

NOME:

Escolha um ou crie o seu: Jabba, Desilijic, Tiure, Xanatos, Xizor, Toborro, Amidala, Tyber Zann, G0-T0, Davik Kang, Garris Shrike, Madame Boorka, Mogul Supremo, Borvo, Aruk, Besadii, Aora, Raskurro, Gorr, Ebelt, Musori, Narbutj

APARÊNCIA

- Olhar Frio, Olhos de Líder, Olhos esperançosos;
- Corpo atlético, Corpo envelhecido, Corpo Gordo;
- Cabelos curtos, Cabelo Estilizado ou Chapéu excêntrico;
- Roupas de Tecidos Extravagantes, Pelagem rara, Roupas imponentes

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+ Constituição)

Atual



DANO



NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- ☐ **CARIDADE:** Ajudar alguém mesmo sem ser solicitado;
- ☐ **CONQUISTA:** Aumentar sua influência pela sua persuasão ou poder econômico;
- ☐ **RESPONSABILIDADE:** Proteger os que o servem;
- ☐ **AVENTURA:** Adquirir experiência em algo incrível ou único;

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

_____ pode me ajudar a ser a pessoa mais poderosa da galáxia;

_____ deseja um recurso valioso que possuo;

_____ possui negócios inacabados comigo;

Por causa de _____ meus subordinados fracassaram antes;

_____ poderia ser meu braço direito.

FORÇA

Fraco -1

FOR

DESTREZA

Tremulo -1

DES

CONSTITUIÇÃO

Doente -1

CON

INTELIGÊNCIA

Atordado -1

INT

SABEDORIA

Confuso -1

SAB

CARISMA

Marcado -1

CAR

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

MANDACHUVA

Após uma trajetória de vitórias, derrotas e sangue você se tornou alguém de autoridade cujas ordens são seguidas à risca. Seus subordinados formam a guilda, povo ou tripulação coordenada por você, e possui dois atributos:

Alcance: Você rola +Alcance para reunir informações, obter recursos, e ter acesso a pessoas, lugares ou coisas.

Coragem: Você rola +Coragem para manter a integridade dos subordinados perante adversidades, obter apoio e conquistas.

Distribua os valores +1 e +2 entre o Alcance e Coragem dos seus subordinados.

Além disso, escolha um Excedente e uma Necessidade da lista:

Moral, Recrutados, Armamento, Medicamentos, Bens de troca, Justiça, Cultura, Comércio, Terra, Obrigação, Boatos, Paz, Liderança, Reconhecimento, Transportes, Contatos, Agentes operacionais, Defesas, Avaria, Progresso, Livros, mapas e manuais de instrução para coisas esquecidas, "Drogas, especiarias ou venenos", Alimentação fresca ou em conserva, Seres vivos criados ou capturados, Lembranças do passado distante.

Quando administrar sua guilda, povo ou tripulação pessoalmente ou à distância, consulte os Movimentos Especiais do Lorde.

EU MANDO AQUI

Quando der uma ordem a um PNJ baseado em sua autoridade (real ou imaginária), **role +CAR. Com 7-9**, ele escolhe uma das opções abaixo:

- Faz o que foi mandado;
- Recua cuidadosamente, depois foge;
- Ataca você;

NÃO TENTE, APENAS FAÇA!

Quando fizer um discurso encorajador direcionado a um aliado, escolha um efeito:

- Um excesso de confiança na vitória, ignore 1d8 de dano adiante;
- +1d4 adiante para o dano;
- Remover algo que esteja afetando sua mente;

• Na próxima vez que alguém Ajudar o alvo, ele receberá +2, e não +1;

E depois **role +CAR. Com 10+**, o aliado recebe o efeito selecionado.

Com 7-9, seu discurso funciona, mas você atrai atenção indesejável. Com 6-, seu aliado é afetado negativamente, recebendo o efeito contrário.

TÍTULO

SENHOR DO CRIME:

Você tornou-se o criminoso mais temido da galáxia após golpes, torturas, contrabandos e tramoias. Sua guilda recebe o Excedente adicional "Drogas, especiarias ou venenos".

GOVERNANTE:

Você fez tudo que pôde para chegar ao topo, e agora governa uma cidade ou vila. Seu povo recebe o Excedente adicional "Agentes operacionais".

☐ **CAPITÃO:** Após uma jornada pelos confins da galáxia, você comanda uma lendária Nau-capitã. Sua tripulação recebe o Excedente adicional "Reconhecimento". Nomeie sua nave: _____

