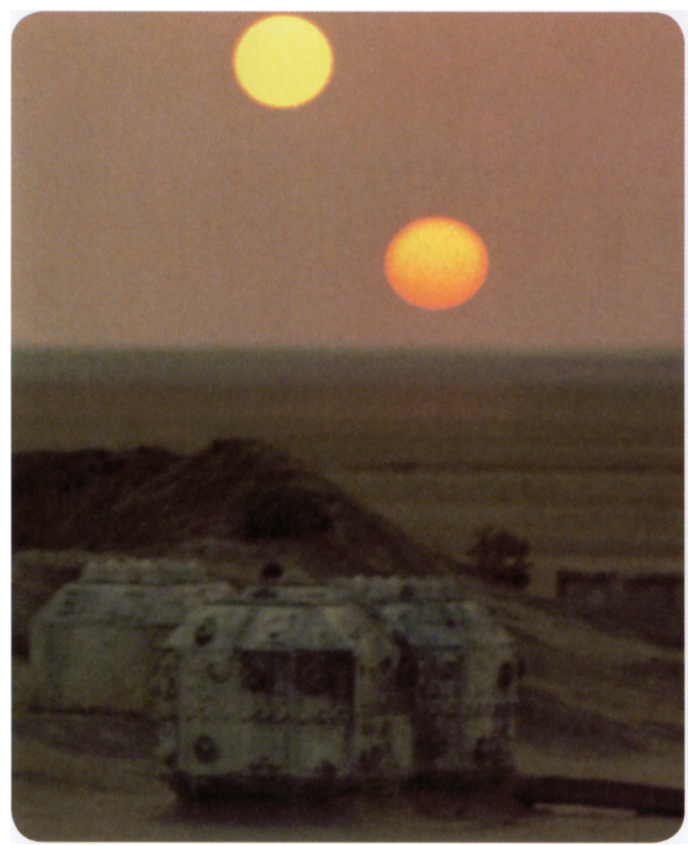
Se o teste de Usar Computador tiver sucesso, a nave entra no hiperespaço sem incidente e chega a seu destino num número de dias igual a 1d6 x o multiplicador do hiperpropulsor dela.

Um teste falho em Usar Computador indica que o astronavegador fez um erro potencialmente perigoso em seus cálculos. Faça outro teste de Usar Computador usando os mesmos modificadores e contra a mesma CD. Se esse segundo teste obtiver sucesso, o erro é percebido antes de entrar no hiperespaço, e o processo de se traçar um curso deve iniciar de novo. Se esse segundo teste falhar, a nave cai um passo no marcador de condição (ver Condições, página 155) e leva um dano igual a 5% de seus pontos de vida totais por cada ponto pelo qual ele falhou. (A condição persistente e o dano permanecem até a nave submeter-se a manutenção.) Se a nave não estiver incapacitada ou destruída ela chega ao destino pretendido no dobro do tempo de viagem previsto. Se a nave ficar incapacitada ela sairá do hiperespaço num local aleatório em algum lugar entre o ponto de origem e o de destino (a localização exata é determinada pelo Mestre).

Tabela 13-1: Modificadores da CD para o Teste de Astronavegação

SITUAÇÃO	MODIFICADOR DE TESTE
Usando computador navegacional	+5
Sem usar computador navegacional[1]	-10
Sem acesso a HoloRede	-5
Tentando fazer o teste em 1 rodada	-10

[1] Não aplique a penalidade se a nave tem dados atuais armazenados num dróide astromec ou receba dados precisos transmitidos de outra nave.



Capítulo XIV: Mestrando

O Mestre é uma força guia para o jogo. Se o jogo é divertido, será crédito seu. Se não, você terá de fazer alguns ajustes. Mas não se preocupe – mestrar um jogo de Star Wars é de longe tão assustador quanto pode parecer à primeira vista.

Abaixo estão descritas as diferentes tarefas do Mestre. Como qualquer hobby, foque-se no que você mais gosta, mas lembre-se que as outras tarefas também são importantes.

O Papel do Mestre

O Mestre é narrador e juiz, criador de terríveis ameaças contra a galáxia, mestre secreto dos vilões, criminosos e impiedosos, e protetor oculto do bravo. As responsabilidades do Mestre incluem várias tarefas importantes. Cada uma dela está descrita nesta sessão.

Criando Aventuras

Como Mestre, seu papel primário no jogo é criar e representar aventuras nas quais outros jogadores possam interpretar seus heróis. Para realizar isso você precisa gastar uma certa quantidade de tempo antes do jogo preparando suas histórias. É verdade que você pode tanto criar suas aventuras quanto usar as aventuras prontas publicadas.

Criar aventuras toma tempo. Muitos Mestres acham esse processo criativo a parte mais divertida e recompensadora de ser um Mestre. Criar personagens interessantes, ambientes, tramas e desafios para apresentar aos seus amigos pode ser um grande escape criativo. De fato, criar boas aventuras é tão importante que recebe sua própria sessão neste capítulo (veja Construindo uma Aventura, página 259).

Ensinando o Jogo

Algumas vezes, mas não sempre, é responsabilidade do Mestre ensinar a novatos como jogar o jogo. Isto não é uma sobrecarga; isto é uma oportunidade maravilhosa. Ensinar outras pessoas a como jogar concede a você Mestre, novos jogadores e lhe permite colocá-los no caminho para se tornarem interpretadores nota dez. É fácil aprender a jogar com alguém que já conhece o jogo. Jogadores que são ensinados por um bom professor num jogo divertido estão mais aptos a aderir ao hobby ao longo do tempo. Use esta oportunidade para encorajar novos jogadores a se tornarem o tipo de jogadores com os quais você quer jogar.

Aqui estão alguns poucos pontos importantes no ensino do jogo:

- Você precisa conhecer as regras de criação de personagem para que você possa ajudar novos jogadores a criar personagens. Faça com que cada jogador lhe diga que tipo de herói ele quer interpretar, aí mostre aos jogadores como eles podem criar estes heróis com as regras do RPG de Star Wars. Se eles não sabem o que interpretar, apresente as cinco classes heróicas, descreva brevemente cada uma, e deixe-os escolherem o que mais os atrai.

- Não se preocupe em ensinar todas as regras antes da hora. Tudo que os jogadores precisam saber são as bases que se aplicam para entender seus heróis (o que são pontos de vida, como fazer jogadas de ataque, como usar perícias, e por aí vai), e eles podem obter muitas destas informações no progresso do jogo.

- Você precisa saber como jogar o jogo. Enquanto você souber das regras, o jogo seguirá em frente, e os jogadores poderão focar nos seus personagens e como eles reagem ao que acontece no jogo. Ensine-os como as regras funcionam quando eles precisarem aprendê-las, item por item. Por exemplo, se um jogador quer que seu Jedi use a Força, o jogador diz a você o que o herói tenta fazer e você diz pra ele qual dado jogar, quais modificadores adicionar, e o que acontece com o resultado. Depois de algumas vezes, o jogador saberá o que fazer sem perguntar.

Fornecendo o Cenário

O Mestre é o criador de sua própria campanha. Embora você irá basear suas aventuras no universo de Star Wars, ela ainda é a sua campanha.

Consistência é a chave para criar um cenário do qual os jogadores o sinta real. Quando os heróis voltam para Mos Eisley por suprimentos, eles podem encontrar alguns dos mesmos personagens que eles encontraram antes. Em breve eles irão aprender o nome do dono da cantina – e ele irá lembrar deles também. Uma vez que você alcançou esse nível de consistência, contudo, apresente alguma mudança. Se os heróis voltarem para repararem seu caça estelar novamente, eles podem descobrir que o homem que dirigia o espaço-porto voltou para casa em Corellia, e seu sobrinho agora dirige o negócio da família. Este tipo de mudança – um que não tem nada para fazer diretamente com os heróis, mas que eles irão perceber – faz os jogadores se sentirem como se estivem se aventurando num universo vivo tão real como os deles mesmo. Isto não é apenas um cenário vulgar que existe apenas para eles combaterem stormtroopers ou o vilão da semana.

Gamemaster Acessories (Acessórios do Mestre)

Os seguintes itens estão disponíveis para melhorar seu jogo:

Miniaturas: As regras neste livro assumem que você está usando as miniaturas Star Wars – figuras plásticas atrativas, pré-pintadas que podem ser usadas para representar os heróis e oponentes no jogo. Combinadas com os mapas de batalha em escala de miniatura se torna fácil cuidar da posição do personagem, movimento tático, linha de visão e outros fatores de combate. As miniaturas também adicionam um excitante elemento visual ao jogo, dando aos jogadores uma forte idéia de como os personagens do Mestre, criaturas e outros personagens heróicos se parecem.

Mapas de Batalha: Mapas de batalha concedem locações espaçosas e prontas para uso de encontros para as batalhas épicas de Star Wars. Os mapas de batalha podem ser encontrados no Jogo de Miniaturas de Star Wars e outros produtos do Star Wars RPG.

Galaxy Tiles: Uma alternativa criativa para os mapas de batalha, os acessórios Star Wars Galaxy Tiles concedem corredores cartonados, câmaras e outros traços de mapa que o Mestre pode reunir para criar bases Rebeldes, instalações Imperiais e outras locações únicas para aventuras.

Determinando o Estilo de Jogo

Enquanto o Mestre fornece as aventuras e o universo, os jogadores e o Mestre trabalham juntos para criarem o jogo como um todo. Contudo, é responsabilidade do Mestre guiar a forma que o jogo é jogado. O melhor jeito de realizar isso é aprendendo o que os jogadores querem e compreender o que você quer também. Muitos estilos de jogo existem, mas alguns são detalhados abaixo.

Detonem Todos!

Os heróis explodem a porta blindada, lutam com os stormtroopers e resgatam a princesa. Este estilo de jogo é muito direto. É divertido, excitante, e orientado a ação. Muito pouco tempo é gasto em desenvolver personagens para os heróis, envolver-se em encontros interpretativos, ou mencionar situações diferentes do que se está passando na aventura. Se você está fazendo este tipo de jogo, deixe os heróis encararem obviamente oponentes malignos e encontrar obviamente personagens que ajudem. Não espere os heróis se angustiarem para saber o que fazer com prisioneiros. Não perca muito tempo com créditos ganhos ou tempo gasto em recuperação. Faça o que for para colocar os heróis de volta a ação o mais rápido possível. A motivação de um herói não precisa ser mais que um desejo de combater o mal (e talvez adquirir créditos).

As regras e o equilíbrio do jogo são importantes neste estilo. Ter heróis com habilidades de combate maiores do que aquelas dos seus companheiros pode levar a situações injustas; os heróis mais poderosos podem lidar mais com os desafios, e desta forma seus jogadores têm mais diversão. Se você estiver usando este estilo, fique atento a ajustar as regras. Pense muito sobre adições e mudanças que você quer fazer.

Narrativa Imersiva

O Senado Galáctico está ameaçado por tumultos políticos. Os heróis devem convencer os senadores a resolverem suas diferenças, mas só podem fazê-lo quando vierem para negociar com seus próprios pontos de vista e pautas. Este estilo de jogo é profundo, complexo e desafiador. O foco não é em combate, mas em conversa, desenvolvendo profundamente as personalidades, e interação de personagens.

Neste estilo de jogo, muitos personagens devem ser tão complexos e ricos em detalhes quanto os heróis – embora que o foco deva estar em motivação e personalidade, não em estatísticas de jogo. Espere divagações sobre o que cada jogador quer que seu herói faça, e por que. Comprar partes

sobressalentes pode ser mais importante num encontro quanto combater dróides de batalha. (E não espere que seus heróis combatam os dróides de batalha de forma alguma a menos que eles tenham uma boa razão para tal.) Os heróis irão algumas vezes tomar ações contra o que os jogadores julgam ser melhor porque "é isto o que o herói faria". Os aventureiros lidam a maioria das vezes com negociações, manobras políticas, e interação com personagens. Os jogadores podem até falar sobre a "história" que eles estão criando coletivamente.

Mencionar as regras é menos importante neste estilo de jogo. Já que o combate não é o foco, a mecânica do jogo fica em segundo plano no desenvolvimento do herói. As perícias tomam precedentes sobre os bônus de combate, e ainda assim, os números não têm que ser absolutos. Sinta-se livre para mudar coisas para se encaixar às necessidades de interpretação dos jogadores, até mesmo simplificar o sistema de combate para que tome menos o tempo da campanha.

Meio Termo

Muitas campanhas vão cair entre esses dois extremos. Há abundância de ação, mas também há uma linha de trama e interação entre personagens heróis e não-heróicos. Os jogadores desenvolvem seus heróis, mas eles estão ansiosos para entrar em combate também. O estilo "meio termo" fornece uma boa mistura de encontros interpretativos e encontros de combate. Mesmo em missões de combate você pode introduzir personagens que não precisam ser mortos. Ao invés disso, você pode interagir com eles através de diplomacia, negociação, ou uma conversa simples.

> "Talvez você ache que está sendo tratado injustamente?"
>
> - Darth Vader

Determinando as Regrar

Quando todo mundo se junta ao redor da mesa para jogar, o Mestre está no comando. Isso não significa que você diz pro pessoal o que fazer fora dos limites do jogo, mas não significa também que você é o árbitro final das regras dentro do jogo. Bons jogadores sempre reconhecem que você tem a autoridade principal sobre a mecânica do jogo. Bons Mestres sabem que não devem mudar ou transformar as regras existentes sem uma justificativa boa e lógica para que os jogadores não se tornem insatisfeitos.

Isso significa que você precisa saber as regras. Você não precisa memorizar o livro de regras, mas você deve ter um entendimento claro do que está no livro de forma que quando a situação necessite de uma regra, você saiba onde localizar a regra apropriada no livro.

Acumulando Bônus

O termo "acumulando" significa combinar para um efeito cumulativo. Isto se refere aos modificadores (bônus ou penalidades) que se combinam ao invés de substituir um ao outro.

Geralmente, fatores que aplicam modificadores para uma estatística, jogada ou teste combinam se eles tiverem descrições diferentes. Por exemplo, um bônus de competência irá combinar com um bônus de moral, mas dois bônus de competência não irão se combinar.

Modificadores com o mesmo descritor aplicam-se apenas os melhores bônus. Por exemplo, um bônus de competência de +2 é usado ao invés de um bônus de competência de +1 quando ambos os bônus são aplicados às mesmas estatísticas, jogadas ou testes.

Qualquer bônus sem um descritor (algumas vezes chamados de "bônus sem nome") acumulam-se com todos os outros bônus, incluindo bônus sem descritor.

Os únicos bônus de descritor que acumulam com outros do mesmo tipo são bônus de circunstância e bônus de esquiva. (Mesmo assim, bônus de circunstância acumulam-se apenas se eles são fornecidos pelas mesma circunstâncias essencialmente.) Outros descritores de bônus não se acumulam com outros do mesmo tipo a não ser que, de outra forma, seja dito o contrário.

Todas as penalidades se acumulam independente da origem.

Freqüentemente surgirá uma situação que não é explicitamente coberta pelas regras. Em tal situação é o Mestre que precisa fornecer uma direção de como resolvê-la. Quando você encontrar uma situação que não parece ser coberta pelas regras, considere o seguinte:

- Atente para qualquer situação similar que é coberta pelas regras, tente extrair o necessário do que é apresentado lá, e aplique isto à circunstância atual.
- Se tiver que criar algo, mantenha até o final da campanha. (Isto é chamada de "regra da casa") Consistentemente, mantenha os jogadores satisfeitos e dê-lhes a sensação de que estão se aventurando em um universo previsível e estável, não em algum lugar aleatório sem sentido, sujeito apenas ao capricho do Mestre.
- Quanto estiver em dúvida, lembre-se desta regra útil: Circunstâncias favoráveis concedem um bônus de circunstância de +2 para qualquer jogadas de d20; circunstâncias não favoráveis impõem uma penalidade de -2. Você irá se surpreender como freqüentemente esta "regra secreta do Mestre" resolve problemas.

Mantendo o Jogo Equilibrado

O equilíbrio do jogo assegura que a maioria das escolhas dos heróis sejam relativamente iguais. Um jogo equilibrado é aquele no qual um herói não tem domínio sobre o resto por causa de uma escolha que ele fez (espécie,

classe, talento, aptidões, poderes da Força, armas etc.). Isso também reflete que os heróis não são tão poderosos para as ameaças que eles encaram, embora não estejam completamente indefesos também.

Duas coisas deixam o jogo equilibrado: bom gerenciamento e confiança.

Bom Gerenciamento

Um Mestre que cuidadosamente presta atenção em todas as partes do jogo de forma que nada saia fora do controle ajuda a manter o jogo equilibrado. Heróis e personagens, vitórias e derrotas, recompensas e aflições, itens encontrados e créditos gastos – todas essas coisas devem ser monitoradas. Nenhum herói deve jamais se tornar significantemente mais poderoso que os outros. Se isso acontecer, os outros devem ter a oportunidade de alcançá-lo imediatamente. Os heróis, como um todo, não devem nunca ficar poderosos demais de modo que todos os desafios se tornem triviais para eles. Nem devem ser constantemente sobrepujados pelo que eles devam enfrentar. Não é divertido sempre perder, e sempre ganhar fica chato rapidamente. Quando um desequilíbrio temporariamente acontecer, é fácil consertá-lo alterando os desafios do que alterar qualquer coisa sobre os heróis e seus poderes ou equipamentos. Ninguém gosta de ter algo só para ser tirado novamente porque ele estava muito desequilibrado.

Confiança

Os jogadores devem confiar no Mestre. Essa confiança deve ser ganha com o tempo através do uso consistente das regras, não por tomar lados (ou seja, não por favorecer um jogador ao custo de outro), e por deixar claro que você não é vingativo com os jogadores ou seus personagens. Se os jogadores confiam no Mestre – e através de você, no sistema do jogo – eles irão reconhecer que qualquer coisa que entre no jogo foi cuidadosamente considerada. Se você determinar uma situação, os jogadores devem ser capazes de confiar nisso como uma chamada justa para que não questionem ou critiquem você. Dessa forma, os jogadores podem focar suas atenções em interpretar seus personagens, seguindo com o jogo, e se divertindo, confiando no Mestre para cuidar de questões de lealdade e realismo. Eles também confiam que você irá fazer tudo o que você pode para garantir que eles possam curtir e interpretar seus heróis, potencialmente tendo sucesso no jogo e se divertindo. Se esse nível de confiança pode ser atingido, você irá ter uma grande liberdade para adicionar ou mudar as coisas no jogo sem se preocupar sobre os jogadores protestando ou examinando cada decisão.

Lidando com Heróis Desequilibrados

Algumas vezes o inesperado acontece. Os heróis podem derrotar um vilão, frustrar um plano de escape impossível de se parar, e roubar um caça estelar que você jamais tinha pretendido que caísse nas mãos deles. Ou, até mais provavelmente, a combinação de alguma nova aquisição com um item ou poder que um herói já tenha irá se mostrar desequilibrado de uma forma que você não anteviu.

Uma vez que um erro tenha sido cometido, e um herói termine muito poderoso, nada está perdido. De fato, quase nunca é difícil simplesmente aumentar os desafios que os heróis encarem para evitar que eles avancem rápido de um desafio para outro. Porém, essa solução pode ser insatisfatória, já que os encontros podem se tornar muito difíceis para os outros, os heróis mais equilibrados. Ao mesmo tempo, nunca é divertido perder algum aspecto do seu herói que foi levado a ser desequilibrado. Do ponto de vista do jogador, não é culpa dele.

Você tem duas opções: Lidar com o problema dentro do jogo ou fora dele.

Lidando com o Problema Dentro do Jogo: "Dentro do jogo" é um termo usado para descrever algo que aconteça na história criada pela interpretação do jogo. Por exemplo, vamos supor que um herói se tornou desequilibrado por construir um dróide servo que luta melhor que qualquer outro herói no grupo (isso é algo que o Mestre não deveria deixar iniciar, mas todos os Mestres ocasionalmente comentem erros). Uma solução dentro do jogo é deixar um inimigo da classe malandro sabotar o dróide, ou guardas duvidosos confiscarem o dróide na próxima vez que os heróis visitarem Coruscant. Seja lá o que você fizer, tente não fazer com que seja óbvio que a situação é na verdade uma ferramenta para equilibrar o jogo. Ao invés disto, faça parecer parte da aventura.(se você não fizer dessa forma, jogadores indignados irão ficar muito zangados).

Lidando com o Problema Fora do Jogo: "Fora do jogo" significa algo que aconteça no mundo real, mas que tem um impacto no jogo em si. Uma solução fora do jogo para o problema descrito no parágrafo acima seria pegar o jogador à parte entre as sessões e explicar que o jogo se tornou desequilibrado por causa do seu dróide que é muito poderoso e que as coisas precisam mudar ou o jogo pode não ficar bem. Uma pessoa razoável verá o valor da continuação do jogo, e ela trabalhará com você tanto dentro do jogo (talvez doando o dróide para uma organização aliada apropriada) como fora do jogo (talvez apagando o dróide da ficha de personagem e apenas fingindo que ele nunca existiu). Fique avisado, no entanto, que nem todo jogador é razoável a esse ponto. Muitos não irão apreciar esse nível de intrusão de sua parte e irá se ressentir em abrir mão de um grande atributo ou item que o herói "conseguiu". Depois de uma infeliz troca desse tipo, será óbvio e planejado se você tentar equilibrar as coisas com uma solução dentro do jogo.

Administrando uma Sessão de Jogo

Depois que tudo estiver preparado, e tudo mundo sentar à mesa, você está na ativa. É o seu show. Aqui estão algumas coisas que você deveria considerar na mesa, mesmo depois que você estiver lá, para ajudar o jogo fluir o mais suavemente possível.

Conhecendo os Jogadores

Normalmente, mas não sempre, o Mestre é o responsável por convidar os jogadores para jogar no seu jogo. Se esse é o caso, é sua responsabilidade conhecer e entender cada uma dessas pessoas bem o suficiente para você

ter uma certeza razoável de que todos eles se entendam e trabalhem bem juntos, e gostem do tipo de jogo que você está mestrando.

Muito disso tem a ver com o estilo do jogo. No final das contas você tem que conhecer o tipo de jogo que seus jogadores querem jogar. Com jogadores que são novos para o jogo ou um grupo formado recentemente, isso leva um tempo para se definir. Reconheça que enquanto você é o responsável, Na real é o jogo de todo mundo. Os jogadores estão todos lá, vindo sessão após sessão, porque eles confiam que você irá ajudá-los a ter uma experiência divertida e recompensadora.

Regras da Mesa

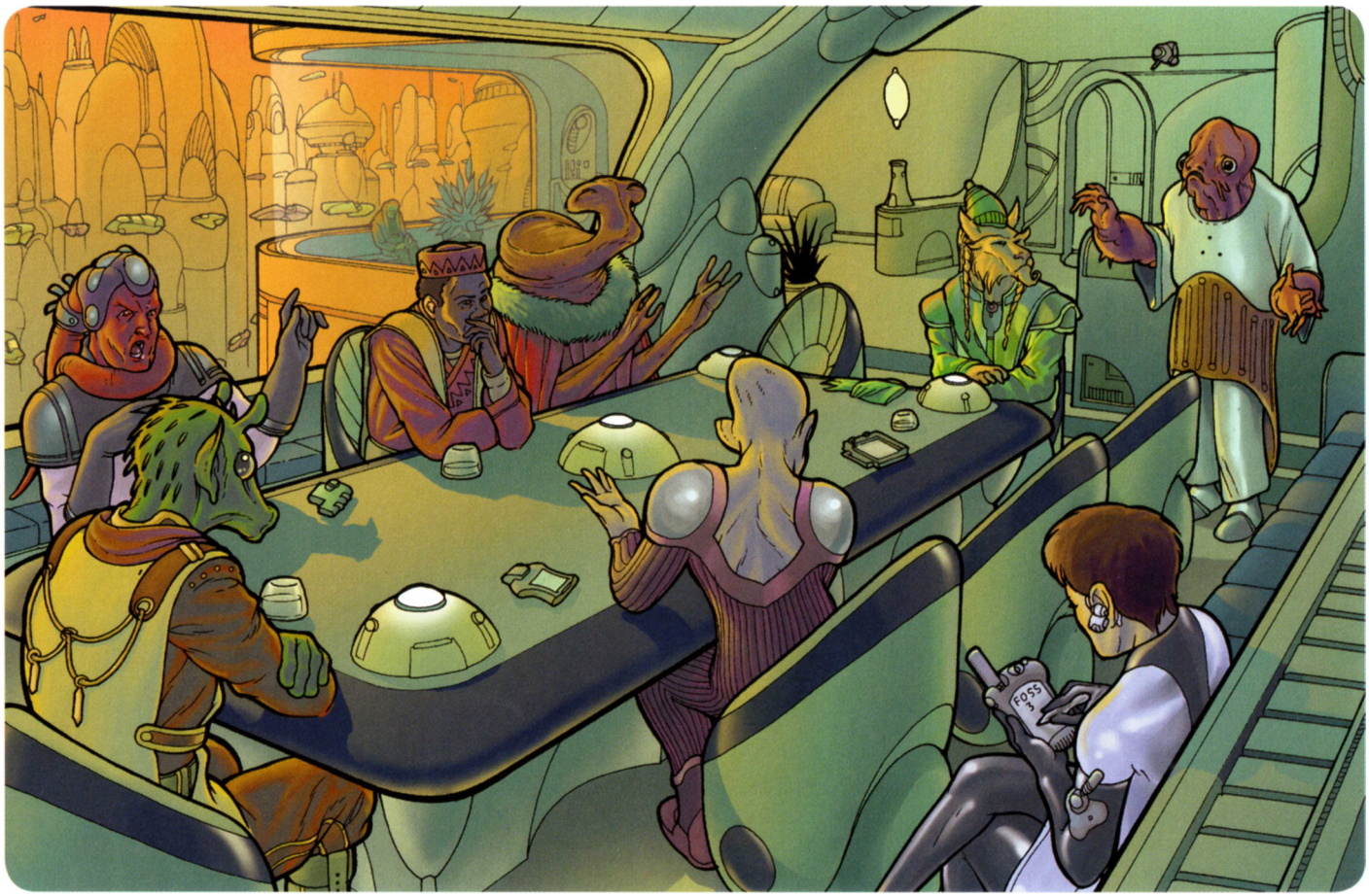
Uma coisa que ajudará a todos, jogadores e Mestres, a se entenderem é estabelecer um conjunto de regras – regras que não têm nada a ver com o jogo atual, mas que governam o que acontece com o pessoal envolta da mesa.

A seguir estão algumas questões envolvendo as "regras da mesa" sobre as quais você precisará lidar eventualmente. É melhor pensar sobre as respostas antes de iniciar uma campanha. Você pode estabelecê-las por conta própria ou trabalhar com os jogadores para tal.

Jogadores Faltantes

Algumas vezes um jogador regular não pode aparecer para uma sessão de jogo. O Mestre e o grupo dão de cara com a questão do que fazer com seu herói. Há algumas possibilidades:

- Alguém interpreta esse herói por uma sessão (além do seu próprio herói). É muito fácil para você, mas algumas vezes o jogador substituto não gosta da tarefa ou o jogador substituído fica infeliz com o que acontece ao herói em sua ausência.



- Você interpreta o herói dando o seu melhor para fazer as decisões que você acha que o jogador do herói faria. Essa pode realmente ser a melhor solução, mas não faça isto se interpretar um herói e mestrar um jogo ao mesmo tempo é demais para você e irá prejudicar a sessão inteira.
- O herói, assim como o jogador, não pôde estar presente nesta aventura. Isto só funciona em certas situações dentro do jogo, mas se faz sentido para o personagem se ausentar, é uma forma fácil de colocar o herói fora da ação por uma sessão de jogo. Em condições ideais, a condição para a ausência do herói é aquela que o permite retroceder com um mínimo de ruído na história quando o jogador estiver disponível novamente. (O herói deve ter outro compromisso, por exemplo.)
- O personagem some da história por essa sessão. Esta provavelmente é a última solução desejada, porque força em todo mundo um sentimento de descrédito.

Reconheça que os jogadores vêm e vão. Alguns se mudam, outros ficam ocupados, e ainda outros ficam cansados do jogo. Eles irão sair. Ao mesmo tempo novos jogadores irão se juntar. Certifique-se de sempre manter o grupo no tamanho que você achar confortável. Um grupo de tamanho normal é de quatro a cinco jogadores (sem incluir o Mestre). Contudo, alguns grupos são pequenos, com dois, e outros maiores, com sete ou mais. Você pode também jogar o jogo um a um, com apenas um jogador e o Mestre, mas é um tipo muito diferente de experiência de interpretação (essa é uma boa maneira de lidar com idéias de campanhas especiais, tal como a tutela de um jovem Padawan aprendiz por um Mestre Jedi).

Se você puder, tente descobrir dos jogadores quanto eles estão interessados em interpretar. Tente obter um comprometimento modesto deles para que apareçam regularmente durante esse tempo.

Integrando Novos Jogadores

Quando alguém novo se junta à campanha, seu herói precisa ser integrado ao jogo. Ao mesmo tempo, o jogador precisa ser integrado ao grupo. Certifique- se que o novo jogador conheça as regras da casa e da mesa, assim como as regras do jogo.

Discussões das regras

Provavelmente é melhor que os jogadores não questionem suas decisões ou as regras estabelecidas, proponham novas regras da casa, ou conduzam discussões de outro aspecto do jogo (à parte do que está imediatamente à mão) durando o jogo em si. Tais assuntos são melhores discutidos no início ou no final de cada sessão.

Piadas e Discussões Fora do Assunto

Sempre há coisas engraçadas para serem ditas, Conversas sobre filmes, fofocas legais, e outras conversas que surgem durante o jogo, independente delas serem inspiradas pelo que está acontecendo na sessão ou completamente externo. Decida por você (e como um grupo) o quanto é demasiado isso. Lembre-se que este é um jogo e pessoas estão lá para se divertirem, ainda que, ao mesmo tempo, eles devem tentar manterem o foco na ação dos heróis para que a sessão inteira não passe de conversa fácil.

Trabalhando com os Jogadores

Dois jogadores querem o mesmo item recém encontrado. Cada um acha que seu personagem pode usar da melhor forma ou o merece pelo que ele tem feito. Se os jogadores não podem encontrar uma forma de decidir quem irá pegá-lo, você terá de arbitrar ou impor uma solução. Ou, pior, um jogador está com raiva de outro jogador por algo que aconteceu antes naquele dia fora do jogo, e agora seu herói tenta perturbar ou até mesmo matar o herói do outro jogador. O Mestre não deve sentar e deixar isso acontecer. É sua responsabilidade intrometer-se e ajudar a resolver conflitos como esses. Como Mestre, você é tanto um mestre de cerimônias como um árbitro durante o jogo. Fale com os jogadores que estão discutindo junto ou fora da sessão do jogo e tente resolver o conflito. Faça claro do melhor jeito possível que você não pode deixar que as discussões de alguém arruínem o jogo

para os outros jogadores, e você não tolerará sentimentos do mundo real afetando a forma que os personagens dentro do jogo reagem um ao outro.

Outro caso é quando um jogador fica realmente chateado quando você usa uma regra contra ele. Novamente, seja firme, mas gentil, em dizer que você tentará seu melhor para ser justo. Você não pode ter explosões de raiva estragando a diversão de todo mundo. Resolva a questão fora da sessão de jogo. Ouça as reclamações do jogador, mas lembre-se que você é o árbitro final. Em concordar em jogar seu jogo, aquele jogador também aceitou concordar com suas decisões como Mestre.(veja Quando Coisas ruins Acontecem com Bons Heróis, página 256).

Algumas vezes as ações de um jogador arruínam a diversão de todos. Um jogador insolente, irresponsável e encrenqueiro pode tornar o jogo realmente desagradável. Algumas vezes ele mata os heróis dos outros por causa de suas ações. Outras vezes ele pára o jogo com discussões, explosões de raiva, ou conversas fora do assunto. Ou ele pode impedir os outros de jogar por estar atrasado ou por não aparecer de nenhuma forma. No fim das contas, você deve se livrar desse jogador. Apenas não o convide na próxima sessão de jogo. Não jogue o jogo com alguém que você não gostará de gastar seu tempo em outra reunião social.

Decida quantos jogadores você quer em seu jogo e junte-os. Se alguém deixar, tente pegar um jogador novo. Se alguém novo quer juntar-se a um grupo já completo, resista ao desejo de deixá-lo entrar a menos que você esteja certo que possa lidar com o grande número de jogadores. Se há muitos jogadores, considere dividi-los em dois grupos que jogam em horas diferentes. Se há alguns poucos, você pode querer recrutar mais ou deixar que cada jogador interprete mais de um herói (é bom ter ao menos quatro heróis numa equipe).

Se um jogador domina o jogo e monopoliza seu tempo com suas ações, os outros jogadores irão rapidamente ficar insatisfeitos. Tenha certeza que todo mundo tenha seu turno. Certifique-se também que cada jogador tome suas próprias decisões. Jogadores super ansiosos ou dominadores alguma vezes tentam dizer para os outros o que fazer. Se um jogador insiste em controlar tudo, converse com ele fora da sessão do jogo e explique que suas ações estão fazendo coisas não tão divertidas para todo mundo.

Pensamento de Metajogo

"Eu imagino que há uma alavanca no outro lado do abismo que estende a ponte", um jogador diz para os outros, "porque o Mestre nunca cria uma armadilha que não pode ser de alguma forma desativada". Isso é o pensamento metajogo. A qualquer hora que os jogadores baseiam as ações dos heróis em lógica que depende do fato de que eles estão jogando um jogo, eles estão "metajogando". Essa atividade sempre deve ser desencorajada, porque isso difama a verdadeira interpretação e frustra elevando a descrença.

Surpreenda seus jogadores frustrando esse tipo de pensamento. Talvez haja uma alavanca do outro lado do abismo – mas ela pode estar com defeito. Diga-lhes para pensar em termos de universo de jogo, não de você como o Mestre. No universo de jogo, alguém pôs o fosso na Estrela da Morte para algum fim. Imagine os comos e os porquês pelos quais fizeram isto. Os heróis precisarão fazer a mesma coisa.

Em resumo, quando possível, encoraje os jogadores a empregar a lógica de dentro do jogo. Confrontado com as situações dadas acima, uma resposta apropriada de um herói esperto é, "eu acho que há uma alavanca no outro lado do abismo que estende a ponte, porque deveríamos ser capazes de atravessar para o outro lado". De fato, isso é maravilhoso – isto mostra um pensamento inteligente assim como verossimilhança no universo do jogo.

Recapitulando

"Da última vez, você acabou de descobrir a entrada secreta para o gerador de escudo Imperial na lua florestal de Endor. Terminamos a sessão com você numa cordilheira próxima visualizando a entrada. Arani sofreu um terrível ferimento enquanto combatia os batedores motoqueiros. Vor'em queria ir direto para a entrada e destruí-la, mas o resto de vocês o persuadiu a ajudá-los a encontrarem um lugar adequado para observarem e planejarem. O que vocês querem fazer?"

No meio de uma campanha em progresso, recapitular a atividade da sessão passada no início de uma nova sessão geralmente ajuda a estabelecer o humor e relembrar todo mundo o que aconteceu. Em muitos jogos, os heróis continuam o que eles estavam fazendo de um dia para o outro (ou até mesmo de hora em hora), mas muitos jogadores (no mundo real) têm muitos dias de tempo real entre sessões de jogo. Alguns jogadores podem esquecer detalhes importantes que irão afetar suas decisões se eles não se lembrarem.

Claro, isto significa que você, como Mestre, precisa guardar anotações do que está acontecendo, para você também não esquecer, e finalmente anotar algumas sentenças sobre o que está acontecendo no final de cada sessão de jogo. Deixe suas anotações onde você possa encontrá-las logo no início da próxima sessão. Você provavelmente achará, como Mestre, que você tenderá a pensar sobre o jogo entre as sessões mais do que os jogadores, e dessa forma você lembrará de mais detalhes. Você rapidamente dirá o importante quando você não esquecer o que aconteceu na sessão passada, especialmente se os aventureiros que você está atualmente trabalhando construíram esses eventos.

Ajustando o Ritimo

O ritmo do jogo determina quanto tempo você gasta numa determinada atividade ou ação tomadas pelos heróis. Jogadores diferentes curtem ritmos diferentes. Alguns procuram em cada sala que eles passam, mas alguns acham que fazer isso não vale o tempo do jogo. Alguns interpretam cada encontro, enquanto outros querem pular para as "partes boas".

Faça o seu melhor para agradar o grupo, mas quando estiver em dúvida, mantenha as coisas em movimento. Não sinta que é necessário interpretar períodos de descanso, repor suprimentos, ou executar tarefas diárias. Algumas vezes esse nível de detalhes é uma oportunidade para desenvolver os heróis, mas na maior parte do tempo isto não é importante.

Você deve decidir antes do tempo, se possível, quão longo a sessão irá durar. Isto não só permite que todo mundo faça planos sobre o jogo como também te capacita julgar sobre quanto tempo sobra durante uma sessão e ajusta o ritmo conforme acontece. Você deve sempre termina a sessão num bom ponto de parada (veja Terminando as Coisas, abaixo). De três a quatro

horas é um bom tempo para um final de jogo. Algumas pessoas gostam de jogar sessões longas, geralmente no final de semana. Mesmo se você normalmente joga períodos curtos, algumas vezes é legal fazer uma grande "maratona" de sessão.

Olhando as Regras

Tente olhar as regras o mínimo possível durando um jogo. Apesar das regras estarem ali para ajudarem, ficar paginando o livro pode atrasar as coisas. Olhe algo quando necessário (e marque as coisas que você irá precisar se referir novamente com um marcador de página), mas recorde de uma regra pela sua memória quando puder. Mesmo que você não esteja exatamente correto na sua recordação, o jogo continua se movendo.

Trapaça (e Percepções dos Jogadores)

Coisas terríveis podem acontecer no jogo porque os dados não deram sucesso. Tudo pode ir ótimo, quando de repente os jogadores têm uma maré de azar. Uma rodada depois, metade dos heróis foram derrotados pelos oponentes e a outra metade quase certamente não dará conta dos oponentes restantes. Se todo mundo morrer, a campanha pode muito bem terminar aqui e agora, e isso é ruim para todo mundo. Você esperaria e observaria os heróis serem massacrados? Ou você "trapacearia" e deixaria os oponentes fugirem, fraudando os resultados dos dados para que os heróis ainda miraculosamente ganhassem no final? Realmente há duas questões em suas mãos.

Você trapaceia? A resposta: Mestres realmente não podem trapacear. Você é o árbitro, e o que você disser é lei. Como tal, está dentro do seu direito influenciar as coisas de uma forma ou de outra para manter as pessoas felizes ou manter as coisas rolando suavemente. Não é legal perder um herói amado porque ele caiu de uma escadaria. Um bom princípio básico é que o herói não morreria de uma forma estúpida por alguma casualidade da sorte dos dados a não ser que ele estivesse fazendo algo realmente estúpido daquela vez.

Contudo, você pode achar que isso não esteja certo ou não seja divertido a menos que você obedeça às mesmas regras que os jogadores obedecem. Algumas vezes os heróis têm sorte e matam um oponente que você planejou ficar na história por muito tempo. Da mesma maneira, algumas vezes as coisas vão contra os heróis e desastres acontecem com eles. Ambos, o Mestre e os jogadores, passam por bons e maus bocados. Essa é uma forma perfeitamente aceitável de jogar, e se existe um método padrão de administrar um jogo, esse é ele.

Uma questão similarmente importante é se os jogadores perceberão que você driblou as regras. Mesmo se você decidir que algumas vezes está bem fraudar um pouco para deixar os heróis sobreviverem para que o jogo possa continuar, não deixe os jogadores cientes dessa decisão. É importante para o jogo que eles acreditem que eles estão sempre em perigo. Conscientemente ou subconscientemente, se eles acreditarem que você nunca deixará coisas ruins acontecerem para os heróis, eles mudarão a forma que eles agem. Sem o elemento de risco, a vitória parecerá menos doce. E se mais tarde algo ruim acontecer a um herói, o jogador pode acreditar que você esteja lhe perseguindo. Se ele sentir que você salva outros heróis quando eles estão em perigo, ele pode se tornar descontente com o jogo.

Quando Coisas Ruins Acontecem com Bons Heróis

Heróis sofrem atrasos, perdem equipamentos preciosos, e algumas vezes morrem. Tudo isso é parte do jogo, quase tanto quanto sucesso, ganhar níveis, receber recompensas, e alcançar grandeza. Mas os jogadores nem sempre aceitam quando algo ruim acontece com seus heróis.

Lembre aos jogadores que coisas ruins acontecem algumas vezes. Desafios são importantes para o jogo. Mencione que atrasos são oportunidades para ter sucesso mais tarde. Assegure ao jogador do herói morto que há um monte de novas oportunidades para novos tipos de heróis que ele não tentou ainda. Os aliados do herói morto irão contar os contos do seu companheiro anos a fio. O jogo continua.

É raro (mas possível) que um grupo inteiro de heróis possa ser destruído. Em tal caso, não deixe isso acabar com o jogo inteiro. Encoraje os jogadores a tentarem novos heróis, talvez de uma classe ou espécie que eles não tenham jogado antes. Até que não é tão ruim – de fato, é uma oportunidade para uma mudança dramática de ritmo. O novo grupo de heróis pode até mesmo ser encarregado de recuperar os corpos dos heróis caídos para um funeral de honra.

Terminando as Coisas

Tente não terminar uma sessão de jogo no meio de um encontro. Deixar tudo suspenso no meio de um combate é uma forma terrível de terminar uma sessão. É difícil manter registro de coisas entre sessões tais como ordem de iniciativa, efeitos dentro do jogo, e outros detalhes de uma rodada a outra. A única exceção para isso é terminar com um suspense dramático. Um fim de suspense dramático é aquele no qual as coisas terminam como alguma coisa monumental que acontece ou alguma virada surpresa de eventos acontece. O propósito disso é manter os jogadores intrigados e excitados até a próxima sessão. Um fim com suspense dramático termina uma sessão logo após o encontro começar, antes dos testes de iniciativa, e você volta a ação com os testes de iniciativa na próxima sessão de jogo.

Se alguém faltou àquela sessão, e você teve que afastar o herói por um momento, certifique-se que há uma forma de trazer esse herói de volta na próxima vez. Algumas vezes, mesmo num suspense dramático, pode funcionar bem. O herói pode vir correndo para o centro das coisas para ajudar seus amigos cercados e ajudar a salvar o dia.

Deixe algum tempo – alguns minutos – no final da sessão para que todo mundo possa discutir o que aconteceu. Ouça suas reações e secretamente descubra mais do que eles gostam e não gostam. Reforce se o que você pensou foram boas decisões e ações espertas da parte deles (a menos que tal informação vá muito além da aventura). Sempre termine as coisas positivamente.

Você pode querer premiar com pontos de experiência no final de cada sessão, ou pode esperar até o fim de cada aventura. Isso é com você. Contudo, a abordagem padrão é dar pontos de experiência no fim de cada aventura, para que os jogadores cujos heróis subiram de nível tenham um tempo entre as aventuras para escolher novas perícias, talentos, aptidões e outras coisa.

Construindo um Encontro

Pela finalidade do RPG Star Wars, um encontro é definido como um obstáculo, uma ameaça ou uma situação (se for um oponente, vários oponentes, ou um perigo) que previne o herói de alcançar um objetivo específico importante para a aventura. Um obstáculo, uma ameaça, ou uma situação pode ser superada através de uma interpretação inteligente, combate, ou uso de perícias. Persuadir um discípulo enlouquecido da Força a se render pode requerer que o herói entre em negociações difíceis ou com risco de vida, enquanto capturar um senhor do crime pode requerer que o herói combata um esquadrão de criminosos ou se infiltre no quartel general do senhor do crime sem desligar o sistema de segurança.

Níveis de Desafio

Cada oponente ou perigo que o herói encara tem um Nível de Desafio (ND), o qual diz ao Mestre o quão forte ele é de se superar. Por exemplo, cada stormtrooper tem um ND, como também cada wampa ou compactador de lixo. Quanto mais oponentes e perigos os heróis encararem de uma vez, mais difícil o encontro e mais pontos de experiência (XP) os heróis ganham por superá-los (veja Premiando com Pontos de Experiência, abaixo).

Um encontro de desafio é aquele que os heróis devem superar com um dano mínimo a moderado neles e alguma perda de seus recursos. Um simples obstáculo, ameaça, ou situação de Nível de Desafio "n" é um desafio para personagem único de nível similar. Por exemplo, um grupo heróico de 1º nível deveria encontrar um stormtrooper desafiante de ND 1. Para acrescentar, 4 stormtroopers de ND 1 pode provar ser um desafio para 4 heróis de 1º nível.

Um desafio difícil é aquele que consome gravemente os recursos dos heróis e pode ser preciso que eles recuem e se recuperem, enquanto um desafio injusto poderia facilmente levar a morte total do grupo. Desafios difíceis e injustos são discutidos abaixo (veja Medindo Encontro do Jeito Difícil).

Complicações: Um encontro será mais difícil acrescentando complicações que dificultem a superação de obstáculos, ameaças, e situações. No geral, adicionar uma complicação a um encontro aumenta o ND de cada obstáculo, ameaça ou situação em 1. Por exemplo, se o herói confronta 4 dróides de batalha de ND 1 e dois deles têm o benefício de cobertura aprimorada (e os heróis não), o Mestre deve tratar os dois dróides com cobertura como ameaças de ND 2 e dar a experiência de acordo com isto. Porém, os dois dróides de batalha sem cobertura ainda seriam contados como ameaças de ND 1.

Circunstâncias Benéficas: Algumas vezes um encontro pode ser mais fácil por circunstâncias além do controle dos heróis. Em tais casos, você deve reduzir pela metade a quantidade de XPs que os heróis ganhem por realizar os objetivos do encontro. Por exemplo, se os heróis se depararem com dois caçadores de recompensas que estão moderadamente feridos de uma batalha anterior, o Mestre pode decidir por recompensar apenas metade dos Xps normais por superá-los. Um Mestre deve evitar reduzir o ganho de XP quando as circunstâncias benéficas são o resultado direto ou indireto de um bom planejamento ou interpretação da parte dos heróis. Por exemplo, se os heróis usam de traição ou suborno para voltar um caçador de recompensa contra o outro, eles devem receber XP completo por ambos os caçadores de recompensas mesmo que o encontro tenha sido facilitado por suas ações.

Medindo Encontro do Jeito Difícil

Criar encontros divertidos e equilibrados é mais arte do que ciência. Porém, as diretrizes seguintes irão ajudá-lo a construir encontros que nem são tão diretos que os jogadores irão se entediar e não são tão difíceis que os heróis não possam sobreviver:

Múltiplos Oponentes: Encontros com dois a seis oponentes funcionam melhor. Deixe o encontro com um só oponente para os "chefes" de Nds maiores como o rancor ou Darth Vader. Evite encontros com mais de uma dúzia de oponentes a menos que você queira fazer os heróis sentirem-se em desvantagem numérica.

Variedade: Os melhores encontros combinam diferentes tipos de obstáculos, ameaças, e situações. Lutar contra quatro soldados rodianos num corredor é muito menos interessante que lutar contra um rodiano nobre, dois soldados rodianos, e o nexu treinado do nobre numa ala de armazena mento cheia de containeres de carga.

Combinando Diferentes NDs: Quando construir encontros que envolvam múltiplas ameaças, obstáculos, ou situações de diferentes Níveis de Desafio, some os vários NDs e divida a soma por 3 (arredondando para baixo). Se o resultado estiver dentro do nível médio dos heróis, provavelmente é um desafio difícil, mas justo para os heróis. Se o resultado estiver 2 ou 3 níveis acima do nível dos heróis, espere um encontro difícil que consuma seriamente as habilidades e recursos dos heróis. Se o resultado é 4 ou mais acima do nível dos heróis, espere que eles tenham uma verdadeira luta em suas mãos, e espere também por um ou mais heróis mortos. Perceba que esses cálculos são baseados na suposição de que haja quatro heróis no grupo. Para cada herói adicional, subtraia 1 do resultado. Para cada herói a menos, adicione 1 ao resultado. O ND combinado do encontro é este resultado ou o maior ND +2, o que for maior.

Aqui estão alguns exemplos de encontros para ilustrar a fórmula:

- Um encontro com quatro troopers clone de ND 2 e um trooper clone elite de ND 3 tem um ND combinado de 11. Dividido 11 por 3 e arredondando para baixo, você tem 3. Baseado nesse resultado, você pode esperar que esse encontro seja um desafio para quatro heróis de 2º, 3º ou 4º nível e um encontro de desafio menor para heróis de níveis maiores.
- Um encontro com dois soldados de elite de ND 15 tem um ND combinado de 30. Dividindo 30 por 3 você tem 10. Baseado nesse resultado você

pode esperar que esse encontro seja um desafio para quatro heróis de 9º, 10º ou 11º nível; um desafio para cinco heróis de 8º, 9º ou 10º nível; ou um desafio para seis heróis de 7º, 8º ou 9º nível.

- Um encontro com um senhor do crime de ND 8 e cinco assassinos de ND 5 tem um ND combinado de 33. Dividindo por 3, você tem 11. Esse encontro é um desafio para quatro heróis de 10º, 11º e 12º nível e um desafio difícil para quatro heróis de 8º e 9º nível. É um desafio injusto para heróis de 7º nível ou inferior. A maioria dos encontros não devem incluir inimigos cujo ND é maior do que 3 níveis do nível médio da equipe.

Premiando com Pontos de Experiência

Heróis recebem pontos de experiência (XP) por superar oponentes, perigos e outros obstáculos que ficam no caminho de realizar os objetivos de uma aventura. Cada oponente ou perigo tem um Nível de Desafio (ND) que determina quantos XPs os heróis recebem por superá-lo, como mostrado na Tabela 14-1: Prêmios em Pontos de Experiência. Perceba que superar um obstáculo nem sempre significa derrotá-lo. Heróis que enganam ou subornam um guarda gamorreano para deixá-los passar devem ganhar XP completos, da mesma forma que se eles tivessem derrotado ele em combate.

O Mestre tem o direito de ajustar o prêmio de XP dependendo de quão rápido ele quer que os heróis ganhem níveis e quão fácil os heróis atinjam seus objetivos. Sempre que possível, o Mestre deve dividir os prêmios em XP igualmente entre os heróis para que eles ganhem níveis na mesma taxa. Uma vez que os heróis acumularem XPs suficientes para ganharem um nível (veja Tabela 3-1: Benefícios Dependentes de Nível e Experiência, página 37), é hora de aumentar a dificuldade dos desafios que eles devem superar.

Iniciando no 6º nível, os heróis ganham menos prêmios em XPs por obstáculos com um ND significantemente menor que seus níveis de personagem. Em algum ponto, ameaças de baixo nível se tornam "fichinha", e pouca experiência pode ser ganha ao superá-los. Os heróis recebem um décimo de XPs por qualquer Nível de Desafio igual ou menor que a média dos níveis dos heróis -5. Por exemplo, um grupo de heróis de 6º nível recebe 20 XP por derrotar um stormtrooper de ND 1 (ao invés de 200 XP).

Outras Recompensas

Além dos pontos de experiência, os heróis podem ganhar outras recompensas pelas suas ações. Como regra geral, um encontro justo, mas ainda assim desafiador, deve render aos heróis recursos iguais à média dos seus níveis x 2000 créditos para serem divididos igualmente entre eles. Encontros fáceis devem render metade dos recursos ou nenhum, e encontros difíceis devem dar pelo menos 50% a mais. Você não deve distribuir os recursos no fim de cada encontro; geralmente é melhor guardar a recompensa dos heróis até o final de cada aventura, na forma de um pagamento total dado a eles por completar os objetivos da aventura.

Os recursos podem ter várias formas diferentes, como descrito abaixo. Para fim de comparação, todos os recursos são medidos em créditos.

Tabela 14-1: Prêmios em Pontos de Experiência

Nível de Desafio	Prêmio em XP[1]
0	0
1	200
2	400
3	600
4	800
5	1000
6	1200
7	1400
8	1600
9	1800
10	2000
11	2200
12	2400
13	2600
14	2800
15	3000
16	3200
17	3400
18	3600
19	3800
20	4000

[1] Divida o prêmio em XP pelo número de heróis no grupo para determinar quantos XP cada herói recebe. Os heróis recebem um décimo do XP para qualquer coisa com um Nível de Desafio igual ou menor que seus níveis de personagens -5.

Créditos

Para muitos personagens, não há recompensa melhor do que o dinheiro vivo. Esta categoria inclui títulos de crédito, depósitos eletrônicos de créditos em uma conta do personagem (se o personagem possuir um chip de crédito), moedas de créditos, ou bens comerciais (geralmente metais preciosos).

Os créditos podem ser encontrados durante o curso de uma aventura – dentro de um cofre num palácio de um senhor do crime hutt, na forma de bens comerciais encontrados num cargueiro, ou talvez mesmo nos bolsos ou bagagem de um inimigo derrotado. Porém, os heróis prefiram receber o montante de suas riquezas de um benfeitor agradecido por trabalhos bem feitos.

Equipamentos

Heróis invariavelmente adquirem novos equipamentos no curso de uma aventura, recuperando eles do campo de batalha, pegando dos inimigos que eles derrotaram, ou roubando de um lugar não tão seguro (tal como o porão de uma espaçonave capturada ou um armazém precariamente defendido).

Seja sábio quando der equipamentos valiosos como recompensa. Se os heróis encontrarem equipamentos de alto valor freqüentemente, eles tenderão a gastar vários minutos depois da batalha saqueando os corpos em busca de equipamentos úteis e mais tarde tentando vendê-los nas ruas, e isso pode rapidamente descarrilar ou atrasar a aventura.

Sempre aponte excelentes equipamentos que você quer que os heróis tenham ("O rifle de franco atirador do batedor parece intacto, e você pode ver uma mira telescópica instalada nele"). Enquanto isso, nunca mencione equipamentos mundanos que não parecem ser úteis, ou enfatize porque o equipamento é tanto inútil ou indesejável ("A pistola blaster do contrabandista está suja e enferrujada. Uma imitação barata de um modelo da BlasTech. Você duvida que ele alguma vez tirou um tempo para limpar ou fazer uma manutenção na arma"). Se seus jogadores ainda gastam muito tempo saqueando, você deve forçar rigidamente as regras de carga (veja página 147) e subtrair o valor do equipamento salvo das recompensas que você der para eles.

Construindo uma Aventura

Uma aventura – algumas vezes chamada de missão – é uma coleção de encontros próximos designados para se encaixarem, criando uma linha de história convincente para o jogo. Algumas aventuras são apenas pequenos episódios na campanha ou interlúdios entre aventuras longas. Outras representam missões significantes, enquanto ainda outras formam a espinha dorsal da campanha.

Quando construir uma campanha, aventura ou encontro, tente pensar em termos de objetivos heróicos. O que os heróis devem alcançar ou realizar? Um objetivo heróico geralmente inicia com uma descrição verbal que melhor define a ação requerida: capture, derrote, descubra, destrua, escape, encontre, negocie, obtenha, proteja, resgate, e sobreviva são bons exemplos. Uma vez que você tenha um verbo adequado, exponha os detalhes: Resgate a princesa da cela de detenção. Capture os planos da mais nova super-arma do Imperador. Negocie uma passagem segura a bordo do transporte espacial do contrabandista.

Cada encontro deve ter um objetivo específico atingível que os heróis possam alcançar. Por exemplo, um encontro deve requerer que os heróis obtenham um cilindro de código de um criminoso rodiano. A estrutura do encontro pode ser tão simples quanto encurralar o criminoso na cantina ou tão complexo quanto uma perseguição de speeder terrestre através das

ruas sujas de Mos Eisley. (Capturar o criminoso vivo pode ser um objetivo secundário ou adicional.) Se os heróis obtêm ou não o cilindro de código irá determinar ou afetar seus objetivos em encontros subseqüentes.

Assim como cada encontro tem um objetivo definido claramente, também o tem cada aventura. Para aventuras curtas, o objetivo deve ser simples: Encontre R2-D2 no deserto de Tatooine e traga-o de volta seguro. Uma aventura mais longa deve ter um objetivo principal que pode ser realizado apenas depois dos heróis executarem objetivos de encontros menores e superarem vários obstáculos. Por exemplo, um objetivo principal de uma aventura pode ser destruir uma nova super-arma Imperial, mas realizar esse objetivo requer que os heróis capturem um espião Imperial, descubram a localização do complexo de construção da super-arma, se infiltrem no complexo, derrotem as forças Imperiais na sala de controle do complexo, e ativem a autodestruição da super-arma.

Uma campanha não precisa ter um objetivo claro (particularmente quando ela começa), mas deve ter um tema ou um contexto. Quando Luke e bem encontram Han e Chewbacca em Mos Eisley, eles (e seus "jogadores", nesse modelo) não tinham idéia que o principal final de sua "campanha" seria a destruição do Império e o estabelecimento da Nova República. Porém, o Mestre dessa "campanha" provavelmente teve a boa idéia de que esses heróis viriam a se envolver com a Rebelião durante a campanha, e o Império seria a primeira oposição. (veja Construindo uma Campanha na próxima página.)

O Que Torna uma Aventura Excitante?

Criar uma aventura memorável requer mais que apenas uma trama interessante ou um grande final. Lembre-se que em muitos casos os heróis não serão capazes de ver as maquinações nos bastidores dos vilões e o emaranhado de tramas inteligentes que ocorrem na ponte de uma espaçonave Imperial. Enquanto você quer que suas aventuras pareçam que vieram de um filme, você nem sempre pode contar com técnicas que os produtores de cinema usam. Aqui tem alguns truques para ajudá-lo a manter suas aventuras memoráveis e excitantes.

Interações Intrigantes

Muito freqüentemente, jogadores (e Mestres) vêem uma aventura como algo mais do que uma seqüência de tiroteio separada por "conversas". Isso engana uma das partes mais influentes da interpretação do jogo: interpretar um papel. Além de criar personagens interessantes, o Mestre deve tratar esses personagens mais do que apenas apoio de papelão para interagirem e depois serem descartados.

Em geral, jogue com um personagem do Mestre assim como um jogador jogaria com um herói – faça qualquer ação que o personagem faria, assumindo que a ação é possível. É por isso que é importante determinar uma visão geral e características do personagem do Mestre antes do tempo se possível, para então você saber como interpretar o personagem apropriadamente.

Quando um personagem do Mestre interage com os heróis, o Mestre determina a atitude inicial dele (hostil, arredio, indiferente, amistoso, ou prestativo). Um herói deve tentar influenciar essa atitude com um teste de Persuasão. Porém, nem todas as interações requerem um teste. Chamar um wookiee de "carpete ambulante" pode mudar o comportamento dele de indiferente para hostil. Isso não precisa de uma jogada – apenas as palavras e ações certas – para deixar alguém mais hostil. No geral, um herói não pode repetir tentativas para influenciar alguém.

Embora um personagem do Mestre possa usar a perícia Persuasão para influenciar outro personagem dele, as atitudes dos heróis nunca são influenciadas por um teste de perícia – os jogadores sempre as decidem.

Adversários Dignos

Enquanto estiver tudo bem para os heróis ceifarem Algumas fileiras de dróides de batalha ou stormtroopers durante uma aventura, esse tipo de encontro rapidamente se torna cansativo. Certifique-se de incluir adversários competentes para os heróis encontrarem, não importa se forem inimigos comuns, arqui-vilões, ou até mesmo frustrações ocasionais.

Um erro fácil é fazer um adversário poderoso demais, acreditando que os heróis o considerariam "fácil demais" a não ser que seu oponente fosse outro Darth Vader. Nem todos os oponentes têm que ser um Lorde Negro dos Sith. Um inimigo interpretado de maneira inteligente pode geralmente parecer muito mais poderoso do que aparenta no papel.

Do mesmo modo, nada é mais desapontador do que uma batalha no maior clima com um vilão que tem um queixo de vidro. Se você sabe que seu vilão irá encarar os heróis em combate, certifique-se que ele possa enfrentá-los (ou tenha boa assistência de seus subordinados).

Combates Excitantes

Uma razão dos duelos de sabres-de-luz nos filmes de Star Wars serem tão excitantes é que eles acontecem em lugares interessantes. De uma batalha ao logo de um peitoril estreito sobre a Cidade das Nuvens a um duelo mortal interrompido por saltos e campos de energia se abrindo e fechando, esses elementos adicionam valor às cenas de combates tradicionais.

Enquanto qualquer combate pode ser excitante, você deve ocasionalmente fazer com que os heróis encarem oponentes num ambiente não tradicional. Algumas vezes, combates montados (ou combates aéreos montados) podem fornecer uma mudança de ritmo. Ambientes submersos podem ser interessantes também. Uma pequena lista de outras sugestões aparece abaixo. Para mais idéias, veja os filmes e leia os romances e revistas em quadrinhos de Star Wars.

Escapes Ousados

Algumas vezes os heróis são capturados. Isso acontece o tempo todo nos filmes. Quando parece ser muito fácil para os bandidos simplesmente matar

os heróis naquele ponto, é mais interessante e divertido "deixá-los vivos". Talvez os vilões planejem interrogá-los, ou talvez os heróis valham mais para eles vivos.

Quando os heróis são deixados inconscientes ou de outra forma forçados a se renderem, o jogo não está acabado. Muito pelo contrário! Ao invés disso, tente colocar uma situação na qual os heróis podem tentar um escape ousado, tanto sozinhos quanto com alguma ajuda inesperada. Em O Império Contra-Ataca, Leia e Chewbacca escapam da custódia Imperial com a inesperada ajuda de Lando Calrissian. Em O Retorno de Jedi, os heróis escapam das garras de Jabba, o hutt, através de sabedoria, trabalho em equipe e guinada de sorte. Escapes ousados são ganchos de histórias de boas aventuras e uma oportunidade para heróis transformarem uma situação infeliz numa situação vantajosa.

Encontros Compostos

Você pode animar um cenário chato adicionando novos elementos depois que as ações já tiverem iniciado. Depois que os jogadores acharem que eles sabem o que está acontecendo, faça o encontro mais complexo adicionando numa nova ameaça, um novo objetivo ou uma nova oportunidade. O modo mais simples de um encontro composto é adicionar um novo inimigo no meio de uma luta. Se o grupo de assassinos atacar os heróis numa cantina, deixe que o caçador de recompensas líder apareça 4 rodadas depois. Similarmente, se os heróis estão convencidos que o foco deles de uma luta em Mos Eisley é derrotar alguns stormtroopers, eles não estarão esperando um estouro de banthas.

É importante lembrar o Nível de Encontro total de um encontro composto. Os heróis não tiveram a chance de se recobrar e se curar desde o início de um encontro, então qualquer coisa que eles encararem é parte do mesmo encontro, e deve ser somado para determinar o Nível do Encontro. É levemente fácil lidar com inimigos que atacam algumas rodadas depois (desde que nem todos os inimigos possam atacar os heróis logo no início), mas no geral você não quer jogar mais desafios para os heróis apenas porque eles estão atrasados. Um encontro composto é uma boa forma de um típico cenário se tornar mais interessante, não uma forma de enfiar mais adversários do que os heróis conseguem lidar.

Por exemplo, os heróis sabem que um Inquisidor Imperial os está caçando para capturar seus membros Sensitivos à Força. Eles foram atacados por suas tropas uma vez , e agora sabem quão violentos esses personagens não-heróicos são. Quando os heróis estão tentando convencer um sucateiro a vender- hes um datapad com informações importantes, as tropas do Inquisidor atacam.

O sucateiro se esconde primeiramente, mas na terceira rodada ele grita que está indo embora e se os heróis quiserem o datapad, eles que peguem. Ele joga o datapad sobre uma esteira rolante, onde dá direto num fundidor. Na próxima rodada, os guardas locais aparecem e também começam a atirar nos heróis. Não apenas eles têm que superar duas vezes mais adversários, mas também têm que alcançar o datapad antes que o mesmo seja derretido.

Construindo uma Campanha

O termo "campanha" refere-se ao andamento do jogo criado pelo Mestre, um conjunto interligado de aventuras ou missões que segue a aventura de um grupo de heróis. Uma campanha deve ter um andamento de linha histórica única – tal como a derrota do Império – ou várias tramas pequenas. A trilogia "clássica" (Uma Nova Esperança, O Império Contra- Ataca, e O Retorno de Jedi) é um exemplo de uma campanha um andamento de linha histórica única. Nessa "campanha" nós seguimos as aventuras de um grupo central de heróis – um grupo que muda pouco com o tempo assim como heróis individuais vêm e vão – os quais geralmente trabalham juntos para realizar seus objetivos.

Criar uma boa campanha de Star Wars é mais do que apenas juntar um monte de aventuras. As diretrizes abaixo devem ajudá-lo a criar uma campanha grande e rica que será divertida para ambos os jogadores e Mestre.

Crie um Contexto

Antes de qualquer outra tarefa na construção de uma campanha, você deve decidir o contexto no qual os jogadores podem colocar (e interpretar) seus heróis. Enquanto esse contexto não tem que ser óbvio para os jogadores no início da campanha (e realmente pode mudar conforme os jogadores continuam), ele ajuda grandemente o Mestre em projetar objetivos de aventuras e encontros para o jogo.

Claro, esse contexto irá variar dramaticamente baseado na era na qual sua campanha está estabelecida. Um enredo de história apropriado para heróis da Rebelião pode não ser bem apropriado para os dias da Velha República. Uma variedade de opções de contexto existe no RPG de Star Wars, um pouco das quais estão listadas abaixo.

- Rebeldes tramando a queda do Império
- Enviados do Conselho Jedi procurando por evidências dos Sith
- Diplomatas trabalhando para o Senado Galáctico adotar a paz e a harmonia na galáxia
- Representantes da Nova República encarregados de caçar remanescentes do Império
- Comerciantes privados procurando ganhar riqueza e influência
- Membros de uma equipe mercenária querendo trabalhar pelo maior lance

Incorporando Personagens Interessantes do Mestre

É seu trabalho interpretar todo mundo na galáxia que não seja um dos heróis. Essas pessoas são todos os seus personagens, variando dos mau-humorados jawas que venderam aos heróis seus dróides astromecs, ao Lorde Sith vil determinado a destruir a Rebelião, ou o senhor do crime hutt enfiado no deserto de Tatooine.

A maioria dessas pessoas cuida de suas próprias vidas, distraídas das ações dos heróis e eventos ao redor delas. Pessoas ordinárias que eles conhecerem num espaço-porto não irão percebê-los como sendo diferentes de qualquer um a menos que os heróis façam algo para chamar a atenção. Em resumo, o resto da galáxia não sabe que os heróis são, de fato, heróis. E também não os trata diferente de qualquer um, dando-lhes oportunidades especiais (ou penalidades especiais), ou dando-lhes nenhuma atenção especial. Os heróis devem contar com suas próprias ações. Se eles são espertos e gentis, eles fazem amigos e ganham respeito. Se eles são tolos e imprudentes, eles fazem inimigos e ganham a inimizade de todos.

À medida que você realiza sua campanha, você precisará interpretar todo tipo de personagem. Use as dicas seguintes para criar e controlar personagens interessantes.

Vilões e Oponentes

Vilões e oponentes fornecem um escape para interpretação que é único para um Mestre. Interpretar os inimigos dos heróis é uma das principais tarefas, e uma das responsabilidades mais divertidas. Quando criar oponentes para os heróis, mantenha o seguinte em mente.

Vilões Plausíveis: Elabore os inimigos. Pense bem sobre por que os inimigos estão fazendo o que eles fazem, por que eles estão, onde eles estão, e como eles irão interagir com tudo ao seu redor. Se você pensar neles como somente bandidos para os heróis derrotarem, assim pensarão os jogadores.

Vilões Inteligentes: Faça os inimigos espertos e ricos em recursos como eles deveriam ser – nem mais, nem menos. Um trandoshano médio pode não ser o melhor estrategista, mas os hutts são muito inteligentes e geralmente têm esquemas e uma grande possibilidade de planos.

Vilões Falíveis: Os vilões não conhecem tudo, e até mesmo vilões espertos algumas vezes têm conclusões erradas. Evite a tentação de fazer seus vilões oniscientes e deixe os heróis surpreenderem eles de vez em quando. Isso irá fazer seus vilões parecerem mais realistas e ajudará os jogadores a sentirem-se como se eles tivessem a vantagem de vez em quando.

Lacaios: Dê aos seus principais vilões subordinados, empregados, guarda-costas, e outros lacaios sempre que possível. Ao mesmo tempo, não negue aos heróis a satisfação de eventualmente ter a oportunidade de derrotar os vilões principais.

Aliados

Muitos aliados fornecem assistência aos heróis na forma de informação, recursos, ou lugares seguros para se esconderem do Império. Esses aliados podem ser amigos, parentes, amigos de escola, ex-colegas de trabalho, ou qualquer um que os heróis tenham conhecido durante suas aventuras. O

Mestre deve planejar tais personagens com tantos detalhes quando necessários para a campanha. Ao menos, um nome, espécie, e personalidade devem ser incluídos nas anotações do Mestre. Aliados irão ter atitudes de amizade ou auxílio para com os heróis.

Em raras ocasiões, os heróis podem ter aliados que se unirão a eles em suas missões. Isso é muito útil quando o grupo de heróis é pequeno ou não cobrem as perícias requisitadas para uma aventura. Tanto o Mestre quanto um dos jogadores pode interpretar esse tipo de personagem. Tenha cuidado em não usá-los demais, porque você não quer que os jogadores (e seus heróis) se tornem confiantes neles.

Construa Eventos de Campanha

Uma vez que você tenha terminado de estabelecer a campanha, não ache que o trabalho está terminado. Sem um ambiente vivo e reativo, mesmo os mais excitantes contextos irão ser tornar estagnados. Use o que precede e prepare-se para o que está vindo. Isso é o que faz uma campanha diferente de uma série de aventuras não relacionadas. Algumas estratégias para manter uma campanha pela construção no passado incluem usar personagens repetidos fazendo com que os heróis formem relacionamentos além das aventuras imediatas, mudando o que os heróis sabem, atingindo onde dói neles, preparando os heróis para o futuro, e precedendo eventos vindouros.

Repetindo Personagens: Ao passo que isto inclui Tarnree, o barman que está lá toda vez que os heróis visitam Mos Eisley, isso se estende ao outros personagens também. O estranho misterioso que eles viram num beco de Coruscant reaparece em Naboo, revelando sua identidade e intenções reais. O oficial ladino responsável por incitar rebelião volta desta vez com uma tripulação pirata ao seu comando. O outro Jedi que os heróis derrotaram por uma posição de privilégio como Enviado do Conselho aparece novamente, depois que ele foi para o lado negro. O malandro que ajudou o herói a libertar a princesa retorna bem a tempo para o clímax da batalha. Usar exageradamente personagens repetidos pode fazer as coisas parecerem artificiais, mas quando você usa personagens existentes com prudência, não apenas dá realismo, mas também lembra aos heróis do seu próprio passado, reafirmando seus lugares na campanha.

Relacionamentos Profundos: Os heróis fazem amizade com um garçom local e o visitam sempre que estão na cidade, só para ouvir outras de suas piadas. Um herói se apaixona por uma princesa, e finalmente, eles se casam. Old Yaris, um soldado aposentado, considera os heróis como os filhos que ele nunca teve. Os gungans de Otoh Gunga entregam um presente para os heróis todo ano no aniversário da vitória heróica dos personagens contra um exército de dróides de batalha. Esses relacionamentos acrescentam detalhes à campanha.

Mude o Que os Heróis Sabem: O Senador de Corulag foi substituído por um usurpador. As rotas de comércio uma vez perigosas agora estão seguras, graças ao aumento de patrulhas. Um grupo poderoso de corsários derrotou a maioria dos piratas na área. Mude alguns detalhes que você já tenha estabelecido. Você estabelece o que os jogadores sabem agora e o que eles sabiam antes mais firmemente na cabeça deles. Eles também irão ficar intrigados em saber por que as coisas mudaram.

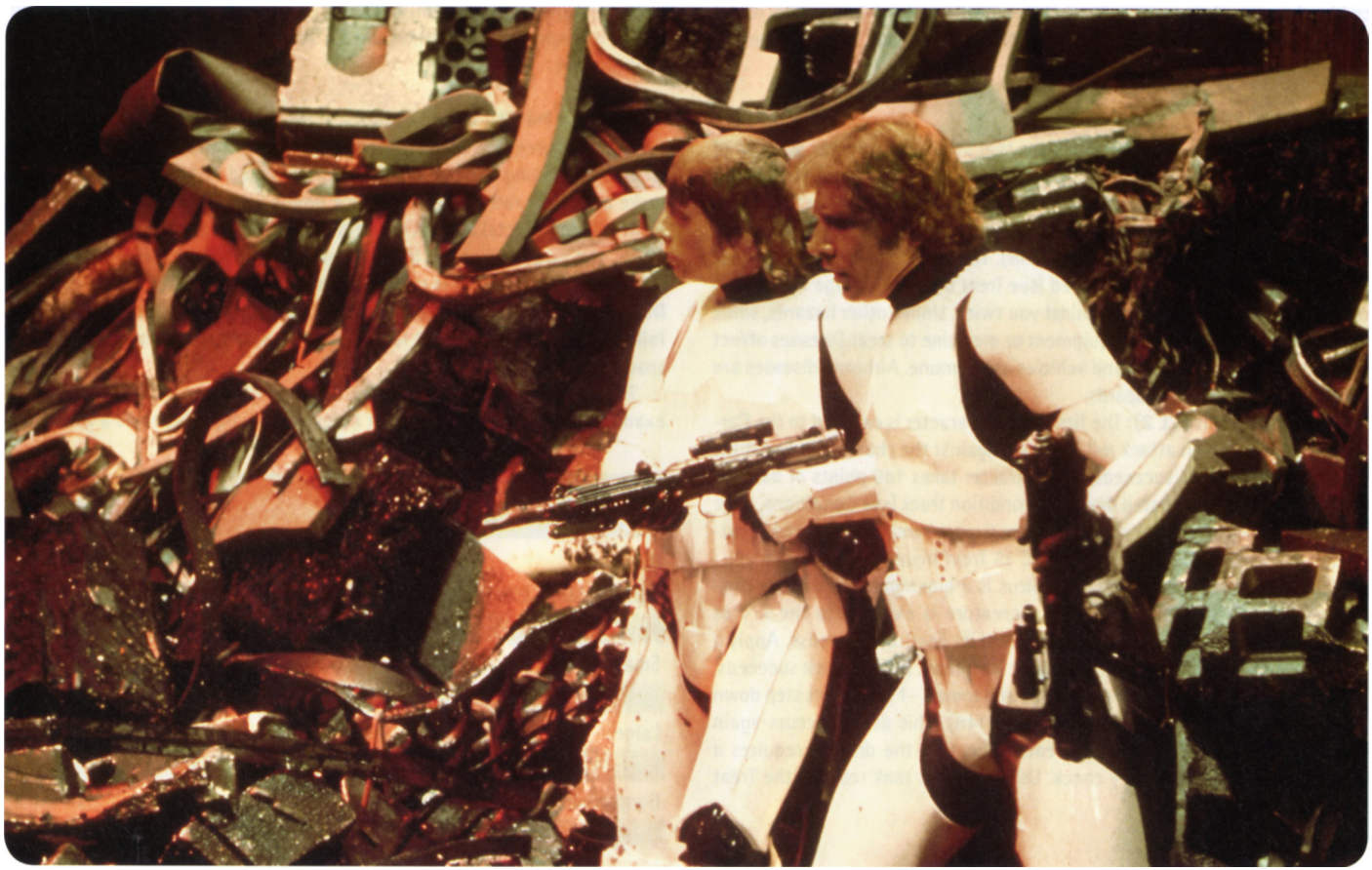
Acerte-os Onde Dói Neles: Se um herói se enturmou com o garçom no espaço-porto, então decida que seu filho foi um entre os seqüestrados quando os Imperiais atacaram. Se os heróis realmente curtem visitar Mos Espa, coloque Mos Espa no caminho da pior tempestade de areia da história. Não exagere nisso, ou os heróis nunca se amarrarão a nada temendo que aquilo será posto em perigo. Essa estratégia funciona como um motivador poderoso quando usado com moderação.

Precedendo Eventos Vindouros: Se você sabe que mais tarde na campanha você quer que uma ordem de Jedi das Trevas saia do anonimato e comece a caçar os Jedi, preceda esse evento antecipadamente. Faça com que os heróis ouçam rumores sobre Jedi das Trevas, ou mesmo vejam evidências deles numa aventura não relacionada muito antes deles caçarem e destruírem os Jedi. Isto irá tornar a aventura muito mais significante. Colocar cuidadosamente informações em aventuras anteriores enquanto dar dica de eventos futuros ajuda a tecer uma campanha num todo.

Perigos

Um "perigo", em termos de jogo, inclui qualquer efeito que possa causar dano, mas não tem um bloco próprio de estatísticas. Muitos perigos são riscos de contaminação que afetam qualquer um ou qualquer coisa que vier a ter contato com eles. Um deserto escaldante, uma atmosfera tóxica ou corrosiva, e uma doença viral são todos exemplos de perigos.

Os perigos afetam criaturas orgânicas, máquinas ou ambos. Um perigo determina seu efeito fazendo uma jogada de ataque contra um dos valores de defesas do alvo; se o ataque obtiver sucesso, o alvo sofre os efeitos do perigo, incluindo o dano que pode requerer ações especiais para tratar. Um perigo pode afetar todos os alvos dentro de uma área ou um alvo único, dependendo da sua natureza e área.



Ácido

Ácido corrosivo causa dano ao contato.

Ácido (ND 2): Quando um alvo entrar em contato com ácido, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 2d6 pontos de dano ácido. Se falhar, o alvo leva metade do dano naquela rodada. Esse ataque se repete a cada rodada até que o ácido seja lavado ou tratado (exigindo um teste de Tratar Ferimento contra CD 15 e um kit médico).

Perigos Atmosféricos

Perigos atmosféricos não podem ser evitados, embora equipamentos possam algumas vezes proteger o personagem deles. Perigos atmosféricos não são considerados efeitos de área.

Atmosfera Corrosiva (ND 4): Uma atmosfera corrosiva tem elementos químicos que podem corroer tudo, de blindagem até a carne. A cada rodada que o personagem estiver exposto a uma atmosfera corrosiva, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do personagem. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 2d6 pontos de dano ácido. Se falhar, o alvo leva metade do dano naquela rodada.

Atmosfera Tóxica (ND 6): Uma atmosfera tóxica está cheia de elementos químicos que causam danos a maioria dos seres vivos. A cada rodada que a criatura estiver exposta a uma atmosfera corrosiva, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do personagem. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 1d6 pontos de dano e cai 1 passo persistente no marcador de condição (veja Condições, página 155). Se falhar, o alvo recebe metade do dano naquela rodada e não cai um passo no marcador de condição.

Vácuo (ND 8): Quando uma criatura é exposta ao vácuo, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do personagem. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 1d6 pontos de dano e cai 2 passos persistentes no seu marcador de condição. Se falhar, a criatura não recebe dano, mas cai 1 passo no marcador de condição. O alvo não pode voltar a subir no marcador de condição até que ele retorne a uma atmosfera respirável. Uma criatura inconsciente pela exposição ao vácuo automaticamente recebe um dano cumulativo de 1d6 pontos de dano a cada rodada (ou seja, 1d6 na primeira rodada, 2d6 na segunda, 3d6 na terceira e por aí vai). Se esse dano exceder o limite de dano da criatura, ela morre.

Cegueira

Uma criatura cega não pode ver e recebe uma penalidade de -2 na sua Defesa de Reflexos, perde seu bônus de Destreza para Defesa de Reflexos (se tiver), se movimenta à metade do deslocamento, e recebe uma penalidade de -5 em seus testes de Percepção. Todos os oponentes são considerados como se estivessem em camuflagem total (página 165) para criaturas cegas. Todos os testes e ações que dependem da visão (tal como ler) automaticamente falham.

Perigos por Esmagamento

Alguns perigos, tais como portas ou paredes hidráulicas, podem causar dano contínuo por esmagamento para qualquer um ou qualquer coisa que fique preso nelas. Os perigos por esmagamento exigem uma jogada de ataque enquanto o alvo está completamente dentro deles.

Compactador de Lixo (ND 10): As poderosas paredes hidráulicas de um compactador de lixo normalmente levam 10 rodadas para se fecharem. Qualquer criatura dentro dele uma vez que ele se feche completamente, lrecebe 10d6 de pontos de dano por rodada (sem exigir jogada de ataque). Depois de 5 rodadas, as paredes se recolhem, levando 10 rodadas para se abrirem completamente.

Doença

Doenças são vírus e outros organismos que atacam o sistema imunológico de criaturas vivas. Perigos de doenças sempre atacam a Defesa de Fortitude, ignorando bônus de equipamentos para Defesa de Fortitude, redução de dano, e taxa de escudo. Eles causam condições persistentes se eles fizerem o personagem cair no marcador de condição (veja Condições, página 155). A condição persistente não pode ser removida até que a doença seja curada (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76) ou até a doença falhar duas vezes na sua jogada de ataque contra o personagem. Diferente de outros perigos, algumas doenças requerem equipamentos ou remédios especiais para serem tratadas. As doenças atacam apenas criaturas vivas; dróides e veículos são imunes. Doenças que estão no ar são consideradas perigos atmosféricos.

Resfriado de Cardooine (ND 2): Na primeira vez que um personagem for exposto ao resfriado de Cardooine, faça uma jogada de ataque (1d20+2) contra a Defesa de Fortitude do personagem. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 1d6 de pontos de dano e cai 1 passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Esse ataque ocorre novamente a cada dia que a doença permanecer sem tratamento. Tratar a doença requer um sucesso no teste de Tratar Ferimentos contra CD 15.

Vírus Krytos (ND 5): O vírus Krytos é uma doença produzida pela bioengenharia do Império. Na primeira vez que a criatura for exposta ao vírus Krytos, faça uma jogada de ataque (1d20+10) contra sua Defesa de Fortitude. Aplique uma penalidade de -5 à jogada de ataque se o alvo for humano. Se o ataque tiver sucesso, a criatura recebe 2d6 pontos de danos e cai 1 passo no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Esse ataque ocorre novamente a cada dia que a doença permanecer sem tratamento. Tratar a doença requer um sucesso no teste de Tratar Ferimentos contra CD 20. Usar um tanque de bacta reduz a CD para 15.

Temperaturas Extremas

O duro deserto de Tatooine ou os ventos frios de Hoth podem rapidamente superar até mesmo o mais forte dos heróis e criaturas mal-equipadas para lidarem com tais condições rapidamente sucumbem a insolação ou hipotermia. Temperaturas extremas não são consideras como efeito de área.

Calor ou Frio Extremo (ND 4): A cada hora que a criatura estiver exposta ao calor ou frio extremo, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a De-

fesa de Fortitude do personagem. Se o ataque tiver sucesso, o personagem recebe 2d6 pontos de dano por insolação ou hipotermia e cai 1 passo no marcador de condição (veja Condições, página 155). Se o ataque falhar, o personagem recebe metade do dano e não cai no marcador de condição. Vestimenta ou armadura pesada fornece um bônus de equipamento de +5 para a sua Fortitude de Defesa para resistir a frio extremo, mas impõe uma penalidade de -5 à sua Defesa de Fortitude para resistir ao calor extremo.

Uma criatura sofrendo de insolação ou hipotermia não pode ganhar novamente pontos de vida ou melhorar em seu marcador de condição até que passe uma hora em um ambiente normal.

Objetos em Queda

Assim como criaturas levam dano quando elas caem, também levam dano quando são acertadas por objetos em queda. Quando uma criatura pode ser atingida por um objeto em queda, faça uma jogada de ataque (usando o bônus de ataque listado na Tabela 14-2: Dano por Objetos em Queda) contra a Defesa de Reflexos do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o alvo recebe o dano listado. Se o ataque falhar, o alvo recebe metade do dano. Isso é considerado um ataque de área. Objetos de Tamanho Miúdo e Diminuto são muito pequenos para causarem dano, independente da distância da queda. Um objeto em queda deve cair inteiro ou parcialmente no espaço de combate da criatura para causar dano a ela.

O Mestre pode ajustar o dano dependendo das circunstâncias. Por exemplo, um objeto Colossal pode ser extremamente leve (tipo um balão de passageiros cheio de gás). Objetos que são forçados para baixo (tipo um pistão numa fábrica de dróides ou uma porta se fechando) causam dano como se eles fossem duas categorias de tamanho maiores do que eles são realmente. Além disso, se o alvo é pelo menos três categorias de tamanho menor do que o objeto em queda, o alvo não pode se mexer a menos que ele tenha sucesso num teste de Força para levantar o objeto (veja Tabela 14-2 para CD de teste de Força) ou uma CD de 15 num teste de Acrobacia para se rastejar por baixo dele. O Mestre pode modificar as CDs para cada um dos testes baseado nas circunstâncias; por exemplo, um personagem pode se encontrar preso embaixo de um objeto que tem aberturas ou lacunas que o permita sair.

Tabela 14-2: Dano por Objetos em Queda

Tamanho do Objeto	Exemplo(s)	Bônus de Ataque	Dano	CD do Teste de Força
Minúsculo	Blaster, datapad	-5	1d4	–
Pequeno	Rifle blaster	-2	1d6	–
Médio	Armário, armadura pesada	+0	2d6	5
Grande	Moto speeder	+2	4d6	10
Enorme	Speeder terrestre	+5	8d6	15
Imenso	Caça estelar	+10	12d6	20
Colossal	AT-AT	+20	20d6	25

Dano por Queda

Quando uma criatura, dróide, objeto ou veículo cair, faça uma jogada de ataque (1d20+20) contra sua Defesa de Fortitude. Se o ataque obtiver sucesso, o objeto recebe 1d6 pontos de dano para cada 3 metros caídos (até um máximo de 20d6 de dano). Se o ataque falhar, o objeto recebe apenas metade do dano. Um personagem ou um dróide em queda também cai prostrado (veja Alvos Prostrados, página 169).

Acrobacia: Se você for treinado na perícia Acrobacia, você pode reduzir o dano que você recebe de uma queda com um sucesso no teste de Acrobacia (veja página 63). Se o teste tiver sucesso e você não levar dano da queda, você cai em pé.

Fogo

Uma criatura ou personagem que leva dano por fogo também pega fogo. Para cada rodada que a criatura esteja pegando fogo, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude. Se o ataque tiver sucesso, o personagem leva 1d6 de pontos de dano por fogo; se falhar, o alvo leva apenas metade do dano. Um personagem pode apagar as chamas como em rodada de ação completa.

Veneno

Em O Ataque dos Clones, Zam Wesell tenta assassinar a Senadora Padmé Amidala usando uma criatura tipo centopéia chamada kouhuns. Mais tarde, Zam é morto por um dardo-sabre envenenado de Kamino. Em A Ameaça Fantasma, os neimodianos bombearam gás para dentro da sala de conferência de seu couraçado da Federação do Comércio numa tentativa vã de matar Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi.

Perigos de venenos são toxinas que podem ser ingeridas, inaladas ou contraídas através de contato. Elas sempre atacam a Defesa de Fortitude de um alvo, ignorando bônus de equipamento para a Defesa de Fortitude, redução de dano e taxa de escudo. Elas causam condições persistentes se fizerem o alvo cair no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). A condição persistente não pode ser removida até que o veneno seja curado (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76) ou até o veneno falhar duas vezes na sua jogada de ataque contra o alvo. Venenos de contato podem ser aplicados a armas; quando uma arma envenenada causa dano ao alvo, o veneno então faz seu ataque contra a Defesa de Fortitude do alvo.

Uma criatura que morre por dano por envenenamento pode ser revivida (veja a habilidade de ressuscitar da perícia Tratar Ferimentos, página 76). No entanto, reviver uma criatura não remove o veneno de seu sistema; o veneno deve ser tratado separadamente.

Um personagem usando uma máscara de respiração funcional (veja página 143) é imune a venenos inaláveis, incluindo gases e atmosferas tóxicas. Os venenos afetam apenas criaturas vivas; dróides e veículos são imunes.

Dioxis (ND 8): Dioxis é um gás inalável. A cada rodada que a criatura viva estiver exposta ao dioxis, faça uma jogada de ataque (1d20+10) contra a Defesa de Fortitude. Se o ataque tiver sucesso, o alvo recebe 4d6 pontos de dano e cai 1 passo no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Se o ataque falhar, o alvo recebe apenas metade do dano e não cai no marcador de condição. O veneno ataca a cada rodada até ser curado com um sucesso no teste de Tratar Ferimentos contra CD 25.

Pastilhas Nocauteantes (ND 2): Quando uma criatura ingerir uma pastilha nocauteante, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o alvo cai 1 passo no seu marcador de condição. O veneno ataca a cada rodada até ser curado com um sucesso no teste de Tratar Ferimentos contra CD 15.

Veneno Paralisante (ND 5): Quando o veneno paralisante for injetado numa criatura viva, faça uma jogada de ataque (1d20+10) contra a Defesa de Fortitude do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o alvo cai 1 passo no seu marcador de condição. Se o ataque falhar, o alvo recebe apenas metade do dano e não cai no marcador de condição. Um alvo que caiu até o final do marcador de condição pelo veneno é imobilizado. O veneno ataca a cada rodada até ser curado com um sucesso no teste de Tratar Ferimentos co-contra CD 15.

Radiação

Perigos radioativos sempre atacam a Defesa de Fortitude, ignoram redução de dano e taxa de escudo, e causam condições persistentes se eles fizerem o alvo cair no marcador de condição (veja Condições, página 155). A condição persistente não pode ser removida até a radiação ser curada (veja a perícia Tratar Ferimentos, página 76).

A cada rodada que a criatura for exposta a doses nocivas de radiação, faça uma jogada de ataque (1d20 + o bônus de ataque da radiação) contra a Defesa de Fortitude. Se o ataque falhar, o alvo ignora a radiação e não sofre seus efeitos. Se o ataque tiver sucesso, o alvo cai 1 passo persistente no seu marcador de condição (veja Condição, página 155) e recebe uma quantidade de dano por radiação baseada na força da radiação, como mostrado na Tabela 14-3: radiação. O ND do teste de Tratar Ferimentos para curar esse dano por radiação depende da classificação da radiação.

Uma criatura que morra pela exposição à radiação pode ser revivida (veja a habilidade de ressurreição da perícia Tratar Ferimentos, página 76). No entanto, reviver uma criatura não remove a radiação de seu sistema; a radiação deve ser tratada separadamente.

Tabela 14-3: Radiação

TIPO DE RADIAÇÃO	BÔNUS DE ATAQUE	DANO POR RADIAÇÃO	ND DE TRATAR FERIMENTOS
Suave	+1	2d6	15
Moderada	+2	4d6	20
Severa	+5	6d6	25
Extrema	+10	8d6	30

Fumaça

Personagens respirando fumaça pesada, cinza, ou outros gases tóxicos estão sujeitos a perigos por fumaça. A cada rodada que um personagem estiver exposto a um perigo por fumaça, faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Fortitude do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o alvo recebe 1d6 pontos de dano e cai 1 passo no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Se o ataque falhar, o alvo recebe metade do dano e não se cai no marcador de condição.

A fumaça dá camuflagem a personagens dentro dela (veja Camuflagem, página 164). Fumaça é um perigo atmosférico.

Armadilhas e Sistemas de Segurança

Bases militares, esconderijos criminosos, e outros complexos geralmente têm sistemas de segurança para deter intrusos. O Bloco de Detenção da Estrela da Morte é um exemplo de uma localização carregado de armadilhas para parar incursões não autorizadas.

Explosivo de Fixação (ND 2 ou 5): Um explosivo de fixação geralmente toma a forma de detonita ou de uma carga explosiva (veja Explosivos, página 136). Quando um explosivo de fixação detonar, faça uma jogada de ataque (1d20+10) contra a Defesa de Reflexos de toda criatura e objeto no raio de sua explosão (qualquer criatura ou objeto ao qual o explosivo estiver preso automaticamente é acertado). Se o ataque tiver sucesso, a criatura ou objeto recebe dano completo. Se o ataque falhar, a criatura ou objeto recebe metade do dano. Isso é considerado um efeito de área. Detonita é um perigo de ND 2; uma carga explosiva é um perigo de ND 5.

Torre Blaster (ND 2): Essa torre robótica blaster geralmente é instalada em uma seção de um andar, muro ou cela. Ela tem o alcance de uma pistola, pode atirar em qualquer direção, e tem as seguintes perícias treinadas: Iniciativa +5, Percepção +5. Ela é equipada com Visão no Escuro (página 268) e faz um ataque por rodada contra o alvo mais próximo dentro de sua linha de visão. Faça uma jogada de ataque (1d20+5) contra a Defesa de Reflexos do alvo. Se o ataque tiver sucesso, o alvo recebe 3d6 pontos de dano por energia; numa falha, o alvo não recebe dano.

Torre de rifle Blaster (ND 3): A torre de rifle blaster é uma variante levemente maior que a torre blaster. Ela é estatisticamente idêntica a sua prima menor, exceto ao descrito aqui. Ela tem o alcance de um rifle e pode

Peso x Massa

Enquanto um objeto em gravidade zero perde peso, não perde massa ou momento. Dessa forma, enquanto um personagem pode empurrar uma peça de 10 toneladas pelo espaço, embora vagarosamente, fazê-la parar é um pouco mais difícil. Se um personagem ficar entre a peça e um objeto sólido, ele pode ser esmagado como se ele estivesse em gravidade normal – apenas mais vagarosamente.

Para simplificar, assuma que um teste de Força para levantar ou mover um objeto em gravidade zero recebe um bônus de circunstância de +10. Porém, parar um objeto já em movimento não recebe o mesmo bônus.

disparar tiros únicos ou mudar para modo de disparo automático (veja Disparo Automático, página 164). Ela causa 3d6 pontos de dano por energia em cada ataque bem sucedido.

Gravidade

A força que a gravidade exerce em uma pessoa determina como ela se desenvolve fisicamente assim também como suas habilidades para executar certas ações. Além disso, a gravidade afeta a quantidade de dano por queda que um personagem leva.

As condições de gravidade podem variar consideravelmente de uma ambiente para outro. Contudo, para facilitar a jogabilidade, o Star Wars RPG apresenta quatro ambientes de gravidades simplificados: gravidade normal (0.8 a 1.2 g), gravidade baixa (0.1 a 0.8 g), gravidade alta (mais que 1.2 g) e gravidade zero (menos que 0.1 g). As sessões seguintes resumem os efeitos de jogo para cada tipo de ambiente.

Gravidade Normal

A gravidade normal não impõe modificadores nos valores de habilidades do personagem, jogadas de ataque, ou testes de perícias. Da mesma forma, a gravidade normal não modifica o deslocamento da criatura, capacidade de carga, ou a quantidade de dano por queda que ela leva.

Ambientes de Gravidade Baixa

Num ambiente de gravidade baixa é fácil se mover e carregar objetos pesados assim como executar tarefas baseadas em Força. Além disso, você leva menos dano por queda.

Deslocamento: Seu deslocamento aumenta em um quarto (arredondado para baixo para o quadrado mais perto, mínimo de 1). Esse bônus aplica-se a todos os seus modos de deslocamento.

Capacidade de Carga: Sua capacidade de carga normal é dobrada. Além disso, você ganha um bônus de +2 em qualquer teste de Força para levantar ou mover objetos pesados que não estejam presos.

Bônus de Teste de Perícia: Você ganha um bônus de circunstância de +2 em testes de perícias baseadas em Força (incluindo testes de Escalar, Saltar e Nadar).

Penalidade de Jogada de Ataque: Você leva uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, a menos que você seja nativo de ambientes de gravidade baixa ou tenha o talento Habituado com o Espaço (veja página 48).

Dano por Queda: Jogue d4s ao invés de d6s quando calcular o dano por queda (veja Dano por Queda, página 265).

Ambientes de Gravidade Alta

Em um ambiente de gravidade alta, o empuxo da gravidade é significantemente maior que o normal. Apesar da massa dos objetos não mudar, eles se tornam efetivamente mais pesados. Torna-se mais difícil se mover e carregar objetos pesados assim como realizar testes de Força. Além disto, você recebe mais dano por queda. Até a mais simples ação de andar ou levantar seus braços se torna difícil.

Deslocamento: Seu deslocamento cai a três quartos do normal (arredondado para baixo para o quadrado mais perto, no mínimo 1 quadrado). Essa penalidade aplica-se a todos os tipos de deslocamento.

Capacidade de Carga: Sua capacidade de carga normal é a metade. Além disso, você recebe uma penalidade de -2 em testes de Força para levantar objetos pesados que não estejam presos.

Penalidades de Teste de Perícia: Você recebe uma penalidade de -2 em perícias baseadas em Força (incluindo testes de Escalar, Saltar e Nadar).

Penalidade de Jogada de Ataque: Você leva uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, a menos que você seja nativo de ambientes de gravidade alta ou tenha o talento Habituado com o Espaço (veja página 48).

Dano por Queda: Jogue d8s ao invés de d6s quando calcular o dano por queda (veja Dano por Queda, página 265).

Ambientes de Gravidade Zero

Criaturas em ambientes de gravidade zero podem mover objetos enormemente pesados. Como o movimento de gravidade zero requer apenas a habilidade de agarrar-se ou empurrar objetos grandes, Escalar e Saltar não são mais aplicadas.

A maioria das criaturas encontra o ambiente de gravidade zero desorientador, recebendo penalidades em seus testes de ataque e sofrendo os efeitos do enjôo espacial. Além disso, criaturas em ambientes de gravidade zero são mais facilmente derrubadas do que em qualquer outro ambiente gravitacional.

Enjôo Espacial: Quando uma criatura viva é exposta a um ambiente sem peso, faça um teste de ataque (1d20+0) contra sua Defesa de Fortitude. Se o ataque for bem sucedido, o personagem cai 1 passo persistente no seu marcador de condição (veja Condições, página 155). Essa condição persistente não pode ser removida sem um teste de Tratar Ferimentos contra CD 20, ou após oito horas, o que vier primeiro. Esse ataque se repete novamente após 8 horas, mas não acontece novamente depois disso. Criaturas com o talento Habituado com o Espaço (veja página 48) e dróides não sofrem os efeitos do enjôo espacial.

Deslocamento: Num ambiente de gravidade zero, uma criatura ganha a capacidade de vôo equivalente ao seu deslocamento em terra, ou retém a sua capacidade de vôo natural (o que for maior). Entretanto, o movimento é limitado em linhas retas apenas; uma criatura pode mudar seu curso apenas empurrando outros objetos maiores (como anteparas).

Capacidade de Carga: Sua capacidade de carga normal é aumentada 10 vezes no ambiente de gravidade zero. Adicionalmente, você recebe um bônus de circunstância de +10 em qualquer teste de Força para levantar ou mover objetos que não estejam presos.

Penalidade de Jogada de Ataque: Você leva uma penalidade de -5 em jogadas de ataque e testes de perícia enquanto operar em ambientes de gravidade zero, a menos que você seja nativo neste ambiente ou tenha o talento Habituado com o Espaço (veja página 48).

Exposição de Longa Duração: Exposição de longa duração a condições de gravidade zero causam sérios problemas quando retorna a gravidade normal. Uma criatura que passa 120 horas ou mais no ambiente de gravidade zero cai 2 passos persistentes no seu marcador de condição sob gravidade normal. Esses passos de condição negativos serão removidos apenas se o personagem passar 24 horas em gravidade normal.

Visibilidade

É rara a missão que não termina em algum lugar escuro, e os heróis precisem de uma forma de ver. Veja a Tabela 14-4: Fontes de Luz para ver o raio que uma fonte de luz ilumina e o quanto ela dura. Uma fonte de luz também produz uma iluminação obscura até o dobro dessa distância; alvos dentro da iluminação obscura ganham camuflagem (veja página 164), mas elas são visíveis. Sem uma fonte de luz, os heróis são efetivamente cegos (veja Cegueira, página 264).

Visão no Escuro

Uma criatura ou dróide que tenha essa habilidade pode ver no escuro, ignorando camuflagem e camuflagem total devido à escuridão. A visão no escuro é preta e branca apenas, mas deve haver alguma luz ao menos para discernir as cores. Ela é, de outra forma, como a visão normal, e uma criatura com visão no escuro pode atuar sem luz alguma.

Visão na Penumbra

Uma criatura ou dróide que tenha visão na penumbra pode ver sem penalidade em iluminação obscura, ignorando camuflagem (mas não camuflagem total) devido à escuridão. Ela retém a habilidade de distinguir cores e detalhes sob essas condições.

Tabela 14-4: Fontes de Luz

ITEM	LUZ	DURAÇÃO
Vela	1 quadrado	12 horas
Tocha	3 quadrados	2 horas
Lanterna de fusão	6 quadrados	24 horas
Lanterna	3 quadrados*	6 horas

* Cria um feixe de 6 quadrados de comprimento e 1 quadrado de altura.

Capítulo XV: Eras de Jogo

Como Mestre de Jogo, você está livre para situar sua campanha de Star Wars em qualquer período de tempo que deseje. Contudo, o livro básico de regras enfoca três eras em particular: a era da Ascensão do Império, a era da Rebelião e a era da Nova Ordem Jedi. As informações apresentadas neste capítulo tem a intenção de dar a você informação suficiente para confortavelmente criar aventuras em qualquer uma dessas eras.

A era da Ascensão do Império representa um período de agitação civil: a lenta dissolução e o derradeiro fim da Velha República, a ascensão ao poder do Chanceler Palpatine e as Guerras Clônicas. Especificamente, são os anos que englobam Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma, Episódio II: O Ataque dos Clones e Episódio III: A Vingança dos Sith.

A era da Rebelião abrange o clássico período da Guerra Civil Galáctica, como mostrado no Episódio IV: Uma Nova Esperança, Episódio V: O Império Contra-Ataca e no Episódio VI: O Retorno de Jedi.

Finalmente, a era da Nova Ordem Jedi acontece vinte e cinco anos após os eventos de Uma Nova Esperança. A Nova República foi estabelecida e os Cavaleiros Jedi de Luke Skywalker estão crescendo. Essa era começa com a desastrosa Guerra com os Yuuzhan Vong, que muito altera a política galáctica. Esse período é detalhado na série de romances da editora americana Del Rey.

Outras eras de Star Wars conseguiram popularidade nos quadrinhos e videogames, e elas serão cobertas em futuros lançamentos da linha Star Wars RPG.

A Era da Ascensão do Império

(22 a 32 anos antes de Uma Nova Esperança)

Uma campanha ambientada nesta era enfoca o lento declínio e corrupção da República. Quando A Ameaça Fantasma termina, o futuro da galáxia parece brilhante. O carismático e popular Palpatine foi eleito como Supremo Chanceler, a Federação do Comércio foi aparentemente desmantelada e os Cavaleiros Jedi encontram-se no ápice de seu poder e influência. Entretanto, há uma sombra sinistra rastejando pela galáxia. Os malignos Sith retornaram. Crimes andam aumentando. Políticos continuam a debater e a olhar para seus próprios interesses egoístas. Nada é realmente o que parece.

O Ataque dos Clones se desenrola numa galáxia divida pelo conflito, ódio e cobiça. Liderados por um carismático Separatista chamado Conde Dooku, milhares de mundos se rebelaram contra a República. Essa "Confederação de Sistemas Independentes" quer se libertar do julgo de um senado corrupto, desatentos de que sua insurreição galáctica pode permitir o surgimento de um mal ainda maior.

Quando a guerra é estimulada e eclode entre a República e os Separatistas, várias oportunidades de aventura se apresentam. Heróis trabalhando para o Supremo Chanceler, para o Conselho Jedi ou para o Conde Dooku podem realizar missões para avivar a onda de decadência que cresce com a passagem dos anos. Lembre-se que não importa o que seus jogadores

pensam sobre o Chanceler Palpatine, a maioria das pessoas vivendo nesta era o considera um líder bom, justo e a melhor esperança para a República. As suas verdadeiras maquinações ainda estão para serem reveladas. Similarmente, Conde Dooku parece ter os melhores interesses da galáxia em seu coração. Ninguém suspeita que esse reformado Mestre Jedi caiu para o lado negro da Força.

Durante esta era, todas as espécies são iguais. Para cada senador Humano, existem muitas outras espécies no senado. Algumas das espécies de eras futuras não foram descobertas ainda (como os ewoks), enquanto que outras apenas realizaram rápidas visitas (como os batedores avançados dos yuuzhan vong). A ordem dos Cavaleiros Jedi é mantida coesa pelo Conselho Jedi, e vários dos dez mil Cavaleiros atravessam a galáxia defendendo a República. Muito mais Sensitivos à Força treinam nas academias Jedi espalhadas pela República, cada um desejando ser escolhido como aprendiz Padawan. Daqueles que não são selecionados para treinamento avançado, acabam utilizando suas habilidades adquiridas para ajudar a República de outras maneiras. Alguns, por exemplo, se tornam fazendeiros nas Agri-Corps ou curandeiros nas Medi-Corps.

Oficiais corruptos, criminosos diversos, corporações malignas, assassinos, tiranos beligerantes, e Jedi das Trevas abundam neste período de tempo. Novos mundos ainda estão para serem descobertos e novas espécies alienígenas são encontradas a todo instante. Qualquer um desses elementos podem se tornar ganchos a grandes aventuras. Lembre-se que o Conselho Jedi deseja aprender mais sobre a ameaça Sith. De sua câmara no topo do Templo Jedi em Coruscant, a capital da República, o Conselho discretamente envia membros chave para investigar incidentes que poderiam estar conectados de alguma maneira aos Sith. Apesar deles terem começado como um império dominado por Jedi corruptos, eventualmente Darth Bane alterou a própria natureza dos Sith para sempre. Ele criou a lei da nova Ordem Sith: só pode haver dois Sith ao mesmo tempo, um mestre e um aprendiz. Isso não limita a quantidade de seguidores e vassalos que eles podem utilizar, apenas o número de Sith ativos.

Durante a Vingança dos Sith, o Chanceler Palpatine revela para Anakin Skywalker que ele é, de fato, o Lorde Sith Darth Sidious. Até esse momento, ele já perdeu dois aprendizes (Darth Maul e Darth Tyranus) em lutas contra os Jedi.Contudo, ele cria uma aparente crise que encoraja os senadores da República a lhe dar poderes permanentes, fazendo dele Imperador da Galáxia. Darth Sidious ataca os Jedi com seu exército de tropas clones e toma Anakin Skywalker como seu mais novo aprendiz Sith, Darth Vader. Com sua vitória quase completa, envia Darth Vader numa caçada aos Jedi remanescentes enquanto varre os últimos vestígios da Velha República. Heróis desse período podem ser Jedi fugitivos ou potenciais membros do que eventualmente se tornará a Aliança Rebelde.

A Era da Rebelião

(de 0 até 5 anos após Uma Nova Esperança)

O Imperador governa com mãos de ferro. Seus principais apoiadores incluem o Lorde Negro Darth Vader, Moffs e Grandes Moffs de diferentes graus de poder e influência, comandantes militares, e uma variedade de polícias secretas, espiões e assassinos. Os temidos agentes da Agência de Segurança Imperial (ASI) varrem a galáxia atrás de traidores e Rebeldes. A antes grande Ordem Jedi fora eliminada, e os poucos Sensitivos à Força que restam estão escondidos em planetas remotos – excetuando certos usuários do lado negro que trabalham a favor da Nova Ordem do Imperador.

O Senado foi dissolvido. A Holonet foi restrita. Os mundos do Núcleo foram efetivamente separados do resto da galáxia. Alderaan, um mundo de paz e influência, foi destruído. Os Grandes Almirantes do Imperador comandam vastas frotas militares imperiais, e centenas de mundos foram ordenados a manter essa máquina funcionando – não importa o custo. Novas armas de guerra aparecem regularmente, de stormtroopers modificados à andadores, caças TIE à Destróieres Imperiais. Cruzadores de Interdição capazes de arrancar naves para fora do hiperespaço são utilizadas largamente. Nenhuma espaçonave, seja privada ou não, está a salvo da inspeção imperial, sendo que abordagens são feitas com uma base regular.

Heróis nesta era provavelmente trabalham para a Aliança Rebelde. Eles podem ser partes de uma célula, conectados diretamente ao Alto Comando Rebelde ou

independentes trazidos para a causa da Aliança. Além do Império, oponentes neste período incluem lordes do crime, contrabandistas, caçadores de recompensa e traidores da Aliança. Está a cargo dos heróis ajudar a virar o jogo da dominação Imperial.

A Era da Nova Ordem Jedi

(25 anos após Uma Nova Esperança)

Nesta era a Nova República está estabilizada, apesar de um pequeno grupo de remanescentes Imperiais manter controle sobre uma porção da galáxia. Os Jedi, prosperando novamente graças aos esforços de Luke Skywalker, estão numa encruzilhada. Alguns membros da ordem, cujos números giram em torno de cem indivíduos, querem tomar uma posição mais direta nos assuntos da galáxia. Skywalker, enquanto isso, está dividido sobre ele querer ou não restabelecer o Conselho Jedi. Jedi impulsivos deixaram os oficiais da República preocupados com os Cavaleiros e suspeitosos de seus verdadeiros motivos. Certamente, isso leva a vários graus de desconfiança e até medo na população geral, muitos deles ainda lembrando da retórica anti-Jedi do Imperador de anos atrás.

A primeira ameaça de nível galáctico na era da Nova Ordem é a invasão dos yuuzhan vong. Ela começa com Nom Anor, um espião que planta sementes de discórdia através da galáxia. Seus esforços estimulam cultos anti-tecnológicos dedicados à destruição de dróides inocentes. Escondendo sua verdadeira identidade, recruta agentes da população nativa para levar a cabo atos de sabotagem e subversão. Nom Anor, contudo, é apenas o início do perigo yuuzhan vong.

Os yuuzhan vong são humanoídes que seguem uma religião naturalista e de dor. Eles possuem máquinas de todos os tipos, usando uma tecnologia viva que serve como suas naves, armas e ferramentas. Esses implacáveis guerreiros sagrados buscam conquistar a galáxia e trazer sua crença aos infiéis que regularmente utilizam tecnologia "impura". Sua invasão começa em planetas remotos como Belkadan e Helska, mas com rapidez aumentam seu controle sobre setores chave da Orla Exterior e da Orla Intermediária, terraformando mundos para produzir o coral yorik e outros materiais vivos que servem como suas principais espaçonaves e armamentos. Os jedi aprendem, para seu horror, que esses intragáveis novos inimigos não podem ser sentidos pela Força. Os reformados guardiões da galáxia se tornam a presa preferida dos yuuzhan vong. Nisso os intrusos extra-galácticos continuam sua marcha irrefreável até o Núcleo, esmagando qualquer força que ouse ficar em seu caminho. Uns poucos mundos se rendem sem lutar, enquanto aqueles que resistem são deixados inabitáveis. Ocasionalmente até Coruscant cai, sinalizando a morte da Nova República.

Eventualmente, os yuuzhan vong, descobrem que sua história pode não ser exatamente como imaginavam, quando o planeta vivo Zonama Sekot vai até Coruscant e luta defensivamente contra os Vong, "recebendo de volta seus verdadeiros habitantes". A nova Federação Galáctica das Livres Alianças (Aliança Galáctica) permite que os yuuzhan vong se rendam e tomem Zonama Sekot como seu novo planeta natal. Enquanto nem todos os invasores aceitam isso, a ameaça principal dos yuuzhan vong acaba quando Zonama Sekot viaja pelo hiperespaço procurando um novo mundo para eles nas Regiões Desconhecidas da galáxia.

Apesar da guerra haver terminado, muitas outras ameaças ainda existem. Alguns yuuzhan vong e seus cultos continuam a lutar contra civilizações tecnológicas. A Aliança Galáctica deve reerguer a galáxia. E a Nova Ordem Jedi busca novas ameaças a paz e a justiça.

Personagens Principais

A seção seguinte descreve os protagonistas principais dos filmes de Star Wars.

> "Eu acho desanimadora sua falta de fé"
> - Darth Vader

Anakin Skywalker (Darth Vader)

O destino de Anakin Skywalker está inexoravelmente ligado ao da galáxia. Após ser libertado por Qui-Gon Jinn, ele passa a estudar os segredos da força através de Obi-Wan Kenobi, mas permite que sentimentos de raiva, medo e ódio o escravizem. O falecimento de sua mãe e visões da morte de Padmé o fazem buscar a sabedoria oferecida por um Lorde Sith. Procurando o poder necessário para preservar a vida de Padmé, Anakin torna-se a morte encarnada.

Como Darth Vader usa o poder do lado negro da Força para trair e assassinar seus companheiros Jedi e escravizar a galáxia. Duas décadas depois, seu filho Luke – ele mesmo um Jedi – guia Anakin de volta para a luz. Ele encontra redenção em seu sacrifício, trazendo equilíbrio à Força ao acabar com a tirania do Imperador e dos Sith.

Darth Vader (Episódio IV) **ND 19**

Humano médio Jedi 7/Cavaleiro Jedi 5/Ás da Pilotagem 2/Aprendiz Sith 2/Lorde Sith 3
Destino 3; **Força** 8, Poderoso na Força; **Lado Negro** 14
Inic +17; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +11
Idiomas Básico, Binário, Huttês

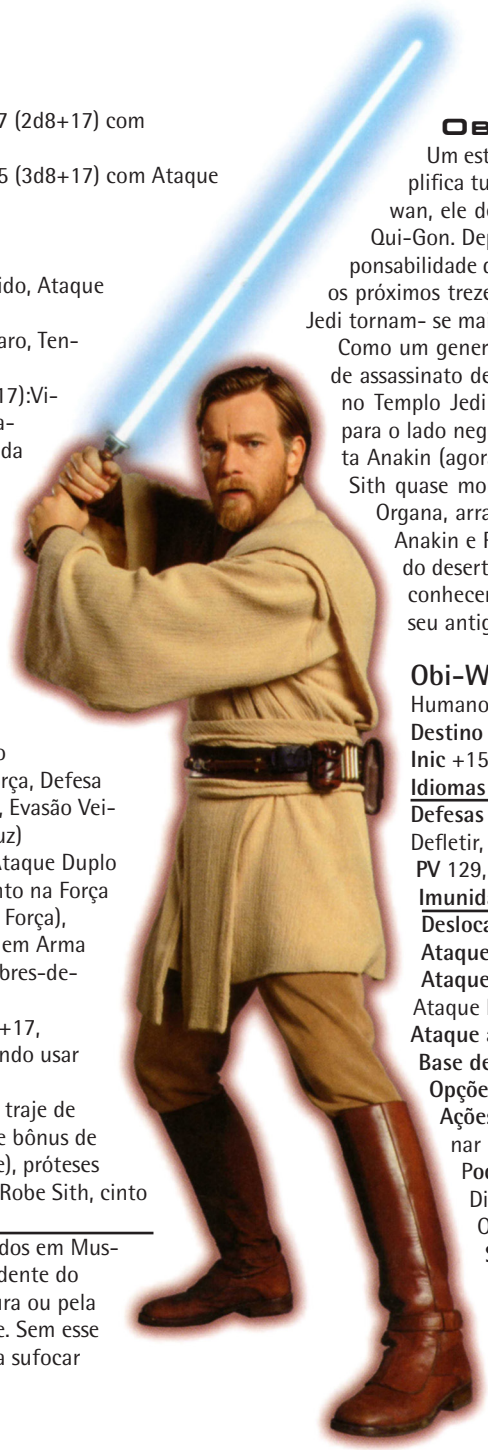
Defesas Ref 39 (surpreso 36), Fort 36; Vont 33; Bloqueio, Defletir
Pv 181, **Limite de Dano** 36
Imunidades efeitos de medo, perigos atmosféricos e venenos inalados

Fraquezas suporte de vida
Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +22 (2d8+17) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +20 (3d8+17) com Ataque Rápido ou

Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +17/+17 (2d8+17) com Ataque Duplo ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +15/+15 (3d8+17) com Ataque Duplo e Ataque Rápido
Ataque à Distância pela arma +20
Base de Ataque +17, **Prender** +20
Opções de Ataque Ataque Duplo, Ataque Rápido, Ataque Amputador
Ataques Especiais Djem So, Redirecionar Disparo, Tentação
Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força +17):Visão Distante, Desarmar da Força, Estrangulamento da Força, Golpe da Força, Empurrão da Força, Mover Objeto, Neutralizar Energia, Devolver, Impulso
Segredos da Força Poder Distante, Poder Multi-Alvos
Técnicas da Força Recuperar Ponto da Força, Mover Objetos Leves Aprimorado, Sentir a Força Aprimorado

Habilidades For 16, Des 16, Cons 17, Int 14, Sab 14, Car 15
Qualidades Especiais Suporte de vida
Talentos Defesa Blindada, Bloqueio, Adepto do Lado Negro, Defletir, Djem So, Pilotar da Força, Defesa Blindada Aprimorada, Redirecionar Disparo, Evasão Veicular, Especialização em Arma (sabres-de-luz)
Aptidões Proficiência com Armadura (leves), Ataque Duplo (sabre-de-luz), Sensitivo à Força, Treinamento na Força (3), Ataque Rápido, Foco em Perícia (Usar a Força), Poderoso na Força, Combate Veicular, Foco em Arma (sabres-de-luz), Proficiência com Armas (sabres-de-luz, armas simples)
Perícias Iniciativa +17, Mecânica +16, Pilotar +17, Usar a Força +17 (pode repetir o teste quando usar poderes da Força [lado negro])
Posses armadura personalizada (assuma como traje de vôo reforçado com elmo; modificado, +8 de bônus de armadura), sabre-de-luz (construído por ele), próteses cibernéticas (4, ambos os braços e pernas), Robe Sith, cinto de utilidades com um conjunto de medpac

Suporte de Vida – graças aos ferimentos sofridos em Mustafar, Darth Vader é completamente dependente do suporte de vida concedido pela sua armadura ou pela exclusiva câmara selada desenhada para ele. Sem esse aparato de suporte de vida, Vader começa a sufocar (veja Segurar o Fôlego, pagina 74)



Obi-Wan Kenobi

Um estudante de Yoda e Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi exemplifica tudo que é nobre e heróico sobre os Jedi. Como um padawan, ele derrotou Darth Maul depois que o Lorde Sith assassinou Qui-Gon. Depois, ele foi promovido a Cavaleiro Jedi e recebeu a responsabilidade de treinar Anakin Skywalker, ainda uma criança. Durante os próximos treze anos, até mesmo durante as Guerras Clônicas, os dois Jedi tornam- se mais que estudante e professor – tornam-se fiéis amigos.

Como um general nas Guerras Clônicas, Obi-Wan sobrevive a tentativa de assassinato de suas tropas clones quando Palpatine dá a Ordem 66 e no Templo Jedi testemunha evidências horríveis da queda de Anakin para o lado negro. Apesar da dor que isso lhe causa, Obi-Wan confronta Anakin (agora Darth Vader) em Mustafar, deixando o novo aprendiz Sith quase morto em um rio de lava. Obi-Wan, aliado a Yoda e Bail Organa, arranja um esconderijo para os gêmeos recém nascidos de Anakin e Padmé. Quase duas décadas depois, Obi-Wan Kenobi sai do deserto de Tatooine em uma última missão desesperadora, reconhecendo seu destino de uma vez mais ficar face a face com seu antigo aprendiz.

Obi-Wan Kenobi (Episódio III) ND 14

Humano médio Jedi 7/Cavaleiro Jedi 5/Mestre Jedi 2
Destino 2; **Força** 7
Inic +15; **Sentidos** Percepção +9
Idiomas Básico, Shyriiwook

Defesas Ref 30 (surpreso 27), Fort 29, Vont 29; Bloqueio, Defletir, Soresu
PV 129, **Limite de Dano** 29
Imunidades efeitos de medo

Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +20 (2d8+13) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +15/+15 (2d8+13) com Ataque Duplo
Ataque à Distância pela arma +16
Base de Ataque +14, **Prender** +17
Opções de Ataque Ataque Duplo, Ataque Amputador
Ações Especiais Reflexos em Combate, Equilíbrio, Redirecionar Disparo, Serenidade
Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força+19): Visão Distante, Golpe da Força (2), Truque Mental (2), Mover Objeto, Devolver, Impulso, Transferência Vital
Segredos da Força Poder Acelerado
Técnicas da Força Recuperar Pontos da Força (2), Mover Objetos Leves Aprimorado

Habilidades For 15, Des 16, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 15
Talentos Bloqueio, Defletir, Equilíbrio, Foco em Arma Maior (sabres-de-luz), Redirecionar Disparo, Ataque Amputador, Soresu, Especialização em Arma (sabres-de-luz)
Aptidões Proficiência com Armaduras (leves), Reflexos em Combate, Ataque Duplo (sabre-de-luz), Sensitivo à Força, Treinamento na Força (3), Foco em Perícia (Usar a Força), Acuidade com Armas, Foco em Arma (sabres-de-luz), Proficiência com Armas (sabres-de-luz, armas simples)
Perícias Acrobacia +15, Iniciativa +15, Usar a Força +19
Posses Sabre-de-luz (construído por ele), Comunicador (criptografado), Robes Jedi, cinto de utilidades com medpac

Padmé Amidala

Antes a mais nova Rainha eleita do planeta Naboo, Padmé Amidala torna-se a senadora de seu planeta natal. Através de sua carreira política, ela permanece uma incansável campeã da diplomacia e da democracia, lutando até o fim para prevenir o Supremo Chanceler Palpatine de criar o Grande Exército da República e depois em transformar o governo no Império Galáctico. Seus esforços em coordenar os dissidentes culminou na formação da Aliança Rebelde.

Padmé se apaixona por Anakin Skywalker quando ele é designado para protegê-la momentos antes do início das Guerras Clônicas. Eles se casam secretamente e mantém seu relacionamento escondido, mesmo quando ela fica grávida. Após Anakin cair para o lado negro, ela o confronta com trágicas conseqüências. Apesar de sobreviver aos ferimentos recebidos, seu destino se completa quando ela oferece sua vida em troca dos seus gêmeos recém nascidos.

Senadora Padmé Amidala (Ep. III) **ND 10**
Humana Média Nobre 10
Destino 2; **Força** 5, Poderoso na Força
Inic +12; **Sentidos** Percepção +18
Idiomas Básico, Gran, Gunganês, Alto-Galáctico, Mon Calamari, Rodês
Defesas Ref 24 (surpresa 22), Fort 22, Vont 26
PV 59; **Limite de Dano** 22
Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo desarmada +7 (1d4+5)
Ataque à Distância pistola blaster esportiva +9 (3d4+5) ou
Ataque à Distância pistola blaster esportiva +4/+4 (3d4+5) com Ataque Duplo
Base de Ataque +7; Prender +9
Opções de Ataque Ataque Duplo, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ações Especiais Líder Nato, Coordenar +1
Habilidades For 10, Des 15, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 18
Talentos Líder Nato, Coordenar, Confiança, Inspirar Confiança, Riqueza
Aptidões Ataque Duplo (pistolas), Defesas Aprimoradas, Lingüista, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Foco em Perícia (Dissimulação), Obter Informação, Conhecimento (burocracia), Percepção, Persuasão, Poderoso na Força, Proficiência com Armas (pistolas, armas simples)
Perícias Dissimulação +19, Obter Informação +19, Iniciativa +12, Conhecimento (Burocracia) +17, Conhecimento (Conhecimento Galáctico) +12, Conhecimento (Ciências Sociais) +12, Percepção +18, Persuasão +19
Posses pistola blaster esportiva, comunicador, vestido cerimonial, dróide astromec (R2-D2)

Luke Skywalker

Sendo um caipira no planeta remoto e desértico de Tatooine, o jovem Luke Skywalker nunca sonhou que seu destino iria modificar o futuro de toda a galáxia. Ele estudou com Obi-Wan Kenobi, destruiu a Estrela da Morte sobre Yavin e tornou-se um Cavaleiro Jedi sob a tutela do Mestre Yoda. Ele promove a redenção de seu pai, Anakin Skywalker (agora Darth Vader), ajudando a dar um fim à tirania do Império.

Nas décadas que seguem, Luke dá apoio na construção da Nova República, funda o Praxeum Jedi em Yavin 4, levanta uma Nova Ordem Jedi e luta contra a ameaça da invasão Yuuzhan Vong.

Luke Skywalker (Episódio VI) ND 11

Humano Médio Batedor 1/Jedi 7/Ás da Pilotagem 2/ Cavaleiro Jedi 1
Destino 2; **Força** 5, Poderoso na Força; **Lado Negro** 3
Inic +13, **Sentidos** Percepção +12
Idiomas Básico, Huttês, Shyriiwook

Defesas Ref 26 (surpreso 23), Fort 25, Vont 25, Bloqueio, Defletir, Evasão
Pv 99, **Limite de Dano** 25

Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +14 (2d8+11) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +9/+9 (2d8+11) com Ataque Duplo
Ataque à Distância pistola blaster +12 (3d6+5)
Base de Ataque +9, **Prender** +12
Opções de Ataque Ataque Duplo, Ataque Amputador
Ações Especiais Redirecionar Disparo, Esquiva Veicular +1, Duelista Elusivo
Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força +16): Truque Mental, Mover Objeto, Impulso

Habilidades For 14, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 15
Talentos Bloqueio, Defletir, Evasão, Redirecionar Disparo, Ataque Amputador, Especialização em Arma (sabres-de-luz)
Aptidões Ataque Duplo (sabre-de-luz), Sensitivo à Força, Treinamento na Força, Foco em Perícia (Usar a Força), Poderoso na Força, Combate Veicular, Acuidade com Armas, Foco em Arma (sabres-de-luz), Proficiência com Armas (sabres-de-luz, pistolas, rifles, armas simples, armas pesadas)
Perícias Iniciativa +13, Mecânica +12, Percepção +12, Pilotar +13, Montar +13, Sobrevivência +12, Usar a Força +16
Posses pistola blaster, sabre-de-luz (construído por ele), prótese cibernética (1, mão direita), traje de vôo, robes, cinto de utilidades com medpac

"Você não é baixinho demais para um Stormtrooper?"
- Leia Organa

Leia Organa

Como a senadora de Alderaan, Leia Organa secretamente serve a Aliança Rebelde determinada a derrubar a tirania e injustiça que seu pai adotivo (e sua verdadeira mãe) lutaram tanto para destruir. Leia foi instrumental em toda reviravolta importante da Guerra Civil Galáctica, e sua influência forma o governo da Nova República, principalmente depois dela se tornar a Chefe de Estado no vácuo criado pela aposentadoria de Mon Mothma. Eventualmente, Leia fica incrivelmente devotada à tradição Jedi, até finalmente começar a viver sob o legado do nome Skywalker.

Leia Organa (Episódio VI) ND 10

Humana Média Nobre 8/Soldado 2
Destino 2; **Força** 5, Poderoso na Força
Inic +12; **Sentidos** Percepção +18
Idiomas Básico, Bothês, Galáctico Nobre, Mon Calamari, Shyriiwook, Ubês

Defesas Ref 23 (surpresa 21), Fort 23, Vont 24
Pv 63; **Limite de Dano** 23
Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo desarmada +9 (1d4+6)
Ataque à Distância pistola blaster esportiva +10 (3d4+5) ou
Ataque à Distância pistola blaster esportiva +5/+5 (3d4+5) com Ataque Duplo
Base de Ataque +8; **Prender** +10
Opções de Ataque Certeiro, Ataque Duplo, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ações Especiais Fortalecer Aliado, Líder Nato, Inspirar Confidência, Reorganizar as Tropas
Habilidades For 13, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 14, Car 16
Talentos Fortalecer Aliado, Líder Nato, Inspirar Confiança, Reorganizar as Tropas, Especialização em Arma (pistolas)
Aptidões Certeiro, Ataque Duplo, Lingüista, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Foco em Perícia (Dissimulação, Conhecimento [táticas], Percepção, Persuasão), Poderoso na Força, Foco em Arma (pistolas), Proficiência com Armas (pistolas, rifles, armas simples)
Perícias Dissimulação +18, Obter Informação +13, Conhecimento (Burocracia) +12, Conhecimento (Conhecimento Galáctico) +12, Conhecimento (Táticas) +17, Iniciativa +12, Percepção +17, Persuasão +18
Posses pistola blaster esportiva, datapad, cinto de utilidades com medpac, uniforme Rebelde

Han Solo

Uma vez um oficial do império afastado por salvar a vida de um escravo wookiee, Han Solo segue até tornar-se um dos melhores pilotos e contrabandistas da galáxia. Um carregamento perdido de especiarias, contudo, deixou uma dívida com Jabba O Hutt que Han não pode pagar, e esse passado sombrio retorna para assombrá-lo na Cidade das Nuvens depois da Batalha de Hott. Mesmo assim, seus amigos acabam por resgatá-lo das garras do gangster Hutt, e Han comanda uma tropa rebelde de elite para destruir o gerador de escudo da segunda Estrela da Morte em Endor.

Anos depois, Han e Leia se casaram e tiveram filhos, sendo que todos eles cresceram para tornarem-se Jedi sob os ensinamentos de seu tio Luke. Quando os Yuuzhan Vong invadem a galáxia, Han sofre uma perda atrás da outra, começando com a morte de Chewbacca e finalmente com a de seu filho caçula, Anakin Solo. Mesmo depois do fim da guerra, seu sofrimento pessoal continua quando ele vê a Aliança Galáctica e seu planeta natal Corellia se separarem... Somado a isso o medo de perder seu outro filho para o lado negro da Força.

Han Solo (Episódio VI) ND 12

Humano Médio Malandro 5/Soldado 2/Ás da Pilotagem 3/Pistoleiro 2
Destino 2; **Força** 6
Inic +18, **Sentidos** Percepção +12
Idiomas Básico, Huttês, Rodês, Shyriiwook
Defesas Ref 28 (surpreso 26), Fort 25, Vont 24
Pv 77; **Limite de Dano** 25
Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +10 (1d4+7)
Ataque à Distância pistola blaster pesada +14 (3d8+6) ou
Ataque à Distância pistola blaster pesada +12 (4d8+6) com Tiro Rápido
Base de Ataque +9; **Prender** +11
Opções de Ataque Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Ataque Furtivo +1d6, Eficaz no Gatilho
Ações Especiais Aceleração Total, Saque Rápido, Guerreiro Estelar
Habilidades For 13, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 12, Car 14

Talentos Aceleração Total, Manter União, Ataque Furtivo +1d6, Habituado com o Espaço, Guerreiro Estelar, Eficaz no Gatilho, Especialização em Arma (pistolas)
Aptidões Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Saque Rápido, Tiro Rápido, Foco em Perícia (Iniciativa, Pilotar), Combate Veicular, Foco em Arma (pistolas, armas pesadas), Proficiência com Armas (armas pesadas, armas simples, pistolas, rifles)
Perícias Dissimulação +13, Iniciativa +18, Conhecimento (Conhecimento Galáctico) +13, Mecânica +13, Percepção +12, Pilotar +18
Posses pistola blaster pesada com mira telescópica, kit de ferramentas, transporte YT-1300 modificado (Millennium Falcon)

Personagens de Apoio

A seguinte seção apresenta exemplos de personagens de apoio saídos dos filmes Star Wars.

Chewbacca

O poderoso Chewbacca lutou nas Guerras Clônicas defendendo a República, trabalhando próximo ao Mestre Jedi Yoda. Quando os Jedi foram destruídos pelo traiçoeiro exército clone, ele perdeu o interesse em lutar pela República. Após uma batalha cruel, ele é capturado pelo Império e resgatado por um jovem oficial imperial chamado Han Solo. Movido pela coragem de Han, Chewbacca jura um débito de vida para ele. Prontamente ligado ao contrabandista e seguindo-o para todo lado, transforma-se no melhor amigo de Solo e algumas vezes sua consciência.

Chewbacca (Episódio VI) ND 10

Wookiee Médio Batedor 6/Malandro 4
Destino 2; **Força** 5
Inic +11; **Sentidos** Percepção +10
Idiomas básico (compreensão apenas), Huttês (compreensão apenas), Shyriiwook

Defesas Ref 24 (surpreso 22), Fort 27, Vont 21
Pv 110; **Limite de Dano** 27; recuperação extraordinária

Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +11 (1d6+9)
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +11 (1d6+14) com Investida Poderosa
Ataque à Distância besta de energia +8 (3d10+5) ou
Ataque à Distância besta de energia +6 (4d10+5) com Tiro Rápido
Base de Ataque +7; **Prender** +11
Opções de Ataque Tiro Meticuloso, Esmagar, Certeiro, Imobilizar, Tiro Certeiro, Investida Poderosa, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ações Especiais Fúria Nata 2/dia

Habilidades For 19, Des 13, Con 20, Int 12, Sab 10, Car 10
Talentos Sentidos Agudos, Esforço Extremo, Engembrador, Habituado com o Espaço, Guerreiro Estelar
Aptidões Tiro Meticuloso, Esmagar, Certeiro, Artes Marciais I, Imobilizar, Recuperação Rápida, Tiro Certeiro, Investida Poderosa, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Treinamento em Perícia (Usar Computador), Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles)
Perícias Escalar +10 (pode escolher 10 quando distraído), Tolerância +15, Iniciativa +11, Mecânica +11 (pode jogar o teste novamente quando tentar reparos de improviso, tentando fazer "gambiarras"), Percepção +10 (pode testar novamente), Persuasão +5 (pode testar novamente quando tentar intimidar), Pilotar +11, Usar Computador +11
Posses Besta de Energia, bandoleira, kit de ferramentas

Lando Calrissian

Um jogador, contrabandista, enganador, oportunista e um trapaceiro para toda hora, Lando Calrissian se considera mais um empreendedor do que um criminoso. Apesar de seu capital às vezes proceder de fontes questionáveis, Lando quase sempre o investe em operações de todo legalizadas, com o único propósito de transformá-lo em mais capital. Ele é movido pela ambição – mesmo quando às vezes essa ambição acaba tirando o melhor dele.

Lando Calrissian (Episódio VI) — ND 8

Humano Médio Malandro 8
Destino 1, **Força** 4, **Lado Negro** 1
Inic +6, **Sentidos** Percepção +10
Idiomas Básico, Shyriiwook, Sullustês

Defesas Ref 22 (surpreso 20), For 19, Vont 20, Esquiva, Mobilidade
Pv 50; **Limite de Dano** 19

Deslocamento 6 quadrados; Ataque em Movimento
Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +7 (1d4+5)
Ataque à Distância pistola blaster +9 (3d6+4) ou
Ataque à Distância pistola blaster +4/+4 (3d6+4) com Ataque Duplo
Base de Ataque +6, **Prender** +8
Opções de Ataque Ataque Vil, Ataque Duplo, Tiro Certeiro
Ações Especiais Sorte do Tolo, Favorecido pela Sorte, Apostador

Habilidades For 12, Des 14, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 16
Talentos Ataque Vil, Sorte do Tolo, Favorecido pela Sorte, Apostador
Aptidões Esquiva, Ataque Duplo, Mobilidade, Tiro Certeiro, Ataque em Movimento, Foco em Perícia (Dissimulação), Combate Veicular, Foco em Arma (pistolas), Proficiência com Armas (armas pesadas, armas simples, pistolas)
Perícias Dissimulação +17, Obter Informação +12, Mecânica +11, Percepção +10, Persuasão +12, Pilotar +11
Posses pistola blaster, comunicador, roupas caras

R2-D2

A primeira vista, R2-D2 parece um dróide astromec comum, típico de sua série. Mas R2 é fora do comum pois possui um traço de personalidade único: coragem. Seguidamente mostra sua bravura, levando a conhecida assistência de sua unidade a extremos nunca vistos.

Apesar dele servir com fidelidade, R2 faz isso da maneira que pensar ser a melhor – o que nem sempre coincide com as instruções dadas. Somando o fato de sua criatividade e flexibilidade, geralmente ele está absolutamente certo em seu curso de ação.

R2-D2 (Episódio VI) — ND 6

Dróide (2° grau) pequeno Não-Heróico 2/Malandro 6
Destino 1; **Força** 4
Inic +3; **Sentidos** visão no escuro; Percepção +6
Idiomas Básico, Binário, Huttês, Mon Calamariano, Shyriiwook

Defesas Ref 23 (surpreso 20), Fort 16, Vont 18; Esquiva, Mobilidade
Pv 34; **Limite de Dano** 16
Imunidades traços dróides

Deslocamento 4 quadrados (rodas), 1 quadrado (andando), 6 quadrados (vôo)
Ataque Corpo-a-Corpo Sonda de Eletro-choque +10 (1d8+3 iônico)
Ataque à Distância pela arma +14
Base de Ataque +5, Prender +3
Opções de Ataque Defesa em Corpo-a-Corpo, Tiro Certeiro
Ações Especiais Invasão Relâmpago

Habilidades For 8, Des 16, Con -, Int 16, Sab 10, Car 7
Talentos Invasão Relâmpago, Hacker Mestre, Traçar
Aptidões Esquiva, Defesas Aprimoradas, Defesa em Corpo-a-Corpo, Mobilidade, Tiro Certeiro, Foco em Perícia (Mecânica, Usar Computador), Treinamento em Perícia (Percepção), Vitalidade, Acuidade com Armas, Proficiência com Armas (armas simples)
Perícias Dissimulação +7, Mecânica +17, Percepção +9, Pilotar +12, Usar Computador +15 (pode testar novamente e manter o melhor resultado quando melhorar o acesso a computadores)
Sistemas locomoção por rodas, locomoção andante, locomoção por vôo (limitado), pés magnéticos, processador heurístico, 6 apêndices de ferramentas, 1 apêndice de garra, conjunto de diagnóstico, espaço interno (2 kg)
Posses serra circular, sonda de eletro-choque, extintor de incêndio, soldador de arco elétrico, holoprojetor.

C-3PO

O reluzente e dourado dróide de protocolo C-3PO é típico de seu modelo: articulado, presunçoso e até um pouco irritante. Mas como essas qualidades dificilmente interferem em seu trabalho, seus traços de personalidade são tolerados. 3PO é incomum no fato que ele não foi construído pela corporação Cybot Galáctica, como a maioria dos dróides de protocolo. Ele foi montado de peças avulsas por um jovem Anakin Skywaker no remoto planeta de Tatooine. Mesmo assim, 3PO alcança todos os requerimentos de segurança e performance de seu manufaturador original, por isso ele conseguiu servir a vários mestres adequadamente.

C-3PO (Episódio VI) — ND 5

Dróide médio (3° grau) Não-Heróico 1/ Nobre 5
Destino 1; **Força** 4
Inic -1; **Sentidos** Percepção +9
Idiomas Básico, Binário, Bocce, Bothês, Alto-Galáctico, Huttês, Mon Calamariano, Shyriiwook

Defesas Ref 16 (surpreso 16), Fort 15, Vont 19
Pv 26, **Limite de Dano** 15
Imunidades traços dróides

Deslocamento 6 quadrados (andando)

Ataque Corpo-a-Corpo desarmado +2 (1d3+1)
Ataque à Distância pela arma +2
Base de Ataque +3, **Prender** +2
Ações Especiais Coordenar +2

Habilidades For 8, Des 9, Con -, Int 13, Sab 13, Car 15
Talentos Coordenar (2), Instruído
Aptidões Defesas Aprimoradas, Linguísta (2), Foco em Perícia (Persuasão), Treinamento em Perícia (Dissimulação, Conhecimento [burocracia], Conhecimento [Conhecimento Galáctico], Percepção), Vitalidade
Perícias Dissimulação +10, Conhecimento (Burocracia) +9, Conhecimento (Conhecimento Galáctico), Conhecimento (Ciências Sociais) +9, Percepção +9, Persuasão +15
Sistemas locomoção andante, processador padrão, unidade tradutora (CD 5), apêndices manuais, vocabulador
Posses gravador de áudio

Yoda

O sábio Meste Jedi Yoda é uma lenda viva dentro da Ordem Jedi, a personificação de seus ideais. Ele está perto de seus 900 anos de vida quando o Senador Palpatine é eleito Supremo Chanceler da República. Yoda desempenha um importante papel nos eventos que cercam o início das Guerras Clônicas. Forma uma duradoura amizade com os wookiees durante a guerra e passa muito do seu tempo longe de Coruscant. Escapa da destruição e morte causada pela Ordem 66, e quando a Ordem Jedi é destruída, retira-se para Dagobah no intuito de esperar o momento em que será necessário para restaurar o equilíbrio à Força. Para esse fim, Yoda treina Luke Skywalker nos caminhos Jedi e o prepara para confrontar Darth Vader e o Imperador. Com o dever cumprido, finalmente sucumbe à idade e, como outros Jedi antes dele, torna-se um com a Força.

Yoda (Episódio III) ND 20

Pequeno Jedi 8/Cavaleiro Jedi 7/Mestre Jedi 5
Destino 4; **Força** 8, Poderoso na Força
Inic +18; **Sentidos** Usar a Força +24
Idiomas Básico, Cereano, Shyriiwook (compreende apenas)

Defesas Ref 37 (surpreso 34), Fort 33, Vont 38; Bloqueio, Defletir
Pv 174; **Limite de Dano** 33
Imunidades efeitos de medo

Deslocamento 4 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +25 (2d8+16) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +24/+24 (2d8+16) com Ataque Duplo ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +19/+19/+19 (2d8+16) com Ataque Triplo
Ataque à Distância pela arma +23
Base de Ataque +20; Prender +14
Opções de Ataque Ataque Acrobático, Ataque Duplo, Ataque Triplo
Ações Especiais Redirecionar Disparo, Serenidade, Conselheiro Habilidoso
Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força +24): Poder de Batalha (2), Visão Distante, Desarmar da Força, Golpe da Força (2), Empurrão da Força, Truque Mental (2), Mover Objeto (2), Neutralizar Energia, Devolver (3), Impulso (2), Transferência Vital
Segredos da Força Poder Devastador, Poder Distante, Poder Multi-Alvos, Poder Acelerado
Técnicas da Força Sentir a Força Aprimorado, Recuperar Pontos da Força (2)

Habilidades 8, Des 16, Con 11, Int 15, Sab 21, Car 19
Talentos Ataru, Bloqueio, Defletir, Percepção da Força, Previsão, Proficiência em Ataques Múltiplos (sabre-de-luz x2), Redirecionar Disparo, Ataque Amputador, Conselheiro Habilidoso, Visões
Aptidões Ataque Acrobático, Ataque Duplo, Ataque Triplo, Sensitivo à Força, Treinamento na Força (3), Ataque em Movimento, Foco em Perícia (Usar a Força), Treinamento em Perícia (Acrobacia), Poderoso na Força, Acuidade com Armas, Foco em Arma (sabres-de-luz), Proficiência com Armas (armas simples, sabres-de-luz)
Perícias Acrobacia +18, Iniciativa +18 (pode gastar um Ponto da Força para testar novamente e manter o melhor resultado), Conhecimento (Conhecimento Galáctico) +17, Conhecimento (Táticas) +17, Usar a Força +24 (substitui testes de Percepção)
Posses sabre-de-luz (construído por ele), bengala, robes Jedi

Imperador Palpatine (Darth Sidious)

Possuidor do ilimitado poder da Força e adepto dos ensinamentos do lado negro, o Imperador é um dos mais perigosos e malignos humanos na história galáctica. Começou sua carreira do mal de maneira tão sutil que nenhuma evidência exterior deixou evidente a escuridão em seu coração. Aqueles que o encontraram consideraram-no um companheiro gentil, talvez um pouco deslocado da dinâmica e magnitude da arena política que lhe foi confiada ao virar senador. Mas mesmo nessa época ele era ardiloso, forjando alianças com figuras influentes no Senado e com os grandes centros de aprendizagem.

Dez anos após ser eleito Supremo Chanceler do Senado, Palpatine corrompe o Conde Dooku para o lado negro e o usa para fundar a Confederação de Sistemas Independentes. O conflito resultante entre a República e os Separatistas permite a Palpatine enganar o Senado a formar o Império e eleger-se Imperador. Seguindo a morte de Conde Dooku, ele obtém os serviços de Anakin Skywalker como seu mais novo aprendiz, utilizando-o como arma contra os Jedi e os Separatistas. Seu golpe de mestre foi a secreta Ordem 66, já que com ela podia ordenar à suas tropas clones, programadas para obedecê-lo, trair e assassinar os Jedi.

Com os recursos de milhões de mundos a sua disposição e um contingente ilimitado de descontentes políticos para servir de trabalho escravo, o Imperador constrói as maiores armas de destruição já feitas para assegurar seu

domínio sobre a galáxia. A maior delas foi a destruidora de planetas Estrela da Morte. Para supervisionar sua construção e utilização, deixa encarregado seu novo aprendiz, Darth Vader. Apesar do Imperador antever o retorno dos Cavaleiros Jedi na forma de Luke Skywalker, ele não poderia supor (ou aceitar) o impacto que o jovem iria ter sobre Darth Vader – ou a traição final que significaria o fim do Imperador.

Imperador Palpatine (Episódio III) ND 20

Humano Médio Nobre 6/Jedi 1/Aprendiz Sith 8/Lorde Sith 5
Destino 4; **Força** 8; **Lado Negro** 20
Inic +16; **Sentidos** Sentir os Arredores Aprimorado; Usar a Força +24
Idiomas Básico, Bothês, Geonosiano, Gran, Alto-Galáctico, Neimodiano, Rodês, Ryl, Sith, Zabrak

Defesas Ref 35 (surpreso 33), Fort 34, Vont 38; Bloqueio, Defletir
Pv 132; **Limite de Dano** 34
Imunidades efeitos de medo

Deslocamento 6 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +21 (2d8+10/x3) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +20/+20 (2d8+10/x3) com Ataque Duplo ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +15/+15 (2d8+10/x3) com Ataque Triplo
Ataque à Distância pela arma +20
Base de Ataque +18; **Prender** +20
Opções de Ataque Flagelo Negro, Ataque Duplo, Ataque Triplo, Defesa em Corpo-a-Corpo, Ataque Giratório
Ações Especiais Redirecionar Disparo, Tentação
Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força +24): Fúria Sombria, Visão Distante, Desarmar da Força, Relâmpago da Força (4), Golpe da Força, Empurrão da Força, Mover Objeto (3), Devolver (2), Impulso (3), Transferência Vital
Segredos da Força Poder Devastador, Poder Distante, Poder Multi-Alvos, Poder Acelerado
Técnicas da Força Recuperar Pontos da Força, Mover Objetos Leves Aprimorado, Sentir a Força Aprimorado, Sentir os Arredores Aprimorado

Habilidades For 10, Des 15, Con 12, Int 18, Sab 20, Car 19
Talentos Bloqueio, Conexões, Flagelo Negro, Adepto do Lado Negro, Defletir, Percepção da Força, Proficiência em Ataques Múltiplos (sabres-de-luz x2), Redirecionar Disparo, Visões, Riqueza
Aptidões Ataque Duplo, Ataque Triplo, Sensitivo à Força, Treinamento na Força (3), Lingüista, Defesa em Corpo-a-corpo, Foco em Perícia (Usar a Força), Crítico Triplicado (sabres-de-luz), Acuidade com Armas, Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, sabres-de-luz)
Perícias Dissimulação +19, Obter Informação +19, Iniciativa +16, Conhecimento (Burocracia) +19, Conhecimento (Conhecimento Galáctico) +19, Conhecimento (Ciências Sociais) +19, Conhecimento (Táticas) +19, Persuasão +19, Usar Computador +19, Usar a Força +24 (pode testar novamente quando usar poderes da Força[lado negro], substitui teste de Percepção)
Posses sabre-de-luz (construído por ele), robes Sith, comunicador (criptografado)

Boba Fett

O mais temido caçador de recompensas de seu tempo, Boba Fett detém um número nunca antes visto de caças bem-sucedidas que lhe valeram a reputação de uma força a ser reconhecida. Seu nome enche de pavor os foras da lei e criminosos. Boba parece desprovido de consciência. Para ele não significa nada aceitar ajuda de alguém e minutos depois entregar essa pessoa por uma recompensa.

Boba Fett(Episódio IV) **ND 15**

Médio Batedor 3/Soldado 5/Caçador de Recompensas 5/Soldado de Elite 2
Destino 3; **Força** 6; **Lado Negro** 7
Inic +16; **Sentidos** visão na penumbra; Percepção +16]
Idiomas Básico, Huttês, Mado'a

Defesas Ref 34 (surpreso 32), Fort 33, Vont 27
Pv 122; DR 1; **Limite de Dano** 33

Deslocamento 6 quadrados, vôo 6 quadrados (Propulsor Pessoal); Ataque em Movimento
Ataque Corpo-a-Corpo Desarmado +16 (1d6 +9)
Ataque à Distância carabina blaster +18 (3d8+7) ou
Ataque à Distância carabina blaster +15/+15 (3d8+7) com Ataque Duplo ou
Ataque à Distância lançador de granadas +18 (4d6+7, atordoar, 2 quadrados de explosão) ou
Ataque à Distância lança-chamas +18 (3d6+7m, cone de 6 quadrados) ou
Ataque à Distância lança mísseis +18 (6d6+7, 2 quadrados de estilhaço) ou
Ataque à Distância granada de atordoamento +18 (4d6+7, 2 quadrados de explosão) ou
Ataque à Distância corda-chicote +18 (agarrar)
Base de Ataque +14; **Prender** +18
Opções de Ataque Ataque Duplo, Marca do Caçador, Tiro Apurado, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ações Especiais adversário familiar +2, Alvo do Caçador, Saque Rápido

Habilidades For 15, Des 18, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 13
Talentos Sentidos Aguçados, Defesa Blindada, Marca do Caçador, Alvo do Caçador, Defesa Blindada Aprimorada, Couraçado, Tiro Apurado, Proficiência em Ataques Múltiplos (rifles), Notório
Aptidões Proficiência com Armaduras (leves, médias), Ataque Duplo, Proficiência com Arma Exótica (lança-chamas), Artes Marciais I, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Saque Rápido, Ataque em Movimento, Proficiência com Armas (armas simples, armas pesadas, pistolas, rifles)
Perícias Tolerância +14, Iniciativa +16, Conhecimento (Táticas) +14, Percepção +16, Persuasão +8 (pode testar novamente e manter o melhor resultado quando intimidar), Pilotar +16, Furtividade +11, Sobrevivência +14
Posses armadura Mandaloriana (+8 de bônus de armadura, +2 de bônus de equipamento; como armadura de batalha com elmo; 4 ligações com armas); carabina blaster com lançador de

granadas montado, 4 granadas de atordoamento, lança-chamas (5 tiros), lança mísseis, 4 mísseis, corda-chicote (assuma como rede), manopla blaster (trate como uma pistola blaster de bolso), Propulsor Pessoal (10 cargas), cinto de utilidades com medpac

General Grievous

O general aprendeu a arte da guerra como um chefe de guerra Kaleesh em luta contra a espécie Huk. A guerra terminou quando o Conselho Jedi decretou os Huk sendo as vítimas da agressão e obrigando o povo Kaleesh a pagar por suas ações. Furioso com a Ordem Jedi, Grievous é lesado ainda mais quando mal sobrevive a um acidente com sua nave de transporte. Seu corpo destroçado é recriado em Geonosis, um ato pago pelo Clã Banqueiro Intergaláctico como um presente para seu líder separatista, Conde Dooku.

Sob o treinamento do Conde, Grievous aprende técnicas de duelo com sabres-de-luz e orgulhosamente coleta os sabres dos Jedi que derrota. Ele possui quatro braços metálicos e pode lutar com quatro sabres-de-luz simultaneamente, fazendo dele um oponente terrível em combate corpo-a-corpo. Ele enfrenta Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi durante a Batalha de Coruscant mas consegue dar um jeito de despistá-los. Já não é tão afortunado quando luta contra Kenobi em Utapau, morrendo no final de uma confrontação épica.

General Grievous (Episódio III) ND 14

Kaleesh Médio (ciborgue) Soldado 8/ Soldado de Elite 3/Oficial 3
Destino 2; **Força** 6; **Lado Negro** 10
Inic +16; **Sentidos** visão noturna; Percepção +14
Idiomas Básico, Keleesh, Muun, Geonosiano
Defesas Ref 30 (surpreso 27), Fort 28, Vont 28
Pv 101; RD 1; **Limite de Dano** 28
Imunidades perigos atmosféricos e inalados
Fraquezas vulnerável a dano iônico e efeitos de atordoamento
Deslocamento 8 quadrados, escalar 4 quadrados
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +21 (2d8+21) ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +19 (2d8+15) e sabre-de-luz +19 (2d8+15)
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +14 (2d8+15) e sabre-de-luz +14 (2d8+15) e sabre-de-luz +14 (2d8+15) com Ataque Duplo ou
Ataque Corpo-a-Corpo sabre-de-luz +11 (2d8+15) e sabre-de-luz +11 (2d8+15) e sabre-de-luz +11 (2d8+15) com Ataque Duplo e sabre-de-luz +11 (2d8+15) com Ataque Triplo
Ataque à Distância pistola blaster pesada +17 (3d8+7)
Base de Ataque +13; **Prender** +19
Opções de Ataque Ataque Duplo, Ataque Triplo, Maestria com Duas Armas, Defesa em Corpo-a-Corpo, Tiro Certeiro
Ações Especiais Análise da Batalha, Táticas de Posicionamento Estratégico, Contra-Manobra, Duro de Matar
Habilidades For 22, Des 19, Con 11, Int 15, Sab 10, Car 14
Qualidades Especiais Comandar Cobertura +2, Compartilhar Talento (Contra-Manobra)
Talentos Defesa Blindada, Análise da Batalha, Táticas de Posicionamento Estratégico, Foco em Arma Maior (sabres-de-luz), Defesa Blindada Aprimorada, Contra-Manobra, Duro de Matar, Especialização em Arma (sabres-de-luz)
Aptidões Proficiência com Armaduras (leves, médias), Ataque Duplo (sabres-de-luz), Ataque Triplo (sabres-de-luz), Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II, Artes Marciais I, Defesa em Corpo-a-Corpo, Tiro Certeiro, Foco em Arma (armas simples, sabres-de-luz), Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, sabres-de-luz, rifles)
Perícias Escalar +8 (pode escolher 10 quando estiver distraído, pode jogar o teste novamente e ficar com melhor resultado), Tolerância +12, Iniciativa +16, Saltar +13 (pode escolher 10 quando estiver distraído, pode jogar o teste novamente e ficar com melhor resultado), Conhecimento (Táticas) +14, Percepção +14, Sobrevivência +7 (pode jogar o teste novamente e manter melhor o resultado em ambientes áridos e quentes)
Sistemas locomoção andante, garras para escalar, servomecanismos de salto, 6 apêndices manuais (pés podem ser usados como mãos), armadura única (+8 bônus de armadura), conjunto de sensores aprimorados, visão no escuro
Posses 4 sabres-de-luz, pistola blaster pesada, manto

Híbrido Ciborgue - Como um ciborgue híbrido, General Grievous pode usar qualquer tipo de sistemas de dróides com exceção do processador. Seu chassi ciborgue inclui um sistema de suporte de vida, tornando ele imune a perigos atmosféricos e inalados.

Capítulo XVI: Aliados e Oponentes

O universo de Star Wars é lar de uma estonteante exposição de espécies inteligentes. Apesar do fato de que os humanos têm viajado pelas estrelas por dezenas de milhares de anos, e muitas espécies têm feito a mesma coisa pelo mesmo tempo, exploradores descobrem o tempo todo novos mundos habitados.

Este capítulo mostra várias criaturas e personagens que o Mestre pode usar como aliados ou adversários em potenciais para os heróis, de ferozes rancores a troopers clones. Cada aliado ou adversário vem com estatísticas prontas para tornar o trabalho do Mestre um pouco mais fácil.

Animais

Todos os animais e formas de vidas não sapientes têm níveis na classe de Animais (uma classe não-heróica). No universo de Star Wars, os animais geralmente são encontradas como ameaças (tais como acklays, rancores e wampas) ou como montarias (tais como dewbacks e tauntauns).

Os animais têm uma Inteligência de 1 ou 2. Eles jogam seus outros cinco valores de habilidades normalmente (veja Capítulo 1: Habilidades). Os animais que mostram esperteza acima da média geralmente têm um bom valor de Sabedoria.

Os animais aumentam apenas um valor de Habilidades em um ponto a cada 4 níveis (ao invés de aumentar dois valores em um ponto cada). Contudo, eles ganham aptidões normalmente quando avançam de nível, como mostrado na Tabela 3-1: Benefícios e Experiência Dependentes de Nível (pág. 37). Um animal que ganha uma inteligência 3 ou maior como resultado de um aumento de habilidade é qualificada à multiclasse (veja Tornando-se Multiclasse, a seguir).

Os animais não ganham Talentos ou Aptidões iniciais, não adicionam seu nível de classe aos seus valores de defesas, e não ganham Pontos de Força ou Pontos de Destino.

Exemplos de Animais em Star Wars

Acklay, dewback, nexu, rancor, reek, tauntaun, wampa.

Informação de Regra de Jogo

Os animais têm as seguintes estatísticas de jogo.

Pontos de Vida

A cada nível os animais ganham 1d8 pontos de vida + o modificador de Constituição deles.

Pontos da Força

Os animais não ganham Pontos da Força.

Tabela 16-1: Animais

Nível	Bônus de Base de Ataque	Nível	Bônus de Base de Ataque
1º	+0	11º	+8
2º	+1	12º	+9
3º	+2	13º	+9
4º	+3	14º	+10
5º	+3	15º	+11
6º	+4	16º	+12
7º	+5	17º	+12
8º	+6	18º	+13
9º	+6	19º	+14
10º	+7	20º	+15

Perícias de Classe (treinada em 1 + modificador de Int, mínimo 1): Acrobacia, Escalar, Tolerância, Iniciativa, Saltar, Percepção, Furtividade, Sobrevivência, Nadar.

Características de Classe

Os animais ganham as seguintes características de classe no 1º nível.

Armadura Natural

Muitos animais têm peles grossas ou escamas que dão um bônus natural de armadura a sua Defesa de Reflexo. A quantidade de armadura natural varia de criatura para criatura. O bônus de armadura natural de um animal nunca é maior que seu nível de classe.

Armas Naturais

Um animal tem um ou mais ataques de armas naturais (veja a seguir). Aplica-se seu bônus de Força na jogada de ataque corpo-a-corpo feita com as armas naturais e seu bônus de Destreza em ataques à distância feitos com as armas naturais. Se um animal tem duas ou mais armas naturais, ele pode atacar com todas elas, sem penalidade, quando usar a ação de ataque total.

Um animal ganha um bônus em jogadas de dano feitas com suas armas naturais igual a um quarto do nível da sua classe, arredondado para baixo. Um animal é proficiente nas suas próprias armas naturais, mas não com qualquer outro grupo de arma.

Os ataques de armas naturais mais comuns para animais estão listados aqui:

Mordida: Um ataque de mordida causa uma quantidade de dano por perfuração determinada pelo tamanho do animal: Miúdo, 1; Diminuto, 1d2; Minúsculo, 1d3; Pequeno, 1d4; Médio, 1d6; Grande, 1d8; Enorme, 2d6; Imenso, 3d6; Colossal, 4d6.

Garras: Um ataque de garras causa uma quantidade de dano por corte determinada pelo tamanho do animal: Miúdo ou Diminuto, 1; Minúsculo, 1d2; Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6; Enorme, 1d8; Imenso, 2d6; Colossal, 3d6.

Chifrada: A criatura empala oponentes com um chifre ou uma galhada, causando uma quantidade de dano por perfuração determinada pelo ta-

Tabela 16-2: Modificadores de Tamanho de Animais

Tamanho do Animal	Habilidade[1]	Tamanho p/ Def. De Reflexos	Tamanho p/ Furtividade	Bônus de Tamanho para Limite de Dano	Capacidade de Carga[2]	Tamanho ou Comprimento
Colossal	+ 32 For, + 32 Con, -4 Des	-10	-20	+50	x20	19.3 m ou mais
Imenso	+ 24 For, + 24 Con, -4 Des	-5	-15	+20	x10	9.7m a 19.2m
Enorme	+ 16 For, + 16 Con,-4 Des	-2	-10	+10	x5	4.9m a 9.6m
Grande	+ 8 For, + 8 Con, -2 Des	-1	-5	+5	x2	2.5m a 4.8m
Médio	Nenhum	0	0	–	x1	1.3m a 2.4m
Pequeno	-2 For, +2 Des	+1	+5	–	x0.75	0.7m a 1.2m
Minúsculo	-4 For, +4 Des	+2	+10	–	x0.5	0.4m a 0.6m
Diminuto	-6 For, +6 Des	+5	+15	–	x0.25	0.2m a 0.3m
Miúdo	-8 For, +8Des	+10	+20	–	x0.01	0.1m ou menos

1 Um valor de habilidade nunca pode ser menos que 1.

2 Animais com quatro ou mais pernas dobram sua capacidade de carga.

manho do animal: Miúdo, 1; Diminuto, 1d2; Minúsculo, 1d3; Pequeno, 1d4; Médio, 1d6; Grande, 1d8; Enorme, 2d6; Imenso, 3d6; Colossal, 4d6.

Golpear: A criatura bate nos oponentes com um apêndice causando uma quantidade dano por contusão determinada pelo tamanho do animal: Miúdo ou Diminuto, 1; Minúsculo, 1d2; Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6; Enorme, 1d8; Imenso, 2d6; Colossal, 3d6.

Ferrão: Um ferrão causa dano por perfuração e pode injetar um veneno (ver Veneno, página 265). O dano do ferrão é determinado pelo tamanho do animal: Miúdo ou Diminuto, 1; Minúsculo, 1d2; Pequeno, 1d3; Médio, 1d4; Grande, 1d6; Enorme, 1d8; Imenso, 2d6; Colossal, 3d6.

Características de Espécies

Alguns animais são adaptados para viver em ambientes extremos e ganham bônus especiais e certas características, conforme listados seguir:

Aéreo: Pode jogar novamente o teste de Iniciativa, mas deve manter o segundo resultado, mesmo se for pior.

Aquático: Não se afoga na água e não precisa fazer jogadas da perícia Nadar; visão na penumbra (veja página 268).

Ártico: Pode jogar novamente testes de Sobrevivência feitos para resistir ao frio extremo, mantendo o melhor resultado.

Desértico: Pode jogar novamente testes de Sobrevivência feitos para resistir ao calor extremo, mantendo o melhor resultado.

Subterrâneo: Pode jogar novamente testes de Percepção, mas deve manter o segundo resultado, mesmo se for pior.

Tornando-se Multiclasse

Um animal que ganha uma inteligência 3 ou maior pode se tornar multiclasse, adquirindo qualquer uma das classes heróica (veja Capítulo 3: Classes Heróicas). Os animais com inteligência 1 ou 2 não pode ser multiclasse.

Modificador de Tamanho

Um animal aplica seu modificador de tamanho nas jogadas de Defesa de Reflexos e Furtividade baseadas no seu tamanho. Um animal grande ou maior também ganha um bônus de tamanho para seu limite de dano. A Tabela 16-2: Modificadores de Tamanho de Animais lista essa informação.

Descrições dos Animais

Esta seção contem exemplos de animais dos longas metragens de Star Wars. Cada descrição inclui estatísticas para um membro típico da espécie.

Acklay

O mais perigoso predador nativo de Geonosis é o feroz acklay, um artrópode monstruoso com um exoesqueleto blindado e garras frontais cortantes.

Acklay **ND 10**
Animal Enorme 11
Inic: +9; **Sentidos:** Percepção +10
Defesas: Ref 15 (surpreso 15), Fort 19, Vont 10
PV: 148; **Limite de Dano:** 29 **Imunidades:** radiação leve, moderada e severa
Deslocamento: 8 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: 2 garras +11* (1d8+18) e mordida +11* (2d6+18)
Espaço de Combate: 3x3; **Alcance:** 2 quadrados
Base de Ataque: +8; **Prd:** +26
Habilidades: For 27, Des 9, Con 29, Int 2, Sab 11, Car 11
Aptidões: Ataque Poderoso, Perícias Treinadas (Iniciativa, Percepção), Trespassar
Perícias Escalar +18, Iniciativa +9,Percepção +10
**Inclui 5 pontos de Ataque Poderoso*

Dewback

De todas as criaturas nativas dos vastos desertos de Tatooine, o dewback é o mais respeitado. Enquanto um bantha fatigado dirige-se para um abrigo ao primeiro sinal de uma tempestade de areia, um dewback marcha resoluto sem um gemido sequer, sempre direto através do coração da tempestade.

Dewback **ND 2**
Animal do deserto Grande 3
Inic: +0; **Sentidos:** Percepção +0
Defesas: Ref 12 (surpreso 12), Fort 18, Vont 9
PV: 43; **Limite de Dano:** 28
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: mordida +6 (1d8+5)
Espaço de Combate: 2x2; **Alcance:** 1 quadrado
Base de Ataque: +2; **Prd:** +11
Habilidades: For 19, Des 8, Con 26, Int 1, Sab 8, Car 3
Aptidões: Limite de Dano Aprimorado, Vigoroso
Perícias: Sobrevivência +5

Nexu

Nativo das selvas de Indona e Cholganna, o nexu é um predador furtivo e feroz, com pouco medo de oponentes maiores, ou até mesmo das armas dos seres inteligentes. Caçado por esporte no seu planeta nativo, o nexu frequentemente vira a mesa sobre seus caçadores e os corta em pedaço antes que possam disparar um tiro.

Nexu **ND 5**
Animal Médio 6
Inic: +12; **Sentidos:** visão na penumbra; Percepção +10
Defesas: Ref 16 (surpreso 12), Fort 13, Vont 12
PV: 45; **Limite de Dano:** 13
Deslocamento: 8 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: 2 garras +8 (1d4+7) e mordida +8 (1d6+7)
Espaço de Combate: 1 quadrado; **Alcance:** 1 quadrado
Base de Ataque: +4; **Prd:** +8
Opções de Ataque: emboscada +2d6, Imobilizar
Habilidades: For 18, Des 18, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 12
Aptidões: Imobilizar, Perícias Treinadas (Iniciativa, Percepção)
Perícias: Iniciativa +12, Furtividade +12, Percepção +10
Emboscada – Um nexu causa 2d6 pontos de dano adicional com sua arma natural contra um oponente surpreendido.

Rancor

Enquanto existem com certeza criaturas maiores e mais cruéis na galáxia, o rancor tem um lugar especial nos pesadelos de incontáveis criaturas inteligentes. Criaturas de vasta raiva e obcecadas por carnificina, os rancores são periodicamente capturados por caçadores de animais e transportados para novos mundos como animais de estimação exóticos.

Rancor **ND 11**
Animal Enorme 12
Inic: +5; **Sentidos:** visão na penumbra, Percepção +9
Defesas: Ref 17 (surpreso 17), Fort 16, Vont 8
PV: 138; cura rápida 5; **Limite de Dano:** 36
Deslocamento: 8 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: 2 garras +11* (1d8+20) ou
Ataque corpo-a-corpo: mordida +11* (2d6+20)
Espaço de Combate: 3x3; **Alcance:** 2 quadrados
Base de Ataque: +9; **Prd:** +27
Habilidades: For 26, Des 9, Con 23, Int 2,Sab 7, Car 15
Qualidades Especiais: cura rápida 5
Aptidões: Ataque poderoso, Esmagar, Trespassar, Vigoroso
Perícias: Percepção +9
Cura Rápida – Um rancor automaticamente ganha de volta 5 pontos de vida a cada rodada no fim do seu turno, até seu máximo normal, até ser morto.
**Inclui 6 pontos de Ataque Poderoso*

Reek

Os reeks vivem em grandes rebanhos, ruminando grama e liquens pelas planícies de Ylesia. Apesar de imensamente fortes, eles geralmente reservam seu comportamento violento para a época do acasalamento, onde o som de dois machos grandes brigando por domínio estronda como trovões pelas planícies.

Quando um reek ataca, ele abaixa sua cabeça, corre e tenta chifrar com seu longo chifre. Caso erre o ataque inicial, o reek balança sua cabeça de forma energética e cega na esperança de caçar sua presa para que então ele possa tentar outro ataque.

Reek **ND 8**
Animal Enorme 8
Inic: +3; **Sentidos:** Percepção +3
Defesas: Ref 15 (surpreso 15), Fort 20, Vont 9
PV: 124; **Limite de Dano:** 30
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: chifrada +10* (2d6+16) ou
Ataque corpo-a-corpo: chifrada +12* (2d6+20) com Investida Poderosa
Espaço de Combate: 3x3; **Alcance:** 1 quadrado
Base de Ataque: +6; **Prd:** +24
Opções de Atq: Ataque Poderoso, Investida Poderosa
Ações Especiais: Fúria
Habilidades: For 27, Des 8, Con 30, Int 2, Sab 8, Car 2
Aptidões: Ataque Poderoso, Investida Poderosa, Vigoroso
Perícias: Tolerância +20

Fúria – A primeira vez que um reek levar um dano maior que sua Defesa de Vontade proveniente de um único ataque, ele entra numa fúria terrível. Enquanto estiver enfurecido, ele ganha temporariamente +2 de bônus de fúria nas jogadas de ataque e dano. A fúria do reek dura um número de turnos igual a 5 mais seu modificador de Constituição. No final de sua fúria o reek cai 1 passo persistente no marcador de condição (veja Condições, página 155). As penalidades impostas por essas condições duram até que o reek descanse por pelo menos 10 minutos para se recuperar. Durante esse tempo ele não pode entrar em qualquer atividade árdua. Um reek pode ser trazido de volta do seu estado enfurecido tornando-o amigável (veja a perícia Persuasão, página 73).

**Inclui 4 pontos de Ataque Poderoso*

Tauntaun

Sujo e fedorento, o réptil tauntaun é ideal para viver no mundo frio e árido de Hoth. A pele grossa e as várias camadas de gordura dele mantêm a temperatura do seu corpo alta o suficiente para ele trabalhar durante o dia, mas ele precisa procurar abrigo do frio amargo durante a noite.

Tauntaun **ND 1**
Animal ártico Grande 2
Inic: +2; **Sentidos:** olfato; Percepção +0
Defesas: Ref 13 (surpreso 12), Fort 12, Vont 9
PV: 17; **Limite de Dano:** 18
Deslocamento: 8 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: garras +5 (1d6+6) ou
Ataque corpo-a-corpo: mordida +5 (1d8+5)
Espaço de Combate: 2x2; **Alcance:** 1 quadrado
Base de Ataque: +1; **Prd:** +10
Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int 2, Sab 8, Car 6
Aptidões: Vigoroso
Perícias: Sobrevivência +5
Olfato – Tauntauns ignoram camuflagem e cobertura quando fazem uma jogada de Percepção para perceberem oponentes dentro de 10 quadrados, e eles não recebem penalidade por visibilidade ruim quando estiverem rastreando (veja a perícia Sobrevivência, página 75).

Wampa

O wampa é a um predador assustador, ao mesmo tempo agressivo e sutil. Mostrando uma esperteza misteriosa, um wampa algumas vezes se aventura dentro de até mesmo áreas fortemente guardadas para matar e arrastar uma vítima para fora, deixando os sobreviventes confusos, aterrorizados, e preparando alvos para um ataque futuro.

Os wampas são cobertos por um pelo branco sujo e movem-se com incrível furtividade. Apenas suas garras, chifres e olhos amarelos brilhantes se destacam do branco dos campos de neve sem fim de Hoth. Na maioria das vezes ele passa despercebido, especialmente numa tempestade furiosa.

Wampa **ND 4**
Animal ártico Grande 5
Inic:+2;**Sentidos:**visão na penumbra;Percepção+2
Defesas: Ref 15 (surpreso 15), Fort 16, Vont 12
PV: 52; **Limite de Dano:** 21
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: 2 garras +7* (1d6+8) e mordida +7* (1d8+8)
Espaço de Combate: 2x2; **Alcance:** 2 quadrados
Base de Ataque: +3; **Prd:** +13
Opções de Ataque: rasgar +2d6
Habilidades: For 20, Des 10, Con 22, Int 6, Sab 15, Car 10
Aptidões: Ataque Poderoso, Perícias Treinadas (Furtividade)
Perícias Furtividade +7, Sobrevivência +9
Rasgar – Se um wampa acerta seus dois ataques de garra no mesmo turno, ele rasga o oponente, causando 2d6 pontos de dano adicional.

**Inclui 1 ponto de Ataque Poderoso*

Personagens Não-Heróicos

Personagens não-heróicos incluem tudo, desde trabalhadores profissionais a criminosos insignificantes, oficiais de polícia a criminosos comuns. Faltam neles a tendência ou o treinamento para serem heróis, mas são competentes nos seus próprios campos. Engenheiros habilidosos, professores instruídos, e mestres arquitetos são todos personagens não-heróicos, assim como o governador local, o comerciante de auto-serviço de especiarias, e o stormtrooper Imperial.

Personagens não-heróicos não ganham talento, não adicionam seu nível de classe não heróica aos seus valores de defesa, a não ganham Pontos da Força ou Pontos de Destino. Eles apenas conseguem aumentar um valor de habilidade em um ponto a cada quatro níveis (ao invés de aumento dois valores em um ponto cada). Contudo, eles ganham Aptidões normalmente assim que eles avançam de nível, como mostrado na Tabela 3-1: Benefícios Dependentes de Nível e Experiência (pág. 37).

Exemplos de Personagens Não-Heróicos em Star Wars

Dróides de batalha, troopers clones, cidadãos comuns, troopers Rebeldes, stormtroopers.

Informação de Regra de Jogo

Personagens não-heróicos têm as seguintes estatísticas.

Pontos de Vida

A cada nível, os personagens não-heróicos ganham 1d4 pontos de vida + seu modificador de Constituição.

Pontos da Força

Personagens não-heróicos não ganham Pontos de Força

Características da Classe

Personagens não-heróicos não recebem características especiais a não ser algumas Aptidões iniciais no 1º nível.

Aptidões Iniciais

Um personagem não-heróico ganha 3 Aptidões iniciais no 1º nível, escolhidas da seguinte lista:

Proficiência com Armaduras (leve), Proficiêcia com Armaduras (média), Foco em Perícia*, Treinamento em perícia*, Proficiência com Armas (armas corpo-a-corpo avançadas), Proficiência com Armas (armas pesadas), Proficiência com Armas (pistolas), Proficiência com Armas (rifles), Proficiência com Armas (armas simples).

*Esta aptidão pode ser selecionada mais de uma vez. Cada vez que ela é selecionada é aplicada a uma perícia diferente (veja a descrição relacionada à aptidão no Capítulo 5: Aptidões).

Tornando-se Multiclasse

Um personagem não-heróico pode se tornar multiclasse numa classe heróica. As regras de multiclasse normais são aplicadas (veja Personagens Multiclasse, página 55).

Tabela 16-3: Personagem Não-Heróico

Nível	Bônus Base de Ataque	Nível	Bônus Base de Ataque
1º	+0	11º	+8
2º	+1	12º	+9
3º	+2	13º	+9
4º	+3	14º	+10
5º	+3	15º	+11
6º	+4	16º	+12
7º	+5	17º	+12
8º	+6	18º	+13
9º	+6	19º	+14
10º	+7	20º	+15

Perícias de Classe (treinadas em 1 + modificador de Int, mínimo 1): Acrobacia, Escalar, Dissimulação, Tolerância, Obter Informações, Saltar, Conhecimento (todas as perícias, adquiridas individualmente), Mecânica, Montar, Percepção, Persuasão, Pilotar, Furtividade, Sobrevivência, Nadar, Tratar Ferimentos, Usar Computador.

Arquétipos de Personagens

Os personagens pré-gerados a seguir são exemplos típicos de aliados e oponentes que você pode jogar numa aventura ou campanha. Eles representam alguns dos personagens mais comuns visto entre as várias eras de Star Wars. Adicione personalidades e histórias a estes arquétipos de personagens, conforme achar adequado.

Criando Personagens Não-Humanos

As estatísticas fornecidas aqui usam a espécie humana como base (veja Humanos, página 23). Se você deseja mudar as espécies do personagem, siga estas regras simples:

- Remova uma das Aptidões do personagem. (Personagens humanos ganham uma aptidão bônus.)
- Remova uma das perícias treinadas de humano. (Personagens humanos ganham uma perícia treinada bônus.)
- Adicione os traços relacionados das espécies para as espécies selecionadas (veja Capítulo 2: Espécies ou Outras Espécies, página 20).

O Império Galáctico

O Império Galáctico é um governo vasto e altamente organizado governado pelo Imperador Palpatine. O Império Galáctico cresceu em poder no final das Guerras Clônicas seguindo um levante militar sem precedentes e a destruição da ordem Jedi.

O Império é dividido em setores, cada qual governado por um Moff e guardado por forças militares. A autoridade do Império em qualquer mundo determinado pode variar de uma simples guarnição (encontrada na maioria das vezes em planetas atrasados como Tatooine) a uma intensa presença com um stormtrooper em cada esquina (como no Núcleo Profundo e importantes mundo do Núcleo).

Stormtrooper

Os stormtroopers são as tropas de elite do Império, treinadas para lutar ou morrer sem medo ou questionamentos. Pelotões de stormtroopers incutem terror nos corações dos civis através da galáxia, reforçando a vontade do Imperador com um zelo brutal e uma eficiência sem precedentes.

Os stormtroopers são uma força separada das tropas pertencentes às Forças Imperiais e não respondem diretamente aos oficiais militares do Império. Eles são obedientes e devotos ao Imperador. Eles não podem ser subornados, chantageados, ou seduzidos. Qualquer tentativa disto falha automaticamente.

Depois de reconhecer a necessidade de tropas com equipamentos e treinamentos especiais, o Imperador ordenou o desenvolvimento de mais tipos de stormtroopers, incluindo (mas não se limitado a estes) troopers da neve, troopers do deserto e troopers batedores.

Stormtrooper **ND 1**
Humano Médio não-heróico 4
Lado Negro: 1
Inic: +2; **Sentidos:** visão na penumbra; Percepção +9
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 16 (surpreso 16), Fort 12, Vont 10
PV: 10; **Limite de Dano:** 12
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +4 (1d4+1)
Ataque à Distância: rifle blaster +4 (3d8) ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação +3 (4d6, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +3; **Prd:** +4
Opções de Ataque: Modo Automático (rifle blaster)
Ações Especiais: Ataque Coordenado
Habilidades: For 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10
Aptidões: Ataque Coordenado, Foco em Arma (rifles blasters), Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve)
Perícias: Percepção +9, Tolerância +7
Posses: armadura de stormtrooper (armadura +6, equipamento +2), cinto de utilidade com medpac, granada de fragmentação, rifle blaster

Stormtrooper pesado **ND 2**
Humano Médio não-heróico 8
Lado Negro: 1
Inic: +4; **Sentidos:** visão na penumbra; Percepção +10
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 16 (surpreso 16), Fort 12, Vont 9
PV: 20; **Limite de Dano:** 12
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque à Distância: blaster de repetição leve +2 (3d8) com Modo Automático ou
Ataque à Distância: blaster de repetição leve +5 (3d8) com Modo Automático ligado ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação +6 (4d6, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +6; **Prd:** +8
Opções de Ataque: Modo Automático (blaster de repetição leve), Rajada de Tiros, Tiro à Queima Roupa
Ações Especiais: firmar (blaster de repetição leve)
Habilidades: For 15, Des 11, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 8
Aptidões: Foco em Arma (rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Rajada de Tiros, Tiro à Queima Roupa, Proficiência com Armas (armas pesadas, rifles, armas simples)
Perícias: Mecânica +10, Percepção +10, Tolerância +9
Posses: armadura de stormtrooper (armadura +6, equipamento +2), blaster de repetição leve, cinto de utilidade com medpac, granada de fragmentação, 3 cargas de explosivos

Trooper Batedor **ND 2**
Humano Médio não-heróico 6
Lado Negro: 1
Inic: +4; **Sentidos:** visão na penumbra; Percepção +10
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 15 (surpreso 14), Fort 11, Vont 10
PV: 21; **Limite de Dano:** 11
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +4 (1d4)
Ataque à Distância: pistola blaster +5 (3d6) ou
Ataque à Distância: rifle blaster +5 (3d8) ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação (4d6, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +4; **Prd:** +4
Ações Especiais: Rajada de Tiros

Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8
Aptidões: Combate Veicular, Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Tiro à Queima Roupa, Treinamento em Perícia (Furtividade)
Perícias: Furtividade +9, Percepção +10, Pilotar +9
Posses: Aratech 74-z moto speeder militar. Armadura de trooper batedor (armadura +4, como macacão de combate com conjunto para capacete), cinto de utilidade com medpac, granada de fragmentação, pistola blaster, rifle blaster com mira padrão

Oficial do Império

Admirados, respeitados e temidos, os oficiais do Exército Imperial e da Armada Imperial são provenientes de famílias de prestígio, com longas histórias de serviços militares. Alguns poucos são promovidos dos postos mais baixos. Muitos são convocados diretamente para as academias de treinamentos de oficiais, instruídos em doutrinas, lideranças e táticas militares, e então ganham comissões. Lá, se eles se distinguirem, eles finalmente têm uma chance de subir através dos altos escalões – mas raramente encontram ocasiões para sujar suas mãos.

Oficial do Império **ND 5**
Humano Médio não-heróico 4/nobre 3/oficial 1
Força: 2 Lado Negro: 5
Inic: +3; Sentidos: Percepção +10
Idiomas: Básico, bocce, durês, alto galáctico
Defesas: Ref 15 (surpreso 15), Fort 14, Vont 18
PV: 33; **Limite de Dano:** 14
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +6 (1d4+2)
Ataque à Distância: pistola blaster +5 (3d6+2)
Base de Ataque: +6; **Prd:** +6
Ações Especiais: Combate Veicular, Confiança, Coordenar, Líder Nato
Habilidades: For 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 14
Talentos: Confiança, Coordenar, Líder Nato
Aptidões: Combate Veicular, Foco em Perícia (Persuasão), Lingüista, Proficiência com Armaduras (leve), Proficiência com Armas (armas simples, pistolas), Treinamento em Perícia (Dissimulação, Pilotar), Vigoroso
Perícias: Conhecimento (táticas) +10, Dissimulação +11, Percepção +10, Persuasão +16, Pilotar +8
Posses: cilindro de código, comunicador (codificado), pistola blaster, uniforme de oficial

Aliança Rebelde

A Aliança Rebelde luta contra a tirania do Império para restaurar a justiça e a liberdade da galáxia. Formada por legalistas como Mon Mothma e o Senador Bail Organa, a Aliança Rebelde luta contra o Império o tempo todo. A Aliança Rebelde usa de táticas de guerrilhas para enfraquecer a máquina do Império e ajudar a libertar as pessoas oprimidas da galáxia. Apesar da Aliança algumas vezes se engajar em ações militares diretas contra o Império, como visto na Batalha de Yavin ou na Batalha de Endor, muitos dos esforços da Aliança ocorrem por baixo dos panos, sob a aparência de atividades legítimas. Por essa razão a Aliança tem atraído não apenas guerreiros livres, mas também foras da lei, contrabandistas e até mesmo piratas.

A Aliança Rebelde é organizada de forma livre em células que podem operar de forma relativamente independente do comando central da Aliança. Cada célula opera em mundos Imperiais ou dentre bases ocultas, tais como a base de Hoth. Qualquer mundo que simpatize com a Aliança, torna-se um possível alvo da ira do Império. Os agentes da Aliança estão sempre em fuga, e os Rebeldes que são capturados são tratados de forma rápida e cruel.

Trooper Rebelde **ND 1**
Humano Médio não-heróico 3
Inic: +7; **Sentidos:** Percepção +6
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 13 (surpreso 12), Fort 11, Vont 10
PV: 10; **Limite de Dano:** 11
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +2 (1d4)
Ataque à Distância: pistola blaster +4 (3d6) ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação +3 (4d6, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +2; **Prd:** +3
Ações Especiais: Tiro à Queima Roupa[H]
Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8
Aptidões: Foco em Arma (pistolas) , Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Tiro à Queima Roupa[H]
Perícias Iniciativa + 7, Percepção +6[H]
Posses: Capacete e Colete Blindados (armadura +2), comunicador (codificado), pistola blaster
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Trooper Rebelde de Elite **ND 2**
Humano Médio não-heróico 6
Inic: +9; **Sentidos:** Percepção +8
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 13 (surpreso 12), Fort 11, Vont 10
PV: 21; **Limite de Dano:** 16
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +5 (1d4+1)
Ataque à Distância: pistola blaster +6 (3d6) ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação +5 (4d6, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +4; **Prd:** +5
Ações Especiais: Tiro à Queima Roupa[H]

Habilidades: For 12, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8
Aptidões: Proficiência com Armaduras (leve), Limite de Dano Aprimorado, Tiro à Queima Roupa[H], Foco em Arma (pistolas), Proficiência com Armas (pistolas, rifles, armas simples)
Perícias Iniciativa + 9, Percepção +8[H]
Posses: Capacete e Colete Blindados (armadura +2), pistola blaster, 2 granadas de fragmentação, comunicador (codificado)
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

República Galáctica

Constituída de milhares de mundos civilizados, a República Galáctica é o corpo governamental mais antigo na história. Senadores dos mundos constituintes determinam a política e decretam leis, assegurando que a paz e a prosperidade reinem através da galáxia.

A maior ameaça da República Galáctica é a Confederação de Sistemas Independentes, uma coligação de mundos que acreditam que a República se tornou corrupta. O Senado autorizou o desenvolvimento de um vasto exército de clones para vencer a ameaça Separatista, levando às Guerras Clônicas e terminando com a destruição da liderança Separatista e a dissolução da República em favor do um novo Império.

Trooper Clone

Para ir contra a ameaça dos exércitos de dróides da Confederação do Comércio, a República lança um exército de guerreiros clones. Os criadores dos clones, os kaminoanos, concebem os clones de uma amostra genética única (a do caçador de recompensa Jango Fett), fazendo umas poucas alterações para assegurar a maturação rápida e obediência inabalável dos troopers. A verdadeira lealdade dos troopers clones é revelada no final das Guerras Clônicas, quando Darth Sidious lança a Ordem 66 e volta os clones contra a ordem Jedi.

Apesar de idênticos na aparência, os troopers clones têm níveis diferentes de treinamento, os quais são responsáveis pela variação de níveis de habilidade. Os troopers clones não podem ser subornados, chantageados, ou seduzidos. Qualquer tentativa disso falha utomaticamente.

Trooper Clone **ND 2**
Humano Médio não-heróico 6
Inic: +9; **Sentidos:** Percepção +4
Idiomass: Básico
Defesas: Ref 17 (surpreso 16), Fort 13, Vont 9
PV: 21; **Limite de Dano:** 13
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: por arma +5
Ataque à Distância: rifle blaster +5 (3d8+3)
Base de Ataque: +4; **Prd:** +5
Opções de Ataque: Tiro Meticuloso
Ações Especiais: Tiro à Queima Roupa
Habilidades: For 12, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 9
Aptidões: Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Tiro à Queima Roupa, Tiro Meticuloso
Perícias: Iniciativa +9, Percepção +4
Posses: armadura de Trooper Clone (armadura +6, equipamento +2), comunicador, rifle blaster

Comandante Trooper Clone **ND 5**
Humano Médio não-heróico 6/soldado 2/oficial 1
Força: 3; **Lado Negro:** 5
Inic: +4; **Sentidos:** visão na penumbra, Percepção +11
Idiomas: Básico, Alto Galáctico
Defesas: Ref 18 (surpreso 18), Fort 17, Vont 17
PV: 30; **Limite de Dano:** 17
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +7 (1d4+1)
Ataque à Distância: rifle blaster pesado +8 (3d10+1)
Ataque à Distância: granada de fragmentação +7 (4d6+1, 2 quadrados de explosão) ou
Ataque à Distância: granada de íons +7 (4d6+1 íons, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +7; **Prd:** +7
Opções de Ataque: Modo Automático (rifle blaster pesado)
Ações Especiais: Análise da Batalha, Ataque Coordenado, Combate Veicular, Táticas de Assalto

Habilidades: For 11, Des 10, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 12
Talentos: Análise da Batalha, Táticas de Assalto
Aptidões: Ataque Coordenado, Combate Veicular, Foco em Arma (rifles), Proficiência com Armas (armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve), Tiro à Queima Roupa, Treinamento em Perícia (Percepção, Pilotar)
Perícias: Conhecimento (Táticas) +10, Percepção +11, Persuasão +10, Pilotar +9, Tolerância +9
Posses: armadura de Trooper Clone (armadura +6, equipamento +2), comunicador (codificado, longo alcance [miniaturizado], capacitado para holografia), cinto de utilidade com medpac, granada de fragmentação, rifle blaster pesado

Trooper CRA

Os troopers CRA (Comando de Reconhecimento Avançado) são unidades clones de elite que foram treinadas por Jango Feet em pessoa. Apesar de muitos troopers clones serem treinados para trabalhar como em unidades, os troopers CRA trabalham melhor sozinhos, fazendo deles inimigos ainda mais formidáveis.

Trooper CRA **ND8**
Humano Médio não-heróico 6/soldado 3/ soldado de elite 3
Destino: 1; **Força:** 4; Lado Negro: 2
Inic: +12; **Sentidos:** visão na penumbra, Percepção +13
Idiomas: Básico, Mando'a
Defesas: Ref 23 (surpreso 21), Fort 24, Vont 16
PV: 57; **RD:** 1; **Limite de Dano:** 24
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +12 (1d4+5) ou
Ataque à Distância: blaster de repetição pesado +10 (5d10+5) com Rajada de Tiros ou
Ataque à Distância: blaster de repetição pesado +10 (5d10+5) com Modo Automático ou
Ataque à Distância: lançador de mísseis +12 (6d6+5, 2 quadrados de explosão) ou
Ataque à Distância: pistola blaster pesada +6 (3d8+3) e pistola blaster pesada +6 (3d8+3) ou
Ataque à Distância: granada de fragmentação +11 (4d6+3, 2 quadrados de explosão) ou
Ataque à Distância: granada de íons +11 (4d6+3 íons, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +10; **Prd:** +12
Opções de Ataque: firmar (blaster de repetição pesado), Modo Automático (blaster de repetição pesado), Rajada de Tiros (blaster de repetição pesado)
Ações Especiais: Tiro à Queima Roupa

Habilidades: For 15, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8
Talentos: Defesa Blindada, Defesa Blindada Aprimorada, Especialização em Armas (armas pesadas), Rajada Controlada
Aptidões: Artes Marciais I, Foco em Arma (armas pesadas), Maestria com Duas Armas I, Proficiência com Armas (armas pesadas, armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve, média), Rajada de Tiros, Tiro à Queima Roupa
Perícias: Iniciativa +12, Furtividade +10, Percepção +13
Posses: armadura de trooper clone CRA (armadura +6, equipamento +2), blaster de repetição pesado, cinto de utilidade com medpac, lançador de mísseis, 2 pistolas blasters pesadas, 2 granadas de fragmentação, 2 granadas de íons, 4 mísseis

MARGINAL

Os marginais, como o nome sugere, vivem às margens da sociedade. Criminosos, independentes, comerciantes e mercenários de todo tipo consideram- se marginais. Enquanto nem todos os marginalizados são criminosos (certamente, muitos são trabalhadores honestos), qualquer um que opera longe do estabelecimento do poder galáctico ou fora das fronteiras da lei pode ser considerado pertencente à margem da sociedade.

Assassino

Um assassino geralmente mantém um disfarce que o permite viajar livremente, e também explica porque ele está num local determinado numa hora determinada. Muitos assassinos possuem empregos como comerciante, representantes de vendas de corporações intergalácticas, ou diplomatas. Um verdadeiro assassino perverso tem sua "assinatura", seja ela uma arma única, uma forma de abordagem particular ou alguma lembrança deixada com suas vítimas.

Assassino **ND 5**
Humano médio malandro 5
Força: 1; **Lado Negro:** 12
Inic: +10; **Sentidos:** Percepção +8
Idiomas: Básico mais 2 outros idiomas
Defesas: Ref 20 (surpreso 17), Fort 14, Vont 17
PV: 27; **Limite de Dano:** 14
Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: vibrolâmina +6 (2d6+2) ou
Ataque corpo-a-corpo: vibrolâmina +4 (3d6+2) com Ataque Rápido
Ataque à Distância: rifle blaster +6 (3d8+2)
Base de Ataque: +3; **Prd:** +6
Opções de Ataque: Tiro Meticuloso[H], Ataque Vil, Ataque Rápido, Ataque Furtivo +2d6
Ações Especiais: Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso

Habilidades: For 10, Des 16, Con 8, Int 14, Sab 12, Car 13
Talentos: Ataque Vil, Ataque Furtivo +2d6
Aptidões Acuidade com Armas, Ataque Rápido, Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas simples, pistolas), Tiro Meticuloso[H], Tiro Preciso, Tiro à Queima Roupa
Perícias: Acrobacia +10[H], Iniciativa +10, Dissimulação +8, Obter Informação +8, Percepção +8, Persuasão +10
Posses: rifle blaster com mira telescópica avançada, blaster de bolso, cinto de utilidades com medpac, comunicador (codificado), vibroadaga, vibrolâmina
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Caçador de Recompensas

Caçadores de recompensas rastreiam e recuperam seres sapientes para trazê-los para a "justiça" – mesmo se for essa uma vingança pessoal de algum hutt. Antes do Império, muitos caçadores de recompenas foram membros de uma guilda de abrangência galáctica que trabalhava abertamente, pegando contratos para perseguir e capturar criminosos para várias autoridades. Durante o domínio do Império, a guilda se fragmentou, deixando um grande número de operativos independentes. Apesar deles ocasionalmente se unirem para pegar alvos particularmente difíceis, a maioria das vezes eles trabalham sozinhos, competindo uns contra os outros para coletar as maiores recompensas. Os caçadores de recompensas diferem dos assassinos no fato de que eles geralmente procuram capturar seus alvos, não matá-los.

Caçador de Recompensas **ND 7**
Humano Médio não-heróico 4/batedor 3/caçador de recompensas 3
Força: 2; **Lado Negro:** 4
Inic: +13; **Sentidos:** visão na penumbra, Percepção +14
Idiomas: Básico
Defesas: Ref 23(surpreso 21), Fort 20, Vont 18
PV: 64; **Limite de Dano:** 20
Deslocamento: 4 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: vibrobaioneta +10 (2d6+7) ou
Ataque corpo-a-corpo: vibrobaioneta +10 (2d6+7) com Impulso Eficaz
Ataque à Distância: carabina blaster +11 (3d8+3) ou
Ataque À Distância: carabina blaster +9 (4d8+3) com Tiro Rápido ou
Ataque à Distância: granada atordoante +9 (4d6+3 atordoar, 2 quadrados de explosão)
Base de Ataque: +8; **Prd:** +11
Opções de Ataque: Impulso Eficaz, Marca do Caçador. Tiro Rápido
Ações Especiais: Adversário Familiar +1, Alvo do Caçador, Tiro Preciso[H], Tiro à Queima Roupa
Habilidades: For 15, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 10
Talentos: Alvo do Caçador, Marca do Caçador, Sentidos Agudos, Rastreador Experiente
Aptidões: Impulso Eficaz, Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas simples, pistolas, rifles), Proficiência com Armaduras (leve, média),Tiro Preciso[H], Tiro à Queima Roupa, Tiro Rápido
Perícias: Iniciativa +10, Percepção +14, Sobrevivência +12, Tolerância +12[H]
Posses: armadura corelliana (armadura +7) com capacete, carabina blaster, cinto de utilidades com medpac, vibrobaioneta, datapad, licença de caçador de recompensas, 2 granadas atordoantes
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Senhor do Crime

Os senhores do crime vêm de todas as camadas da sociedade. Alguns começam suas carreiras como criminosos de rua, rastejando dos buracos imundos mais escuros da galáxia para posições de poder dentro do submundo criminoso. Outros são nobres de nascença que usam seu dinheiro e influência para apoiar seus sindicatos perversos.

Senhor do Crime **ND 8**
Humano médio malandro 4/nobre 3/senhor do crime 1
Força: 2; **Lado Negro:** 9
Inic: +13; **Sentidos:** Percepção +10
Idiomas: Básico, Alto Galáctico, huttês, mais 5 outros idiomas
Defesas: Ref 22 (surpreso 20), Fort 18, Vont 23; Esquiva
PV: 64; **Limite de Dano:** 20
Deslocamento: 6 quadrados, Ataque em Movimento
Ataque corpo-a-corpo: ataque desarmado +4 (1d4+3)
Ataque à Distância: pistola blaster pesada +7 (3d8+4) ou
Ataque à Distância: pistola blaster pesada +5 (3d8+4) e pistola blaster pesada +5 (3d8+4)
Base de Ataque: +5; **Prd:** +7
Opções de Ataque: Ataque Acrobático, Ataque Furtivo +1d6, Ataque Vil, Maestria com Duas Armas II
Ações Especiais: Presença, Tiro à Queima Roupa
Habilidades: For 8, Des 14, Con 10, Int 17, Sab 12, Car 15
Talentos: Ataque Furtivo +1d6, Ataque Vil, Conexões, Presença, Servente
Aptidões: Ataque Acrobático, Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Perícia (Dissimulação), Lingüista, Maestria com Duas Armas I, Maestria com Duas Armas II, Proficiência com Armas (armas simples, pistolas), Tiro à Queima Roupa, Vigoroso[H]
Perícias: Acrobacias +11, Conhecimento (burocracia) +12, Conhecimento (conhecimento galáctico) +12[H], Dissimulação +16, Furtividade +11, Obter Informação +11, Percepção +10, Persuasão +11,
Posses: comunicador (codificado), servos (incluindo vários capangas de 6º nível, e outros servos de classe não heróica), 2 pistolas blaster pesadas, datapad, 1000 créditos
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Arauto do Lado Negro

Apesar dos Jedi serem os mais poderosos usuários da Força na galáxia, eles não são os únicos. Os arautos do Lado Negro são indivíduos sensitivos à Força consumidos por fúria, ódio, ou uma insaciável sede de poder.

Arauto do Lado Negro **ND 4**
Humano médio soldado 4
Força: 1; **Lado Negro:** 14
Inic: +7; **Sentidos:** Percepção +4
Idiomas: Básico

Defesas: Ref 19 (surpreso 19), Fort 19, Vont 16
PV: 50; **Limite de Dano:** 24

Deslocamento: 4 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: vibromachado +7 (2d10+10)
Ataque corpo-a-corpo: vibromachado +7 (3d10+10) com Impulso Eficaz
Ataque à Distância: Blaster de Bolso +4 (3d4 +2)
Base de Ataque: +4; **Prd:** +7
Opções de Ataque: Impulso Eficaz
Ações Especiais: Indomável, Duro de Matar

Poderes da Força Conhecidos (Usar a Força +8): Fúria Sombria (2), Impulso
Habilidades: For 16, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 12
Talentos: Indomável, Especialização em Arma (armas de combate corpo-a-corpo avançadas)
Aptidões: Impulso Eficaz, Limite de Dano Aprimorado[H], Proficiência com Armaduras (leve, média), Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas simples, pistolas, rifles), Sensitivo à Força, Treinamento na Força
Perícias: Tolerância +8[H], Iniciativa +7, Usar a Força +8
Posses: armadura de batalha (armadura +8, equipamento +2), blaster de bolso, comunicador, vibromachado, 100 créditos
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Capanga

Capangas são basicamente brutamontes. Eles são durões de rua aspirando tornarem-se campeões de corridas de moto swoop, brutos trabalhando para um senhor do crime local, guardas de segurança, ou oficiais das forças da lei com tendência à quebrar cabeças e receber suborno .

Capanga **ND 1**
Humano médio não-heróico 2
Lado Negro: 3
Inic: +6; **Sentidos:** Percepção +5
Idiomas: Básico

Defesas: Ref 0 (surpreso 10), Fort 11, Vont 9
PV: 9; **Limite de Dano:** 11

Deslocamento: 6 quadrados
Ataque corpo-a-corpo: vibromachado +2 (2d10+2)
Ataque à Distância: Pistola Blaster +1 (3d6)
Base de Ataque: +1; **Prd:** +2
Opções de Ataque: Trespassar[H]
Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 10
Aptidões: Trespassar[H], Tolerância, Proficiência com Armas (armas de combate corpo-a-corpo avançadas, armas simples, pistolas)
Perícias: Iniciativa +6, Percepção +5[H]
Posses: Pistola blaster , vibromachado
H *Bônus de talento humano ou perícia treinada*

Outras Espécies

Todos os blocos de estatísticas de personagem neste capítulo usam humanos como sua espécie base. Contudo, você pode facilmente usar estes blocos de estatísticas para representar personagens não humanos removendo as características da espécie humana (uma perícia treinada bônus e um talento bônus) e aplicando as correspondentes à espécie escolhida. Você pode usar as espécies descritas no Capítulo 2: Espécies ou qualquer outra das listadas a seguir.

Aqualish

Os aqualish são humanóides com rostos semelhantes a morsas, com peles que variam do verde ou azul escuro ao marrom dourado profundo ou preto. Algumas subespécies de aqualish têm quatro olhos ao invés de dois ou barbatanas ao invés de mãos. Os aqualish admiram a força e são abertamente hostis em relação a seres fracos. O primeiro contato com estranhos costuma ser agressivo, com diálogos em tons beligerantes, sendo essa prática social comum entre os aqualish.

Características de Espécie dos Aqualish

- **Modificadores de Habilidades:** +2 Constituição, -2 Sabedoria, -2 Carisma.
- **Tamanho:** Médio.
- **Deslocamento:** 6 quadrados.
- **Respirar Debaixo D'Água:** Como criaturas anfíbias, os aqualishes não se afogam na água.
- **Nadador Experiente:** Um aqualish pode escolher jogar novamente qualquer teste da perícia Nadar, mas o resultado da nova jogada deve ser aceito mesmo que seja pior. Um aqualish também pode escolher um 10 em testes de Nadar, mesmo quando distraído ou ameaçado.
- **Aptidão Bônus:** Vigoroso.
- **Idiomas:** aqualish, básico.

Hutts

Os hutts são criaturas imensas parecidas com lesmas e com cabeças bulbosas. Dois olhos, como os de gato, elevam-se da superfície de sua face, enquanto uma boca sem lábios estende-se de um ouvido ao outro. Muitos hutts são megalomaníacos cruéis que consideram que seu tipo está além da moralidade compartilhada por seres inferiores. Eles possuem um talento inato para a manipulação, além de apreciarem exercer seu poder sobre os outros, pura e simplesmente.

Características de Espécie dos Hutts

- **Modificadores de Habilidades:** +2 Força, +2 Constituição, +2 Inteligência, -6 Destreza.
- **Tamanho:** Grande. Os hutts recebem -1 de penalidade na sua Defesa de Reflexos, -5 de penalidade de tamanho nos seus testes de Furtividade e um bônus de tamanho de +5 no seu limite de dano. O limite para levantar e carregar são o dobro dos limites dos personagens médios.
- **Deslocamento:** 2 quadrados.
- Resistência à Força: Bônus de espécie de +5 na Defesa de Vontade contra qualquer teste de Usar a Força.
- **Estabilidade Suprema:** Não se pode fazer um hutt tropeçar nem derrubá-lo.
- **Perícias:** Um hutt pode jogar novamente um teste de Persuasão, mantendo o melhor resultado.
- **Idiomas:** Básica, huttês.

Neimoidianos

Os neimoidianos têm entre 1,6 e 2 m de altura e são de constituição frágil. Suas peles variam do verde matizado ao cinza, e suas faces vagamente reptilianas são achatadas e alongadas. Eles possuem olhos vermelhos, lábios grossos e não têm nariz. Os neimoidianos têm duas motivações primárias: controlar seus arredores o tempo todo e adquirir tanta riqueza e poder quando puder. Essa última motivação parece ser um meio lógico de se chegar a primeira, mas para um neimoidiano, a busca por riquezas e poder é o fim pra si mesmo. Tais características ascenderam a Confederação do Comércio, uma das mais poderosas e influentes forças econômicas na República Galáctica.

Características de Espécie dos Neimoidianos

- **Modificadores de Habilidades:** +2 Inteligência, +2 Sabedoria, -6 Força.
- **Tamanho:** Médio
- **Deslocamento:** 6 quadrados.
- **Aptidão Bônus Condicional:** Os neimoidianos com Dissimulação como perícia treinada ganham Foco em Perícia (Dissimulação) como aptidão bônus.
- **Perícias:** Um neimoidiano pode jogar novamente um teste de Dissimulação mas deve manter o segundo resultado.
- **Idiomas:** Básico, neimoidiano, pak pak.

Yuuzhan Vong

Conquistadores de além da orla galáctica, os yuuzhan vong são guerreiros organizados, com cicatrizes ritualísticas, sedentos por sangue, guiados pelo fervor religioso. Eles são mestres da biotecnologia: suas vestimentas, armas e equipamentos são formas de vidas geneticamente projetadas. Eles desprezam a tecnologia mecânica (dróides em particular) e destroem qualquer tecnologia semelhante que eles encontram. Eles também estão desconectados da Força de uma forma que os Jedi e outros seres sensitivos à Força acham preocupante.

A cultura dos yuuzhan vong é baseada na dominação de espécies inferiores. Para os yuuzhan vong, muitas outras espécies são sem valor e adequadas apenas como escravos. Os dignos são tratados com tolerância suficiente para dar-lhes uma morte limpa.

Características de Espécie dos Yuuzhan Vong

- **Modificadores de Habilidades:** +2 Força, -2 Sabedoria.
- **Tamanho:** Médio.
- **Deslocamento:** 6 quadrados.
- **Imunidade à Força:** Os yuuzhan vong não podem pegar a aptidão Sensitivo à Força, não podem fazer testes de Usar a Força, e nunca ganham Pontos da Força. Além disso, eles são imunes a qualquer efeito da Força que atinja sua Defesa de Vontade (incluindo poderes da Força e aspectos da perícia Usar a Força).
- **Tecnofobia:** Os yuuzhan vong recebem uma penalidade de -5 em jogadas de ataque e testes de perícia feitos quando estiverem usando armas ou ferramentas tecnológicas.
- **Familiaridade com Arma:** Os yuuzhan vong tratam o cajado amphi como uma arma simples ao invés de arma exótica.
- **Idiomas:** Yuuzhan Vong.

ÍNDICE

Os termos em preto são talentos.

Abraçar o Lado Negro 223
Aceleração Total 216
Acertar Sistemas 216
Acumulando Bônus 251
Adepto do Lado Negro 233
Adepto do Poder da Força 223
Adiar Ação 169
Agarrar 160
Alcance 169
Alvo do Caçador 218
Alvo Elusivo 40
Alvos prostrados 169
Análise da Batalha 53
Apêndice I – Glossário dos Termos Traduzidos 302
Apêndice II – Notas da Tradução 319
Apêndice III - Mapas da Galáxia de Star Wars 321
Apostador 47
Apostando 48
Arma Poderosa 223
Armas 124
  Sacar ou guardar arma 161
  Trocando o modo da arma 162
  Baterias de armas 178
  Grupos de armas 124
  Tamanhos de armas 125
Arremessar Sabre-de-Luz 41
Artilheiro de Duelo de Proximidade 216
Artilheiro Especialista 216
Astronavegação 247
Atacar um objeto 159
Ataque Amputador 227
Ataque Atordoante 53
Ataque Cruel 234
Ataques de oportunidade 163
Ataque Devastador 54
Ataque Devastador Maior 221
Ataque Furtivo 47
Ataque Incapacitante 223
Ataque Penetrante 54
Ataque Penetrante Maior 221
Ataque total 162
Ataque Vil 47
Ataques de área 163
Ataques desarmados 171
Ataru 221
Atirar ou arremessar dentro de um combate corpo-a-corpo 169
Atordoar 170
Atrair Disparos 53
Atrair Seguidor 219
Barganhador 51
Bloquear 41
Bônus de Base de Ataque 36
Caindo inconsciente 154
Camuflagem 164
Camuflagem Total 165
Canalizar Agressão 223
Canalizar Ira 223
Carga 147
Cobertura 165
Comandar a Distância 45
Comandar Animal 112
Combatente 47
Condições 155
Conexões 45
Confiança 44
Conjurador Adepto 112
Conselheiro Habilidoso 40
Contra-Manobra 231
Coordenar 44
Coronhada 53
Coronhas retráteis 131
Corpo Fortificado 223
Corredor 51
Couraçado 53
Cura natural 155
Cura Sombria 233
Cura Sombria Aprimorada 234
Dano 152
Dano der íon 167
Defesas 152
  bônus de classe nas defesas 36
Defesa Blindada 53
Defesa Blindada Aprimorada 53
Defesa com Sabre-de-Luz 41
Defesa Conectada 112
Defletir 41
Demolidor 53
Desarmar 160
Desarmar à Distância 226
Desconcertar 47
Desequilibrar Oponente 53
Destino 117
Disparo Automático 164
Dissimulação da Força 234
Djem So 228
Duelista Elusivo 216
Duro de Matar 54
Eficaz no Gatilho 226
Encantar Animal 112
Enfraquecer a Determinação 44
Enfraquecer a Determinação Aprimorada 44
Engembrador 51
Equilíbrio 105
Erro crítico 152
Esforço Extremo 51
Espaço de combate 167
Especialista em Imobilização 53
Especialização em Arma 54
  Sabres-de-Luz 41
Especialização em Arma Maior 221
  Sabres-de-Luz 228
Esquiva Excepcional I, II 50
Evasão 51
Evasão Veicular 216
Exigir Rendição 44
Favorecido pela Sorte 47
Ficha de Personagem XXX
Finta 216
Flagelo do Lado Negro 40
Flagelo Negro 233
Flaquear 167
Foco em Arma Maior 221
  Sabres-de-Luz 228
Foco na Força 105
Fortalecer Aliado 44
Fortificação da Força 228
Furtividade Aprimorada 50
Gatilho Rápido 216
Golpe de misericórdia 162
Golpe Disciplinado 105
Golpe Duro 53
Guerreiro Estelar 48
Habilidade Espontânea 45
Habituado com o Espaço 48
Hacker Mestre 47
Harmonizar Arma 223
Harmonizar Armadura 112
Hiperguiado 48
Idiomas Comuns 22
Impelir Aliado I, II 220
Implacável 218
Incitar Fervor 44
Indomável 54
Iniciativa 156
Iniciativa Aprimorada 50
Inspirar Ardor 44
Inspirar Confiança 44
Inspirar Medo I, II, III 219
Inspirar Rapidez 44
Instruído 45
Interpor-se 54
Intuição da Força 40
Invasão Relâmpago 47
Investida 160
Itens restritos 123
Jar'kai 228
Jogada de ataque 152
Juyo 228
Líder Destemido 45
Líder Nato 45
Limite de Dano 146
Limpar a Mente 40
Linha de visão 168
Lutar defensivamente 160
Maestria com Armadura 53
Maestria com Manto da Força 112
Maestria em Armas Exóticas 221
Makashi 228
Manter União 216
Manto da Força 112
Marca do Caçador 218
Margem Tática 232
Medir o Potencial da Força 106
Meditação de Batalha 40
Mestre do Lado Negro 233
Mirar 161
Morte 155
Movimento Encoberto 50
Movimento Livre 51
Movimento
  movimento diagonal 166
  corrida 163
  deslocamento 153
  se espremendo 170
  Se movimentando através de quadrados ocupados 169
Negociador Especialista 40
Negociador Impiedoso 218
Negociador Mestre 40
Névoa da Força 41
Niman 228
Níveis de desafio (ND) 257
Nível heróico 36
Notoriedade Compartilhada 219
Notório 218, 219
Oponentes indefesos 167
Passo-Largo 51
Penalidade de armadura nos testes 137
Percepção da Força 106
Perícias 57
  testes resistidos 59
  "escolhendo 10 ou 20" 61
  perícias treinadas vs perícias não treinadas 57
Perigos 263
Perseguição Persistente 216
Personagens multiclasses 55
Persuasão da Força 40
Pilotar da Força 106
Pirata Espacial 48
Poder do Lado Negro 106
Poder Rápido 106
Poder Telecinético 105
Poderes da Força 99
Pontos da Força 96
Pontos de Experiência (XP) 258
Pontos de vida 153
Prender 160
Preparar 170
Presença 44
Presença Sombria 106
Prestar Auxílio 159
Previsão 106
Proficiência em Ataques Múltiplos
  Armas Pesadas, Rifles 222
  Sabres-de-Luz 228
  Pistolas 226
Rajada Controlada 222
Rastreador Experiente 50
Recuar 161
Recuperação 162
Recuperação Acrobática 40
Recuperação pela Força 105
Redirecionar Disparo 42
Redução de dano 166
Reorganizar as Tropas 45
Resiliente 40
Resistir ao Lado Negro 41
Retomar o Fôlego 153
Riqueza 45
Sabedoria Telecinética 105
Saque Rápido Aprimorado 226
Segredos da Força 108
Segunda Pele 53
Sem Lugar para se Esconder 218
Semear Confusão 47
Sentidos Aguçados 50
Sentir o Lado Negro 41
Shien 228
Shii-cho 228
Sokan 229
Soresu 229
Sorte do Tolo 47
Sucesso Decisivo 152
Surpresa 157
Talentos da Força 105
Talentoso 47
Talismã da Força 223
Talismã da Força Maior 224
Táticas de Assalto 231
Táticas de Campo 231
Táticas de Posicionamento Estratégico 231
Taxa de Escudo (TE) 169
Técnicas da força 106
Terreno difícil 167
Tiro Apurado 50
Tiro de Cobertura 53
Tiro de Derrubada 226
Tiro de Sorte 47
Tiro Debilitante 226
Tiro Dissimulado 226
Traçar 47
Trakata 229
Tratamento da Força 223
Trocar Defesa I 231
Trocar Defesa II, III 232
Um por Todos 231
Vaapad 229
Valor do Lado Negro 97
Vingança 106
Visão na penumbra 268
Visão no escuro 268
Visões 106
Vôo 112

FICHA DE PERSONAGEM

NOME | JOGADOR

CLASSE | ESPÉCIE | NÍVEL

IDADE | SEXO | PESO | ALTURA | DESTINO

STAR WARS ROLEPLAYING GAME

	VALOR	MODIFICADOR
FORÇA		
DESTREZA		
CONSTITUIÇÃO		
INTELIGÊNCIA		
SABEDORIA		
CARISMA		

PONTOS DE VIDA

TOTAL

RESTANTE

DEFESA DE FORTITUDE

\+

OUTROS BÔNUS

=

DANO LIMITE

VELOCIDADE

INICIATIVA

PERCEPÇÃO

ATAQUE BASE

PONTOS DE FORÇA

PONTOS DE DESTINO

CONDIÇÃO

NORMAL

-1 EM TODOS OS TESTES DE DEFESA, ATAQUE, PERÍCIA & HABILIDADE.

-2 EM TODOS OS TESTES DE DEFESA, ATAQUE, PERÍCIA & HABILIDADE.

-5 EM TODOS OS TESTES DE DEFESA, ATAQUE, PERÍCIA & HABILIDADE.

-10 EM TODOS OS TESTES DE DEFESA, ATAQUE, PERÍCIA & HABILIDADE. MOVIMENTO REDUZIDO À METADE.

INCAPAZ (INCONSCIENTE OU DESABILITADO)

DEFESAS

	VALOR		NÍVEL OU ARMADURA	BÔNUS DE CLASSE	MOD. DE HABILIDADE	OUTROS
FORT		= 10 +			CON	
REF		= 10 +			DES	
VON		= 10 +			SAB	

AÇÕES ESPECIAIS DE COMBATE

ARMA	ATAQUE	DANO
CRÍTICO	TIPO	NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO
CRÍTICO	TIPO	NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO
CRÍTICO	TIPO	NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO
CRÍTICO	TIPO	NOTAS

LADO NEGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

EQUIPAMENTO

EQUIPAMENTO	PESO

CRÉDITOS

IDIOMAS

APTIDÕES

PODERES DA FORÇA

PERÍCIAS

PERÍCIAS	BÔNUS DE PERÍCIA		1/2 NÍVEL	MOD. DE HABILIDADE	TREINAMENTO	FOCO EM PERÍCIA	OUTROS
ACROBACIA		=		DES			
CONHECIMENTO_____		=		INT			
CONHECIMENTO_____		=		INT			
DISSIMULAÇÃO		=		CAR			
ESCALAR		=		FOR			
FURTIVIDADE		=		DES			
INICIATIVA		=		DES			
MECÂNICA		=		INT			
MONTAR		=		DES			
NADAR		=		FOR			
OBTER INFORMAÇÃO		=		CAR			
PERCEPÇÃO		=		SAB			
PERSUASÃO		=		CAR			
PILOTAR		=		DES			
RESISTÊNCIA		=		CON			
SALTAR		=		FOR			
SOBREVIVÊNCIA		=		SAB			
TRATAR FERIMENTOS		=		SAB			
USAR A FORÇA		=		CAR			
USAR COMPUTADORES		=		INT			

TALENTOS

	PG		PG

Aspecto Legal e Ideológico

A presente tradução é destinada exclusivamente ao uso pessoal, sem fins comerciais. Esta tradução não visa lucro, e, acima de tudo, incentivamos e somos a favor da compra do livro original em inglês (Star Wars RPG - Saga Edition, pela Wizards of the Coast). Infelizmente o livro não é mais publicado pela editora, mas ainda pode ser encontrado em algumas lojas virtuais ou em sebos.

Respeitamos, da melhor forma possível, a lei 9.610 de 19.02.1998 - Dos Direitos Autorais, uma vez que não trabalhamos com material licenciado para o mercado brasileiro, e portanto, ao nos referirmos ao original, estamos nos referindo ao livro importado, este, que nunca teve uma tradução oficial.

Trata-se, portanto, de uma tradução livre sem fins lucrativos, a presente tradução (cópia sem fins lucrativos de possuidor do material original em voga) visa facilitar a compreensão das regras e o jogo em si.

Se, porventura, esta tradução for, de alguma maneira, divulgada pela internet para o grande público, e chegar às mãos dos jogadores falantes da língua portuguesa, que tenham em mente que: a presente tradução não foi feita visando lucro, jamais a utilize para fins comerciais.

Prestigie os autores, prestigie os tradutores, honre o RPG: compre sempre o original! Como a versão original deste livro não é mais publicado, continue prestigiando o **RPG** e o universo de Star Wars, compre os livros originais atuais de **STAR WARS**. Compre os novos RPGs de Star Wars publicados originalmente pela Fantasy Flight Games, prestigie esse maravilhoso universo! Atualmente a Fantasy Flight Games publica a linha **STAR WARS: EDGE OF THE EMPIRE** (Fronteira do Império), que será acompanhada das linhas **STAR WARS: AGE OF REBELLION** (Era da Rebelião) em 2014 e **STAR WARS: FORCE AND DESTINY** (Força e Destino) em 2015. A editora nacional Galápagos Jogos detém os direitos para publicar a nova linha de RPGs de Star Wars no Brasil, já tendo publicado **Star Wars: Fronteira do Império - Kit Introdutório** e com a promessa de lançar o livro básico de **Star Wars: Fronteira do Império** ainda em 2014. Prestigiem também esses lançamentos.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, ao Grande Criador.

Este extenso e recompensador trabalho não seria possível sem o criador mestre de Star Wars, George Lucas. Muito além de uma história, ele concebeu um universo mágico, um sonho quase tangível, um mito. Certamente foi e vai ainda mais além das expectativas iniciais.

Agradecemos também aos criadores do RPG: J.R.R. Tolkien pela inspiração; e à Dave Arneson e Gary Gygax que partindo das idéias de Tolkien, imaginaram e deram forma às regras básicas que ainda hoje usamos em muitos RPGs.

Certamente o legado deles será eterno, imortalizado em suas incríveis criações e em seus seguidores e co-criadores.

Parabenizamos a Wizard of the Coast por ter feito um excelente trabalho gráfico na versão original em inglês desta obra, como era de se esperar.

Agradecimentos especiais à todos os participantes, de ontem e de hoje, do grupo Império Rebelde. Contra muitas forças (às vezes Forças, talvez o próprio Lado Negro) vencemos os desafios.

É graças a esta garra (e "Força") que a perspectiva é sempre de melhora; que venham mais sugestões para uma versão 2.0.

E por fim, mas não menos importante, um muito obrigado a todos os familiares e amigos do grupo, que de alguma forma nos ajudaram, encorajaram, compreenderam, enfim, fizeram sua parte.

Que a Força do RPG continue conosco!

Um breve pedido de desculpas

Pessoal, gostaríamos antes tudo de pedir desculpas, em nome de todo **Império Rebelde**, pelo grande atraso deste livro que agora vocês tem em mãos. Muitos problemas aconteceram, trocamos várias vezes de diagramadores, e seguido nossos grandes companheiros de batalha se ocupavam com outras coisas mais importantes. Vale lembrar que todos que trabalharam neste projeto fizeram unicamente por seu amor ao **RPG** e por **STAR WARS**, ninguém foi remunerado, fizeram por "amor à camisa", então peço que compreendam. Além disso trabalhamos para que este trabalho ficasse com uma qualidade digna de uma publicação, todos os capítulos depois de traduzidos passaram por três (!!!!) revisões antes da versão final, além disso tivemos longos debates e enquetes sobre a tradução de termo "X" ou "Y". Às vezes um termo não fica legal com uma tradução literal e precisa ser adaptado. Apesar do Lado Negro da Força ter quase triunfado, no final o Lado da Luz prevaleceu novamente, e agora com muito orgulho entregamos este maravilhoso trabalho para vocês que nunca deixaram de acreditar na gente e sempre nos apoiaram. Este livro é para vocês, feito de fãs para fãs. E Que **A Força Esteja Conosco**, agora e sempre!

À todos: Boa leitura e bom jogo!

Império Rebelde

Apêndice I
Glossário de Termos

Este presente glossário apresenta como os termos originais em inglês do **Star Wars Roleplaying Game Saga Edition Core Rulebook** foram traduzidos pelo grupo Império Rebelde – Uma Nova Esperança. O glossário foi feito de modo a facilitar o uso de suplementos que não tenham tradução.

Muitos termos renderam inúmeros debates sobre como deveriam ser traduzidos, sei que muitos talvez não gostem de como ficou a tradução e algum certo termo, mas sem problemas, usem no original ou mesmo nas suas mesas de jogo traduzam como quiserem O glossário também serve de base para padronizar futuras traduções de suplementos.

Se você é fã do **Star Wars RPG – Edição Saga** e pretende traduzir algum suplemento, por favor siga este glossário.

Tamanhos (Sizes)

Fine	Miúdo
Diminutive	Diminuto
Tiny	Minúsculo
Small	Pequeno
Medium	Médio
Large	Grande
Huge	Enorme
Gargantuan	Imenso
Colossal	Colossal

Habilidades (Abilities)

Strength	Força (For)
Dexterity	Destreza (Des)
Constitution	Constituição (Con)
Intelligence	Inteligência (Int)
Wisdom	Sabedoria (Sab)
Charisma	Carisma (Car)

Aptidões (Feats)

Acrobatic Strike	Ataque Acrobático
Armor Proficiency(light)	Proficiência com Armaduras (leves)
Armor Proficiency (medium)	Proficiência com Armaduras (médias)
Armor Proficiency (heavy)	Proficiência com Armaduras (pesadas)
Bantha Rush	Encontrão
Burst Fire	Rajada de Tiros
Careful Shot	Tiro Meticuloso
Charging Fire	Tiro em Investida
Cleave	Trespassar
Combat Reflexes	Reflexos em Combate
Coordinated Attack	Ataque Coordenado
Crush	Esmagar
Cybernetic Surgery	Cirurgia com Cibernéticos
Deadeye	Certeiro
Dodge	Esquiva
Double Attack	Ataque Duplo
Dreadful Rage	Fúria Assustadora
Dual Weapon Mastery I	Maestria com Duas Armas I
Dual Weapon Mastery II	Maestria com Duas Armas II
Dual Weapon Mastery III	Maestria com Duas Armas III
Exotic Weapon Proficiency	Proficiência com Arma Exótica
Extra Rage	Fúria Extra
Extra Second Wind	Retomar o Fôlego Extra
Far Shot	Tiro Distante
Force Boon	Favorecido pela Força
Force Training	Treinamento na Força
Force Sensitive	Sensitivo à Força
Improved Charge	Investida Aprimorada
Improved Damage Threshold	Limite de Dano Aprimorado
Improved Defense	Defesas Aprimoradas
Improved Disarm	Desarme Aprimorado
Linguist	Lingüista
Martial Arts I	Artes Marciais I

Aptidões (Feats)

Martial Arts II	Artes Marciais II
Martial Arts III	Artes Marciais III
Melee Defense	Defesa em Corpo-a-Corpo
Mighty Swing	Impulso Eficaz
Mobility	Mobilidade
Pin	Imobilizar
Point Blank Shot	Tiro à Queima Roupa
Power Attack	Ataque Poderoso
Powerful Charge	Investida Poderosa
Precise Shot	Tiro Preciso
Quick Draw	Saque Rápido
Rapid Shot	Tiro Rápido
Rapid Strike	Ataque Rápido
Running Attack	Ataque em Movimento
Shake It Off	Recuperação Rápida
Skill Focus	Foco em Perícia
Skill Training	Treinamento em Perícia
Sniper	Franco-Atirador
Strong in The Force	Poderoso na Força
Surgical Expertise	Especialista Cirúrgico
Throw	Arremessar
Toughness	Vigoroso
Trip	Derrubar
Triple Attack	Ataque Triplo
Triple Crit	Decisivo Triplicado
Vehicular Combat	Combate Veicular
Weapon Finesse	Acuidade com Armas
Weapon Focus	Foco em Arma
Whirlwind Attack	Ataque Giratório

Perícias (Skills)

Acrobatics	Acrobacia
Climb	Escalar
Deception	Dissimulação
Endurance	Tolerância
Gather Information	Obter Informações
Initiative	Iniciativa
Jump	Saltar
Knowledge	Conhecimento
Mechanics	Mecânica
Perception	Percepção
Persuasion	Persuasão
Pilot - Pilotar	
Ride	Montar (no sentido de cavalgar)
Stealth	Furtividade
Survival	Sobrevivência
Swim	Nadar
Treat Injury	Tratar Ferimentos
Use Computer	Usar Computador
Use The Force	Usar A Força

Diversos

Abilities Scores	Valores de Habilidades
Acrobatic Recover	Recuperação Acrobática
Acrobatic Strike	Ataque Acrobático [1]
Acrobatics	Acrobacia [4]
Aid Another	Prestar Auxílio
Aim	Mirar
Airspeeder	Speeder Aéreo
All-Out Movement	Movimento Total
All-temperature Cloak	Manto para Todas as Temperaturas
Amount	Quantidade

Diversos

Amphistaff	Cajado Amphi
Appendage	Anexo (referente à dróides)
Aquata Breather	Respirador Aquata
Area Attack	Ataque de Área
Armor	Armadura (seres vivos,dróides), Blindagem (veículos, construções)
Armor Proficiency	Proficiência com Armaduras
Armor Proficiency (heavy)	Proficiência com Armaduras (pesadas) [1]
Armor Proficiency (light)	Proficiência com Armaduras (leves) [1]
Armor Proficiency (medium)	Proficiência com Armaduras (médias) [1]
Armored Assault Tank	Tanque de Assalto Blindado
Armored Spacesuit	Traje Espacial Blindado
Astrogation	Astronavegação
Astromech Droid	Dróide Astromec (astromecânico)
Astromechs	Astromecs (astromecânicos)
Atmosphere canister	Canastrel Atmosférico
Atmosphere filter	Filtro Atmosférico
Attack of Opportunity	Ataque de Oportunidade
Attack Run	Investida de Ataque
Audiorecorder	Áudiogravador
Autofire	Disparo Automático
Autofire Weapon	Arma de Disparo Automático
Automata	Autômato (robô, dróide)
Availability	Disponibilidade
Average	Mediano(a)
Backup Hyperdrive	Hiperpropulsor Reserva
Backup Weapon	Arma Reserva
Backwater fringe worlds	Mundos marginais atrasados
Bacta Tank	Tanque de Bacta
Baldric	Talabarte (um tipo de cinturão, talim).

Diversos

Bandolier	Bandoleira
Bantha Rush	Encontrão [1]
Base Attack	Base de Ataque
Battery Packs	Conjunto de Baterias
Battle Armor	Armadura de Batalha
Battle Armor (heavy)	Armadura de Batalha (pesada)
Battle Droid	Dróide de Batalha
Battle Grid	Matriz de Combate
Behavioral Inhibitors	Inibidores Comportamentais (referente à dróides)
Binder Cuffs	Algemas
Blast Helmet and Vest	Capacete e Colete Blindados
Blaster Cannon	Canhão Blaster
Blaster Carbine	Carabina Blaster
Blaster Pistol	Pistola Blaster
Blaster Rifle	Rifle Blaster
Bludgeoning	Concussão
Bludgeoning Damage	Dano de Contusão
Bodyguard Droid	Dróide Guarda-Costas
Booster Ring	Anel de Propulsão
Bow	Arco
Bowcaster	Besta de Energia
Breath Mask	Máscara de Respirar
Bronzium	Brônzio (material de Star Wars)
Budget	Econômico (referente à qualidade)
Bullet	Projétil
Burst Fire	Rajada de Tiros [1]
Burst Radius	Área de Explosão
Bypassing	Contornar
Calculator	Calculadora
Careful Shot	Tiro Meticuloso [1]
Cargo Capacity	Capacidade de Carga
Carried Craft	Veículos Carregados

Diversos

CD (Challenge Level)	ND (Nível de Desafio)
Ceremonial Armor	Armadura Cerimonial
Chain	Corrente
Challenge Level	Nível de Desafio (ND)
Character Scale	Escala de Personagem
Character Sheet	Ficha de Personagem
Charge	Investida (no sentido da ação especial de combate)
Charging Fire	Tiro em Investida [1]
Charisma	Carisma (Car) [2]
Charter	Alvará ou Frete, depende do contexto do texto
Chartered space transport	Transporte espacial fretado
Check	Teste (de jogar os dados)
Chemical	Químico
Cleave	Trespassar [1]
Climb	Escalar [4]
Clip	Pente
Clone Troopers	Troopers Clone
Clone Wars	Guerras Clônicas
Code Cylinder	Cilindro de Código
Collapsible	Dobrável
Combat Gloves	Luvas de Combate
Combat Jumpsuit	Macacão de Combate
Combat Reflexes	Reflexos em Combate [1]
Comfortable	Satisfatória (qualidade)
Comlink	Comunicador
Command Cover	Comandar Cobertura
Commodities	Mercadorias
Concealed Holster	Coldre Oculto
Concealed Waistband Holster	Coldre de Cinto Oculto
Concealment	Camuflagem
Condition Track	Marcador de Condição

Diversos

Connector Wires	Cabos Conectores
Constitution	Constituição (Con) [2]
Consumables	Consumíveis
Coordinated Attack	Ataque Coordenado [1]
Core Worlds	Mundos do Núcleo
Corellian Corvette	Corveta Corelliana
Corellian Powersuit	Armadura Corelliana
Corellian Transport	Transporte Corelliano
Cost	Custo
Coup de Grace	Golpe de Misericórdia
Cover	Cobertura
Coverall	Macacão
Crab Droid	Dróide Caranguejo
Crab Droid Scout	Dróide Caranguejo Batedor
Cred Stick	Bastão Crédito
Credit Chip	Chip de Crédito
Credits	Créditos
Crew	Tripulação
Critical Hit	Sucesso Decisivo
Cruiser	Cruzador
Crush	Esmagar [1]
Currency	Moeda
Cybernetic Prosthesis	Prótese Cibernética
Cybernetic Surgery	Cirurgia com Cibernéticos [1]
Cybernetically Enhanced	Aprimorado(a) Ciberneticamente
Damage Reduction	Redução de Dano
Damage Threshold	Limite de Dano
Darkvision	Visão no Escuro
Datacards	Cartões de Dados
Day planners	Agenda
DC (Difficult Class)	CD (Classe de Dificuldade)
Deadeye	Certeiro [1]

Diversos

Deals	Causa (referente a dano)
Deception	Dissimulação [4]
Deep Core	Núcleo Profundo
Degree	Grau
Delay	Adiar
Destiny Points	Pontos de Destino
Destroyer	Destróier
Destroyer Droid	Dróide Destróier
Destroyers	Destróieres
Detonite	Detonita
Dexterity	Destreza (Des) [2]
Diagnostics Package	Conjunto de Diagnósticos
Dice	Dados
Die	Dado (referente a jogadas); Morrer (referente a verbo)
Difficult Class	Classe de Dificuldade
Difficult Terrain	Terreno Difícil
Disable	Desabilitado
Disarm	Desarmar
Dodge	Esquiva [1]
Dogfight	Duelo de Proximidade
Double Attack	Ataque Duplo [1]
Double-Bladed Lightsaber	Sabre de Luz de Lâmina Dupla
DR (Damage Reduction)	RD (Redução de Dano)
Dreadful Rage	Fúria Assustadora [1]
Dreadnought	Couraçado
Droid	Dróide
Droid Caller	Convocador do Dróide (referente à dróides)
Droid Traits	Traços Dróides
Drop an Item	Largar um Item
Dual Weapon Mastery I	Maestria com Duas Armas I [1]
Dual Weapon Mastery II	Maestria com Duas Armas II [1]

Diversos

Dual Weapon Mastery III	Maestria com Duas Armas III [1]
Durasteel	Duraço
Dwarf Spider Droid	Dróide Aranha Anão
Electrobinoculars	Eletrobinóculos
Electroshock probe	Sonda de eletro-choque
Electrostaff	Cajado Elétrico
Endurance	Tolerância [4]
Energy Ball	Esfera de Energia
Energy Cell	Célula de Energia
Eras	Eras (referente a épocas)
Evasion	Evasão
E-Web Repeating Blaster	Blaster E-Web de Repetição
Exotic Weapon Proficiency	Proficiência com Arma Exótica [1]
Exotic Weapons	Armas Exóticas
Expansion Region	Região de Expansão
Expansion Regions	Regiões de Expansão
Explosive bolts	Setas explosivas
Explosive Charge	Carga Explosiva
Extended Stock	Coronha Estendida
Extra Rage	Fúria Extra [1]
Extra Second Wind	Retomar o Fôlego Extra [1]
Fall Prone	Cair Prostrado
Far Shot	Tiro Distante [1]
Fear Effect	Efeito de Medo
Feat	Aptidão
Field Kit	Kit de Campo
Fighter	Caça (para naves); Lutador (para seres)
Fighting Space	Espaço de Combate
Fire Extinguisher	Extintor de Incêndio
Flamethrower	Lança-chamas
Flank	Flanco, Flanquear
Flat-Footed	Surpreso

Diversos

Flight Suit	Traje de Piloto
Flight Suit, Armored	Traje de Piloto, Blindado
Flight Suit, Padded	Traje de Piloto, Acolchoado
Folded Stock	Coronha Dobrada
Force Blast	Rajada da Força
Force Boon	Favorecido pela Força [1]
Force Pike	Pique de Energia
Force Points	Pontos da Força
Force Power	Poder da Força
Force Powers	Poderes da Força
Force Secret	Segredo da Força
Force Secrets	Segredos da Força
Force Sensitive	Sensitivo à Força [1]
Force Sensitivity	Sensibilidade à Força
Force Talent Tree	Árvore de Talentos da Força
Force Technique	Técnica da Força
Force Techniques	Técnicas da Força
Force Training	Treinamento na Força [1]
Force-Using Tradition	Tradição de Usuários da Força
Force-Using Traditions	Tradições de Usuários da Força
Fortitude Defense	Defesa de Fortitude
Free Action	Ação Livre
Frigate	Fragata
Fuel	Combustível
Full Attack	Ataque Total
Full Round Action	Ação de Rodada Completa
Full Stop	Parada Total
Fusion Cutter	Cortador de Fusão
Fusion Lantern	Lanterna de Fusão
Galactic Lore	Conhecimento Galáctico
Gather Information	Obter Informações [4]
Gear	Equipamento

Diversos

Gems	Gemas
Goods	Bens (referente à mercadoria)
Gore	Chifrada
Grab	Agarrar
Grapple	Prender
Gravity Well	Poço de Gravidade
Great Cleave	Trespassar Maior
Greave	Caneleiras
Grenade	Granada
Grenade Launcher	Lançador de Granada
Ground Vehicle	Veículo Terrestre
Grp (Grapple)	Prd (Prender)
Gunner	Artilheiro
Gunship	Canhoneira
Handle Explosives	Lidar com Explosivos
Hardened Systems	Sistemas Enrijecidos (referente à dróides)
Hazard	Perigo
Health	Saúde
Heavy Blaster Pistol	Pistola Blaster Pesada
Heavy Blaster Rifle	Rifle Blaster Pesado
Heavy Repeating Blaster	Blaster Pesado de Repetição
Heavy Weapons	Armas Pesadas
Helmet	Capacete
Helmet Package	Conjunto para Capacete
Helpless	Indefeso
Heroic Classes	Classes Heróicas
Heroic Traits	Traços Heróicos
Heuristic processor	Processador Heurístico (referente à dróides)
High Galactic	Alto Galáctico (idioma)
Hip Holster	Coldre de Cintura
Hit Points	Pontos de Vida

Diversos

Hold-Out Blaster	Blaster de Bolso
Holoprojector	Holoprojetor
Holorecorder	Hologravador
Holovid	Holovídeo
Holster	Coldre
Housed	Alojado, Hospedado
Hovering	Flutuante (referente a sistema de locomoção de dróide)
HP (Hit Points)	PV (Pontos de Vida)
Hyperdrive	Hiperpropulsor
Hyperspace	Hiperespaço
Hyperspace Travel	Viagem Hiperespacial
Impair	Enfraquecer
Impoverished	Pobre (qualidade)
Improved	Aprimorado(a)
Improved Charge	Investida Aprimorada [1]
Improved Damage Threshold	Limite de Dano Aprimorado [1]
Improved Defense	Defesas Aprimoradas [1]
Improved Disarm	Desarme Aprimorado [1]
Initiative	Iniciativa [4]
Inner Rim	Orla Interior
Intelligence	Inteligência (Int) [2]
Interceptor	Interceptador
Jump	Saltar [4]
Mechanics	Mecânica [4]
Perception	Percepção [4]
Persuasion	Persuasão [4]
Pilot	Pilotar [4]
Ram	Abalroar
Ranged Attack	Ataque à Distância
Ranged Weapon	Arma de Combate à Distância
Rapid Shot	Tiro Rápido [1]
Rapid Strike	Ataque Rápido [1]

Diversos

Rate of Fire	Cadência de Tiro
Ration Pack	Pacote de Ração
Reach	Alcance
Reaction	Reação
Ready	Preparar
Ready	Preparar-se (para fins de descrição de ação)
Recording Unit	Unidade de Gravação
Recover	Recuperação
Reflex Defense	Defesa de Reflexos
Republic Wande	Declínio da República
Restraining Bolt	Raio Repressor (referente à dróides)
Ride	Montar [4]
Rise of the Empire	Ascensão do Império
Roll	Jogar, Jogada
Round	Rodada
Run	Correr; Executar (programas e rotinas de computador); Administrar (estabelecimentos, negócios)
Running Attack	Ataque em Movimento [1]
Sabacc	Sabacc (nome de um jogo criado para o universo Star Wars)
Sandtroopter	Trooper do deserto
Scanning Dish	Disco de Análise
Score	Valor (habilidades ou rolagens); Pontuação (placar de jogos e semelhantes)
Scoundrel	Malandro [3]
Scout	Batedor [3]
Scout Trooper	Trooper Batedor
Searing Heat	Calor chamuscante
Second Wind	Retomar o Fôlego
Security Kit	Kit de Segurança
Self-Sufficient	Auto-suficiente (qualidade)

Diversos

Sensor Pack	Conjunto de Sensores
Sentient Beings	Seres Sapientes
Set Explosives	Explosivos de Fixação
Shake It Off	Recuperação Rápida [1]
Share Talent	Compartilhar Talento
Sheel	Invólucro (referente à armadura de dróide)
Shelter	Abrigo
Shield Rating (SR)	TE (Taxa do Escudo)
Shift Defense	Transferir Defesa
Shrapnel	Estilhaços
Shuttle	Transporte (veículo)
Simple Weapons	Armas Simples
Single Attack	Ataque Único
Sith Lord	Lorde Sith
Sketchpads	Bloco de Rabiscos
Skill	Perícia
Skill Focus	Foco em Perícia [1]
Skill Training	Treinamento em Perícia [1]
Slam	Pancada
Slashing	Cortar, Cortando
Slave	Escravo
Slaver	Traficante de Escravo
Sling	Funda
Slug	Projétil (bala)
Slugthrower Pistol	Pistola de Projéteis
Slugthrower Rifle	Rifle de Projéteis
Smuggler	Contrabandista
Sneak Attack	Ataque Furtivo
Sneaky	Sorrateiro
Sniper	Franco-Atirador [1]
Snowtrooper	Trooper da neve
Soldier	Soldado [3]

Diversos

Sonic Welder	Solda Sônica
Space Suit	Traje Espacial
Spaceport	Espaçoporto
Spaceship	Espaçonave
Spear	Lança
Speed	Deslocamento (para fins de estatística de personagem); Velocidade (tradução normal)
Speeder Bike	Moto Speeder
Spice	Especiaria
Sporting Blaster	Blaster Esportivo
Sporting Blaster Rifle	Rifle Blaster Esportivo
Spring-loaded mechanism	Mecanismo de Arremesso (referente à dróides)
Square	Quadrado (referente à posição, movimento dos personagens)
Squeezing	Espremer, Espremendo
Stamina	Vigor
Stand Up	Levantar-se
Standard Action	Ação Padrão
Star Destroyer	Destróier Estelar
Star Forge	Forja Estelar
Star System	Sistema Estelar
Starfighter	Caça Estelar
Starship	Espaçonave
Starship Scale	Escala de Espaçonave
Stat	Estatística (abreviação de statistic)
Station	Estação
Stealth	Furtividade [4]
Stealthy	Furtivamente
Stock	Coronha (relativo à armas)
Storage Device	Dispositivo de Armazenamento
Stormtrooper Armor	Armadura de Stormtrooper

Diversos

Strafe Attack	Chuva de Disparos
Strength	Força (For) [2]
Strong in the Force	Poderoso na Força [1]
Struggling	Esforçada (qualidade)
Stun Baton	Bastão de Atordoamento
Stun Damage	Dano de Atordoamento
Stun Grenade	Granada de Atordoamento
Stunning	Atordoar, Atordoando
Sun Crusher	Destruidor de Sol
Surgery Kit	Kit Cirúrgico
Surgical Expertise	Especialista Cirúrgico [1]
Surprise	Surpresa
Survival	Sobrevivência [4]
Swift Action	Ação Rápida
Swim	Nadar [4]
Switch Weapon Mode	Trocar o Modo da Arma
Synchronized Fire Circuits	Circuitos Ígneos Sincronizados (referente à dróides)
Syntherope	Corda Sintética
System Operator	Operador de Sistemas
Tactic	Tática
Talents	Talentos
Talents Tree	Árvore de Talentos
Targeting Scope	Mira Telescópica
Textiles	Tecidos
The Force	A Força
Thermal Detonator	Detonador Térmico
Throw	Arremessar [1]
Thrown Weapons	Armas de Arremesso
Thug	Capanga, bandido
Tie Fighter	Caça TIE
Tie Interceptor	Interceptador TIE
Timer	Temporizador

Diversos

Tool Kit	Kit de Ferramentas
Toughness	Vigoroso [1]
Tracked	de Esteira (referente à veículos e dróides)
Tractor Beam	Raio Trator
Trade Goods	Bens de Troca
Trader	Comerciante
Traits	Traços, características
Treat Injury	Tratar Ferimentos [4]
Trip	Derrubar [1]
Triple Attack	Ataque Triplo [1]
Triple Crit	Decisivo Triplicado [1]
Troopers	Troopers
Tumbling	Cambalhota
Unattended	Desprotegido
Upscale	Acima da Média (qualidade)
Urban Sprawl	Conurbação
Use Computer	Usar Computador [4]
Use The Force	Usar A Força [4]
Utility Belt	Cinto de Utilidades
Vehicular Combat	Combate Veicular [1]
Vibroaxe	Vibromachado
Vibrobayonet	Vibrobaioneta
Vibroblade	Vibrolâmina
Vibrocutter	Vibrocortador
Vibrodagger	Vibroadaga
Videorecorder	Videogravador
Vocabulator	Vocabulador (referente à dróides)
Vonduun Crabshell	Carapaça de Caranguejo Vonduun
Vox-Box	Caixa de voz
Vulture	Abutre (referente à espaçonave)
Walker	Andador

Diversos

Walking	Andante (referente a sistema de locomoção de dróide)
Wealthy	Rico (qualidade)
Weapon Batteries	Baterias de Armas
Weapon Finesse	Acuidade com Armas [1]
Weapon Focus	Foco em Arma [1]
Weapon Proficiency	Proficiência com Armas
Weapon Qualities	Qualidades das Armas
Welding Goggles	Óculos de Soldador
Wheeled	de Rodas (referente à veículos e dróides)
Whirlwind Attack	Ataque Giratório [1]
Wide-Vision Observation	Observação panorâmica
Wild Space	Espaço Selvagem
Wildly	Loucamente
Will Defense (Will)	Defesa de Vontade (Vont)
Wisdom	Sabedoria (Sab) [2]
Withdraw	Recuar
Workhorse	Burro de Carga
Wraparound cloak	Manto Agasalho

1 - Aptidão
2 - Habilidade
3 - Classe Heróica
4 - Perícia

Talents Tree
Árvore de Talentos

Jedi

Jedi Consular Talent Tree Árvore de Talentos do Cônsul Jedi	
Adept Negotiator	Negociador Especialista
Force Persuasion	Persuasão da Força
Master Negotiator	Negociador Mestre
Skilled Advisor	Conselheiro Habilidoso

Jedi

Jedi Guardian Talent Tree Árvore de Talentos do Guardião Jedi	
Acrabatic Revovery	Recuperação Acrobática
Battle Meditation	Meditação de Batalha
Elusive Target	Alvo Elusivo
Force Intuition	Intuição da Força
Resilience	Resiliente

Jedi Sentinel Talent Tree Árvore de Talentos do Sentinela Jedi	
Clear Mind	Limpar a Mente
Dark Side Scourge	Flagelo do Lado Negro
Dark Side Sense	Sentir o Lado Negro
Force Haze	Névoa da Força
Resist the Dark Side	Resistir ao Lado Negro

Lightsaber Combat Talent Tree Árvore de Talentos do Combate com Sabre-de-Luz	
Lighsaber Throw	Arremessar Sabre de Luz
Block	Bloquear
Lightsaber Defense	Defesa com Sabre-de-Luz
Deflect	Defletir
Weapon Specialization (lightsaber)	Especialização em Arma (sabres-de-luz)
Redirect Shot	Redirecionar Disparo

Nobre (Noble)

Influence Talent Tree Árvore de Talentos da Influência	
Improved Weaken Resolve	Enfraquecer a Determinação aprimorada
Demand Surrender	Exigir Rendição
Presence	Presença
Weaken Resolve	Enfraquecer a Determinação

Nobre (Noble)

Inspiration Talent Tree Árvore de Talentos da Inspiração	
Bolster Ally	Fortalecer Aliado
Ignite Fervor	Incitar Fervor
Inspire Confidence	Inspirar Confiança
Inspire Haste	Inspirar Rapidez
Inspire Zeal	Inspirar Ardor

Leadership Talent Tree Árvore de Talentos da Liderança	
Born Leader	Líder Nato
Coordinate	Coordenar
Distant Command	Comandar a Distância
Fearless Leader	Líder Destemido
Rally	Reorganizar as Tropas
Trust	Confiança

Lineage Talent Tree Árvore de Talentos da Linhagem	
Connections	Conexões
Educated	Instruído
Spontaneous Skill	Habilidade Espontânea
Wealth	Riqueza

Malandro (Scoundrel)

Fortune Talent Tree Árvore de Talentos da Sorte	
Fool's Luck	Sorte do Tolo
Fortune's Favor	Favorecido pela Sorte
Gambler	Apostador
Knack	Talentoso
Lucky Shot	Tiro de Sorte

Malandro (Scoundrel)

Misfortune Talent Tree Árvore de Talentos da Má Sorte	
Dastardly Strike	Ataque Vil
Disruptive	Semear Confusão
Skirmisher	Combatente
Sneak Attack	Ataque Furtivo
Walk the Line	Desconcertar

Slicer Talent Tree Árvore de Talentos do Hacker	
Gimmick	Invasão Relâmpago
Master Slicer	Hacker Mestre
Trace	Traçar

Spacer Talent Tree Árvore de Talentos do Espaçonauta	
Hyperdriven	Hiperguiado
Spacehound	Habituado com o Espaço
Starship Raider	Pirata Espacial
Stellar Warrior	Guerreiro Estelar

Scout (Batedor)

Awareness Talent Tree Árvore de Talentos da Consciência	
Acute Senses	Sentidos Aguçados
Expert Tracker	Rastreador Experiente
Improved Initiative	Iniciativa Aprimorada
Keen Shot	Tiro Apurado
Uncanny Dodge I	Esquiva Excepcional I
Uncanny Dodge II	Esquiva Excepcional II

Scout (Batedor)

Camouflage Talent Tree Árvore de Talentos da Camuflagem	
Hidden Movement	Movimento Encoberto
Improved Stealth	Furtividade Aprimorada
Total Concealment	Camuflagem Total

Fringer Talent Tree Árvore de Talentos do Improvisador	
Barter	Barganha
Fringer Savant	Sabedoria de Improvisador
Jury-rigger	Engembrador
Long Stride	Passo-Largo

Survivor Talent Tree Árvore de Talentos do Sobrevivente	
Evasion	Evasão
Extreme Effort	Esforço Extremo
Sprint	Corredor
Surefooted	Passo Firme

Soldier (Soldado)

Armor Specialist Talent Tree Árvore de Talentos do Especialista em Armaduras	
Armor Mastery	Maestria com Armadura
Armored Defense	Defesa Blindada
Improved Armored Defense	Defesa Blindada Aprimorada
Juggernaut	Couraçado
Second Skin	Segunda Pele

Brawler Talent Tree Árvore de Talentos do Lutador	
Expert Grappler	Especialista em Imobilização
Gun Club	Coronhada

Soldier (Soldado)

Melee Smash	Golpe Duro
Stunning Strike	Ataque Atordoante
Unbalance Opponent	Desequilibrar Oponente

Commando Talent Tree Árvore de Talentos do Comando	
Battle Analysis	Análise da Batalha
Cover Fire	Tiro de Cobertura
Demolitionist	Demolidor
Draw Fire	Atrair Disparos
Harm's Way	Interpor-se
Indomitable	Indomável
Tough as Nails	Duro de matar

Weapon Specialist Talent Tree Árvore de Talentos do Especialista em Armas	
Devastating Attack	Ataque Devastador
Penetrating Attack	Ataque Penetrante
Weapon Specialization	Especialização em Arma

Force Powers
Poderes da Força

Battle Strike	Poder de Batalha
Dark Rage	Fúria Sombria
Farseeing	Visão Distante
Force Disarm	Desarmar da Força
Force Focus	Foco na Força
Force Grip	Estrangulamento da Força
Force Lightning	Relâmpago da Força
Force Slam	Golpe da Força
Force Stun	Atordoamento da Força
Force Thrust	Empurrão da Força

Force Powers
Poderes da Força

Mind Trick	Truque Mental
Move Object	Mover Objeto
Negate Energy	Neutralizar Energia
Rebuke	Devolver
Sever Force	Rompimento da Força
Surge	Impulso
Vital Transfer	Transferência Vital

Force Talents Tree
Árvores de Talentos da Força

Alter Talent Tree
Árvore de Talentos de Alterar

Disciplined Strike	Golpe Disciplinado
Telekinetic Power	Poder Telecinético
Telekinetic Savant	Sabedoria Telecinética

Control Talent Tree
Árvore de Talentos de Controlar

Damage Reduction 10	Redução de Dano 10
Equilibrium	Equilíbrio
Force Focus	Foco da Força
Force Recovery	Recuperação pela Força
Dark Side Talent Tree	Árvore de Talentos do Lado Negro
Power of the Dark Side	Poder do Lado Negro
Dark Presence	Presença Negra
Revenge	Vingança
Swift Power	Poder Rápido

Sense Talent Tree
Árvore de Talentos dos Sentidos

Force Perception	Percepção da Força
Force Pilot	Pilotar da Força

Force Talents Tree
Árvores de Talentos da Força

Foresight	Previsão
Gauge Force Potential	Medir o Potencial da Força
Visions	Visões

Force Techniques
Técnicas da Força

Force Point Recovery	Recuperar Ponto da Força
Force Power Mastery	Maestria com Poder da Força
Improved Force Trance	Transe da Força Aprimorado
Improved Move Light Object	Mover Objetos Leves Aprimorado
Improved Sense Force	Sentir a Força Aprimorado
Improved Sense Surrounds	Sentir os Arredores Aprimorado
Improved Telepathy	Telepatia Aprimorada

Force Secrets
Segredos da Força

Devastating Power	Poder Devastador
Distant Power	Poder Distante
Multitarget Power	Poder Multi-Alvos
Quicken Power	Poder Acelerado
Shaped Power	Poder Modificado

Jensaarai Defender Talent Tree
Árvore de Talentos do Defensor Jensaarai

Attune Armor	Harmonizar Armadura
Force Cloak	Manto da Força
Force Cloak Mastery	Maestria com Manto da Força
Linked Defense	Defesa Conectada

Force Secrets
Segredos da Força

Dathomiri Witch Talent Tree Árvore de Talentos da Bruxa de Dathomir	
Adept Spellcaster	Conjurador Adepto
Charm Beast	Encantar Animal
Command Beast	Comandar Animal
Flight	Vôo

Prestige Class
Classe de Prestígio

Ace Pilot	Às da Pilotagem
Bounty Hunter	Caçador de Recompensas
Crime Lord	Senhor do Crime
Elite Trooper	Soldado de Elite
Force Adept	Adepto da Força
Force Disciple	Discípulo da Força
Gunslinger	Pistoleiro
Jedi Knight	Cavaleiro Jedi
Jedi Master	Mestre Jedi
Officer	Oficial
Sith Apprentice	Aprendiz Sith
Sith Lord	Lorde Sith

Talents Tree
Árvore de Talentos

Ace Pilot
Ás da Pilotagem

Expert Pilot Talent Tree Árvore de Talentos do Especialista em Pilotagem	
Elusive Dogfighter	Duelista Elusivo
Full Throttle	Aceleração Total

Ace Pilot
Ás da Pilotagem

Juke	Finta
Keep It Together	Manter União
Relentless Pursuit	Perseguição Persistente
Vehicular Evasion	Evasão Veicular

Gunner Talent Tree Árvore de Talentos do Artilheiro	
Dogfighter Gunner	Artilheiro de Duelo de Proximidade
Expert Gunner	Artilheiro Especialista
Quick Trigger	Gatilho Rápido
System Hit	Acertar Sistemas

Bounty Hunter
Caçador de Recompensas

Bounty Hunter Talent Tree Árvore de Talentos do Caçador de Recompensas	
Hunter's Target	Alvo do Caçador
Relentless	Implacável
Hunter's Mark	Marca do Caçador
Ruthless Negotiator	Negociador Impiedoso
Notorious	Notório
Nowhere to Hide	Sem Lugar para se Esconder

Crime Lord
Senhor do Crime

Infamy Talent Tree Árvore de Talentos do Infame	
Inspire Fear I	Inspirar Medo I
Inspire Fear II	Inspirar Medo II
Inspire Fear III	Inspirar Medo III
Notorious	Notório
Shared Notoriety	Notoriedade Compartilhada

Crime Lord
Senhor do Crime

Mastermind Talent Tree Árvore de Talentos do Mandante	
Attract Minion	Atrair Seguidor
Impel Ally I	Impelir Aliado I
Impel Ally II	Impelir Aliado II

Elite Trooper
Soldado de Elite

Weapon Master Talent Tree Árvore de Talentos do Mestre em Armas	
Controlled Burst	Rajada Controlada
Exotic Weapon Mastery	Maestria em Armas Exóticas
Greater Devastating Attack	Ataque Devastador Maior
Greater Penetrating Attack	Ataque Penetrante Maior
Greater Weapon Focus	Foco em Arma Maior
Greater Weapon Specialization	Especialização em Arma Maior
Multiattack Proficiency (heavy weapons)	Proficiência em Ataques Múltiplos (armas pesadas)
Multiattack Proficiency (rifles)	Proficiência em Ataques Múltiplos (rifles)

Force Adept
Adepto da Força

Dark Side Devotee Talent Tree Árvore de Talentos do Devoto do Lado Negro	
Channel Aggression	Canalizar Agressão
Channel Anger	Canalizar Ira
Crippling Strike	Ataque Incapacitador
Embrace the Dark Side	Abraçar o Lado Negro

Force Adept Talent Tree Árvore de Talentos do Adepto da Força	
Force Power Adept	Adepto do Poder da Força
Force Treatment	Tratamento da Força

Force Adept
Adepto da Força

Fortified Body	Corpo Fortificado

Force Item Talent Tree Árvore de Talentos do Item da Força	
Attune Weapon	Harmonizar Arma
Empower Weapon	Arma Poderosa
Force Talisman	Talismã da Força Maior
Greater Force Talisman	Talismã da Força

Gunslinger
Pistoleiro

Gunslinger Talent Tree Árvore de Talentos do Pistoleiro	
Debilitating Shot	Tiro Debilitante
Deceptive Shot	Tiro Dissimulado
Improved Quick Draw	Saque Rápido Aprimorado
Knockdown Shot	Tiro de Derrubada
Multiattack Proficiency (pistols)	Proficiência em Ataques Múltiplos (pistolas)
Ranged Disarm	Desarmar à Distância
Trigger Word	Eficaz no Gatilho

Jedi Knight
Cavaleiro Jedi

Duelist Talent Tree Árvore de Talentos do Duelista	
Force Fortification	Fortificação da Força
Greater Weapon Focus (lightsabers)	Foco em Arma Maior (sabres-de-luz)
Greater Weapon Specialization (lightsabers)	Especialização em Arma Maior (sabres-de-luz)
Multiattack Proficiency (lightsabers)	Proficiência em Ataques Múltiplos (sabres-de-luz)
Severing Strike	Ataque Amputador

Officer
Oficial

Military Tactics Talent Tree Árvore de Talentos das Táticas Militares	
Assault Tactics	Táticas de Assalto
Deployment Tactics	Táticas de Posicionamento Estratégico
Field Tactics	Táticas de Campo
One For the Team	Um por Todos
Outmaneuver	Contra-Manobra
Shift Defense I	Trocar Defesa I
Shift Defense II	Trocar Defesa II
Shift Defense III	Trocar Defesa III
Tactical Edge	Margem Tática

Sith Apprentice
Aprendiz Sith

Sith Talent Tree Árvore de Talentos do Sith	
Dark Healing	Cura Sombria
Dark Scourge	Flagelo Negro
Dark Side Adept	Adepto do Lado Negro
Dark Side Master	Mestre do Lado Negro
Force Deception	Dissimulação da Força
Improved Dark Healing	Cura Sombria Aprimorada
Wicked Strike	Ataque Cruel

Apêndice II
Notas da Tradução

Antes de mais nada, gostaria de dizer que nós do grupo Império Rebelde – Uma Nova Esperança, tentamos fazer um trabalho da forma mais profissional possível, e respeitando os desejos dos fãs e jogadores, porém nem sempre é possível agradar a gregos e troianos. Mesmo dentro de nosso grupo tivemos intermináveis discussões sobre a tradução de termo "x" ou termo "y".

Uma das maiores dores de cabeça iniciais foi o termo "talent" e as "talent trees". Infelizmente o termo "feat" já tinha sido traduzido como "talento" aqui no Brasil, e já tinha se popularizado entre os jogadores do sistema D20. No início pensamos em deixar o "feat" como talento mesmo e o "talent" como capacidade. Porém surgiu depois um boato que o D&D 4ª Edição também iria trazer os "talents" e as "talent trees", e que a tradução na versão nacional do D&D, dos "feats" passaria a ser "aptidões" e os "talents" seriam os talentos de fato. Porém a Wizards of the Coast decidiu mudar ainda mais drasticamente seu D&D e veio com o sistema de "Powers". Mas nós realmentes gostamos do termo "aptidões" para feat, e como muitos que utilizariam nossa tradução também estariam usando livros importados, e nem todos os suplementos do Saga teremos condições de traduzir, para não confundir talento (de feat) com o talento (de talent mesmo), decidimos traduzir feat como **aptidão** e talent como **talento** (e as talent trees como **Árvores de Talentos**). Espero que o jogador de Star Wars Saga se acostume.

Outro termo que no início gerou bastante discussão foi "Dark Side". Usaríamos "Lado Negro", termo que se tornou clássico nas primeiras traduções dos filmes de Star Wars no Brasil, ou utilizaríamos "Lado Sombrio", termo que tem sido traduzido atualmente? Em primeiro lugar muitos dos fãs de Star Wars hoje são da época que Dark Side era "Lado Negro", além disso muitas traduções de HQs (feitas por grupos de fãs como nós) continuam usando o termos "**Lado Negro**". Então decidimos utilizar esse termo, mesmo por que é um termo que soa melhor. Mas nada impede que nas mesas de jogo de vocês seja utilizado "Lado Sombrio", o Mestre e os jogadores é que fazem o jogo, utilizem o termo que mais agrade a vocês.

A classes **Scoundrel** também deu um grande problema. "Scoundrel", literalmente seria patife ou canalha, porém esses termos em nosso idioma e cultura são mais usados como adjetivo que tem relação ao caráter de uma pessoa, e não a definição do que ele é. "Scoundrel" em Star Wars Saga é usado como sinônimo de "ladino", mas não gostaríamos de usar ladino. Após inúmeros debates e enquetes chegamos no termo "Fora-da-Lei". Termo legal, e interessante, que todos gostaram. Porém mais tarde no suplemento Scum and Villainy, apareceu a classe de prestígio Outlaw, que literalmente é Fora da Lei. Novamente quebramos a cabeça para achar um termo adqueado, entre eles figuraram Vigarista e Trapaceiro. Porém no final achamos que o termo "**Malandro**" define bem esse tipo de personagem. O Scoundrel é o Malandro em pessoa, que usa de astúcia e "malandragem" para se dar bem. Além disso o dróide R2-D2 tem níveis na classe e, convenhamos, aquele robozinho é um típico "malandrinho" esperto não? Porém como dito acima com relação ao Lado Negro, esse é o termo que nós escolhemos por que precisamos padronizar um termo, na mesa de jogo de vocês utilizem o termo que melhor agradar a todos.

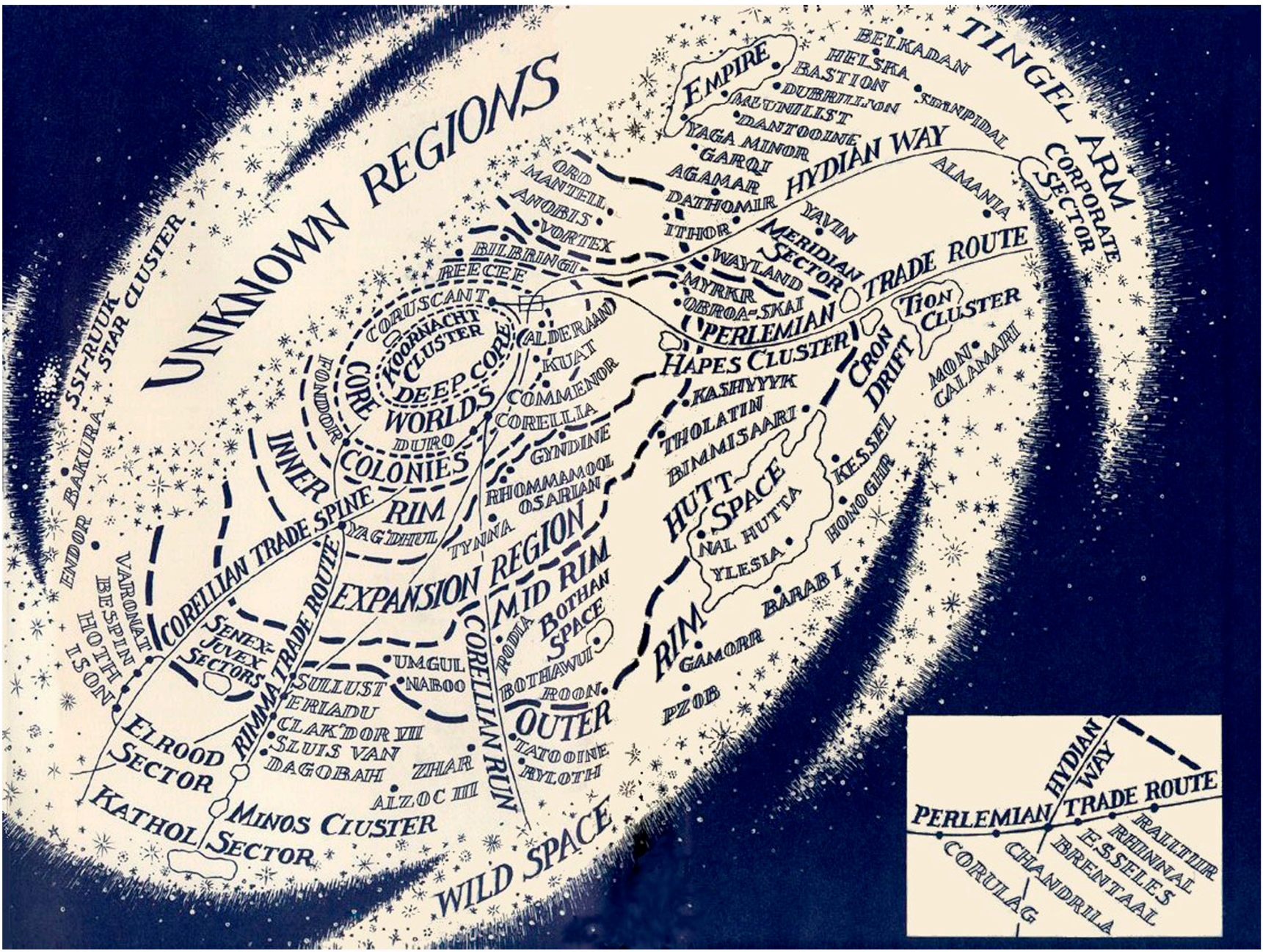
O termo "concealment" foi outro que gero várias discussões. Literalmente é ocultação, porém na edição 3.0 e 3.5 do D&D havia sido traduzido como "**camuflagem**", e sendo um termo de jogo, os RPGistas brasileiros que jogam D20 já estavam acostumados. Houve quem quisesse mudar, e até havia sido mudado uma hora, mas decidimos manter como camuflagem. Porém na tradução do D&D 4ª Edição resolveram mudar para ocultação mesmo, mas como já havíamos padronizado, decidimos não mudar esse termo e manter como no D&D 3.5 (mesmo por que o Star Wars RPG – Edição Saga está mais próximo do D&D 3.5 do que do D&D 4ª Edição).

Enfim, não queremos que a tradução de algum termo seja **LEI** e atrapalhe a mesa de vocês. Elas são apenas um "guia" para manter um padrão nas futuras traduções, e para ter algum termo em nosso idioma correspondente. Mas usem o termo que melhor agrade a vocês, esse é um dos motivos da existência do **Apêndice I – Glossário dos Termos Traduzidos**, além dele ser também usado por aqueles que usam o livro original junto (e suplementos em inglês).

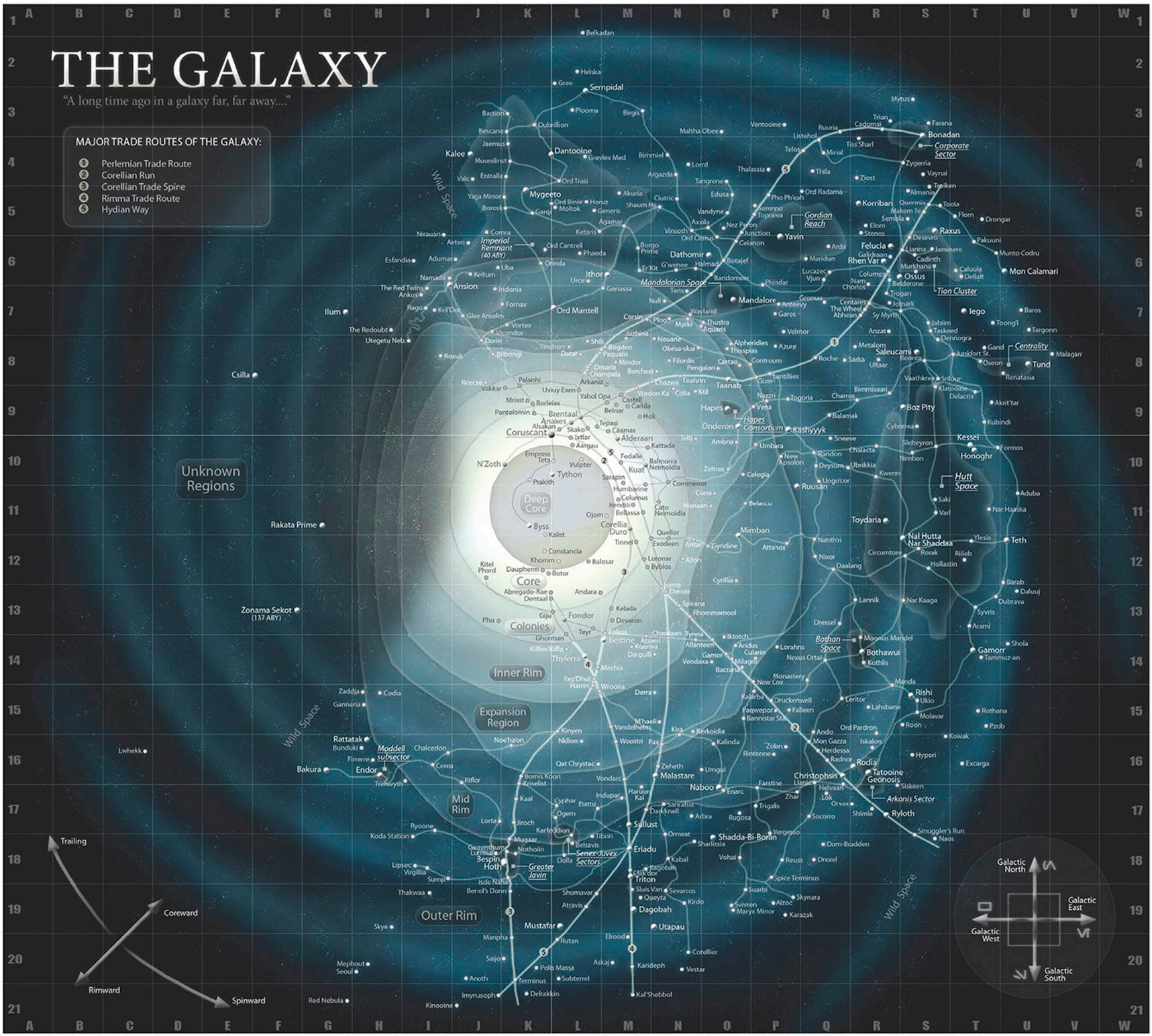
Para aqueles que queiram traduzir algum suplemento, peço encarecidamente que sigam a padronização final de nosso grupo, para não gerar confusão de termos posteriormente. E que a Força esteja com todos vocês, obrigado!

Grupo Império Rebelde – Uma Nova Esperança

Apêndice III
Mapas da Galáxia


UNKNOWN REGIONS
TINGEL ARM
EMPIRE
BELKADAN
HELSKA
BASTION
DUBRILLION
KEMPIDAL
CORPORATE SECTOR
ALMANIA
HYDIAN WAY
DANTOOINE
YAGA MINOR
GARQI
AGAMAR
DATHOMIR
ITHOR
ORD MANTELL
ANOBIS
VORTEX
BILBRINGI
REECEE
YAVIN
MERIDIAN SECTOR
WAYLAND
MYRKR
OBROA-SKAI
PERLEMIAN TRADE ROUTE
TION CLUSTER
CRON DRIFT
MON CALAMARI
HAPES CLUSTER
KASHYYYK
THOLATIN
BIMMISAARI
HUTT SPACE
NAL HUTTA
YLESIA
KESSEL
HONOGHR
RIM
BARAB I
GAMORR
PZOB
CORUSCANT
KOORNACHT CLUSTER
DEEP CORE
CORE WORLDS
DURO
CONDOR
COLONIES
INNER RIM
ALDERAAN
KUAT
COMMENOR
CORELLIA
GYNDINE
RHOMMAMOOL
OSARIAN
TYNNA
YAG'DHUL
CORELLIAN TRADE SPINE
EXPANSION REGION
MID RIM
PODIA
BOTHAN SPACE
BOTHAWUI
ROON
OUTER RIM
TATOOINE
RYLOTH
ZHAR
ALZOC III
CORELLIAN RUN
WILD SPACE
SSI-RUUK STAR CLUSTER
BAKURA
ENDOR
VARONAT
BESPIN
HOTH
ISON
SENEX-JUVEX SECTORS
RIMMA TRADE ROUTE
SULLUST
ERIADU
CLAK'DOR VII
SLUIS VAN
DAGOBAH
UMGUL
NABOO
ELROOD SECTOR
KATHOL SECTOR
MINOS CLUSTER
HYDIAN WAY
PERLEMIAN TRADE ROUTE
RAITIIR
RHINNAL
ESSELES
BRENTAAL
CHANDRILA
CORULAG

Star Wars: The Essential Atlas
Dan Wallace and Jason Fry
Original map created by Modi



Legenda Dos Mapas da Galáxia de Star Wars

Arkanis Sector	Setor Arkanis
Bothan Space	Espaço Bothano
Colonies	Colônias
Core Worlds	Mundos do Núcleo
Cron Drift	Deriva Cron (um cinturão de asteroides)
Correlian Run	Rota Corelliana
Corellian Trade Spine	Espinha Dorsal do Comércio Corelliana (a principal rota de comércio de Corellia)
Corporate Sector	Setor da Corporação
Deep Core	Núcleo Profundo
Elrood Sector	Setor Elrood
Empire	Império
Expansion Region	Região da Expansão
Hapes Cluster	Aglomerado Hapes
Hutt Space	Espaço Hutt
Hydian Way	Trilha Hydiana
Imperial Remnant	Remanescentes Imperiais
Inner Rim	Orla Interna
Kathol Sector	Setor Kathol
Koornacht Cluster	Aglomerado Koornacht
Mandalorian Space	Espaço Mandaloriano
Meridian Sector	Setor Meridiano
Mid Rim	Orla Intermediária
Minos Cluster	Aglomerado Minos
Outer Rim	Orla Exterior
Perlemian Trade Route	Rota Comercial Perlemiana
Rimma Trade Route	Rota Comercial Rimma
Senex-Juvex Sector	Setor Senex-Juvex
Ssi-ruuk Star Cluster	Aglomerado Estelar Ssi-ruuk
Tingel Arm	Braço Tingel
Tion Cluster	Aglomerado Tion
Wayland	A Passagem (essa é uma tradução livre e é o nome de um planeta tropical da Orla Exterior, perto de Yavin)
Wild Space	Espaço Selvagem (também uma região desconhecida, porém um pouco explorada e mapeada)
Unknown Regions	Regiões Desconhecidas (regiões não exploradas)

Precisamos de Você!

Aliste-se no Império Rebelde

imperio.rebelde@gmail.com
facebook.com/groups/imperio.rebelde/

Junte-se ao Império Rebelde e desbrave o universo!

Você é fã de Star Wars e sabe um pouco de inglês? Não sabe inglês, mas tem ideias para aventuras, personagens, NPCs, armas, equipamentos, veículos e criaturas? Gosta de RPG? Então junte-se ao IMPÉRIO REBELDE, uma nova esperança para os jogadores de RPG e fãs de Star Wars, Space Opera e Ficção Científica! Aqui você poderá contribuir com tradução de livros ou até mesmo criar suas próprias aventuras no universo de Star Wars!

O grupo Império Rebelde iniciou suas atividades em 2007, quando foi lançado o primeiro livro da nova linha de RPGs de Star Wars da editora Wizards of the Coast (a mesma de Dungeons & Dragons), o livro básico de Star Wars – Saga Edition, a "terceira edição" do Star Wars D20 e a "quinta edição" do RPG de Star Wars (as duas primeiras foram publicadas pela West End Games e utilizava o sistema D6).

Logo que o livro saiu, e sabendo que provavelmente nunca teria uma versão oficial em português, um grupo de fãs se organizou através de comunidades do Orkut e criaram uma nova comunidade e um grupo de tradução para a linha: o grupo Império Rebelde – Uma Nova Esperança. Logo o grupo se organizou e começaram a trabalhar na tradução dos capítulos e posteriormente revisões dos mesmos. Muitas discussões e debates rolaram pelo Orkut (e também através de e-mails e MSN) sobre melhor utilização de determinado termo, formato do livro, etc. O trabalho foi realizado com muita atenção e carinho para que o livro tivesse um trabalho profissional e agradasse a todos os fãs de Star Wars além de agradar aos fãs de RPGs no geral.

Infelizmente nem todos tinham muito tempo livre para se dedicarem a um projeto como esse. A maioria era estudante universitário na época e/ou trabalhava muito, alguns até com esposa e filhos. Mesmo assim foram adiante, cederam um pouco de seu precioso tempo para o projeto e colaboraram da forma que puderam. A tradução ficou pronta rapidamente, ali pelo início/meados de 2008, porém algumas revisões demoraram bem mais do que o previsto, havia também a questão das imagens: o pdf que saiu na época era escaneado em baixa resolução, foi aí que alguns membros do grupo fizeram uma "vaquinha" para comprarem uma versão do livro físico original só para ser "dilacerado" e ter suas páginas melhor escaneadas para proporcionar imagens melhores para a versão "brazuca" do livro. Daí veio a questão dos diagramadores. Tivemos vários, pelo menos quatro diferentes. Eram diagramadores profissionais, que trabalhavam com diagramação, mas que estavam diagramando o livro por amor, não sendo remunerados para isso, e por isso mesmo a diagramação de nosso livro ficava sempre em segundo plano, afinal o trabalho era mais importante. Alguns não deram conta e resolveram "passar a bola" pra frente. Uma "versão demo" chegou a sair, ainda com alguns termos antigos antes da revisão final, mas o conteúdo estava todo lá.

O grupo também chegou a trabalhar no primeiro suplemento que saiu: Espaçonaves da Galáxia (Starships of the Galaxy no original). Infelizmente apesar do livro ter sido todo traduzido, não houve revisões, estando inacabado até hoje. E por um longo tempo a versão final do livro básico de Star Wars – Edição Saga aguardava para ser diagramado. Até que em meados de 2013 dois ex-membros do grupo se uniram para resolverem esse problema! O livro básico de Star Wars – Edição Saga é finalmente lançado. Mas não precisa acabar aqui! O Império Rebelde renasce com tudo, só precisa de novos recrutas dispostos a brandir suas blasters e sabres-de-luz e encarar um novo desafio. A linha de Star Wars – Saga Edition acabou, mas deixou muitos bons suplementos que podem ser traduzidos:

- **Starships of the Galaxy** (foi traduzido, mas precisa de várias revisões);
- **Threats of the Galaxy** (um livro de oponentes, inimigos e criaturas);
- **Knights of the Old Republic Campaign Guide** (o guia de campanha para a Era dos Cavaleiros da Antiga República);
- **The Force Unleashed Campaign Guide** (o guia de campanha para a Era das Trevas, o período entre o episódio III e IV);
- **The Clone Wars Campaign Guide** (o guia de campanha para as Guerras Clônicas);
- **Rebellion Era Campaign Guide** (o guia de campanha para a Era da Rebelião);
- **Legacy Era Campaign Guide** (o guia de campanha para a Era do Legado, o período da série de HQs Star Wars – Legacy);
- **Scavenger's Guide to Droids** (o livro de referência para jogadores que gostam de jogar como personagens dróides ou para Mestres de Jogo que gostam de usar dróides em suas campanhas, seja como oponentes ou aliados);
- **Scum and Villainy** (o livro da classe Malandro, os Scoundrels no original);
- **Galaxy at War** (o livro da classe Soldado, os Soldiers no original);
- **Jedi Academy Training Manual** (o livro dos Jedi);
- **Galaxy of Intrigue** (o livro da classe Nobre, os Noble no original);
- **The Unknown Regions** (o livro da classe Batedor, os Scouts no original).
- **Dawn of Defiance Campaign** (uma campanha pronta, da Era das Trevas, composta de 10 aventuras que permitem aos jogadores irem do 1º ao 20º nível);
- **Iridonian Darkness** (uma aventura pronta da Era dos Cavaleiros da Antiga República).

Precisamos de recrutas para ajudar na tradução desses fantásticos suplementos. Star Wars – Saga Edition é, até hoje, um dos melhores RPGs de Star Wars já publicados. Mas se você não domina o inglês, não se preocupe. Apesar de acharmos que seja bom tanto para sua vida profissional quanto para sua vida nerd você fazer um bom cursinho de inglês, mesmo que ainda não domine o idioma você pode fazer parte do Império Rebelde, seja apenas opinando e dando sugestões como também escrevendo aventuras, personagens, criando ou adaptando criaturas, inimigos, armas e equipamentos, veículos e espaçonaves e até novas espécies e classes de prestígio. E não precisa parar por aí. Você também pode colaborar com material 100% "fanmade" para a nova linha de RPG de Star Wars da Fantasy Flight Games, que a Galápagos Jogos está trazendo para o Brasil. Não iremos traduzir nenhum suplemento da nova linha de RPGs de Star Wars, mas nada impede de fazermos material inédito dando mais opções para os jogadores brasileiros.

Então não espere mais! Visite nossa página no facebook e participe você também do Império Rebelde!

https://www.facebook.com/groups/imperio.rebelde/
http://imperio--rebelde.blogspot.com.br
imperio.rebelde@gmail.com

Conheça também o grupo brasileiro dos RPGs de Star Wars
https://www.facebook.com/groups/StarWarsRPGBrasil/

O Império Rebelde Precisa de Você!

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

Experimente a excitação e a dimensão épica da maior fantasia espacial de todos os tempos! Defenda a República contra as conspirações sinistras dos Sith, junte-se a Rebelião contra o poder opressivo do Império ou salve a Nova República da tirania dos Yuuzhan Vong. O único limite para a aventura é sua imaginação.

ESTE LIVRO INCLUI TUDO QUE VOCÊ PRECISA PARA CRIAR SUAS PRÓPRIAS CAMPANHAS E PERSONAGENS DE STAR WARS:

- Regras completas para jogadores e Mestres.
- Personagens, criaturas, armas, equipamento, veículos e dróides provenientes de todos os seis filmes de Star Wars (incluindo o Episódio III: A Vingança dos Sith) e também do Universo Expandido.
- Mapa de batalha de dois lados totalmente colorido.

Wizards of the Coast · Lucas Books · d20 system · Império Rebelde