

NAVE

JOGADOR

CAMPO DE FORÇA

Valor Máximo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANTEPARA

Valor Máximo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TIPO

PRÓXIMA HORA CHEIA

EFEITOS

VELOCIDADES

PROPULSOR

SUB-LUZ

PÓS-LUZ

ALCUBIERRE



DE DESTRUIÇÃO

ITENS DA NAVE

PARTES DA NAVE

Quantidade

TOTAL

ROLADOS

7+ Item existe se tirar 7 ou mais

2 3 4 5 6 7 8 9 10

+3 Nível 1

+2 Nível 2

+1 Nível 3

-3 Armaduras

Trajes (IVA)

QUANTIDADE

Ala Médica MED

Ala Robótica ROB

Cabines CAB

Carga CAR

Engenharia ENG

Hangar HAN

Mainframe MAIN

Motor Alcubierre DOBRA

ARMAMENTOS

Cada armamento deve ser rolado com um Verbete específico da personagem

Armamento	Modificador	Dano
Alcance	Verbetes	
Armamento	Modificador	Dano
Alcance	Verbetes	
Armamento	Modificador	Dano
Alcance	Verbetes	
Armamento	Modificador	Dano
Alcance	Verbetes	

Unidades de Matéria Escura

MÁXIMA

ATUAL

10

Motor pós-luz LUZ

Motor sub-luz SUB

Módulo de Acoplagem

QTDE

ACO

Ponte de Comando PONTE

Propulsores PRO

Reator REA

Refeitório REF

Tanques

MÁXIMA

ACO

Unidades de Hidrogênio Refinado

ATUAL

Unidades de Hidrogênio não Refinado

ATUAL

Terraformação TER

ANOTAÇÕES

ASTRONAVEGAÇÃO

PASSO 1 : CÁLCULOS
Opcional. A personagem deve rolar *Pesquisar física* *quântica* na Ponte. 1 hora.

PASSO 2 : SALTO
Rolar *Pilotar nave*. Rolar com Desvantagem se PASSO 1 falhar.