

NOME DA NAVE:

Millenium Falcon, Ghost, Dente de Cão...

ESTRUTURA



BLINDAGEM



VELOCIDADE



ESCOLHA O MODELO BASE:

- ☐ Pequena: Estrutura 15, Blindagem 2, Rápida
- ☐ Grande: Estrutura 20, Blindagem 2, Média

ARMAMENTOS - ESCOLHA UM:

- ☐ Torres de Defesa (Próximo, Distante, Rastreador)
- ☐ Canhões Fixos (Próximo, 2 penetrante)

ESCOLHA 2 SISTEMAS EXTRAS:

☐ **MATRIZ DE FALSIFICAÇÃO DE ASSINATURA E OCULTAÇÃO:** Esta nave foi equipada com códigos de identificação falsos e moduladores de energia para embaralhar sinais. Quando gerar códigos para alterar a identidade da sua nave ou ocultá-las dos sensores inimigos, role +INT. Com 10+, você os engana perfeitamente. Com 7-9, os códigos lhe dão algum tempo até que surjam novas demandas ou sua nave reapareça nos radares.

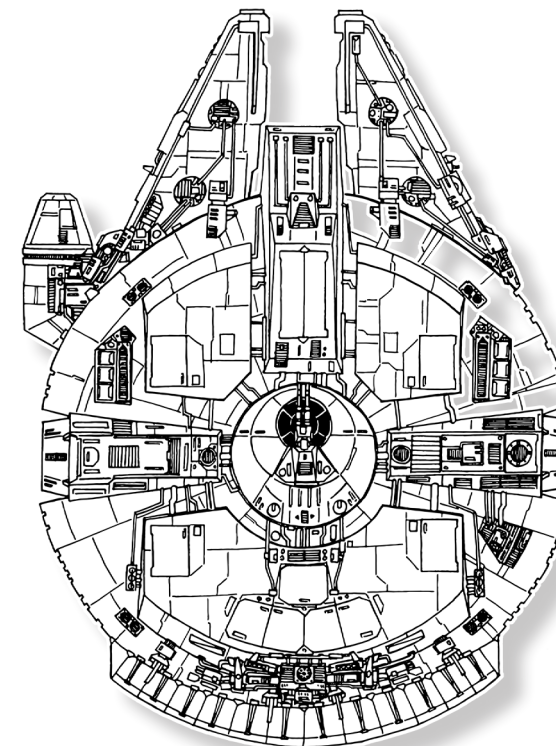
☐ **MOTORES AUXILIARES:** Aumente a velocidade da nave um passo.

☐ **DEPÓSITO DE QUINQUILHARIAS:** Quando vasculhar seus compartimentos de carga à procura de algo útil, role +SAB. Com 10+, você encontra 1 uso de curativos, utensílios, munição, ou qualquer outro equipamento básico que precisar, se remotamente plausível. Com 7-9, além disso, algo desagradável também é descoberto.

☐ **COMPARTIMENTO DE CONTRABANDO:** Quando procurar abrigo ou esconderijo em seus compartimentos de contrabando, receba +1 adiante.

☐ **GERADOR DE ESCUDOS (D8):** A Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d8 de dano. Se o escudo for ultrapassado, ou um sistema for desativado, desative o gerador de escudos primeiro.

☐ **HIPERPROPULSOR MODIFICADO:** Quando Empreender uma Jornada Perigosa pelo Hiperespaço, você pode gastar 1 Combustível para chegar a seu destino antes do tempo previsto.



Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

- ☐ Escudos ☐ Propulsores (Velocidade) ☐ Armamento (armas)
- ☐ Tripulação e passageiros ☐ Sensores ☐ Navegação ☐ Comunicações
- ☐ Hiperpropulsor ☐ Reator (Combustível) ☐ Sistemas Extras.

ATRIBUTOS

Estrutura – Quanto dano uma nave pode receber até começar a se despedaçar ou explodir.

Blindagem – A junção da fuselagem e sistemas de defesa da nave, como escudos de energia. Quanto maior a blindagem, mais dano é absorvido.

Velocidade - Quando fizer Manobras Arriscadas ou Trocar Fogo com outra nave, receba +1 se a sua nave é mais rápida e -1 se é mais lenta. Os rótulos de velocidade são: Muito Lenta, Lenta, Média, Rápida, Muito Rápida.

MOVIMENTOS DE NAVE

Quando engatilhar um movimento básico, especial ou de classe quando estiver usando uma nave, ele funcionará normalmente, seguindo a ficção. Quando causar dano usando sua nave como arma, utilize o dano básico de sua classe.

TROCAR FOGO

Quando usar a nave como arma para atacar um adversário, role +DES. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você. Se você Trocar Fogo e sua arma for...

- ...guiada: role +INT ao invés de +DES
- ...rastreadora: ignore penalidades para um alvo mais rápido.
- ...lançada: gasta 1 munição por disparo.

Caso utilize sua nave como arma para atacar uma criatura ou monstro, cause o dano básico da sua classe e adicione o rótulo Poderoso.

RELATÓRIO DE DANO

Quando sua nave for atingida por um ataque, verifique a extensão do impacto de acordo com o dano recebido:

- ...6-, nenhum sistema é avariado.
- ...7-9, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído.
- ...10+, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído e o MJ escolhe outro.

Você não pode engatilhar um movimento que requeira um desses sistemas até que o conserte, caso o sistema seja destruído, não pode ser reparado. Se sua nave não tiver mais Estrutura ou se todos os sistemas forem desativados, ela se despedaçará – lenta ou explosivamente, à escolha do MJ.

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

Escudos; Propulsores (Velocidade); Armamento (armas); Tripulação e passageiros; Sensores; Navegação; Comunicações; Hiperpropulsor; Reator (Combustível); Sistemas Extras.

REDIRECIONAR ENERGIA

Quando você realizar um reparo às pressas e redirecionar energia para recuperar um sistema desativado, role +INT. Com um acerto, você recupera um sistema desativado de sua escolha. Com um 10+, também danifique ou desative um sistema de sua escolha. Com um 7-9, danifique ou desative dois sistemas de sua escolha.

MANOBRA ARRISCADA

Quando fizer uma manobra arriscada, apesar de qualquer perigo iminente ou sofrer alguma calamidade, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- ...saindo do caminho ou agindo rápido, +DES
- ...com pensamento rápido, +INT
- ...com grande cuidado e precisão, +SAB
- ...com a cooperação de várias pessoas, +CAR

Com um 10+, você consegue executar a manobra. Com um 7-9, você escapa por um triz, o MJ lhe dará um resultado pior, uma barganha difícil, ou uma escolha desagradável.

SALTAR PERIGOSAMENTE NO HIPERESPAÇO

Quando traçar um salto para o hiperespaço enquanto pilota sob pressão, sem dados suficientes, ou sistema de navegação desativado, role +INT. Com um 10+, escolha um. Com um 7-9, escolha 2.

- Você não chega exatamente onde esperava;
- Um dos sistemas da sua nave é danificado;
- Durante a saída ou chegada você atrai uma atenção indesejada ou pega um passageiro inesperado;
- Alguém é ferido ou alguma carga é danificada durante a viagem;

SOBRECARGAR CONDUÍTES

Quando desafiar os limites estruturais, e desviar o fluxo energético para sobrecarregar os conduites de sua nave, role +INT. Com um 10+, ganhe domínio 3. Com um 7-9, domínio 2. Gaste seu domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Receba +1 adiante para um único movimento de nave.
- Receba +1d4 de dano adiante para um único ataque.
- Receba Blindagem +2 contra um ataque vindouro (se a nave tiver escudos ativos).

Quando todo seu domínio é gasto, escolha um sistema danificado pela sobrecarga.

VARREDURA DE SENSORES

Quando Discernir Realidades utilizando os sensores de sua nave adicione a seguinte pergunta à lista:

- Quais sistemas extras eles possuem?
- O que não está mais funcionando?
- Há formas de vida aqui?

NOME DA NAVE:

Destróier Imperial, Fragata Nebulosa, Cruzador Mandaloriano

ESTRUTURA



BLINDAGEM



VELOCIDADE



ESCOLHA O MODELO BASE:

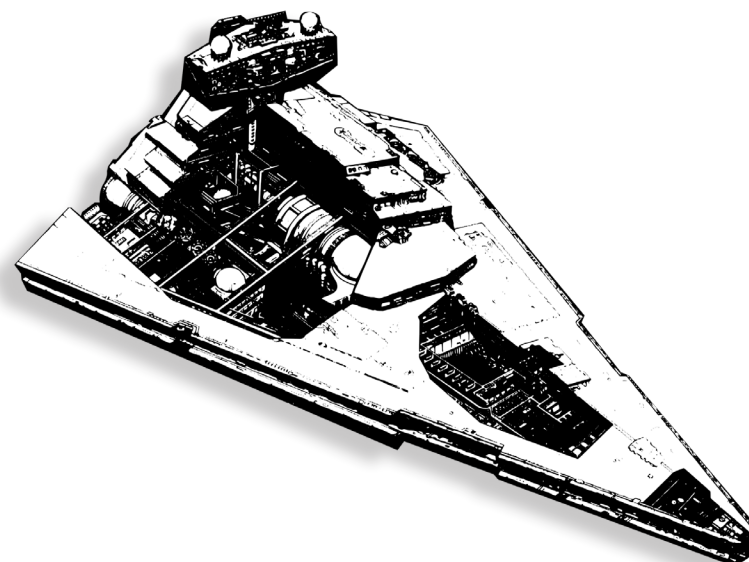
- ☐ Enorme: Estrutura 25, Blindagem 4, Lenta
- ☐ Colossal: Estrutura 28, Blindagem 4, Muito Lenta

ARMAMENTOS (ESCOLHA 2)

- ☐ Baterias de Turbocanhão (próximo, 4 penetrante, Massivo)
- ☐ Torres de Defesa Pontual (próximo, rastreador)
- ☐ Tubos de Torpedo (Distante, rastreador, guiado, 5 penetrante, lançado)
- ☐ Matriz de P.E.M (próximo, atordoador, Massivo)

ESCOLHA 2 SISTEMAS EXTRAS:

- ☐ **SENSORES MILITARES:** Quando fizer uma Varredura de Sensores, adicione as seguintes perguntas à lista:
 - Qual sua fraqueza?
 - O que é mais perigoso?
 - Se você agir de acordo com a resposta, receba +1 adiante.
- ☐ **GERADOR DE ESCUDOS (D10):** A Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d10 de dano. Se o escudo for ultrapassado, ou um sistema for desativado, desative o gerador de escudos primeiro.
- ☐ **ARSENAL DESTRUIDOR:** Adicione o rótulo Ignora Blindagem a todas as armas. Se a arma tem o rótulo n penetrante, ele se torna +n dano.
- ☐ **REATOR POTENCIALIZADO:** Quando você sobrecarregar os conduites, ganhe um domínio adicional, mesmo com uma falha.
- ☐ **ARMAMENTOS SECUNDÁRIOS:** Escolha uma arma adicional.
- ☐ **SISTEMA ESPECIALIZADO:** Escolha um Sistema de outra nave.



Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

- ☐ Escudos ☐ Propulsores (Velocidade) ☐ Armamento (armas)
- ☐ Tripulação e passageiros ☐ Sensores ☐ Navegação ☐ Comunicações
- ☐ Hiperpropulsor ☐ Reator (Combustível) ☐ Sistemas Extras.

ATRIBUTOS

Estrutura – Quanto dano uma nave pode receber até começar a se despedaçar ou explodir.

Blindagem – A junção da fuselagem e sistemas de defesa da nave, como escudos de energia. Quanto maior a blindagem, mais dano é absorvido.

Velocidade - Quando fizer Manobras Arriscadas ou Trocar Fogo com outra nave, receba +1 se a sua nave é mais rápida e -1 se é mais lenta. Os rótulos de velocidade são: Muito Lenta, Lenta, Média, Rápida, Muito Rápida.

MOVIMENTOS DE NAVE

Quando engatilhar um movimento básico, especial ou de classe quando estiver usando uma nave, ele funcionará normalmente, seguindo a ficção. Quando causar dano usando sua nave como arma, utilize o dano básico de sua classe.

TROCAR FOGO

Quando usar a nave como arma para atacar um adversário, role +DES. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você. Se você Trocar Fogo e sua arma for...

- ...guiada: role +INT ao invés de +DES
- ...rastreadora: ignore penalidades para um alvo mais rápido.
- ...lançada: gasta 1 munição por disparo.

Caso utilize sua nave como arma para atacar uma criatura ou monstro, cause o dano básico da sua classe e adicione o rótulo Poderoso.

RELATÓRIO DE DANO

Quando sua nave for atingida por um ataque, verifique a extensão do impacto de acordo com o dano recebido:

- ...6-, nenhum sistema é avariado.
- ...7-9, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído.
- ...10+, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído e o MJ escolhe outro.

Você não pode engatilhar um movimento que requeira um desses sistemas até que o conserte, caso o sistema seja destruído, não pode ser reparado. Se sua nave não tiver mais Estrutura ou se todos os sistemas forem desativados, ela se despedaçará – lenta ou explosivamente, à escolha do MJ.

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

Escudos; Propulsores (Velocidade); Armamento (armas); Tripulação e passageiros; Sensores; Navegação; Comunicações; Hiperpropulsor; Reator (Combustível); Sistemas Extras.

REDIRECIONAR ENERGIA

Quando você realizar um reparo às pressas e redirecionar energia para recuperar um sistema desativado, role +INT. Com um acerto, você recupera um sistema desativado de sua escolha. Com um 10+, também danifique ou desative um sistema de sua escolha. Com um 7-9, danifique ou desative dois sistemas de sua escolha.

MANOBRA ARRISCADA

Quando fizer uma manobra arriscada, apesar de qualquer perigo iminente ou sofrer alguma calamidade, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- ...saindo do caminho ou agindo rápido, +DES
- ...com pensamento rápido, +INT
- ...com grande cuidado e precisão, +SAB
- ...com a cooperação de várias pessoas, +CAR

Com um 10+, você consegue executar a manobra. Com um 7-9, você escapa por um triz, o MJ lhe dará um resultado pior, uma barganha difícil, ou uma escolha desagradável.

SALTAR PERIGOSAMENTE NO HIPERESPAÇO

Quando traçar um salto para o hiperespaço enquanto pilota sob pressão, sem dados suficientes, ou sistema de navegação desativado, role +INT. Com um 10+, escolha um. Com um 7-9, escolha 2.

- Você não chega exatamente onde esperava;
- Um dos sistemas da sua nave é danificado;
- Durante a saída ou chegada você atrai uma atenção indesejada ou pega um passageiro inesperado;
- Alguém é ferido ou alguma carga é danificada durante a viagem;

SOBRECARGAR CONDUÍTES

Quando desafiar os limites estruturais, e desviar o fluxo energético para sobrecarregar os conduites de sua nave, role +INT. Com um 10+, ganhe domínio 3. Com um 7-9, domínio 2. Gaste seu domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Receba +1 adiante para um único movimento de nave.
- Receba +1d4 de dano adiante para um único ataque.
- Receba Blindagem +2 contra um ataque vindouro (se a nave tiver escudos ativos).

Quando todo seu domínio é gasto, escolha um sistema danificado pela sobrecarga.

VARREDURA DE SENSORES

Quando Discernir Realidades utilizando os sensores de sua nave adicione a seguinte pergunta à lista:

- Quais sistemas extras eles possuem?
- O que não está mais funcionando?
- Há formas de vida aqui?

NOME DA NAVE:

X-Wing, B-Wing, Tie Fighter...

ESTRUTURA



BLINDAGEM



VELOCIDADE



ESCOLHA O MODELO BASE:

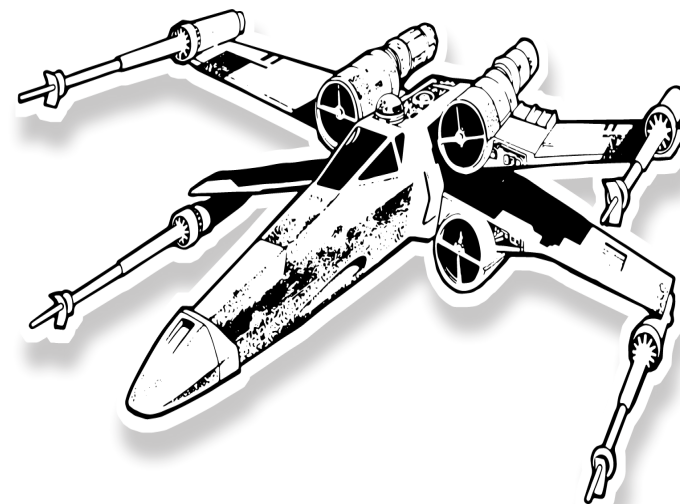
- ☐ Compacto: Estrutura 12, Blindagem 1, Muito Rápido
- ☐ Pequeno: Estrutura 15, Blindagem 1, Rápido

ESCOLHA 2 ARMAS PARA SEU ARMAMENTO:

- ☐ Canhões Fixos (Próximo, 2 penetrante)
- ☐ Lançador de Mísseis (Próximo, Distante, Rastreador, lançado: Munição 1, Guiado)
- ☐ Bombas de Ruptura (Próximo, Lançado: Munição 1, +1d4 de dano, Massivo)
- ☐ Torre Dorsal (Próximo, Rastreador)

ESCOLHA 2 SISTEMAS EXTRAS:

- ☐ SISTEMAS DE CORREÇÃO DE ALVO: Quando fizer uma Varredura de Sensores, e descobrir a fraqueza do inimigo, cause +1d4 de dano ao explorá-la.
- ☐ MATRIZ DE RECONHECIMENTO: Quando fizer uma Varredura de Sensores, com um acerto poderá fazer uma pergunta adicional.
- ☐ GERADOR DE ESCUDOS (D6): A Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d6 de dano. Se o escudo for ultrapassado, ou um sistema for desativado, desative o gerador de escudos primeiro.
- ☐ MUNIÇÕES ADICIONAIS: Amplie o limite de munições do rótulo Lançado em 1.
- ☐ CONTROLES DE GERENCIAMENTO DE ENERGIA: Quando Redirecionar Energia, você sempre desativa um Sistema a menos que o normal.
- ☐ ARMAMENTOS SECUNDÁRIOS: Escolha uma Arma adicional.



Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

- ☐ Escudos ☐ Propulsores (Velocidade) ☐ Armamento (armas)
- ☐ Tripulação e passageiros ☐ Sensores ☐ Navegação ☐ Comunicações
- ☐ Hiperpropulsor ☐ Reator (Combustível) ☐ Sistemas Extras.

ATRIBUTOS

Estrutura – Quanto dano uma nave pode receber até começar a se despedaçar ou explodir.

Blindagem – A junção da fuselagem e sistemas de defesa da nave, como escudos de energia. Quanto maior a blindagem, mais dano é absorvido.

Velocidade - Quando fizer Manobras Arriscadas ou Trocar Fogo com outra nave, receba +1 se a sua nave é mais rápida e -1 se é mais lenta. Os rótulos de velocidade são: Muito Lenta, Lenta, Média, Rápida, Muito Rápida.

MOVIMENTOS DE NAVE

Quando engatilhar um movimento básico, especial ou de classe quando estiver usando uma nave, ele funcionará normalmente, seguindo a ficção. Quando causar dano usando sua nave como arma, utilize o dano básico de sua classe.

TROCAR FOGO

Quando usar a nave como arma para atacar um adversário, role +DES. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você. Se você Trocar Fogo e sua arma for...

- ...guiada: role +INT ao invés de +DES
- ...rastreadora: ignore penalidades para um alvo mais rápido.
- ...lançada: gasta 1 munição por disparo.

Caso utilize sua nave como arma para atacar uma criatura ou monstro, cause o dano básico da sua classe e adicione o rótulo Poderoso.

RELATÓRIO DE DANO

Quando sua nave for atingida por um ataque, verifique a extensão do impacto de acordo com o dano recebido:

- ...6-, nenhum sistema é avariado.
- ...7-9, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído.
- ...10+, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído e o MJ escolhe outro.

Você não pode engatilhar um movimento que requeira um desses sistemas até que o conserte, caso o sistema seja destruído, não pode ser reparado. Se sua nave não tiver mais Estrutura ou se todos os sistemas forem desativados, ela se despedaçará – lenta ou explosivamente, à escolha do MJ.

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

Escudos; Propulsores (Velocidade); Armamento (armas); Tripulação e passageiros; Sensores; Navegação; Comunicações; Hiperpropulsor; Reator (Combustível); Sistemas Extras.

REDIRECIONAR ENERGIA

Quando você realizar um reparo às pressas e redirecionar energia para recuperar um sistema desativado, role +INT. Com um acerto, você recupera um sistema desativado de sua escolha. Com um 10+, também danifique ou desative um sistema de sua escolha. Com um 7-9, danifique ou desative dois sistemas de sua escolha.

MANOBRA ARRISCADA

Quando fizer uma manobra arriscada, apesar de qualquer perigo iminente ou sofrer alguma calamidade, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- ...saindo do caminho ou agindo rápido, +DES
- ...com pensamento rápido, +INT
- ...com grande cuidado e precisão, +SAB
- ...com a cooperação de várias pessoas, +CAR

Com um 10+, você consegue executar a manobra. Com um 7-9, você escapa por um triz, o MJ lhe dará um resultado pior, uma barganha difícil, ou uma escolha desagradável.

SALTAR PERIGOSAMENTE NO HIPERESPAÇO

Quando traçar um salto para o hiperespaço enquanto pilota sob pressão, sem dados suficientes, ou sistema de navegação desativado, role +INT. Com um 10+, escolha um. Com um 7-9, escolha 2.

- Você não chega exatamente onde esperava;
- Um dos sistemas da sua nave é danificado;
- Durante a saída ou chegada você atrai uma atenção indesejada ou pega um passageiro inesperado;
- Alguém é ferido ou alguma carga é danificada durante a viagem;

SOBRECARGAR CONDUÍTES

Quando desafiar os limites estruturais, e desviar o fluxo energético para sobrecarregar os conduites de sua nave, role +INT. Com um 10+, ganhe domínio 3. Com um 7-9, domínio 2. Gaste seu domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Receba +1 adiante para um único movimento de nave.
- Receba +1d4 de dano adiante para um único ataque.
- Receba Blindagem +2 contra um ataque vindouro (se a nave tiver escudos ativos).

Quando todo seu domínio é gasto, escolha um sistema danificado pela sobrecarga.

VARREDURA DE SENSORES

Quando Discernir Realidades utilizando os sensores de sua nave adicione a seguinte pergunta à lista:

- Quais sistemas extras eles possuem?
- O que não está mais funcionando?
- Há formas de vida aqui?

NOME DA NAVE:

Argo 1153, Corvete CR90, Mestre do Espaço...

ESTRUTURA



BLINDAGEM



VELOCIDADE



ESCOLHA O MODELO BASE:

- ☐ Grande: Estrutura 20, Blindagem 3, Média
- ☐ Enorme: Estrutura 25, Blindagem 3, Lenta
- ☐ Colossal: Estrutura 28, Blindagem 3, Muito Lenta

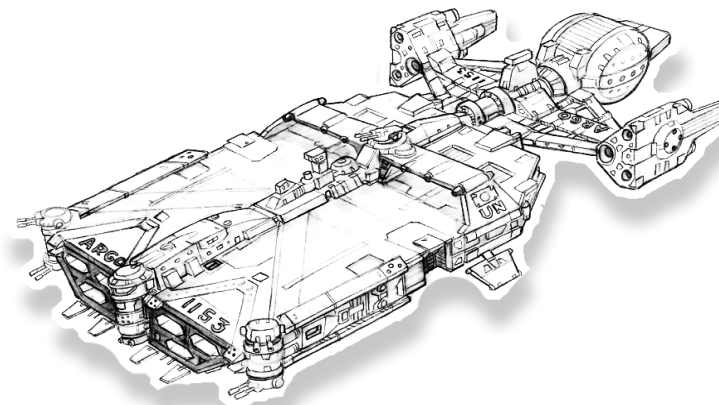
TRANSPORTE

Sua nave foi projetada para transportar algo em grandes quantidades.

Escolha 1: Passageiros, tropas, prisioneiros, pacientes, cápsulas de criosono, contêineres de carga, sucata espacial, minérios, combustível, outro: _____

ESCOLHA 2 SISTEMAS EXTRAS:

- ☐ BAÍA MÈDICA: Quando alguém imergir nos bacta-tanques e receber cuidados médicos, cure 1d8 PVs.
- ☐ ALOJAMENTOS CONFORTÁVEIS: Quando Negociar com alguém no conforto de sua nave, receba +1.
- ☐ FEIXES TRATORES: Quando manipular uma nave com seu raio trator, role +INT. Com um 10+, você a traciona até seu hangar. Com um 7-9, demora muito tempo ou a tração fica por um fio.
- ☐ ARMAMENTOS (ESCOLHA 1):
 - ☐ Torres de defesa (próximo, rastreador)
 - ☐ Minas teleguiadas (próximo, lançado: Munição 1, área, +1d4 dano, guiado)
- ☐ AUTOMAÇÃO INTEGRADA: Você pode utilizar o sistema de automação para auxiliá-lo nas tarefas sem a ajuda da tripulação, quando fizer isso trate os resultados 10+ como 7-9.
- ☐ GERADOR DE ESCUDOS (D10): A Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d10 de dano. Se o escudo for ultrapassado, ou um sistema for desativado, desative o gerador de escudos primeiro.



Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

- ☐ Escudos ☐ Propulsores (Velocidade) ☐ Armamento (armas)
- ☐ Tripulação e passageiros ☐ Sensores ☐ Navegação ☐ Comunicações
- ☐ Hiperpropulsor ☐ Reator (Combustível) ☐ Sistemas Extras.

ATRIBUTOS

Estrutura – Quanto dano uma nave pode receber até começar a se despedaçar ou explodir.

Blindagem – A junção da fuselagem e sistemas de defesa da nave, como escudos de energia. Quanto maior a blindagem, mais dano é absorvido.

Velocidade - Quando fizer Manobras Arriscadas ou Trocar Fogo com outra nave, receba +1 se a sua nave é mais rápida e -1 se é mais lenta. Os rótulos de velocidade são: Muito Lenta, Lenta, Média, Rápida, Muito Rápida.

MOVIMENTOS DE NAVE

Quando engatilhar um movimento básico, especial ou de classe quando estiver usando uma nave, ele funcionará normalmente, seguindo a ficção. Quando causar dano usando sua nave como arma, utilize o dano básico de sua classe.

TROCAR FOGO

Quando usar a nave como arma para atacar um adversário, role +DES. Com 10+, cause dano ao adversário e evite seu ataque. Opcionalmente, você pode causar +1d6 de dano, expondo-se ao contra ataque. Com 7-9, cause dano ao adversário, e ele fará um ataque contra você. Se você Trocar Fogo e sua arma for...

- ...guiada: role +INT ao invés de +DES
- ...rastreadora: ignore penalidades para um alvo mais rápido.
- ...lançada: gasta 1 munição por disparo.

Caso utilize sua nave como arma para atacar uma criatura ou monstro, cause o dano básico da sua classe e adicione o rótulo Poderoso.

RELATÓRIO DE DANO

Quando sua nave for atingida por um ataque, verifique a extensão do impacto de acordo com o dano recebido:

- ...6-, nenhum sistema é avariado.
- ...7-9, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído.
- ...10+, você escolhe qual sistema é danificado ou destruído e o MJ escolhe outro.

Você não pode engatilhar um movimento que requeira um desses sistemas até que o conserte, caso o sistema seja destruído, não pode ser reparado. Se sua nave não tiver mais Estrutura ou se todos os sistemas forem desativados, ela se despedaçará – lenta ou explosivamente, à escolha do MJ.

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

Escudos; Propulsores (Velocidade); Armamento (armas); Tripulação e passageiros; Sensores; Navegação; Comunicações; Hiperpropulsor; Reator (Combustível); Sistemas Extras.

REDIRECIONAR ENERGIA

Quando você realizar um reparo às pressas e redirecionar energia para recuperar um sistema desativado, role +INT. Com um acerto, você recupera um sistema desativado de sua escolha. Com um 10+, também danifique ou desative um sistema de sua escolha. Com um 7-9, danifique ou desative dois sistemas de sua escolha.

MANOBRA ARRISCADA

Quando fizer uma manobra arriscada, apesar de qualquer perigo iminente ou sofrer alguma calamidade, diga como lidará com a situação e role. Se o fizer...

- ...saindo do caminho ou agindo rápido, +DES
- ...com pensamento rápido, +INT
- ...com grande cuidado e precisão, +SAB
- ...com a cooperação de várias pessoas, +CAR

Com um 10+, você consegue executar a manobra. Com um 7-9, você escapa por um triz, o MJ lhe dará um resultado pior, uma barganha difícil, ou uma escolha desagradável.

SALTAR PERIGOSAMENTE NO HIPERESPAÇO

Quando traçar um salto para o hiperespaço enquanto pilota sob pressão, sem dados suficientes, ou sistema de navegação desativado, role +INT. Com um 10+, escolha um. Com um 7-9, escolha 2.

- Você não chega exatamente onde esperava;
- Um dos sistemas da sua nave é danificado;
- Durante a saída ou chegada você atrai uma atenção indesejada ou pega um passageiro inesperado;
- Alguém é ferido ou alguma carga é danificada durante a viagem;

SOBRECARGAR CONDUÍTES

Quando desafiar os limites estruturais, e desviar o fluxo energético para sobrecarregar os conduites de sua nave, role +INT. Com um 10+, ganhe domínio 3. Com um 7-9, domínio 2. Gaste seu domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Receba +1 adiante para um único movimento de nave.
- Receba +1d4 de dano adiante para um único ataque.
- Receba Blindagem +2 contra um ataque vindouro (se a nave tiver escudos ativos).

Quando todo seu domínio é gasto, escolha um sistema danificado pela sobrecarga.

VARREDURA DE SENSORES

Quando Discernir Realidades utilizando os sensores de sua nave adicione a seguinte pergunta à lista:

- Quais sistemas extras eles possuem?
- O que não está mais funcionando?
- Há formas de vida aqui?