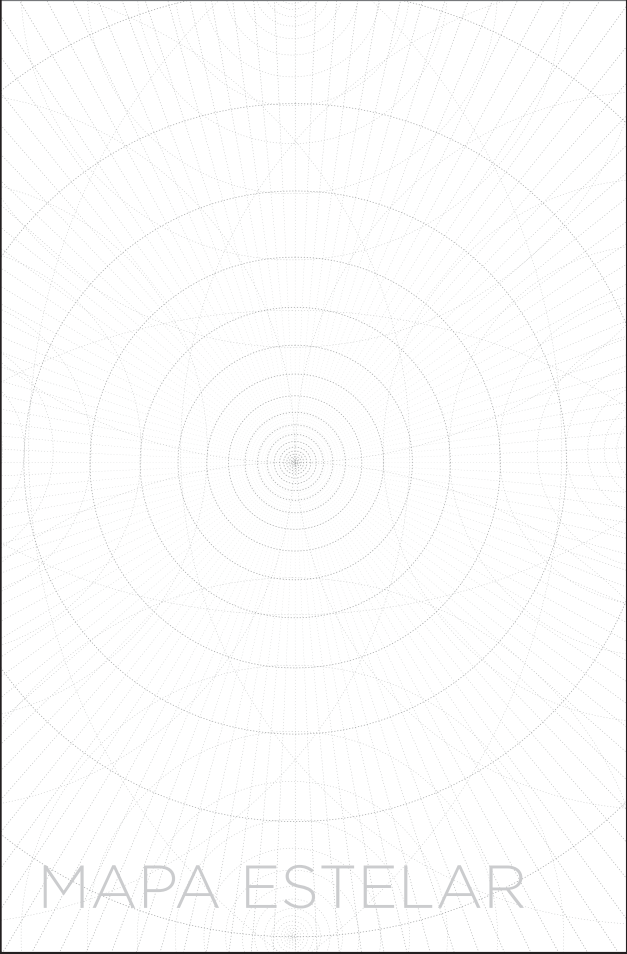


NOMBRE DE LA NAVE

DAÑO	
CASCO (MAX/ACTUAL)	
ARMADURA	
COMBUSTIBLE (MAX/ACTUAL)	



MAPA ESTELAR

MEJORAS

Al crear vuestra nave elegid 2 de las siguientes mejoras. Las marcadas con asterisco (*) pueden escogerse 2 veces y acumular el bonus. El resto solo pueden escogerse una vez.

- ☐ Armadura extra: +1 Armadura*
- ☐ Armamento poderoso: +1 Daño*
- ☐ Alojamientos para pasajeros lujosos: Bellamente decorados y con servicios de comida gourmet. Para las tripulaciones que deseen atraer a cierto tipo de clientela.
- ☐ Alta Maniobrabilidad: Si no tienes la habilidad de Pilotar, cuenta como si la tuvieses en las ocasiones en las que la maniobrabilidad sea relevante. En el caso de que si la poseas puedes elegir repetir todos los dados en lugar de solo uno.
- ☐ Bodega de carga enorme: Suficiente espacio como para transportar pequeñas naves o una gran cantidad de mercancías.
- ☐ Hangar de Lanzadera: Incluye una pequeña lanzadera que puede volar de forma independiente pero no puede viajar entre estrellas por sus propios medios.
- ☐ Bahía Médica: Avanzado y automatizado equipamiento médico. Permite mantener a los heridos en estasis y con el suficiente tiempo curar hasta las más graves heridas. Los personajes que descansen una noche entera en la bahía médica recuperan todos sus PV en lugar de la mitad. Si un personaje llega a OPV puede elegir lanzar el dado para conocer su destino. Si es llevado a la Bahía Médica en los siguientes minutos puede sumar +1 a esa tirada.
- ☐ Electrónica Avanzada: Escaners de largo alcance, comunicadores, sensores,etc. Permiten obtener información sobre naves, lugares o estaciones que los personajes se encuentren.
- ☐ Impulsores Avanzados: Cada vez que se realice un viaje estelar permite elegir tardar la mitad de tiempo o usar la mitad de combustible.
- ☐ Inyectores de Impulso: Permiten gastar 1 de Combustible para conseguir un +1 a Pilotar la nave en una tirada de huida, persecución o maniobra.
- ☐ Tanques de Combustible: Combustible Máximo +2

