

VITÓRIO E AMIGOS APRESENTAM

MASMORRA NAS ESTRELAS

PARA JOGAR COM



CRÉDITOS

AUTORIA E DIAGRAMAÇÃO: Alisson Vitório

CAPA: Rodrigo Marini

CO-AUTORIA:

O Escolhido, O Engenheiro: Alisson Vitório e Nicolas Bohnenberger. Planetas, Criação de Planetas e Locais Interessantes: Thiago Corôa e Alisson Vitório. Monstros: Rodrigo Marini, Vinicius Fernandes, Thiago Corôa e Alisson Vitório. Curiosidades: Thiago Corôa. Artefatos: Vinicius Fernandes, Thiago Corôa e Alisson Vitório. Gerador de Aventuras e Facções: Thiago Corôa, Rodrigo Marini e Alisson Vitório. Fichas de Classe avulsas: Diogo Hansen e Alisson Vitório.

ILUSTRAÇÕES INTERNAS:

Várias fontes (usuários deviantart: mr-sinister2048, TereseNielsen, fantasio, Madboni, daRoz, SaraForlenza, 29thSep, DavidVargo, SoniaMatas, R-Valle, TheDarkCloak, grantgoboom, Crist-b, Shoomlah), Fantasy Flight Games.

INSPIRAÇÕES MECÂNICAS:

Dungeon World (Sage Latorra e Adam Koebel), Apocalypse World (Vicent Baker), Impulse Drive (Adrian Thoen), Star Wars Worlds (Andrew Medeiros), Inverse World (Jacob Randolph), Uncharted Worlds (Sean Gomes).

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Aos fantásticos Mestres Jedi, Thiago Corôa e Rodrigo Marini, cujo incentivo e apoio foram imprescindíveis para a realização dessa obra. Sem vocês, este livro nunca teria sido tão completo, correspondendo aos ideais sonhados.

Agradeço também a Conselheira Jedi Alana "Yoda" Gonçalves, cujas orientações na editoração eletrônica foram essenciais para a apresentação impecável do livro.

APOIO



2ª edição - 22 de fevereiro de 2017

THIS IS AN UNOFFICIAL AND UNLICENSED PRODUCT FOR PRIVATE USE ONLY. ALL COPYRIGHTS BELONG TO THEIR RESPECTIVE HOLDERS. IT WAS MADE BY FANS FOR FANS. ENJOY.

ESTE É UM PRODUTO NÃO-OFICIAL E NÃO-LICENCIADO, SOMENTE PARA USO PRIVADO. TODOS DIREITOS RESERVADOS PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVO DETENTORES. FEITO POR FÃS, PARA FÃS. DIVIRTA-SE.



O texto deste livro é licenciado pela creative commons CC BY-NC 4.0.

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato;

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material;

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

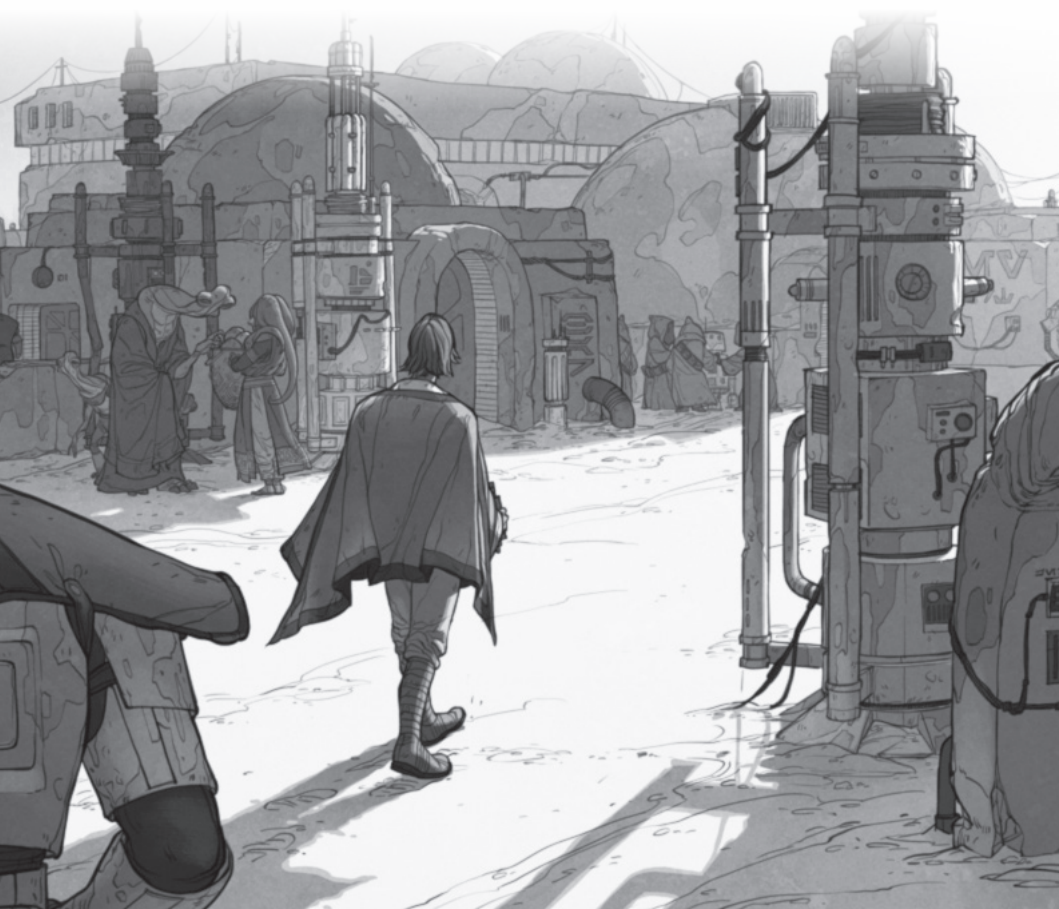
Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não-Comercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.

Para maiores informações sobre a licença acesse:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

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



MASMORRA NAS ESTRELAS



SUMÁRIO

PREFÁCIO	7
RESUMO DAS CLASSES	10
OBJETIVOS DO JOGO	12
REGRAS FUNDAMENTAIS	15
O ESCOLHIDO	34
Os MISTÉRIOS DA FORÇA	42
O COMANDANTE	48
O CAÇADOR DE RECOMPENSAS	55
O ENGENHEIRO	62
O INFILTRADOR	69
O VIGARISTA	77
O LORDE	84
O PILOTO	92
CURIOSIDADES PARA CARACTERIZAÇÃO DOS PJs	100
NAVES	104
EQUIPAMENTOS	118
ARTEFATOS	125
O MESTRE DE JOGO	132
FRENTE DE AVENTURA	136
GERADOR DE AVENTURAS	138
PLANETAS	166
CRIANDO UM PLANETA	171
LOCAIS INTERESSANTES	176

PREFÁCIO

Você já esteve aqui.

Em suas caminhadas a caminho do colégio, trabalho enquanto brandia o sabre de luz em batalhas imaginárias e cantarolava músicas épicas inesquecíveis num crescendo. Você já esteve aqui ao ler as revistas em quadrinhos, assistir filmes ou animações da franquia Star Wars, ou até mesmo após jogar algum dos vários RPGs lançados com o tema até hoje.

Logo, o que seria diferente? Por que jogar Masmorra nas Estrelas?

Primeiro, porque ele é um suplemento para *Dungeon World* (de onde retirei a inspiração do "Masmorra"), um jogo fantástico cujas regras auxiliam ao grupo a contar histórias cheias de reviravoltas, impulsionando a ficção.

Segundo, porque o material foi concebido para trazer uma experiência ímpar aos jogadores no universo de Star Wars. As classes, movimentos, e regras proporcionam ferramentas incríveis de imersão ao grupo.

Terceiro, porque esse livro é fruto de um esforço coletivo, cujos voluntários dedicaram-se para que o projeto se tornasse realidade. Não há palavras suficientes para agradecer o tempo despendido por esses sonhadores. Juntos somos mais fortes.

Então, querido leitor, ative seu sabre de luz, prepare sua blaster e explore inúmeros planetas. Reúna seus amigos e enfrente a jornada para desvendar os mistérios da Força, contrabandear recursos, descobrir segredos, governar cidades, vilas, ou até um planeta inteiro! Que a Força esteja com você...

- Aventurar-se você deve, histórias incríveis assim terá, hrumm?

Alisson Vitória - Autor, Editor-chefe e Conselheiro Jedi



CAPÍTULO I



UMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE



MASMORRA NAS ESTRELAS

Masmorra nas Estrelas é um RPG que homenageia tudo aquilo que representa o universo Star Wars. É uma jornada em naves desgastadas por uma galáxia repleta de planetas fantásticos, batalhas espaciais e forças misteriosas.

Nesse jogo os aventureiros podem percorrer lugares perigosos à caça de sua recompensa, desafiar os riscos para contrabandear riquezas, explorar templos antigos para descobrir os mistérios da Força. Outros podem ter planos ambiciosos, cheios de trapaça, ou simplesmente engenhosos.

Masmorra é aqui um sinônimo de perigos que se escondem entre incontáveis estrelas da galáxia. Há sempre alguma ameaça iminente à espreita, do mais recôndito asteróide habitado por um devorador de detritos gigante às cantinas sem lei de Mos Eisley.

Sim, é arriscado, mas ninguém melhor para o serviço. O que você fará?

O Caçador de Recompensas

Rastreador, Caçador, Cão de Caça. Você é conhecido por sua tenacidade e determinação quando o assunto se trata de capturar o alvo. Não importa se o faça em nome da ordem ou pelo som agradável dos créditos enchendo seus bolsos. Não há nada que possa ficar entre você e sua recompensa.

O Infiltrador

Você é uma sombra, fantasma, um rumor sussurrado. Perito em passar por sistemas de segurança de qualquer nível, a fim de chegar onde ninguém deveria estar. Talvez você o faça pelo gosto em quebrar regras, ou quem sabe esteja a procura de um desafio à altura, uma coisa é certa: Se há algo ou alguém supostamente inacessível, não há outro mais preparado para obtê-lo do que você.

O Comandante

Você presenciou o lado violento da galáxia a maior parte de sua vida. Isso o endureceu, aperfeiçoando-o ao ponto do fio de uma navalha. Existem poucos, ou quase ninguém que seja tão experiente no combate e controle do campo de batalha quanto você. Em momentos que muitos sucumbiriam aos horrores da guerra e do espaço, você daria de ombros, pegaria sua arma e daria um passo a frente.



O Escolhido

Há uma Força misteriosa no universo, você a sente. Com ela você pode repercutir o equilíbrio interno por toda galáxia - paz -, ou transformá-la através da emoção incontrolável um poder destrutivo de conquista - progresso. Pela Força você pode ser os dois lados da mesma moeda: Luz, escuridão, ódio, amor... "Não há emoção, há paz" ou "A paz é uma mentira, só há paixão"?

O Vigarista

Você é uma pessoa escorregadia, esperta pra cacete e muito mais do que um pequeno problema. Sua reputação o precede quando alguém precisa da pessoa errada por motivos não tão nobres. Mas quer saber, a escolha é sempre sua do que fazer com tamanho talento, sempre há a possibilidade de sair ganhando ainda mais não é?

O Engenheiro

Você é um mestre dentro da sua especialidade. Não importa o problema, ele será resolvido de alguma maneira, talvez você tenha que desmontar o sistema de defesa da nave para catar algumas peças com a ajuda do seu dróide, ou improvisar um laboratório a fim de criar uma vacina que salvará a todos. Você é a solução.

O Lorde

Um governante, senhor do crime, capitão? Não importa, você possui em suas mãos o destino de muitos. Sua guilda, povo ou tripulação precisa de você, e pode ser manipulada de acordo com seus interesses.

A galáxia é uma infinidade de possibilidades abertas para conquista!

O Piloto

O ronco dos motores acelera seus batimentos cardíacos. Fora da cabine disparos de blasters e explosões são vistos, a adrenalina corre solta, seu corpo vibra no ritmo do manche e das guinadas de sua nave. Em poucas horas somente restam os destroços do inimigo. Você sorri alucinado, sentindo o combustível da emoção. Isso é o que importa... Às Indomáveis.



OBJETIVOS DO JOGO

Para obter a experiência mais divertida possível dentro da proposta do Mas-morra nas Estrelas, é importante que o grupo siga os princípios e objetivos estabelecidos. Eles são norteadores das coisas que você pretende realizar o tempo todo durante uma partida:

- Retratar uma galáxia fantástica e dramática;
- Encher a vida dos personagens com aventuras;
- Jogar para descobrir o que acontece.

Retratar uma galáxia fantástica e dramática

Star Wars não acontece num parlamento durante um debate político. Acontece na imensidão do espaço, entre contrabandistas e caçadores de recompensas. É uma galáxia detonada por guerras, “de segunda mão”, um velho oeste espacial, empoeirado nos confins do universo. A Força é um mistério, e seu grande poder é a sensação de magia que vem com o desconhecido.

Encher a vida dos personagens de aventura

O lado obscuro ou luminoso tentará seduzi-lo, sua recompensa e rivais irão dar o troco, o Império, Rebública ou quem quer que seja irá contra-atacar! Monstros estarão a um passo de distância. A aventura está logo ali, todo lugar é uma esquina para o perigo. Entrem nessa para juntos tornarem suas sessões inesquecíveis!

Jogar para descobrir o que acontece

Você joga para descobrir que jornada épica ou fim trágico seu personagem terá, para fazer escolhas difíceis e enfrentar consequências. Entrou no bar errado? Perca seu braço. Não pagou seus débitos? Vai acabar congelado em carbonita. Se aventurar é saber que entrará em lugar perigosos em busca de seus objetivos. Ah! E Han sempre atira primeiro!

É para isso que jogamos.



Papéis principais

Há dois papéis que os jogadores irão desempenhar em Masmorra nas Estrelas. O de Personagem-Jogador (PJ) e o de Mestre do Jogo (MJ).

O MJ é o anfitrião que define e gerencia o fluxo narrativo-ficcional de ida e vinda dos jogadores. Enquanto o MJ cuida dos detalhes do mundo sob o enfoque dos personagens, o resto do grupo é responsável para protagonizá-los na história.

PRINCÍPIOS DO JOGADOR

A seguir temos diretrizes que os personagens-jogadores devem ter em mente enquanto jogam Masmorra nas Estrelas. Elas são regras de como se inserir no jogo, de como tratar o MJ e os outros participantes, a fim de obter a melhor experiência possível.

Aja com convicção: Quando você deseja que seu PJ faça algo, simplesmente faça. Perguntar ao MJ "Posso fazer isso?", não é uma pergunta justa. O MJ não sabe se o que o personagem pode fazer antes que ele realize, na melhor das hipóteses ele irá ser honesto que não é possível ao seguir a ficção estabelecida.

Aja através das lentes do seu PJ: Ao escolher como agir, considere antes de tudo quem seu personagem é. Leve em consideração o que ele pensa, como age emocionalmente, sob pressão, seu porte físico, espécie.

Explorar o passado recente, os medos, objetivos e aspirações do PJ ajudará não só você como o Mestre a trazer elementos dentro da ficção que correspondem as suas expectativas. Ao mesmo tempo, deixe a vergonha, fraqueza, dor, alegria, raiva, do seu PJ vir à tona quando a ficção demandar. Saboreie os constantes altos e baixos que Masmorra nas Estrelas irá lhe oferecer.

Envolve-se em uma narrativa incrível: Mantenha a intenção constante de fazer com que a história torne-se melhor e mais divertida para todos. Quando o MJ apontar a câmera para você procurando por respostas ou participação na criação do conteúdo ficcional, resista à tentação de estragar tudo em benefício próprio em vez de algo interessante para história.

O grupo trabalha junto para seguir os objetivos do jogo e criar uma narrativa empolgante, lembra? É por isso que o MJ conta com os jogadores para retratar uma galáxia fantástica e dramática, moldando sua própria versão de Star Wars.

Seja fã dos personagens: Respeite os jogadores, seus personagens e suas contribuições. Não tome decisões pelos outros, nem fale por eles - deixe que cada um tenha seu momento especial!

Não prejudique um PJ sem o consentimento de quem o interpreta, se isso ocorrer, só o faça se for interessante para a história (*Envolve-se em uma narrativa incrível*).

Quando estiver em dúvida, pergunte ao jogador: Tudo bem se meu personagem enfraquecer, anular, apunhalar o seu aqui?

Respeite a função do Mestre: O MJ é o anfitrião que mantém o ritmo do jogo fluindo suavemente. Ele não é um oponente para ser derrotado. Ele não é um inimigo para ser ludibriado! É aquele que mantém o universo girando, reagindo, para que os jogadores possam ser protagonistas.

O MJ tem o direito (e dever) de moderar tudo que esteja em desacordo com os objetivos, tom e narrativa do jogo. A menos que o MJ vire a câmera para algum personagem dando-lhe autoridade de conteúdo ficcional (fazendo perguntas para utilizar suas respostas, ou permitindo que você as faça), os jogadores deveriam evitar a alteração ou invenção de fatos sobre o universo.



REGRAS FUNDAMENTAIS

Fazendo Movimentos

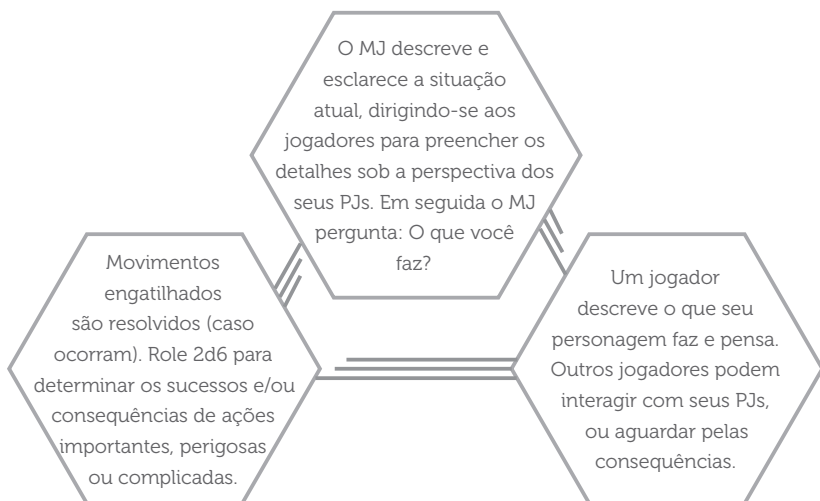
Masmorra nas Estrelas é um suplemento que utiliza as regras do Dungeon World, cuja unidade básica delas é o movimento. Um movimento se parece com algo assim:

Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo, role+FOR. Com 10+, cause seu dano ao inimigo e evite os ataques dele. Você pode optar por causar +1d6 de dano, mas isso o deixará exposto ao ataque do inimigo. Com 7-9, cause seu dano ao inimigo, e ele fará um ataque contra você.

Movimentos são regras que descrevem quando devem ser desencadeadas e quais são seus efeitos. Um movimento sempre depende de uma ação fictícia e sempre possui algum efeito fictício. "Fictício" significa que a ação e o efeito ocorrem no mundo dos personagens que estamos imaginando. No caso acima, o gatilho é: "Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo". O efeito é seguinte: um rolamento de 2d6 é feito e efeitos fictícios diferentes ocorrem de acordo com o resultado dos dados.

Fluxo de jogo

O jogo ocorre na forma de uma conversa entre o MJ e os personagens:



Notas do Dungeon World

"Este capítulo contém os movimentos disponíveis para todos os personagens, independente de sua classe, que estão divididos em duas categorias: básicos e especiais."

Movimentos básicos são o arroz com feijão da vida de um aventureiro. Eles cobrem as situações que acontecem mais frequentemente durante lutas, negociações tensas, e em áreas perigosas.

Movimentos especiais são mais difíceis de serem usados. Eles cobrem coisas como ganhar um nível, empreender uma longa jornada, ou retornar à cidade entre as aventuras.

Todos os personagens possuem todos os movimentos básicos e especiais. Cada personagem também terá alguns movimentos de sua classe, que serão escolhidos mais tarde.

Cada movimento será apresentado pelo seu nome, seguido de suas regras. Alguns também são acompanhados de uma breve discussão a respeito de seu uso."

Movimentos Básicos

MATAR E PILHAR

Quando atacar um adversário em combate corpo a corpo, role+FOR. 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.

Matar e pilhar serve simplesmente para atacar um inimigo que esteja preparado. Caso ele não esteja preparado – se estiver surpreendido, preso ou indefeso – então não se trata de matar e pilhar. Simplesmente cause seu dano ou mate o alvo, dependendo da situação. A coisa pode ser bem feita.

O contra ataque do inimigo pode ser qualquer movimento do MJ utilizado através da criatura. Um droide assassino pode apenas te atacar de volta, ou enfiar uma agulha envenenada em suas veias. É uma vida difícil, certo?

Repare que um "ataque" é uma ação que o jogador toma e que tenha chances de causar danos físicos a um personagem. Atacar um Rancor com sua pele reforçada de centímetros de espessura, contraída pela fúria, usando uma vibrolâmina, é como brandir uma faca de carne contra um tanque: o atacante não tem como causar qualquer estrago, logo, não se aplica o matar e

pilhar. Repare que algumas circunstâncias podem mudar isso: se o personagem estiver posicionado de forma a conseguir atacar uma parte desprotegida do Rancor (boa sorte tentando chegar lá), ele poderia ser ferido, então o movimento será iniciado.

Se a ação que engatilha o movimento puder de alguma forma ferir vários alvos, role uma vez e aplique o dano a cada um deles (cada um utiliza sua própria armadura).

Alguns ataques podem gerar efeitos adicionais, dependendo da ação realizada, as circunstâncias envolvidas, ou as armas utilizadas. Um ataque poderia também derrubar uma pessoa, prendê-la ou deixar uma enorme ferida sangrenta.

DISPARAR

Quando mirar uma arma e dispará-la contra um adversário à distância, role+DES. Com 10+, você conseguiu um tiro preciso - cause seu dano. Com 7-9, escolha um (cause dano independente da escolha):

- Você é forçado a se mover para conseguir uma linha de tiro, colocando-se em perigo conforme escolha do MJ;
- Você é forçado a disparar de qualquer jeito: -1d6 de dano;
- Você é forçado a disparar várias vezes, reduzindo sua munição em 1.

Disparar cobre todo o ato de sacar, mirar e disparar uma arma de combate à distância ou arremessar uma arma de arremesso. A vantagem de usar uma arma de combate à distância consiste na baixa probabilidade de um contra ataque. Obviamente, é necessário preocupar-se com munição e em conseguir uma linha de tiro.

Com leia “perigo” de forma bem ampla. Isso pode significar um passo em falso, parar na frente de uma espada, ou talvez entregar sua excelente localização de franco-atirador para seus inimigos. Independente do que seja, ele é iminente e será sempre algo que fará o MJ lhe perguntar “o que você faz”. Quase sempre será algo que você precisará se dedicar a evitar, ou que lhe forçar a desafiar o perigo.

Se estiver arremessando algo que não tem munição (talvez você tenha um movimento que lhe permita arremessar seu sabre ou granada térmica) você não poderá optar por reduzir sua munição. Escolha uma das outras duas opções no lugar.

DESAFIAR O PERIGO

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

- ... à força, +FOR;
- ... saindo do caminho ou agindo rápido, +DES;
- ... resistindo, +CON;
- ... com pensamento rápido, +INT;
- ... pela fortitude mental, +SAB;
- ... usando charme e trato social, +CAR.

Com 10+, realize o que pretendia sem ser afetado pela ameaça. Com 7-9, você tropeça, hesita, ou se contorce: o MJ lhe oferecerá um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Você desafia o perigo sempre que tenta realizar uma ação expondo-se à riscos elevados. Se isso parece genérico, é porque é mesmo! Desafiar o perigo existe para ser usado naqueles momentos quando claramente alguém deveria rolar dados, mas nenhum outro movimento se aplica.

Desafiar o perigo também se aplica quando um movimento for realizado independentemente de situações complicadas não cobertas por ele. Por exemplo, matar e pilhar assume que vários golpes estão sendo trocados durante uma batalha – logo, não é necessário desafiar o perigo para atacar um monstro, a não ser que exista um perigo não relacionado e que não faça parte dos ataques normais. Por outro lado, se você estiver tentando matar e pilhar enquanto destroços de uma nave em explosão voam por todos os lados, já é outra história.

Perigo quer dizer qualquer coisa que requeira resistência, concentração ou postura. Este movimento será invocado normalmente pelo MJ, que lhe dirá qual é o perigo enquanto você realiza o movimento – algo como: “você precisa primeiro desafiar o perigo. O perigo é o chão gelado e escorregadio pelo qual seu personagem está correndo. Se conseguir manter seu equilíbrio, poderá chegar até a porta antes que a feitiço do sith o alcance”.

A habilidade que será aplicada depende de qual ação será tomada, e tal ação irá desencadear o movimento. Isso significa que não é possível desafiar o perigo do chão escorregadio através de um sorriso simpático, apenas para utilizar CAR, já que sorrir para o chão não fará nada acontecer com ele. Por outro lado, tentar saltar seria FOR, ser cuidadoso com os pés seria DES, e por aí vai. Faça o movimento para alcançar os resultados.

DEFENDER

Quando se posicionar para defender uma pessoa, objeto ou lugar sob ataque, role+CON. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Enquanto permanecer na defensiva, sempre que você ou aquilo que estiver defendendo sofrer um ataque, gaste domínio para escolher uma das opções abaixo, na razão de 1 ponto de domínio por opção:

- Redirecione um ataque realizado contra a pessoa, objeto ou lugar sob sua proteção para você;
- Reduza o efeito ou dano do ataque pela metade;
- Abra as defesas do atacante, oferecendo a um aliado +1 adiante contra ele;
- Cause ao atacante uma quantidade de dano igual ao seu nível.

Defender alguma coisa significa colocar-se próximo, focando-se na prevenção de ataques direcionados a ela ou impedindo qualquer pessoa de se aproximar. Quando não estiver mais próximo ou parar de desviar sua atenção para ataques vindouros, você perderá o domínio que possuía no momento.

Somente é possível gastar domínio quando alguém faz um ataque contra você ou seu protegido. As escolhas disponíveis dependem do atacante e do tipo de ataque. É importante notar que não se pode causar dano a um atacante que você não consiga alcançar com sua arma.

Considere por ataque uma ação com a qual você possa interferir, e cujo objetivo seja causar consequências negativas. Espadas e disparos de blasters são ataques, obviamente, assim como magias, apresamentos e cargas.

Se o ataque não causa dano, então diminuí-lo pela metade significa que o atacante consegue atingir parte de seu objetivo, mas não todo. Cabe a você e ao MJ definirem o que isso significa, conforme as circunstâncias presentes. Se estiver defendendo o Amuleto de Allya e uma bruxa da noite tenta tirá-lo de seu pedestal, então metade do efeito significa que o amuleto é derrubado no chão, mas a bruxa não consegue agarrá-lo. Ou talvez ambos consigam pegá-lo – e agora a estão disputando com unhas e dentes. Se você e o MJ não puderem chegar a um acordo sobre o que significa diminuir o efeito pela metade, então você não poderá escolher esta opção.

Defender a si próprio é certamente uma opção, indicando um desvio do foco nos ataques para tentar manter-se a salvo.

FALAR DIFÍCIL

Quando consultar seu conhecimento acumulado a respeito de alguma coisa, role+INT. Com 10+, o MJ lhe dirá alguma coisa interessante e útil a respeito do assunto. Com 7-9, o MJ lhe dirá apenas alguma coisa interessante, e caberá a você torná-la útil. O MJ pode lhe perguntar "Como você sabia disso?". Diga a verdade!

Você fala difícil sempre que tenta encontrar em sua memória um fato ou saber a respeito de alguma coisa. Você gasta um curto momento para ponderar o que entende sobre os costumes wookiee ou da Caverna Obscura de Dagobar, e então revela as coisas das quais conseguiu se lembrar.

Tal conhecimento é similar a uma consulta a um holocron, guia de viagens ou biblioteca, ou seja, são fatos a respeito do assunto. Com um 10+, o MJ lhe mostrará como eles podem ser úteis imediatamente, enquanto com um 7-9, eles serão apenas fatos.

Com um erro, o movimento do MJ normalmente envolverá o tempo que você gastou pensando. Talvez não perceba aquele trooper se movendo por trás de você, ou um fio atravessado no corredor. Também é uma boa chance para revelar uma verdade inconveniente.

Caso não tenha ficado claro: as respostas são sempre verdadeiras, mesmo que o MJ tenha inventado algumas delas no momento. Sempre diga o que sua honestidade mandar.



DISCERNIR REALIDADES

Quando inspecionar cuidadosamente uma situação ou pessoa, role+SAB. Com 10+, faça ao MJ 3 das perguntas listadas abaixo. Com um 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Para discernir realidades, é necessário inspecionar seu alvo de perto, o que normalmente significa interagir com ele ou observar outra pessoa enquanto o faz. Não dá para simplesmente enfiar a cabeça por uma porta e discernir realidades a respeito de um quarto. Você não está apenas buscando por pistas – estará também olhando ao redor e debaixo de todas as coisas, batendo nas paredes e tentando encontrar padrões estranhos na poeira presente nas prateleiras de livros. Esse tipo de coisa.

Discernir realidades não se trata de notar um detalhe, mas sim de entender o todo. O MJ irá sempre descrever o que os personagens dos jogadores experimentam com honestidade, logo, durante uma luta, ele dirá que o feiticeiro Sith permanece do outro lado do corredor. Discernir realidades poderia revelar a razão por trás disso: os movimentos do Sith indicam que ele está retirando energias da sala atrás dele, logo, ele não consegue se aproximar mais.

Como falar difícil, as respostas conseguidas são sempre verdadeiras, mesmo que o MJ tenha que inventá-las na hora. Uma vez respondidas, estarão escritas na pedra. Você vai querer discernir realidades também para encontrar a verdade por trás de ilusões – sejam mágicas ou não.

A não ser que um movimento diga o contrário, os jogadores somente podem fazer perguntas presentes na lista. Se um jogador faz uma pergunta que não se encontra lá, o MJ pode lhe dizer para tentar de novo, ou responder a um questionamento da lista que lhe pareça equivalente.

Claro que algumas perguntas terão respostas negativas, e não há problema algum quanto a isso. Se realmente não existir nada útil ou valioso no local, o MJ irá simplesmente responder aquela pergunta com um “Nada, desculpe”.



NEGOCIAR

Quando possuir alguma influência sobre personagens do MJ e quiser manipulá-los, role+CAR. Influência quer dizer algo de que eles precisem ou queiram. Com 10+, eles farão o que você pedir, caso você primeiro garanta-lhe conceder o que eles pedirem. Com 7-9, eles farão o que você pede, mas exigirão alguma garantia concreta e imediata de sua promessa.

Negociar envolve muitas coisas, incluindo velhos conhecidos como intimidação e diplomacia. Você sabe que está usando negociar quando tentar convencer alguém a fazer algo para você através de promessas ou ameaças. Não importa se a influência é positiva ou negativa.

Pedir um favor educadamente não é negociar. É simplesmente conversar. Você diz "Posso ficar com seu sabre de luz?", e He'ru responde: "Claro que não, essa é minha lâmina, forjada em harmonia com a Força.", e pronto. Para negociar, é preciso possuir influência – que significa qualquer coisa capaz de atrair os alvos para fazerem algo por você. Talvez seja algo que eles desejam, ou algo que não querem que você faça, como um saco de ouro ou um soco na cara (respectivamente). O que conta como influência depende das pessoas envolvidas na negociação e do pedido em jogo. Ameace um trooper solitário de morte, e você terá influência. Ameace o mesmo trooper quando ele estiver andando com sua gangue, e ele pode acreditar que tem boas chances de vencer uma luta.

Com 7+, os alvos podem lhe pedir algo relacionado à sua influência. Caso ela seja composta por sua presença sobre eles, afiando uma faca e insinuando como gostaria de descascá-los com ela, eles podem pedir para que você os deixe ir. Se sua influência for sua posição em uma corte, guilda, ou facção, por exemplo, eles podem lhe pedir algum favor.

Independente do que os alvos peçam, com 10+, você precisa fazer sua promessa de forma clara, e sem ambiguidades. Com 7-9, só isso não será suficiente – será necessário também oferecer, imediatamente, alguma espécie de garantia, antes que eles façam o que você quer. Caso prometa que irá protegê-los da fera Narglatck se fizerem algo por você, com 7-9 os alvos podem lhe dizer que não farão nada até que traga até eles uma pele de Narglatck, de forma a provar suas capacidades, por exemplo.



Não custa lembrar que você não precisa cumprir sua promessa, e está a seu cargo fazê-lo ou não. Obviamente, quebrar sua palavra pode levar a problemas maiores, pois ninguém gosta de mentirosos, e provavelmente não lidarão com esse tipo de gente no futuro.

Em alguns casos, quando afirmar o que deseja, você já pode incluir uma possível promessa para a criatura, como “fuja e eu o deixarei viver”. Fica a cargo do alvo do movimento negociar se aquela promessa é interessante, ou se ele tem outra coisa em mente. Ele pode dizer “sim, deixe-me viver e eu irei” (e exigir alguma garantia, com), ou “prometa que você não irá me seguir”.

AJUDAR OU INTERFERIR

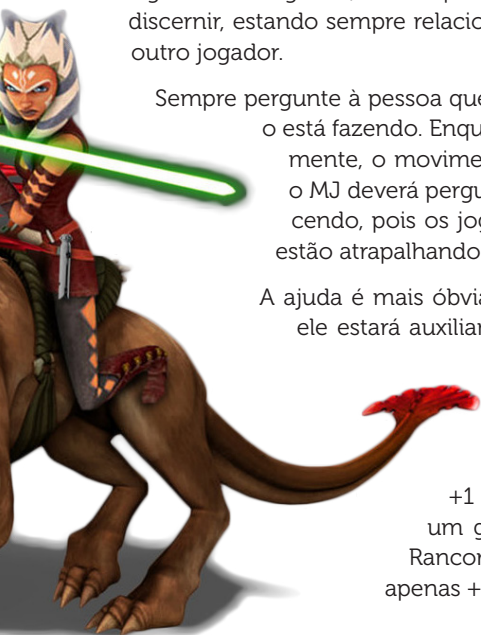
Quando quiser ajudar ou atrapalhar alguém, role+Vínculo que possua com essa pessoa. Com 10+, aquele personagem recebe +1 ou -2, à sua escolha, em sua rolagem. Com 7-9, os modificadores ainda são aplicados, mas você também se expõe ao perigo, retribuição, ou custo de sua ação.

Sempre que lhe parecer que dois jogadores deveriam rolar uma disputa, o defensor deveria interferir com o atacante. Isso não significa necessariamente uma espécie de sabotagem, mas qualquer coisa desde discutir com alguém ao negociar, ou simplesmente ser uma pessoa discreta, difícil de discernir, estando sempre relacionado a atrapalhar a chance de sucesso do outro jogador.

Sempre pergunte à pessoa que esteja ajudando ou interferindo como ela o está fazendo. Enquanto ela for capaz de responder adequadamente, o movimento será disparado. Em algumas situações, o MJ deverá perguntar se existe alguma interferência acontecendo, pois os jogadores podem nem sempre perceber que estão atrapalhando uns aos outros.

A ajuda é mais óbvia. Se um jogador conseguir explicar como ele estará auxiliando outro movimento, e a explicação fizer sentido, deixe-o rolar.

Independentemente de quantas pessoas ajudarem ou interferirem em uma determinada tarefa, o alvo recebe apenas +1 ou -2 uma única vez. Mesmo que todo um grupo de aventureiros esteja atacando um Rancor, aquele que fizer o ataque final recebe apenas +1.



Movimentos Especiais

Movimentos especiais são aqueles que aparecem com menor frequência, ou em situações mais específicas. Eles ainda formam a base do que os personagens fazem em Masmorra nas Estrelas – particularmente o que eles fazem entre idas a lugares perigosos e altas aventuras. Os movimentos a seguir substituem ou complementam os apresentados em Dungeon World.

EMPREENDER UMA JORNADA PERIGOSA

Quando viajar por um território hostil, determine que funções serão necessárias e quem as ocupará. Cada PJ pode ocupar apenas uma função, e se houver mais funções do que PJs, as que não forem preenchidas falham automaticamente:

- Se a rota é complexa ou confusa, determine um Navegador;
- Se é provável que haverão inimigos no caminho, determine um Batedor;
- Se existe um recurso que será utilizado na jornada, determine um Contramestre;

Cada pessoa ocupando uma função rola +SAB. Com 10+, eles se saem melhor que o esperado – encontram um atalho, surpreendem o inimigo ou economizam recursos. Com 7-9, eles a exercem de forma aceitável – chegam no prazo previsto, não são surpreendidos pelos inimigos e utilizam os recursos como planejado. Em um 6-, algo saiu errado – o grupo se perdeu, foi surpreendido pelo inimigo e os recursos são utilizados muito além do desejado.

AVANÇAR DE NÍVEL

Quando estiver em inatividade (por horas ou dias) e possuir uma quantidade de XP igual (ou superior) ao seu nível atual + 7, você poderá refletir a respeito de suas experiências e aperfeiçoar suas habilidades.

- Subtraia seu nível atual + 7 de seu XP;
- Aumente seu nível em 1;
- Escolha um novo movimento avançado de sua classe;
- Escolha uma de suas Habilidades e a aumente em 1 (isso pode também aumentar seu modificador). Mudar sua Constituição também aumenta seus PV máximos e atuais. Valores de habilidades não podem ultrapassar 18.

ÚLTIMO SUSPIRO

Quando estiver à beira da morte, e perder seu último ponto de vida ou estiver prestes a sucumbir de alguma outra forma, role 2d6. Com um 10+, você sobrevive milagrosamente. Com 7-9, o MJ lhe oferecerá escolhas difíceis ou complicações: Uma circunstância em que você sobrevive ("você viverá se...") ou consequências de sua sobrevivência ("você viverá, mas...").

Com um 6-, nada pode te salvar, você está morto. Escolha a trilha sonora mais épica (ou trágica) e descreva sua cena final.

Exemplo de ofertas:

Você viverá...

- ... Se alguém estancar o sangramento no próximo minuto;
- ... Mas você perderá suas pernas por causa daquela tiro de blaster;
- ... Mas será realmente vergonhoso;
- ... Mas será atormentado por pesadelos deste momento por muitos anos;
- ... Mas receberá uma Debilidade que nunca poderá curar;
- ... Se clamar por misericórdia e se curvar pedindo ajuda a seu algoz.

ABASTECER

Quando você possuir Riqueza suficiente para pagar por alguma coisa. Se forem suprimentos mundanos disponíveis em qualquer mercado (*munição, mantimentos, utensílios, combustíveis*), você consegue 1d4+CAR unidades. Caso seja algo mais específico, role +CAR. Com 10+, você encontra exatamente o que está procurando. Com 7–9, o que você quer não será tão simples de conseguir. O MJ oferece uma das escolhas difíceis:

- É apenas vendido para fora, não vai haver em estoque até que sejam cumpridas determinadas condições;
- O comerciante só tem um equivalente menos eficaz (O MJ irá fornecer mais detalhes).
- Custará bem mais caro. Reduza sua Riqueza em 1 caso deseje pagar o preço.

Os jogadores não passam tempo contabilizando dinheiro. Supõe-se que eles sempre têm "apenas o suficiente"—menos do que gostariam, mas o suficiente para sobreviver.

O MJ tem a palavra final sobre o que é mundano (ou não) e o que está disponível (ou não).



ENCERRAR SESSÃO

Quando chegar ao final da sessão, escolha um de seus Vínculos que lhe pareça resolvido (ou seja, que esteja completamente explorado, que tenha se tornado irrelevante, etc.). Pergunte ao jogador do personagem com o qual você compartilha o vínculo se ele concorda. Em caso positivo, marque XP e escreva um novo Vínculo com quem quiser. Assim que os Vínculos forem atualizados, observe sua Motivação. Caso tenha agido de acordo com ela pelo menos uma vez na sessão, marque XP. Em seguida, os jogadores devem responder às duas questões abaixo coletivamente:

- Nós aprendemos algo novo e importante a respeito da galáxia?
- Nós sobrepujamos um grande desafio ou escapamos de uma situação dramática?

Para cada resposta “sim”, todos marcam XP.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Caso responda positivamente a pelo menos uma das perguntas relativas a sua classe, marque xp:

Escolhido

- Descobriu um segredo através da Força?
- Venceu algum conflito interno e dramático?
- Sobrepujou alguém poderoso na Força em um duelo de acordo com seus princípios?

Caçador de Recompensas

- Capturou uma recompensa?
- Venceu seu rival em algum aspecto?
- Farejou alguma nova caça?

Engenheiro

- Construiu, fez reparos, ou resolveu um problema durante uma situação perigosa?
- Descobriu algo novo envolvendo sua Especialidade?
- Se arriscou com seu dróide para saciar sua curiosidade?

Piloto

- Realizou uma manobra insana?
- Tirou seu grupo de uma enrascada enquanto pilotava?
- Sobrepujou algum inimigo notável enquanto pilotava?



Lorde

- Usou sua autoridade pessoalmente contra alguém?
- Inspirou alguém com suas palavras?
- Comandou sua tripulação, povo ou guilda e fez sacrifícios para cumprir seus objetivos?

Infiltrador

- Invadiu ou quebrou um sistema sem ser descoberto?
- Entrou e saiu de algum lugar sem ser visto?
- Roubou alguma informação valiosa?

Vigarista

- Passou a perna em alguém?
- Escapou de alguém em seu encalço (caçadores de recompensas, piratas);
- Fez algum sacrifício em benefício do seu grupo?

Comandante

- Coordenou sua tropa para um ato de coragem?
- Contribuiu com seus instintos de combate para a vitória do grupo?
- Contornou algum problema causado por sua tropa (fraqueza)?

RECUPERAR-SE

Quando não fizer nada além de descansar confortavelmente em segurança, após um dia de descanso, recupere todos os seus PV. Após 3 dias de descanso, remova uma debilidade à sua escolha. Se estiver sob os cuidados de um médico (ou sob algum tratamento curativo), então cure uma debilidade a cada dois dias de descanso.

PREPARAR ACAMPAMENTO

Quando parar para descansar, consuma uma ração. Se estiver em algum lugar perigoso, decida a ordem dos turnos de guarda. Se possuir XP suficiente, você pode avançar de nível. Quando acordar de algumas horas de sono ininterrupto, cure uma quantidade de dano igual à metade de seus PV máximos.



Ajudantes

Ajudantes fazem o que você os manda fazer, enquanto isso não for obviamente perigoso, degradante ou estúpido, e seu custo foi pago. Quando os ajudantes se encontram em situações perigosas, degradantes ou simplesmente insanas devido às suas ordens, role+Lealdade. Com 10+, eles permanecem firmes e cumprem o que lhes foi pedido. Com 7-9, eles o fazem por enquanto, mas surgirão mais tarde com demandas mais sérias. Cumpra-as, ou o ajudante o abandonará nos piores termos possíveis.

CUSTOS

- A adrenalina da vitória;
- Dinheiro;
- Conhecimento descoberto;
- Fama e Glória;
- Farra;
- Fazer o bem ou mal;
- Manutenção.

COMANDAR AJUDANTE

Ajudantes fazem o que você os manda fazer, enquanto isso não for obviamente perigoso, degradante ou estúpido, e seu custo foi pago. Quando os ajudantes se encontram em situações perigosas, degradantes ou simplesmente insanas devido às suas ordens, role+lealdade. Com 10+ eles permanecem firmes e cumprem o que lhes foi pedido. Com 7-9, eles o fazem por enquanto, mas surgirão mais tarde com demandas mais sérias. Cumpra-as, ou o ajudante o abandonará nos piores termos possíveis.

RECRUTAR

Quando espalhar por aí que está procurando um ajudante para contratar, role:

- +1 se disser que o pagamento é generoso;
- +1 se disser exatamente o que pretende fazer;
- +1 se disser que ficarão com uma parte do que for encontrado;
- +1 se sua reputação for boa por essas bandas.

Com 10+, você consegue vários interessados habilidosos, escolhe quem vai contratar, e não recebe qualquer penalidade se não quiser levá-los consigo. Com 7-9, você terá que se contentar com alguém perto do que queria, ou mandá-los embora. Com um 6-, alguém influente, porém bastante incapaz, dirá que quer acompanhá-lo (um jovem corajoso, alguém com um parafuso solto, ou um inimigo secreto, por exemplo). Leve-o e aguarde as consequências ou mande-o embora. Caso mande algum interessado embora, receba -1 adiante para recrutar.



PERÍCIAS

Cada perícia possui uma graduação, normalmente de 1 a 10. Quando maior a graduação, melhor treinado é o ajudante, e eles normalmente só trabalham para aventureiros cujo nível seja igual ou superior à graduação de sua maior perícia.

SLICER

Slicers são treinados em diversas áreas, e a maior parte delas é ilícita ou perigosa. Eles são bons com dispositivos, armadilhas, sistemas de segurança, mas não ajudam muito no campo de batalha e normalmente não são confiáveis.

Desarmar Dispositivos Experimentalmente—quando o slicer está à frente do grupo, ele pode detectar armadilhas tecnológicas quase em tempo de evitá-las. Se uma delas for ativada nesta situação, o slicer sofre seu efeito completo e os jogadores podem rolar +perícia contra ela. Além disso, some a perícia do Slicer ao valor de armadura dos personagens contra os danos causados pela armadilha. Muitas delas farão com que o slicer precise de uma cura imediata.

Quebrar sistemas—Quando comandar o slicer para destravar ou invadir um sistema, role +Lealdade. Com 10+, ele consegue sem complicações. Com 7–9, não é moleza, o MJ escolhe uma das opções abaixo:

- Vai demorar MUITO tempo;
- Ele ativa um sistema de defesa sem querer;
- Ele transfere sem perceber informações importantes sobre o grupo;
- Ele comete um equívoco, provocando uma interferência em algum equipamento do grupo;

INFLUENTE

Quando um rosto sorridente é necessário para suavizar a situação ou negociar um tratado, o influente está sempre pronto para atender ao chamado, oferecendo seus serviços por um preço justo.

Hospitalidade pela Líbia—quando entrar em um local com comida, bebida e entretenimento com um influente, o grupo será tratado de forma amigável por todos os presentes (a não ser que as ações dos personagens jogadores os forcem a agir de modo diferente). Os jogadores podem também subtrair a perícia do influente de todos os preços da cidade, mas eles deverão um grande favor ao vendedor em troca.

MÉDICO

Quando costelas são quebradas, lacerações, cortes e doenças ocorrem, o médico pode fazer a diferença entre a vida e a morte. Na galáxia essa função é assumida normalmente por droides de suporte.

Medidas preventivas— quando Montar Acampamento com um médico, quando for se curar, cure +perícia PV.

Primeiros Socorros—quando um médico cuidar de seus ferimentos, cure 2x perícia PV. Você recebe -1 adiante, pois seus métodos de cura são dolorosos e incômodos.

PROTETOR

Um protetor fica entre seu contratante e as lâminas, presas, dentes e energias que desejam causar-lhe dor.

Sentinela—quando um protetor fica entre você e um ataque, aumente sua própria armadura contra aquele ataque por um valor igual à perícia do defensor, e em seguida, reduza a perícia dele em 1 até que seja curado ou tenha tempo para se recuperar.

Intervir—quando um protetor o ajuda a desafiar o perigo, você pode optar por receber +1. Se o fizer, não poderá obter um resultado 10+. Um 10+ contará como se fosse um 7–9.

NAVEGADOR

Traçar rotas— quando um navegador auxiliar o piloto a fim de traçar uma rota para Saltar Perigosamente no Hiperespaço. Com 10+, não há imprevistos. Com 7–9, escolha 1 opção da lista. Com 6-, escolha 2.

COMBATENTE

Os combatentes não são os mestres da batalha, mas sabem lidar bem com armas.

Homem de Armas—quando causar dano enquanto um combatente o auxilia, adicione a perícia dele ao seu dano causado. Se seu ataque resultar em uma consequência (como um contra-ataque), o homem de armas é quem irá sofrê-la.

MECÂNICO

Ferramenta certa - Quando um mecânico auxiliar alguém para Redirecionar Energia, Sobrecarregar Conduites de uma nave, ou consertar algo às pressas, em vez da rolagem padrão, role 3d6 e escolha os 2 melhores resultados.

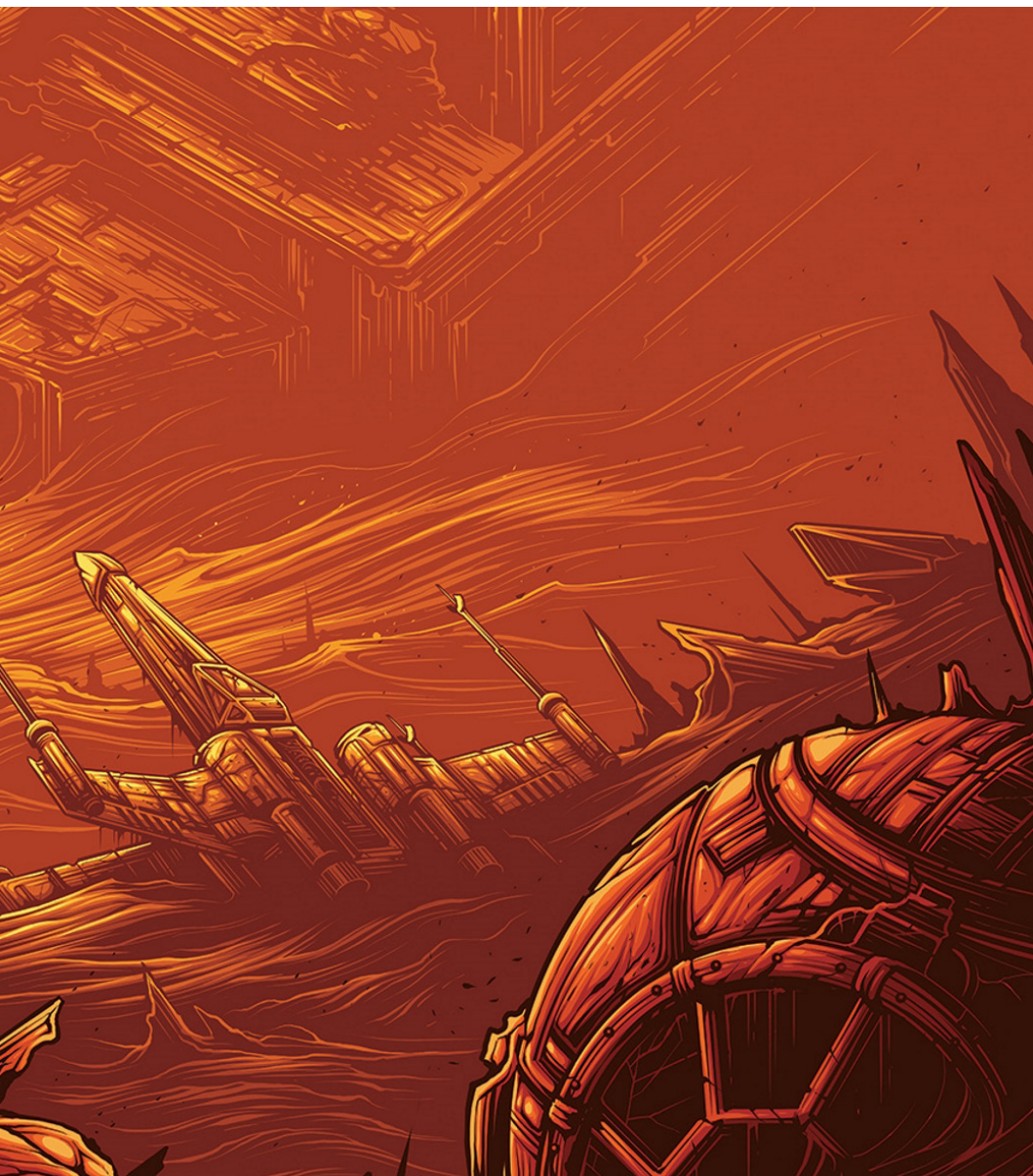
Conserto e manutenção - Quando Preparar Acampamento ou parar para se Recuperar, o mecânico pode consertar algo quebrado, desde que tenha os materiais disponíveis para isso.



CAPÍTULO II



PROTAGONISTAS



O ESCOLHIDO

Aparência

- Olhos Ferozes, Serenos, Observadores, mortos, vermelho-sangue, maníacos
- Cabelo e Barba, Rosto Limpo, Tatuagens da Espécie, Respirador, Capacete Amedrontador, Tatuagens Macabras
- Vestes Planas, Adornadas, Trajes de Guerreiro, Robes Jedi, Robes Negros, Roupas Sedutoras
- Corpo Frágil, Corpo Musculoso, Corpo Comum

Nomes

Arca, Jeth, Ashka, Boda, Vodo, Baas, Chamma, Dominus, Exar, Kun, Freedom, Nadd, Garnoo, Oss, Wilum, Gra'aton, Jaled, Dur, Jassa, Mroon, Memit, Nadill, N'Kata, Del, Kyle, Odan, Urr, Ood, Bnar, Mara, Jaden, Sidonra, Diath, Jaina

PONTOS DE VIDA: 8 + Constituição

DANO: D8

Motivação

Paz: Resolver um conflito sem violência;

Honra: Desvendar uma mentira ou relevar a corrupção;

Ambição: Lutar contra aqueles que atrasam o progresso.

Poder: Obter conhecimentos profanos.

Caminhos

Luminoso

Você é um guardião da Paz e da Justiça. Quando Preparar receba +1 constante em Uma Poderosa Aliada enquanto se mantiver em equilíbrio com a Força.

Obscuro

Você é um guerreiro sedento por poder. Quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, e se entregar a um impulso incontrolável, receba +1 adiante em Matar e Pilhar.

Cinzeno

Você já vivenciou o céu e inferno interior e está à procura do seu lugar no universo. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará algo a respeito de suas lembranças, emoções conflitantes, por que você abandonou seu caminho ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.

Vínculos

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

_____ é sábio, daria um ótimo discípulo.

_____ precisa alcançar a serenidade se quiser atingir seus objetivos.

A fúria de _____ pode ser utilizada para atingir grandes objetivos—basta que se permita usá-la.

_____ é uma ameaça aos meus planos.

Tenho um mal pressentimento sobre _____.

Movimentos Iniciais

UMA PODEROSA ALIADA

A Força é o que lhe dá poder. É um campo de energia criado por todas as coisas vivas e corrompido pelas mortas. Ela o cerca e o permeia. É o que mantém a Galáxia em equilíbrio. É uma poderosa aliada ou uma arma mortal.

Quando controlar a Força ao redor e dentro de si, através da paz interior ou da emoção, role +SAB. Com 10+, Controle 3. Com 7–9, receba Controle 2.

Enquanto tiver Controle, pode usar a Força para manipular objetos pequenos (engatilhando Desafiar o Perigo, se necessário). Além disso, gaste Controle para escolher uma das opções abaixo, de acordo com seus custos:

- Movimentar algo massivo ou uma pessoa, alcançar lugares altos ou se mover com grande velocidade (*1 Controle*);
- Usar Telecinese como Arma (*2 Controle, Alcance, Próximo*), causando seu dano;
- Enganar uma mente fraca por alguns momentos (*1 Controle*);
- Expandir a Percepção: Fazer uma pergunta da lista de Discernir Realidades (*1 Controle*).

UM INSTRUMENTO DE DEFESA

Você domina um Sabre de Luz único adequado ao seu estilo de combate, e o criou com os componentes que coletou. Escolha uma característica adicional:

☐ Lâmina Dupla | ☐ Herança | ☐ Lente Focal Atenuante (Preciso)

☐ Dupla Fase: Escolha um alcance adicional | ☐ Serena

☐ Conquistada | ☐ Sinistra | ☐ Lendária

DUELISTA DE SABRE

Você aprendeu a usar o sabre com o auxílio da Força. Ignore o rótulo Perigoso do Sabre de Luz. Quando Defender utilizando esta arma, pode usar sua SAB ao invés de CON.

Além disso, pode escolher a opção abaixo em adição às da lista:

- Defleta e reduz o efeito ou dano do ataque de projétil energético totalmente.

Equipamento

Sua carga é 7+FOR. Você começa com Riqueza 1, um Comlink (*peso 0*), uma Pistola Blaster (*Próximo, Peso 1*), cartuchos de Blaster (*Munição 2, Peso 0*) e seu Sabre de Luz único (*Ignora Armadura, Corpo-a-Corpo, Perigoso, Peso 1*).

Escolha sua Defesa:

- Roupas Reforçadas (Armadura 1, Peso 1) e Equipamento de Aventureiro (5 usos, peso 1)
- Kit de Reparos (2 usos, lento, peso 1) e Kit Médico (2 usos, lento, peso 1)

Escolha seu auxílio:

- Um holocron gravado por seu Mestre;
- Um livro contendo os ensinamentos do seu caminho.

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

INTROSPECÇÃO OU EMOÇÃO?

A Força é poderosa em você, intensifica-se de acordo com sua harmonia interna, ou explosões emocionais. Quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, você recebe 1 Controle adicional, oriundo do seu desligamento dos assuntos mundanos. Além disso, caso se entregue a emoções conflitantes (ódio, medo, paixão...), os efeitos são dobrados ao gastar Controle, se aceitar uma debilidade severa (curável apenas com implantes cibernéticos ou manutenção deles) em Carisma ou Constituição. Se já tiver estas debilidades, não poderá engatilhar este movimento.

EXTENSÃO DA FORÇA

Ao adquirir este movimento, escolha um dos rótulos abaixo. Quando gastar Controle para Usar Telecinese como Arma, você pode adicionar um dos rótulos escolhidos e aplicá-lo ao ataque. Este movimento pode ser adquirido mais de uma vez.

- Distante
- Poderoso
- Atordoador
- Elétrico (*Obscuro, Perigoso*)

PRESCIÊNCIA

Você tem visões ou sensações do que está por vir daqui a instantes. Enquanto tiver Controle, o MJ pode revelar alguma coisa interessante ou útil a respeito de um perigo iminente. Caso gaste 2 Controle, você poderá fazer quaisquer perguntas da lista de Discernir Realidades.

ARMAMENTOS DA FORÇA

Seu controle da Força lhe traz benefícios em combate. Enquanto tiver Controle, receba +1 de Armadura. Além disso, você pode gastar 1 Controle para adicionar +2 de dano ao seu próximo ataque, encontrando uma brecha nas defesas de seu oponente com os sentidos aguçados pela Força.

TÉCNICAS APRIMORADAS

Você devotou grande parte do seu treinamento ao combate. Quando Matar e Pilhar com seu Sabre de Luz, cause +1d4 de dano. Além disso, você pode gastar 1 Controle ao arremessá-lo, atribuindo ao ataque os rótulos *Próximo e Retornável*.

BUSCANDO NA FORÇA

Você pode gastar 1 Controle para tentar encontrar uma pessoa com quem já teve contato. Quando procurar alguém através da Força, que já conheceu pessoalmente, saberá a localização exata dele se estiver no mesmo planeta ou setor galáctico.

MEU CAMINHO, MINHA VERDADE

Quando você explicar os ensinamentos do seu Caminho para um PNJ a fim de doutriná-lo, role +SAB. Com um 10+, você desperta nele a crença em relação ao seu caminho. Com um 7-9, seu interlocutor entende, mas você precisará ajudá-lo a vencer a dúvida ou medo. Com um 6-, você atrai sua total desconfiança.

CONHECIMENTOS NÃO ORTODOXOS

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

Movimentos Épicos

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha destes movimentos ou da lista anterior.

UNIÃO COM A FORÇA

Substitui: Introspecção ou Emoção?

Você aprendeu as técnicas mais rigorosas conhecidas do domínio da Força e compreende a conexão de vida ou morte entre todos os seres. Quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, você recebe 2 Controle adicionais, oriundos do seu desligamento dos assuntos mundanos. Além disso, caso se entregue a emoções conflitantes (ódio, medo, paixão...), os efeitos são dobrados ao gastar Controle, se aceitar uma debilidade severa (curável apenas com implantes cibernéticos ou manutenção deles). Se já tiver todas debilidades, não poderá engatilhar este movimento.

VIVENDO E APRENDENDO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.



TURBULÊNCIA DA FORÇA

Requer: Extensão da Força

Ao adquirir este movimento, escolha um dos rótulos abaixo. Quando gastar Controle para Usar Telecinese como Arma, você adicionar um dos rótulos escolhidos para aplicar ao ataque. Este movimento pode ser adquirido mais de uma vez.

- Área
- Criocinese (*Obscuro, Perigoso*)
- Combustão
- Estase (*Afeta forças invisíveis*)

GUERREIRO DA FORÇA

Substitui: Armamentos da Força

Seu domínio da Força em combate é esplêndido. Enquanto tiver Controle, receba +2 de Armadura. Além disso, você pode gastar 2 Controle para adicionar +2 de dano e o rótulo Grotesco ao seu próximo ataque, reconhecendo as falhas nas defesas de seu inimigo tão rápido, que encontra o melhor ponto para o golpe mais destrutivo.

DE VOLTA PARA O FUTURO

Requer: Presciência

Você tem visões ou sensações do que está por vir daqui a instantes. Enquanto tiver Controle, o MJ pode revelar alguma coisa interessante ou útil a respeito de um perigo iminente ou distante.

MESTRE DE BATALHA

Você representa o ápice do combate com Sabres de Luz. Quando Matar e Pilhar com seu Sabre de Luz, role o dano duas vezes e escolha o melhor.

PEGADAS NA FORÇA

Requer: Buscando na Força

Sua percepção daqueles que conheceu compreende a galáxia inteira. Quando engatilhar Buscando na Força, você sabe a localização exata de seu alvo onde quer que ele esteja.



TÉCNICAS SECRETAS

Ao adquirir este movimento, escolha e adicione duas das seguintes opções a Uma Poderosa Aliada quando gastar Controle:

- Invadir a mente de alguém para descobrir segredos protegidos (*2 Controle, Obscuro*);
- Manipular a Força viva vegetal (*1 Controle, Luminoso*);
- Curar pela Força (*Luminoso, 2 Controle*): Role +CAR. Com 10+, você cura 1d8 de dano ou remove uma doença. Com 7–9, a cura acontece, mas o dano ou a doença é transferido para você.
- Drenar Vida (*Obscuro, Perigoso, 3 Controle*): Role +CON. Com 10+, você drena 1d8 PVs de alguém e cura uma debilidade. Com 7–9, o dreno de PVs acontece, mas a sua estrutura física se compromete e você adquire uma debilidade severa (curável apenas com implantes cibernéticos ou manutenção deles).

MENTOR

Você assumiu um discípulo a quem deve ensinar seu caminho. Considere o aluno como um servo com Lealdade +1 e 3 graduações para serem distribuídas entre as perícias Protetor e Combatente. Quando você e seu discípulo agirem juntos, role 3d6 em vez de 2d6 e escolha os dois maiores resultados. Além disso, descreva uma qualidade e uma fraqueza para ele.

Nome do Discípulo: _____

Qualidade: _____ Fraqueza: _____

Persistente, Concentrado, Calmo, Corajoso, Resignado, Calculista, Adaptável, Intelectual, Observador, Corpulento, Veloz, Carismático, Disciplinado, Impulsivo, Assombrado, Passional, Perseguido, Criminoso, Lento, Extravagante, Frágil, Curioso, Apaixonado, Confuso, Tentado, Medroso, Indisciplinado.





OS MISTÉRIOS DA FORÇA

Seja através de um iniciado autruísta em busca do equilíbrio, ou um recluso guerreiro ansioso por poder, A Força se expressa de infinitas maneiras naquelas que conhecem seus caminhos.

A presença do Escolhido na aventura, proporciona ao MJ e ao jogador diversas oportunidades de revelar a visão do personagem sobre A Força, bem como sua interação misteriosa com o universo.

O MJ normalmente fará perguntas e usará as respostas: O que você sente quando controla a mente de alguém? Como o lado obscuro ou luminoso é pressentido? Qual é a sensação de ser tentado?

Lembre-se, muitos jogadores não conhecem o universo Star Wars, mas adorariam contar histórias de Ópera Espacial, envolver-se em dramas e explorar os lugares fantásticos da galáxia. Então aqui vai uma dica para os Mestres: Desenvolva o conceito da Força junto aos PJs (não se prenda a cânones!).

Nesse jogo, o equilíbrio entre o lado Luminoso e Obscuro dessa energia é representada por rótulos, Caminhos e pelo Ciclo da Força.

Novos rótulos: Luminoso e Obscuro

Um lugar, objeto, pessoa ou efeito que contenha um dos rótulos abaixo, apresenta um contato profundo com um determinado aspecto da Força. Estar em contato com um desses aspectos pode imbuir emoções conflitantes ao PJ.

Luminoso: É imerso em luz, paz, calma, amor, bondade, cura, altruísmo, sabedoria, justiça.

Obscuro: É envolto em poder, sadismo, raiva, medo, ódio, vingança, egoísmo, fúria, ambição.

Ciclo da Força

O ciclo da Força simboliza as implicações que o PJ sofre ao lidar com emoções, situações, desafios e decisões permeadas por esse enigmático poder. Cada seção preenchida representa uma mudança mental, moral, energética e até mesmo física ocorrida na ficção. O PJ influencia a Força, mas o inverso também ocorre.

Quando tiver acesso ao movimento “Uma Poderosa Aliada”, preencha 3 seções adjacentes entre si quaisquer do ciclo. Você **SEMPRE** deve ter três seções adjacentes preenchidas.



Quando marcar um avanço do lado Luminoso para o Obscuro e vice versa (passando pelo Cinzento no sentido horário ou anti-horário respectivamente), apague uma seção e preencha a outra, mantendo 3 seções sempre preenchidas.

Você estará envolvido pelo lado Luminoso, Obscuro ou Cinzento, caso possua a maioria de seções preenchidas no Ciclo da Força num desses lados.

Exemplos:



*A Escolhida está
no Caminho
Luminoso*



*O Escolhido está
no Caminho
Cinzento*



*A Escolhida está
no Caminho
Obscuro*

Caso possua 3 seções preenchidas totalmente no lado luminoso ou obscuro, você estará com traços que o identificam: Olhos vermelhos, aspecto sombrio, aura luminosa, presença calmante, dentre outras.

Conflitos internos e a Força

A Força envolve o universo de tal maneira, que o Escolhido e aqueles que dominam essa energia - incluindo os que possuem o movimento “Uma Poderosa Aliada” - podem sofrer consequências devastadoras quando são envolvidos pelas emoções e suas repercussões.

Para usuários da Força, a exposição dos medos, emoções, lembranças e traumas pode representar um risco para o PJ (isso pode engatilhar um Desafiar o Perigo, inclusive).

O MJ fará perguntas interessantes sobre os medos do PJ, e lembranças que podem vir à tona em momentos de tensão, ou quando sentimentos desagradáveis são provocados pelo inimigo. É importante que o PJ decida se o conflito existe, às vezes ele pode desejar simplesmente tomar uma decisão contrária ao que ele acredita (motivações e crenças).

Imagine a relação existente entre o Ciclo da Força e os conflitos internos como uma Frente e seus Perigos, onde maus presságios vão avançando na ficção (através de decisões e provações do PJ contrárias ao Caminho escolhido), até que se chegue ao Desastre Iminente (ser envolvido pelo lado obscuro ou luminoso). Essas tentações e mudanças pessoais ocorridas ficção são marcadas no Ciclo da Força.

O mestre e o jogador devem ser fãs do personagem, a fim de oferecer oportunidades para explorar bem os conflitos internos, e jogar para descobrir o que acontece quando você é tentado para o lado obscuro, luminoso ou quando perturba as tramas da Força com seus demônios.

EXEMPLOS DE JOGO:

MJ: Luke, você está acuado, o abismo lhe espera logo abaixo, Darth Vader se aproxima da plataforma superior, empunhando o incandescente sabre rubro que decepou sua mão. Ele observa suas expressões de dor. O tom da voz de Vader muda: - Luke, junte-se a mim, - ele estende a mão - tudo que foi contado até hoje foi uma mentira. Eu sou seu pai...

Uma sensação estranha começa a percorrer seu corpo, provocando um turbilhão em sua mente... (o MJ usa um dos seus movimentos de modo suave: *Revelar uma verdade inesperada*)

O que você sente? E o que vai fazer?

Luke: Meu pai? Nooooooooo!!! Não é possível que fariam isso comigo! Por quê?

Eu não vou me juntar a ele! Me jogarei no abismo se for preciso!

MJ: Ok... As palavras ecoam em sua mente, e você sente a influência do lado obscuro invadindo seus pensamentos, nublando sua visão cada vez mais. Antes de se jogar rumo ao abismo, você precisa Desafiar o Perigo de ser atraído para o lado obscuro... role +SAB.

Com 10+...

Um frio intenso percorrendo seu corpo cheio de medo, mas a voz clara de Leia ecoa em seus pensamentos e o tira de transe, ela está próxima, você sabe disso!... Num impulso súbito você salta vendo seu algoz cada vez mais distante... Agora vamos ver como se salva dessa queda...

Com 7-9...

Mesmo cheio de dúvidas, sua mente começa a clarear. Assim que você resiste a influência de Vader, dá um impulso sentindo o vazio da queda. Entretanto, seus músculos param, uma dor intensa percorre seu corpo mantido suspenso pela Força.

Seu pai aproxima-se do parapeito da ponte metálica e vocês ficam face a face (aqui o MJ preferiu oferecer um resultado pior como consequência do Desafiar o Perigo).

O que você vai fazer?

Em um 6-...

Luke: Rolando... Cacete... Deu 5...

MJ: Oh... Vader se aproxima cada vez mais, transmitindo ódio puro em formas sombrias. A proposta do seu pai começa a fazer sentido, e você é invadido por lembranças terríveis, o que o faz acreditar nele? Descreva a cena dramática e marque um avanço na direção do lado Obscuro...







Não há emoção, há paz.
Não há ignorância, há conhecimento.
Não há paixão, há serenidade.
Não há caos, há harmonia.
Não há morte, há a Força.



A paz é uma mentira, só há 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.

O COMANDANTE

Nome

Zeke, Delta, Jenkins, Tagon, Zoe, Rogers, Yavi, Trooper, Yarrick, Gabriel, Chief, Reynolds (Fox, Rex, Fives)

Descrição

Olhar Duro, Olhos Mortos, Olhos Ansiosos; Capacete, Cabelos Curtos, Careca
Pele Bronzeada, Corpo com Cicatrizes, Sempre de Armadura
Corpo Definido, Corpo Flexível, Corpo Maciço

PONTOS DE VIDA: 10 + Constituição

DANO: D10

Motivação

AÇÃO: Pular em direção ao perigo, mesmo antes de averiguar os fatos.

HONRA: Se meter em perigo para auxiliar alguém que precisa.

DEVER: Seguir o plano a qualquer custo.

Diário de Guerra

Sua história é um registro de longas batalhas sangrentas. Escolha uma:

GUERRA ETERNA

Você vem de uma cultura que esteve envolvida em sofríveis conflitos internos por gerações. Quando encontrar alguém de sua cultura, receba +1 adiante em Negociar com ele. Você saberá imediatamente o que os motiva, e como pode pressioná-los a fim de receber suporte ou desestabilizá-los.

VIGILANTES

Você e seu povo tem resistido a uma ameaça externa por décadas, tornando-se especialista nela. Quando você compartilhar sua experiência sobre a ameaça, receba +1 adiante. Além disso, sempre poderá descrever um fato que a torne perigosa.

LENDA MILITAR

Suas condecorações e feitos o precedem. Quando Recrutar em um posto ou base militar da sua facção, trate os 6- como 7-9 e 7-9 como 10+.

Vínculos

_____ e eu lutamos ombro a ombro, conquistou meu respeito.

_____ ajuda-me a lidar com meus pesadelos.

Julguei erroneamente _____ fui injusto e me sinto em débito com essa pessoa.

_____ critica a maneira como lidero minha tropa.

Eu estive sob as ordens de _____ no passado, e discordei em um momento crucial.

Movimentos Iniciais

TROPA FANÁTICA

As vitórias e marcas de guerra que você carrega espalharam seu nome pela galáxia. Soldados de diversos setores decidiram reunir-se a sua causa, você tem uma tropa de 5 a 10 seguidores fanáticos mal equipados e indisciplinados (*Combatente 1, Protetor 1, Lealdade 1*).

Escolha uma vantagem: Armados até os dentes (*Combatente +1*), Proteção extra (*Protetor +1*), Fazem trabalhos por fora (*Riqueza +1*), Ordeiros (*Disciplinados: Lealdade +1*);

Escolha uma fraqueza: Procurados por uma facção, Gangue de sádicos (*Violentos*), Mercenários (*Vulnerabilidade: Deserção*), Em débito com alguém poderoso (*Vulnerabilidade: Obrigação*), Possuem hábitos horríveis (*Vulnerabilidade: Doenças*).

Escolha um Custo: A adrenalina da vitória, Dinheiro, Conhecimento descoberto, Fama e Glória, Farra, Fazer o bem.

Relatório de guerra: Quando sua tropa sofrer um ataque, role o dano recebido. Com 6-, alguns membros saem machucados, porém não há fatalidades. Com 7-9, muitos saem feridos, algumas fatalidades ocorrem. Reduza em 1 o Moral da sua tropa (somatório das graduações de *Combatente*, *Protetor* e *Lealdade*). Com 10+, há muitos feridos seriamente, várias fatalidades ocorrem. Reduza o Moral da tropa em 2. Uma tropa com Moral 0 foi dizimada ou membros deserdam, aterrorizados demais para continuar. Quando Recrutar com sucesso, restaure o Moral da tropa após o ingresso dos novos integrantes.

O MJ pode lhe fazer algumas perguntas em relação a sua tropa: Qual membro é o mais problemático, seu braço direito, o mais promissor, etc.

A TROPA, UNIDA, JAMAIS SERÁ VENCIDA

Sob seu comando, sua tropa é uma força de apoio incomparável. Quando der suporte a alguém, receba +1 adiante em Defender ou Ajudar e Interferir. Além disso, quando Matar e Pilhar ou Disparar enquanto age com sua tropa adicione o rótulo *Área* aos seus ataques.

TANQUE AMBULANTE

Ignore o rótulo *Desengonçada* em qualquer armadura que você vestir.

SIGAM ME OS BONS!

Quando você impor sua vontade sobre a tropa, role +CAR. Com 10+, todos os 3. Com um 7-9, escolha 1:

- Eles fazem exatamente o que você quer;
- Eles não surgirão mais tarde com demandas mais sérias;
- Você não precisa escolher um deles para servir de exemplo;

Com uma falha, o MJ faz um movimento, e, quando a poeira baixar, cochichos circulam ou se intensificam (com seriedade ou não) para sua liderança ser substituída por algum outro membro da tropa.

Equipamento

Sua carga é 9+FOR. Você e sua tropa começam com Riqueza 1, Comlinks (Peso 0), Pistolas Blaster (Próximo, Peso 1) e Cartuchos de Blaster (Munição 3, Peso 1).

Escolha um:

- Armadura leve à prova de raios (Armadura 1, Peso 1) e um kit médico (2 usos, Peso 1).
- Armadura de Combate (Armadura 2, Peso 3)
- Jato Propulsor (Próximo) e escudo de energia (Armadura +1, Peso 2)

Escolha um:

- Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2)
- Detonador Termal (2 usos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1) e Cartuchos de Blaster (Munição 2, Peso 0)
- Bastão de Choque (Atordoamento, Corpo-a-Corpo, Peso 1)
- Granada de Íon (5 usos, Atordoar Mecanismos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1)



Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

TÁTICAS DE GUERRA

Quando causar dano, cause +1d4 de dano.

DURO DE MATAR

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

REFORÇOS BÉLICOS

Sua tropa tornou-se maior (cerca de 20 lunáticos) e mais especializada. Escolha uma vantagem extra para ela da lista abaixo:

- ☐ Arrombador +1 e Médico +1;
- ☐ Combatente +1 e Protetor +1;
- ☐ Rastreador +1 e Malandro +1.

E um Custo adicional: A adrenalina da vitória, Dinheiro, Conhecimento descoberto, Fama e Glória, Farra, Fazer o bem

EXPERIÊNCIA EM BATALHA

Quando discernir a realidade durante um combate, receba +1.

CONVERSAR NA BASE DA BALA

Quando Negociar usando sua tropa como influência, some a perícia Combatente dela ao seu rolamento.

EU VEJO A VIDA MELHOR NO FUTURO

Escolha e adquira um movimento do Caçador de Recompensas ou Lorde. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

TÁTICAS DE DEFESA

Você recebe +1 de armadura.



GAROTO, TOME UM DRINQUE E ESCUTE

Quando Preparar Acampamento e contar uma história sobre seu passado a um aliado, ele pode contar alguma lembrança dele. Se fizer isso, recebe +1 contínuo enquanto seguir seus conselhos. Todavia, caso não siga seus ensinamentos receberá -1 contínuo.

INSTINTOS DE COMBATE

Quando iniciar um combate contra um adversário à altura, role +SAB. Com 10+, escolha 2 opções da lista abaixo. Com 7–9, escolha 1:

- Descobrir uma maneira de explorar o ambiente a seu favor;
- Revelar uma fraqueza desconhecida do seu inimigo;
- Revelar uma vantagem desconhecida do seu inimigo.

Movimentos Épicos

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

BASTARDOS IMPIEDOSOS

Requer: Conversar na base da bala

Quando entrar em combate com sua tropa, role+CAR. Com 10+, domínio 2. Com 7–9, domínio 1. Gaste seu domínio para fazer contato visual com um PNJ próximo. Ele ficará congelado ou hesitante, e impedido de agir até que você rompa o contato. Com 6-, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

TÁTICAS IMPECÁVEIS

Substitui: Táticas de Guerra. Quando causar dano, cause +1d8 de dano.

EXÉRCITO DE UM HOMEM SÓ

Substitui: Duro de Matar

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você recebe +1 adiante contra o atacante, mas deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.





ARSENAL PESADO

Você fez melhorias em uma arma única que o acompanha em diversas batalhas, sua Energia (2 usos, Custo Especial) utiliza elementos destrutivos e raros.

Dê-lhe um nome, uma história e a descreva: _____

Escolha dois rótulos: ☐ Corpo-a-corpo, ☐ Alcance, ☐ Próximo, ☐ Distante

Quando Disparar sua arma ativando a carga destrutiva, gaste 1 Energia, e, em adição ao dano causado, escolha uma das opções abaixo:

- Um objeto grande ou enorme é destruído;
- Você atrai a atenção de alguém para si, que irá recuar ou retribuir à altura;
- As defesas do inimigo são seriamente danificadas.

Quando precisar reabastecer a Energia, no início da sessão o MJ perguntará quais exigências seu fornecedor faz, e descreverá os riscos envolvidos.

DESISTIR? VÁ PRO INFERNO!

Quando estiver às portas da morte, nos últimos fôlegos do seu momento final e agir apesar disso, role +CON. Com 10+, domínio 2. Com 7–9, domínio 1. Com um 6-, o inevitável acontecerá, chegou seu último dia, porém torne esse momento algo inesquecível. Gaste 1 domínio para ignorar completamente todas debilidades, condições ou limitações em um instante crucial.

TROPA DE ELITE

Substitui: Reforços Bélicos

Sua tropa tornou-se mais especializada. Escolha uma vantagem extra para ela da lista abaixo:

- ☐ Arrombador +2 e Médico +2; ☐ Combatente +2 e Protetor +2;
- ☐ Rastreador +2 e Mecânico +2.

VETERANO DA GALÁXIA

Escolha e adquira outro movimento do Caçador de Recompensas ou Lorde. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

TÁTICAS INVENCÍVEIS

Substitui: Táticas de Defesa. Você recebe +2 de armadura.



O CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Nome

Escolha um ou crie o seu: Rally, Bishop, Spike, Faye, Samus, Fett, Dale, Saint, Iria, Fairfax, Rhoda, Dahl, Marion, Triplo-seis, Ondo, Scramjet, Sniffer, Shackles, Tal, Maxon, Kavi, Django

Descrição

Olhos mortais, atentos, ocultos; Corpo firme, marcado, esculpido

Roupas despojadas, práticas, uniforme antigo; Capacete, monóculo escâner, implantes cibernéticos

PONTOS DE VIDA: 8 + Constituição

DANO: D8

Motivação

Gosto pela violência: Divertir-se em ferir um ser, sem se importar se ele merece ou não.

Natureza fraternal: Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco do que você.

Sede de fama: Fazer algo para ser reconhecido pelas suas ações. O reconhecimento dos seus amigos é bacana, mas não é suficiente para o que você almeja.

Ética profissional

Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

ORDEIRO

Você é um membro de uma organização independente, que se distribui pelo sistema a fim de reforçar a lei e ordem em uma galáxia anárquica. Quase em todo planeta há um criminoso com negócios mal resolvidos com você, mas você conquistou uma certa tolerância dos governos e órgãos da lei. Quando lidar com agentes da lei, receba +1 em Negociar.

MATADOR

Você é um agente sem rabo preso, pega qualquer contrato que pague bem o suficiente, não importa de onde venha a grana. Quando lutar sujo, ou trair alguém que confia em você, receba +1 adiante.



Vínculos

_____ chegou em um alvo antes de mim.

_____ tem um relacionamento com um baita recompensa. Isso pode dar merda.

Serei aquele quem vai receber a próxima recompensa pela cabeça de _____.

_____ está sempre se metendo onde não é chamado.

Movimentos Iniciais

PROCURADOS DA SEMANA

Quando você der uma olhada no quadro de avisos em busca de recompensas, ou estiver checando por um procurado em específico, role +SAB. Com 10+, você encontra algo realmente interessante, escolha 3. Com 7–9, pega o que sobrou, escolha 1. Em um 6-, a única recompensa decente é um dos membros do seu grupo, o MJ lhe dirá quem.

- É um contrato valioso, o pagamento será dobrado.
- É justamente quem você procura, nomeie seu alvo.
- Você tem uma boa vantagem sobre seus concorrentes; receba +1 adiante em Farejar a Caça com esse alvo.
- Opte pela condição de entrega: Vivo ou morto.
- O alvo está no mesmo setor galático.
- Você pode completar o trabalho no mesmo setor.

FAREJAR A CAÇA

Quando você sair por aí, e usar seus contatos e intimidação para conseguir informações sobre uma recompensa, role +SAB. Com 10+, você está quente, pergunte 3. Com 7–9, a pista está meio fria, pergunte 1. Em um 6-, pergunte 1, mas seu alvo sabe que você está no encalço dele.

- Onde essa pessoa foi vista pela última vez?
- Que segredo pode ser explorado?
- Com quem essa pessoa tem conexões?
- Qual sua melhor defesa?
- Quem mais está atrás dele?



ARSENAL PREPARADO

Quando reunir os suprimentos apropriados e reservar um tempo pra modificar sua munição, receba Arsenal 3. Você pode ter até 3 reservas de Arsenal preparados. Quando você disparar com sua arma de longo alcance, pode gastar Arsenal na razão de 1-para-1, a fim de adicionar um efeito da lista:

- Disparo Desintegrador: o disparo recebe o rótulo *Grotesco*;
- Disparo Magnético: O disparo causa +1d4 de dano em circuitos eletrônicos;
- Disparo Concentrado: O disparo recebe o rótulo *Atordoante*;
- Disparo Tóxico: O alvo causa -1d4 de dano até ser curado;
- Disparo Perfurante: O disparo recebe o rótulo *Ignora Armadura*;

NÓIA PARANÓICA

Quando estiver prestes a entrar em uma situação perigosa envolvendo criminosos ou pessoas suspeitas, receba +1 adiante em Discernir Realidades. Em adição a isso, você pode fazer as seguintes perguntas da lista abaixo em substituição às do movimento básico.

- Quem aqui está na lista de procurados?
- Quem aqui está armado, aberta ou secretamente?
- Quem aqui tem um passado com um membro do grupo?
- Quem possui uma informação que desejo?
- Quem tem receio de mim?

Equipamento

Sua carga é 7+FOR. Você começa o jogo com Riqueza 1, um equipamento de aventureiro (5 usos, peso 1) e um traje de combate personalizado (Armadura 2, Peso 3).

Escolha duas melhorias para seu traje:

- Bacta-tanque portátil (Cura 1d6, 2 usos, Lento)
- Jato Propulsor (Vôo)
- Sensores de infravisão
- Botas de aceleração
- Tradutor portátil.

Escolha 2 armas:

- Pistola Blaster (Próximo, Peso 1)
- Lança-chamas (Alcance, Penetrante 1, Peso 2)
- Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2)
- Detonador Termal (2 usos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1)

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

ENCARADA SINISTRA

Quando você encara silenciosamente alguém com um olhar sinistro na intenção de intimidá-lo, role+CAR. Com 10+, a pessoa escolhe 2. Com 7–9, escolhe 1. Em um 7+, se o alvo for um membro do grupo, receberá -1 adiante em Ajudar ou Interferir.

- A pessoa se cala imediatamente;
- Para de se mover;
- Abaixa as armas;
- Faz algo estúpido ou imprudente;
- Tropeça, hesita ou se contorce.

SAQUE RÁPIDO

Quando uma situação tensa e violenta vier à tona, você decide o que fazer e age primeiro. Em seguida, nomeie outro membro do grupo, ele recebe +1 adiante.

BALA NA AGULHA

Quando você modificar sua munição com Arsenal Preparado, receba Arsenal 4 em vez de 3.

OLHA A BOMBA!

Você domina a arte da destruição. Quando tiver um tempo livre, pode gastar 1 Arsenal para preparar Explosivos (Área, Poderoso, +1d4 de dano, 2 usos, Temporizador).

ACABOU A BRINCADEIRA

Quando você atingir um alvo usando o "Arsenal Improvisado", pode gastar 1 Arsenal adicional para um segundo efeito da lista.



ACERTAR NO PONTO FRACO

Quando Farejar a Caça, poderá adicionar a seguinte questão à lista: Onde é o ponto mais vulnerável?. Se fizer isso, receba +1d4 de dano contra o alvo, enquanto agir de acordo com a resposta.

TROCA DE FAVORES

Quando você tentar se esgueirar por um local onde há um Mandato Pendente, role +CAR. Com um acerto, alguém o reconhece e ajudará a passar pelas barreiras às escondidas Com um 10+, de qualquer maneira, agora que você está por ali, não será denunciado às autoridades.

QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO

Pegue um movimento da lista do Vigarista, Infiltrador ou Engenheiro. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

Movimentos Épicos

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

UMA ARMA PARA TODOS MATAR

Substitui: Bala na agulha.

Quando você modificar sua munição com Arsenal Preparado, receba Arsenal 5 em vez de 4.

SARAIVADA

Substitui: Acabou a Brincadeira.

Quando você atingir um alvo usando o "Arsenal Preparado", pode gastar até 2 Arsenal adicionais na razão de 1 para 1, para infligir efeitos da lista.

MINHA FAMA ME PRECEDE

Quando agir em local público, as autoridades locais não interferirão diretamente. Conte ao MJ por quê.

TU NÃO PASSARÁS!

Você pode gastar 1 Arsenal para negar imediatamente um projétil aéreo.



BAM! VOCÊ ESTÁ MORTO.

Substitui: Acertar no ponto fraco

Quando Farejar a Caça, poderá adicionar a seguinte questão à lista: Onde é o ponto mais vulnerável?. Se fizer isso, receba +1d6 de dano contra o alvo, enquanto agir de acordo com a resposta.

TIRO IMPOSSÍVEL

Você pode utilizar uma arma específica de ataque à distância para alcances Próximo, Distante ou Extremo. O MJ irá perguntar o que a torna tão especial.

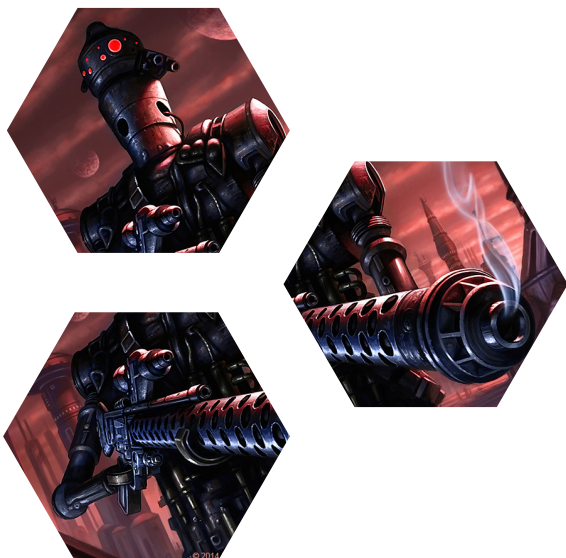
PONTOS DE EXPERIÊNCIAS

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha..

BOMBERMAN

Substitui: Olha a bomba!

Você realmente gosta de explodir as coisas. Quando tiver um tempo livre, pode gastar 1 Arsenal para preparar Explosivos avançados (Área, Poderoso, +1d6 de dano, 2 usos, Temporizador).





O ENGENHEIRO

Nome

Jaris, WD-40, Ventura, Professor, Ferrus, Ellie, Spanners, Simon, Crusher, Torres, Audrey

Aparência

Olhos Piscantes, Olhar Maníaco, Olhar Sério; Cabelos Presos, Cabelos Selvagens, Careca; Roupas Arrumadas, Roupas Encardidas, Macacão sujo de Óleo; Corpo Ossudo, Corpo Compacto, Corpo em forma

PONTOS DE VIDA: 8 + Constituição

DANO: D6

Motivação

Loucura: Aterrorizar as pessoas com o seu trabalho.

Progresso: Ajudar os outros consertando ou melhorando algo.

Negócios: Obter lucros consideráveis usando sua especialidade.

Formação

ACADÊMICA

Você estudou suas áreas de conhecimento científico por incontáveis horas em diversos planetas da galáxia. Quando matar sua Curiosidade Nata envolvendo uma de suas especialidades, faça uma pergunta adicional.

TÉCNICO

Você passou a maior parte da sua vida morando, trabalhando em naves, estações espaciais, fábricas e consertando coisas. Quando fizer uma Gambiarra, role 3d6 em vez de 2d6 e escolha os dois melhores resultados.

Vínculos

Complete as lacunas com pelo menos o nome de um dos companheiros:

- _____ pode me ajudar a construir algo realmente incrível.



- _____ não entende o que eu faço. Eu farei entender. Não importa quanto tempo leve.
- É por culpa de _____ que minha última invenção saiu do controle.
- Eu estou impressionado pela capacidade de _____. Imagino se eu poderia ajudá-lo a progredir ainda mais.

Movimentos Iniciais

ESPECIALIDADE

Você estudou muito para chegar onde está, uma referência na sua área. Escolha uma área de especialidade:

- Xenobiologia e Medicina;
- Cibernética;
- Tecnologia bélica;
- Robótica;
- Veículos e Naves;

GAMBIARRA

Quando aleatoriamente usar quaisquer peças que tenha à disposição para construir ou reparar um dispositivo às pressas, descreva o que deseja fazer e role +INT. Com 10+, na medida do possível você fez o melhor com o que tinha, escolha 2. Com 7-9, pode-se dizer que... bem, está feito... Escolha 1:

- Não demorará muito para fazer;
- Faz exatamente aquilo que você deseja;
- Não quebrará após usá-lo;

DROIDE DE ESTIMAÇÃO

Seu trabalho é muito importante e muito complexo. Para lhe ajudar, você construiu um droide programado com suas especialidades e se comunica perfeitamente com ele. Escolha um perfil para os atributos do seu droide:

Programação +1, IA +1, Hardware 2 ou Programação +1, IA +2, Hardware 1

Seu droide também é um ajudante com Lealdade, quantidade e graduação de perícias igual a IA, Hardware e Programação respectivamente.

Custo: Manutenção.

Perícias: _____

Escolha uma quantidade de características igual ao Hardware:

Lento, Pequeno, Voador, com Rodas, Redondo, Sensores Retrâteis, Mecanismos de Autodefesa, Se Comunica com "bips", Protocolar (compreende e fala milhões de línguas).

Escolha uma quantidade de peculiaridades igual a IA:

Só Fala Formalmente, Teimoso, Desajeitado, Emotivo, Esquecido (memória corrompida), Circuitos embaralhados

Quando trabalhar com seu droide em algo dentro das suas especialidades, some a Programação dele à rolagem.

CURIOSIDADE NATA

Quando você tem alguns momentos para manusear ou examinar algo interessante, pergunte ao MJ duas das questões seguintes. O MJ deverá responder verdadeiramente.

- O que isto faz?
- Quem fez isto?
- O que está errado com isto e como posso consertar?
- O que foi feito recentemente com isto ou a isto?

Equipamento

Sua carga é 8+FOR. Você começa com Riqueza 2, um Comlink (0 peso), e um cinto com Utensílios (5 usos, peso 1)

Escolha suas defesas:

- Uniforme com distintivo (Peso 1)
- Macacão Blindado (Armadura 1, Peso 1)

Escolha sua Arma:

- Blaster (próximo, peso 1) e cartuchos de blaster (munição 3, peso 1)
- Maçarico Laser (preciso, mão, peso 1)
- Chave de Manutenção (Corpo a Corpo, dano +1, peso 2)

Escolha dois itens do kit:

- Kit de Reparo (3 usos, peso 1)
- Kit Médico (2 usos, peso 1)



- Utensílios (5 usos, peso 1)
- Bandagens (3 usos, 0 peso)

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA

Você implementou alterações significativas no hardware e software do seu droide. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente um dos atributos dele em 1.

EU JÁ LI SOBRE ISSO EM ALGUM LUGAR

Quando você encontrar pela primeira vez uma Criatura, localização, ou item relacionado ao seu campo de especialidade, você pode perguntar ao MJ qualquer uma questão sobre ele; o MJ deverá responder verdadeiramente. O MJ poderá então perguntar onde ou como você conseguiu esta informação.

O PONTO FRACO

Quando tiver sucesso em Falar Difícil sobre o ponto fraco de algo dentro de sua especialidade, seu dano se torna 1d10 enquanto agir sobre a informação.

LÓGICO

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB.

INVENÇÕES FANTÁSTICAS

Quando utilizar a energia e recursos de um local de alta tecnologia para criar uma invenção, diga ao MJ o que está tentando realizar. Invenções são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- Levará dias/semanas/meses para completar;
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada;
- Primeiro você deverá _____;
- Será necessário muito dinheiro para completá-lo;
- Você deverá destruir ou tirar partes de _____ para fazê-lo;

- Você e seus aliados correrão o perigo de _____.
- Você precisará da ajuda de _____.

DISTÂNCIA PROFISSIONAL

Você pode rolar +INT ao invés de +CAR quando Negociar. Seus argumentos são armas poderosas contra os despreparados.

MULTIDISCIPLINAR

Adicione uma segunda área de especialidade. Afinal, dominar um campo só da ciência é extremamente entediante.

APRENDIZADOS PRÁTICOS

Você acabou captando algumas habilidades úteis em seu trabalho de campo. Pegue um movimento da lista do Infiltrador ou Piloto. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

Movimentos Épicos

Quando ganhar nível entre 6–10, escolha um desses movimentos.

MODIFICAÇÃO PRECISA

Quando rolar 12+ em Gambiarra, seu trabalho excede as expectativas—até mesmo as suas. Não é preciso escolher opções da lista.

CODIFICAÇÃO MÁXIMA

Você implementou alterações impressionantes no hardware e software do seu droide. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente dois dos atributos dele em 1.

OMNIDISCIPLINAR

Requer: Multidisciplinar

Duas especializações deixaram de ser um desafio para você—e você não vive sem um desafio. Escolha uma terceira Especialização.

CONHEÇO ISSO POR DENTRO E POR FORA

Quando você realizar uma Gambiarra após saciar sua Curiosidade Nata, considere quaisquer resultados 6- como um 7–9. Cada invenção é um universo de maravilhas a desvendar.





ALTAMENTE LÓGICO

Substitui: Lógico

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB. Com um 12+, você pode perguntar ao MJ quaisquer três questões, não limitadas pela lista.

TESE APLICADA

Requer: Conhecimentos Aplicados

Quando o MJ diz quais requisitos você precisa cumprir para Conhecimentos Aplicados, você pode vetar um dos requisitos, criando um novo paradigma na especialidade envolvida.

MUITO TRABALHO DE CAMPO

Requer: Aprendizado Prático

Escolha outro movimento do Infiltrador. Trate seu nível como um a menos ao escolher o movimento. Tanto tempo longe de um ambiente ideal para a prática da ciência lhe forçou a se adaptar.

QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.



O INFILTRADOR

Aparência

Olhos observadores, curiosos, desconfiados, espertos

Corpo em forma, esguio, atlético, frágil

Sobretudo, Roupas de gangue, uniforme corporativo, roupas chamativas

Óculos multicolor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

Nomes

Tharh, Endel, Dace, Hagui, Teilo, Sisk, Dace, Rob, Thano, Jaiden, Ackledge, Fon, Gregory, Vash, Corandel, Tionne, Kronn, Tans, Solimar, Nanku, Vaal, Dash, Guagoa, Yerkys, Juna, Juall, Urootor, Bendix, Kanner, Nicabre, Damian, Kobayashi, Dewan, Teela Loren

PONTOS DE VIDA: 6 + Constituição

Dano: D8

Motivação

Slicer: Corromper dados ou sabotar um sistema por diversão;

Cracker: Vender informações ou algo para alguém mal intencionado;

Hacker: Infiltrar em um lugar ou sistema protegido para salvar alguém;

Carreira

Você fez uma carreira cheia de subterfúgios. Escolha uma:

LICENÇA PARA MATAR

Você é contratado clandestinamente por uma organização ou governo. No início da sessão o MJ irá perguntar se há alguma nova demanda requisitada por seu contratante e quais exigências você faz em troca.

MESTRE DOS SEGREDOS

Como um mestre na arte da informação, você tem uma reputação a zelar entre os caçadores, que lhe dá bastante influência e respeito. Quando visitar um planeta ou cidade você saberá qual é a maior recompensa dali.



Vínculos

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

- Segui os movimentos de _____ por algum tempo;
- _____ fizemos juntos um trabalho onde tudo deu errado;
- _____ tem meu apoio não importa o tamanho do problema.
- Provoquei uma grande perda a _____ no passado, mas essa pessoa nunca descobriu que fui eu.
- _____ continua tentando me tornar respeitável... Essa pessoa tem muito o que aprender.

Movimentos Iniciais

MODO FANTASMA

Quando se mover furtivamente por uma área perigosa, role +DES. Com 10+, Domínio 3, você se movimenta como se fosse um fantasma. Com 7–9, receba Domínio 1. Enquanto se mover pela área, pode gastar Domínio para continuar oculto e, além disso:

- Cobrir seus rastros ou evitar ser perseguido;
- Aproximar-se de algo ou alguém;
- Esconder-se à plena vista;

HACKEAR E CRACKEAR

Quando hackear, invadir, abrir ou comprometer de alguma maneira uma trava ou sistema de segurança, role+INT. Com 10+, você consegue o acesso sem complicações. Com 7–9, não é moleza, escolha 1:

- Vai demorar algum tempo;
- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Você precisa exigir o máximo do seu terminal para forçar a invasão (de-tonando algumas células de memória, núcleos do processador, etc), recebe -1 constante em Hackear e Crackear até que possa repará-lo.



PROTOCOLO 404

Quando parar para planejar a invasão de algum sistema de segurança, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item ou a cópia do segredo ?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem pagaria um bom preço por isso?
- Quem mais o quer?

ESTÁ TUDO NA REDE

Segredos particulares são sua especialidade. Quando Negociar em um momento de tensão, descreva uma informação comprometedor sobre alguém. Você pode usá-la como Influência.

Equipamento

Sua carga é 7+FOR. Você começa Riqueza 2, um Comlink (*Peso 0*) e um terminal customizado para hacking (*Custo 2, Peso 1*), descreva-o.

Escolha sua Defesa:

- Implantes cibernéticos de defesa (*Armadura 1, Peso 1*) e Utensílios (*5 usos, peso 1*)
- Kit de Reparos (*2 usos, lento, peso 1*) e Kit Médico (*3 usos, lento, peso 1*)
- Manto de difusão óptica (*Recarga lenta, Peso 2*): Quando ativado receba +1 Adiante em Modo Fantasma;

Escolha sua arma:

- Pistola Blaster com silenciador (*Próximo, Silencioso, Peso 1*);
- Rifle Blaster com mira telescópica (*Próximo, Distante, +2 de dano, Peso 2*)

Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

CORTE SURPRESA

Quando sair do Modo Fantasma revelando-se para atacar alguém, ao causar dano, cause +1d4 de dano.



MODO CAMALEÃO

Você utiliza holoprojetores, pele sintética adaptável ou alguma outra tecnologia de camuflagem para alterar sua aparência. Quando ativar o modo camaleão e sobrecarregar seu sistema sensorial tátil, role +CON. Com 10+, você assume a aparência que deseja. Com 7–9, sua aparência muda, mas escolha uma disfunção:

- Alguma característica visível sua não é modificada;
- Sua pele superaquece ou resfria demais;
- A sobrecarga provoca uma dor considerável.

MICRODRONES

Você desenvolveu um conjunto de pequenos drones não maiores do que um inseto, descreva-os.

Quando ativar seus microdrones e guiá-los em campo, role +INT. Com 10+, Domínio 3. Com 7–9, Domínio 2. Em um 6–, Domínio 1, mas você só poderá utilizá-los novamente depois de levar um bom tempo para os reconfigurar. Gaste Domínio na razão de 1 por opção para:

- Permitir hackear remotamente um sistema computacional isolado próximo;
- Permitir espionar remotamente um lugar próximo;
- Mapear rotas desconhecidas próximas;

TOXICOLOGIA

Você é um mestre na ciência dos venenos e toxinas. Quando tiver os suprlmentos e local de trabalho adequados, crie uma toxina especial (3 usos, Custo 1, Peso 0).

Escolha 1 efeito:

- Incapacita o alvo;
- Remove as inibições do alvo;
- Amplia ou reduz uma emoção específica;
- Desabilita um sentido a sua escolha;
- Provoca uma dor agonizante;

Escolha a duração:

- Alguns segundos;
- Alguns minutos;
- Algumas horas.

Escolha o método de aplicação:

- Inalado;
- Aplicado na pele
- Injetado;
- Ingerido;

CONEXÕES

Quando espalhar pelo submundo rumores a respeito de algo que queira ou precise, role+CAR. Com 10+, alguém tem exatamente o que você precisa. Com 7–9, ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso—a escolha é sua.

MODO EVASIVO

Quando estiver em menor número, receba armadura +1.

ATIRAR PRIMEIRO

Você nunca é surpreendido. Quando um inimigo surpreendê-lo, você age primeiro.

RIR DO PERIGO

Quando você usar seu reflexo ou agilidade para lidar com uma ameaça ou evitá-la com desdém, no lugar de rolar 2d6 você rola 1d6+1d8 ao Desafiar o Perigo com DES. Se o d6 apresentar o maior resultado do par, o MJ também irá introduzir uma complicação devido à exposição exagerada ao perigo.

CIRCUITO ALTERNADO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

Movimentos Épicos

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha destes movimentos ou da lista anterior.

ESTÁTICA IRRITANTE

Quando remotamente você provocar interferência no equipamento ou implante cibernético de alguém, role +INT. Com 10+, causa um curto ou defeito até que seja consertado. Com 7–9, voltará a funcionar se alguém levar um tempinho para mexer nele.

BEM NA JUGULAR

Substitui: Corte Surpresa

Quando sair do Modo Fantasma revelando-se para atacar alguém, ao causar dano, cause +1d8 de dano.

PICADA DE ABELHA

Requer Microdrone e Toxicologia

Você pode gastar 1 Domínio para seus microdrones aplicarem 1 uso da toxina criada.

TURVAÇÃO GAUSSIANA

Substitui: Modo Evasivo

Receba armadura +1. Quando estiver em menor número, receba armadura +2 no lugar.

TOXICOLOGIA NA VEIA

Requer: Toxicologia

Escolha uma melhoria para sua toxina ao criá-la:

- Não deixa rastros químicos;
- Um método de aplicação adicional;
- 1 efeito extra adicional;
- Associada: Afeta somente uma espécie ou gênero específico.



ISSO DEVERIA SER FILMADO

Quando desafiar o perigo, com 12+ você irá transcendê-lo. Não apenas conseguirá realizar seu intento, mas o MJ também lhe oferecerá um resultado melhor, mais belo ou um momento de graça.

PAREAMENTO DE DADOS

Pegue um movimento da lista do Vigarista, Caçador de Recompensas ou Engenheiro. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

PROTOCOLO REBOOT

Você desenvolveu um método único de transferir os dados de suas memórias e conhecimentos. Quando estiver morrendo, em vez de dar seu Último Suspiro, pode ativar o protocolo Reboot, se fizer isso, role +Desconexão. Com 10+, você chegou ao limite, a transferência dos dados foi comprometida demais, você está morto.

Com 7–9, você desperta no corpo do seu clone em algum lugar, recebendo suas memórias e conhecimentos, mas houve uma grande perda, alguma lembrança importante é esquecida ou um dos seus movimentos avançados é perdido, o MJ escolhe. Com 6-, tudo ocorre bem, você desperta no corpo do seu clone em algum lugar com memórias e conhecimentos plenamente restaurados.

Ao adquirir esse movimento, você começa com Desconexão 0, e a cada Protocolo Reboot ativado, aumente a Desconexão em 1.

DESCONEXÃO: _____



O VIGARISTA

Aparência

Olhos Astutos, Olhos Ávidos, Olhos Enigmáticos

Cabelos Curtos, Cabelos Estilosos, Variedade de perucas

Vestis nobres antigas, Roupas espaciais, Uniforme roubado

Corpo magro, Corpo atarracado, Corpo elegante

Nomes

Jolla, Cahó, Minn, Reidia, Tahl, Lectrac, Narklin, Wessiri, Kira, Chav, Gerala, Riencam, Han, Lando, Sibosa, Chi'thiac, Marc, Corman, Aran, Sarden

PONTOS DE VIDA: 6 + CONSTITUIÇÃO

DANO: D6

Motivação

Improvisação: Saltar ao perigo sem um plano;

Liberdade: Escapar de um problema sem resolvê-lo;

Traição: Tirar vantagem da confiança dos outros.

Ficha criminal

ESCÓRIA

Você sempre esteve próximo daqueles que eram considerados o lixo da ralé, pelos que possuem poder e autoridade. O crime esteve ao seu lado como a única maneira de ajudar os desafortunados a sair da lama. Quando estiver enfrentando uma situação arriscada onde haja pobres e oprimidos, descreva como um aliado ou amigo dentre eles o ajuda.

VILANIA

Você vem de uma série de crimes rentáveis de fino pedigree. Comece o jogo com +2 de Riqueza adicionais. Quando lidar com um famigerado criminoso ou contato útil, ele sempre estará disposto a fazer a melhor oferta desde que você ofereça seus lendários serviços em troca.

Vínculos

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

- Somente eu e _____ saímos vivos de uma enrascada. Apenas nós sabemos o que realmente aconteceu.
- Acho _____ certinho demais, não dá pra confiar em alguém assim.
- Fiz alguns serviços com _____ no passado. Somos uma ótima parceria.
- Ferrei um negócio de _____ pra valer. Acho que lhe devo uma.
- Conto com _____ para me ajudar num contrabando.

Movimentos Iniciais

MESTRE DA ENGANAÇÃO

Quando você enganar, blefar, envolver, falsificar, atrair a atenção, convencer alguém com mentiras, role +CAR. Com 10+, sua enganação é uma obra de arte, receba Domínio 2. Com 7–9, sua enganação convence, por enquanto, receba Domínio 1. Enquanto usar sua arte para envolver sua vítima, você pode gastar Domínio na razão de 1 por opção, para:

- Algo pequeno ou detalhe não ser notado por seu alvo;
- Afastar qualquer suspeita ou responsabilidade de você;
- Conversar “na manha”.

Quando conversar “na manha” com alguém, você pode fazer ao seu jogador uma pergunta da lista abaixo, que deve ser respondida com honestidade. Aquele jogador então poderá também lhe fazer uma pergunta da lista abaixo:

- A quem você serve?
- O que você quer que eu faça?
- Como faço para conseguir que você _____?
- O que você realmente está sentindo agora?
- O que você mais deseja?

CONTATOS DO SUBMUNDO

Quando você vasculhar os lugares mais barra pesada de um local à procura contatos para informações, compra e venda de contrabando, ou trabalho sujo, role +CAR. Com 10+, você encontra alguém que pode conseguir o que deseja, escolha 1 opção da lista. Com 7–9, não vem de mão beijada, escolha 1 opção e o MJ escolhe outra:

- Não é exatamente aquilo que você procura;
- Você tem um passado complicado com seu contato;
- Existe algum problema relacionado;

SORTE NO JOGO, AZAR NO AMOR

Você brinca com o destino, andando na corda bamba da vida enquanto enfrenta seus perigos para se dar bem. No início de cada sessão, receba Sorte 1. Quando engatilhar um movimento básico, você pode escolher uma das opções:

- Gastar 1 Sorte para: transformar um resultado 6- em um 7-9; um 7-9 em um 10+; refazer uma rolagem de dano.
- Apostar no azar, zombando do perigo. Role 3d6 em vez de 2d6 e escolha os 2 piores resultados. Se fizer isso, receba +1 Sorte.

SORTE □□□

Equipamento

Sua carga é 7+FOR. Você começa com Riqueza 1, um Comlink (*Peso 0*), Utensílios (*5 usos, Peso 1*), uma Pistola Blaster (*Próximo, Peso 1*), e cartuchos de Blaster (*Munição 3, Peso 1*).

Escolha um contrabando:

- Uma nave que não é sua “tecnicamente”;
- Um droide de “segunda mão” com uma informação criptografada (*Lealdade +0, uma perícia qualquer +1*);
- Um artefato que os donos realmente querem de volta (*Valor inestimável, Peso 2*);
- Um mapa holográfico com a localização de uma verdadeira mina de créditos, em um setor desconhecido.

Escolha uma arma adicional:

- Pistola Blaster (*Próximo, Peso 1*) e uma lembrança de um velho amigo;
- Um Rifle Blaster (*Próximo, Distante, Peso 2*) e um caixa de charutos de sabor e tiragem única.



Movimentos Avançados

Quando você ganha um nível entre 2–10, escolha um desses movimentos.

O MELHOR PISTOLEIRO DA GALÁXIA

Quando atacar um inimigo surpreso ou indefeso à distância, você pode optar por causar seu dano, ou indique seu alvo e role+DES:

Com 7–9 aplique o efeito do alvo escolhido. Com 10+, também aplique seu dano.

- Cabeça: O alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos.
- Braços: O alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando.
- Pernas: O alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente.

DAS QUEBRADAS

Quando falar difícil sobre um lugar ou alguém perigoso, use SAB no lugar de INT.

JEITO SEDUTOR

Seu jeito sedutor é uma força inegável ou quase universal. Sempre que você usar seu charme, a pessoa pode sentir atração, desconforto ou ansiedade, à escolha dela. Dependendo de sua reação, você pode usar a promessa de aproximação ou distância como Influência quando Negociar.

OFERTA IRRECUSÁVEL

Adicione a opção abaixo às listadas em Mestre da Enganação:

- Convencer alguém de que algo oferecido é valioso.

CARTAS MARCADAS

Você pode gastar sua Sorte de acordo com as opções de “Sorte no Jogo, Azar no Amor” para auxiliar um aliado próximo. Quando fizer isso, descreva como pequenos detalhes ocorrem de modo impressionante para favorecê-lo, alterando o resultado final.

PLANO B

Quando você estiver em uma situação complicada e precisa fugir imediatamente, role +DES. Com 10+, é impossível encontrá-lo. Com 7–9, você escapa, mas deixa algo importante para trás ou leva algo inesperado consigo, você escolhe.



ESCONDERIJO PERFEITO

Enquanto permanecer imóvel em lugares urbanos, seus inimigos serão incapazes de localizá-lo até que você se movimente de alguma forma.

COWBOY DO ESPAÇO

Quando atacar um inimigo com duas pistolas ao mesmo tempo, adicione +1d4 ao dano causado devido à sua arma extra.

UM MALANDRO NO PEDAÇO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

Movimentos Épicos

Quando ganhar nível entre 6–10, escolha um desses movimentos.

VERDADE, QUER APOSTAR?

Substitui: Das Quebradas

Quando falar difícil a respeito de um lugar ou alguém perigoso, use SAB no lugar de INT. Com 12+, além dos efeitos normais, você pode fazer ao MJ uma pergunta qualquer sobre o assunto.

PISTOLAS CROMADAS

Substitui: Cowboy do Espaço

Quando atacar um inimigo com duas pistolas ao mesmo tempo, adicione +1d8 ao dano causado devido à sua arma extra.

SACAR E MATAR

Requer: O melhor pistoleiro da galáxia

Quando disparar, você pode gastar munição extra antes de rolar os dados. Para cada ponto de munição gasto dessa forma, escolha um alvo adicional. Role apenas uma vez e aplique o dano a todos os alvos.

BARALHO SORTIDO

Pegue um movimento da lista do Piloto ou Infiltrador. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.



A VIDA É UM JOGO

Requer: Cartas Marcadas

Há algo além dessa historinha de “causa e consequência”, você sabe disso. Agora é possível usar “Sorte no Jogo, Azar no Amor” quando engatilhar qualquer movimento.

ACREDITE SE QUISER

Quando alguém ler sua mente, interrogá-lo, ou forçá-lo a acreditar em algo, eles obtêm resposta que você queira que eles tenham.

DEIXA A VIDA ME LEVAR

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos.

SE NÃO FOR POR BEM, VAI POR MAL

Quando procurar os Contatos do Submundo, você pode rolar +FOR ou, +INT em vez de +CAR. Descreva como faz isso.





O LORDE

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

Nomes

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, Narbuj

PONTOS DE VIDA: 6 + Constituição

DANO: D6

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

_____ 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.

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: _____

Movimentos Iniciais

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, Recrutas, Armamento, Medicamentos, Bens de troca, Justiça, Cultura, Comércio, Terra, Obrigação, Boatos, Paz, Liderança, Reconhecimento, Transportes, Contatos, Agentes operacionais, Defesas, Avareza, 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;

Com 10+, você também recebe +1 adiante contra o PNJ. Com 6–, o alvo faz o que bem entender, e você recebe -1 adiante contra ele.

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.

Equipamento

Sua carga é 6+FOR. Você começa com um Comlink (Peso 0) e compartilha com sua guilda, povo ou tripulação Riqueza 3.

Escolha suas defesas:

- Jaqueta de combate costurada (Armadura 1, Peso 1);
- Um símbolo de poder (Peso 0);
- Uniforme oficial.

Escolha sua Arma:

- Blaster ornamentado (próximo, 1 peso) e uma cartucheira estilosa (2 munição, 1 peso);
- Rapieira energizada (preciso, 1 peso).

Escolha um:

- Bastões de especiaria (5 usos, 0 peso)
- Utensílios (5 usos, 1 peso)
- Escudo pessoal (+1 armadura, 1 peso).

Movimentos Avançados

Quando ganhar nível entre 2–10, escolha um desses movimentos.

REPUTAÇÃO

Quando você encontrar pela primeira vez alguém que já ouviu falar sobre você, role+CAR. Com um 10+, diga ao MJ dois boatos em que você deseja que eles acreditem. Com um 7–9, descreva um boato e o MJ dirá qual versão desse boato eles ouviram.

MIL OLHOS

Você pode Discernir Realidades em qualquer lugar onde membros da sua guilda, povo ou tripulação estiver.

CONTAS LONGE DE CASA

Quando fizer uso de um Excedente, gaste-o para aumentar sua Riqueza em 1.

RICO COM BOM GOSTO

Quando você faz questão de mostrar um item valioso, escolha um NPC presente. Ele irá fazer o que for preciso para obter seu item ou algum item semelhante ao seu.

AMEAÇAS FUNDAMENTADAS

Quando Negociar com alguém, com um 7+ você terá +1 adiante com ele sempre que tiver Influência.

INJEÇÃO DE MORAL

Quando disser algumas palavras de encorajamento ao Ajudar e Interferir, você pode escolher rolar +CAR ao invés de +Vínculo.

COMENTÁRIOS NOCIVOS

Quando você fizer apropriadamente um trocadilho, gracejo, ou falar algo constrangedor, envergonhando a pessoa, cause +1d4 de dano adiante. Se você já utilizou o mesmo trocadilho na sessão, cause somente +1 de dano em vez disso.

EU SOU QUEM QUISER

Pegue um movimento da lista do Vigarista, Caçador de Recompensas ou Comandante. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

Movimentos Épicos

Quando ganhar nível entre 6–10, escolha um desses movimentos.

O REI MANDOU DIZER

Quando você dramaticamente entrar no meio de uma situação tensa, faça um pequeno discurso e role +CAR. Com um 10+, todas as três opções. Com um 7–9, escolha duas:

- Você descomplica ou intensifica a situação, à sua escolha.
- Você atrai a atenção para longe de qualquer número de aliados.
- Sua fala não é interrompida por palavras ou violência.

INVESTIMENTOS LONGE DE CASA

Substitui: Contas Longe de Casa

Quando fizer uso de um excedente, gaste-o para aumentar sua Riqueza em 2.

O DIABO ESTÁ NOS DETALHES

Requer: Mil Olhos

Você pode Discernir Realidades em qualquer lugar onde membros da sua guilda, povo ou tripulação estiver. Além disso, poderá fazer uma pergunta adicional da lista.

DESONESTO

Quando for Direto ao Ponto, você pode também perguntar “Como você é vulnerável a mim?”. Seu alvo não pode fazer essa pergunta a você.

FACE INESQUECÍVEL

Quando você encontrar alguém que já conheceu anteriormente (à sua escolha) depois de algum tempo longe você ganha +1 adiante contra ele.



INFLUÊNCIA INEGÁVEL

Substitui: Ameaças fundamentais

Quando Negociar com alguém, com um 7+ você terá +1 adiante com ele sempre que tiver Influência. Além disso, pode perguntar ao jogador uma questão que ele deve responder falando a verdade.

EU FAÇO MEU FUTURO

Escolha um movimento de uma outra classe. Trate seu nível como um a menos ao escolher o movimento.

Movimentos Especiais do Lorde

BUSCAR ACESSO

Uma vez por sessão, quando sua guilda, povo ou tripulação buscar acesso a uma pessoa, lugar ou algo que você não tenha controle, role +Alcance. Com 10+, você conseguirá acesso ao que quer—uma reunião, um guia, um brinquedinho especial.

Com 7–9 existem amarras, escolha uma:

- Seu povo, guilda ou tripulação teve que ir longe demais. Apague um Excedente ou ganhe a Necessidade: pagar uma dívida.
- Seus agentes não conseguiram selar um acordo, mas lhe apresentarão alguém que pode.
- Alguém que possua algo que você deseja oferece aos seus agentes uma alternativa pior da que seus subordinados desejam.

ESPALHAR AO VENTO

Quando sua guilda, povo ou tripulação enviar os seus atrás de informações sobre uma pessoa, facção, ou lugar, role +Alcance. Com um acerto, eles retornarão em alguns dias com rumores, segredos e relatórios de batedores sobre o que foi encontrado. Escolha 1 opção para seu conhecimento; o MJ irá lhe dar informações, e seu grupo recebe +1 adiante para agir com base com as informações. Com 10+ escolha 3.

- A perspectiva de uma pessoa/local/coisas de uma região nas vizinhanças;
- Dados sobre alguma mudança que se aproxima;
- Pistas para uma força escondida ou história desconhecida;

- Um aviso de uma traição que se aproxima;
- Uma oportunidade para o lucro, com ou sem risco.

MANTER-SE JUNTOS

Quando sua guilda, povo ou tripulação precisar se manter fiel e suportar a adversidade, role +Coragem. Com um acerto as coisas permanecem sob controle. Escolha um:

- Você perde algumas pessoas que desertaram e se feriram. Adquirir a Necessidade: Recrutados.
- Você prometeu-lhes algo para fazê-los suportar. Agora o perigo já passou, é hora de pagar. Se a promessa não for cumprida, receba Coragem -1 constante até honrar com sua palavra.
- O perigo não passou, apenas tornou-se algo diferente, um problema administrável. Descreva-o.

Com 10+ você conseguiu lidar bem com o problema e adquire o Excedente: moral em adição aos outros resultados.

CONQUISTAR NA MARRA

Uma vez por sessão, quando você direcionar a sua guilda, povo ou tripulação para reivindicar algo, não se importando com quem será desafiado, role +Coragem. Com um sucesso eles reivindicarão, conquistando um Excedente, mas não sem custo. Com 7–9 escolha dois. Com 10+, escolha um:

- Seu domínio é tênue e será necessário muito esforço para mantê-lo.
- Sua guilda, povo ou tripulação saiu bem ferida. Todos os membros importantes foram feridos e seus subordinados agora recebem a Necessidade: medicamentos.
- Você fez inimigos, o MJ vai dizer quem são, e você ficará com Alcance -1 para lidar com eles.





O PILOTO

Aparência

Olhos Astutos, Olhos Ávidos, Olhos Ágeis, Tapa-olho

Cabelos Curtos, Cabelos Estilosos, Careca Marcada

Capacete Grafitado, Uniforme Oficial, Tatuagens

Corpo magro, Corpo atarracado, Corpo elegante

Nomes

Corran, Derek, Antilles, Poe, Dameron, Tycho, Celchu, Derek, Hobbie, Klivian, Wes, Janson, Gavin, Kasan, Moor, Myn, Bror, Jace, Asyr, Sei'lar, Ooryl, Qrygg, Aril, Nunb, Thane, Kyrell, Garvin, Dreis, Riv, Shiel, Voort, saBinring, Shala, Elassar

PONTOS DE VIDA: 6 + CONSTITUIÇÃO

DANO: D8

Antecedente

MILITAR

Você tem ligação com os militares de uma determinada facção. Quando Recrutar em um posto ou base militar, pode receber +1 na rolagem, mas todos os ajudantes recrutados dessa maneira tem Custo: Patriotismo Cego.

CONTRABANDISTA

Quando engatilhar Mochileiro da Galáxia, você também pode perguntar ao MJ: Quem necessita desesperadamente dos meus serviços aqui?

PIRATA

Quando engatilhar Mochileiro da Galáxia, você também pode perguntar ao MJ: Qual o melhor saque partirá daqui em breve?



Motivações

ADRENALINA: Pilotar um veículo envolvendo-se ou escapando de um perigo;

VAIDADE: Se gabar e provar para alguém sobre suas habilidades ou capacidade de sua nave;

IMPRUDÊNCIA: Se por em risco por diversão;

IRMANDADE: Arriscar-se por alguém como se fosse seu melhor co-piloto.

Vínculos

- Acho que _____ é um piloto promissor. Com minha ajuda ele pode se tornar o segundo melhor.
- _____ danificou minha nave no passado, não consegui perdoá-lo ainda por isso.
- Não sei por quê, mas _____ me perturba (ou mexe comigo);
- Passei por poucas e boas ao lado de _____. Confio nessa pessoa.
- _____ e eu nos relacionamos antes, não deu em nada, por mim está tudo bem.
- Me divirto demais tirando onda com ____ e ouvir suas piadinhas em troca.

Movimentos Iniciais

ÁS INDOMÁVEL

Você é o melhor piloto da galáxia. Passou grande parte da sua vida dirigindo, pilotando ou operando naves e veículos de todos os tipos. Quando controlar um veículo ou nave, e realizar uma Manobra Arriscada ou Trocar Fogo: Em vez de 2d6, você pode rolar 3d6 e escolher os dois melhores resultados.

DESPREPARADO? NUNCA!

Quando descrever como traçou com antecedência um Plano B, para uma situação drástica em que você se encontra, role +SAB. Com 10+, escolha 1. Seu plano ocorre exatamente como calculou. Com 7-9, escolha 1, mas ocorreram variáveis que você não previu. Em um 6-, todos seus planos traçados caem por água abaixo, em efeito dominó.

- Você carrega algo consigo ou próximo para ajudá-lo a sair dessa;
- Você tem um aliado que aparece para salvá-lo, na hora exata que precisa;
- Você encontra uma armadilha preparada a seu favor, esperando pelo momento perfeito.



MOCHILEIRO DA GALÁXIA

Quando retornar a um local civilizado que já tenha visitado previamente, diga ao MJ quando esteve aqui pela última vez. Ele lhe responderá quais foram as mudanças ocorridas desde aquela época.

AUDÁCIA EM PESSOA

Enquanto pilotar com seus movimentos inesperados e técnica apurada, sua nave ou veículo recebe Blindagem +1 e quando Trocar Fogo seu dano passa a ser D12.

Equipamento

Sua carga é 9+FOR. Você começa com Riqueza 1, um Comlink (Peso 0), Utensílios (5 usos, Peso 1), uma Pistola Blaster (Próximo, Peso 1), e cartuchos de Blaster (Munição 3, Peso 1).

Escolha um transporte:

- Uma nave classe Guerreira e um dróide Astromech (Lealdade +1, Navegador +2);
- Uma nave classe Mensageira e um Moto ou Land Speeder tunado (Dano +1, Incrivelmente Rápido);

Escolha uma arma adicional:

- Pistola Blaster (Próximo, Peso 1) e uma medalha de condecoração;
- Um Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2) e um retrato de alguém muito importante para você.



*"Posso pilotar
qualquer
coisa".*

Movimentos Avançados

SEU NOME NAS ESTRELAS

(Gratuito a partir do 2º Nível)

Quando morrer, se você estiver pilotando sozinho um veículo ou nave, destrua-o e cause 1d20 de dano (ignora blindagem) a um alvo a sua escolha. Se não estiver pilotando, escolha um PJ e lhe entregue seus veículos e naves como legado. Ele receberá +1 em Trocar Fogo e Manobra Arriscada quando pilotá-los.

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

CONTROLAR A SITUAÇÃO

Quando você realizar uma Manobra Arriscada enquanto pilota uma nave ou veículo, Com 10+, sua audácia faz com que o inimigo saia da linha, exponha uma fraqueza ou desista, à escolha do MJ.

O DIABO NA CABINE

Quando pilotar um veículo ou nave em uma situação de enorme estresse, role +DES. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Gaste o domínio na razão de 1 para 1, a fim de:

- Ignorar todo dano recebido de um ataque;
- Realizar uma manobra que desafia a morte;
- Encurtar rapidamente a distância entre você e seu alvo;
- Livrar alguém do fogo inimigo.

Em uma falha, domínio 1, mas algo dará muito errado antes que tudo isso termine.

SALTE AGORA! PENSE DEPOIS!

Quando agir por impulso e for direto ao perigo sem pensar nas consequências, receba Armadura +1. Se estiver liderando um esquadrão, eles recebem Blindagem +1.

CARTA NA MANGA

Escolha e adquira um movimento do Vigarista ou Engenheiro. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.



ROTAS INCONTÁVEIS

Você já empreendeu jornadas por todos os lugares da galáxia. Quando chegar em algum lugar, pergunte ao MJ a respeito de tradições importantes, rituais e similares, e ele lhe dirá o que precisa saber.

MISSÃO IMPOSSÍVEL

Você trabalha para uma facção com objetivos que podem mudar o status quo da galáxia. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará a respeito de algum plano secreto, evento ou personalidade do seu empregador. Se responder, marque XP.

MI CASA SU CASA

Quando Preparar Acampamento em sua nave, você e seus aliados podem reabastecer até 3 usos de rações, bandagens, utensílios ou munição (cada PJ escolhe um).

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

NOSSA ÚLTIMA E MAIOR ESPERANÇA

Quando atacar o ponto fraco exposto de uma instalação, veículo, autômato ou nave, com 12+ descreva o que acontece.

FLOR DA MORTE

Quando Trocar Fogo, você pode superaquecer suas armas e desativar seu Armamento. Se fizer isso, role o dano e cause-o em todos alvos visíveis e dentro do seu alcance.

KAMIKASE

Quando agir por impulso e for direto ao perigo sem pensar nas consequências, receba Armadura +2. Se estiver liderando um esquadrão, eles recebem Blindagem +2.

É AGORA OU NUNCA

Substitui: Controlar a situação

Quando você realizar uma Manobra Arriscada enquanto pilota uma nave, com 10+, sua audácia faz com que o inimigo saia da linha, exponha uma fraqueza ou desista, à escolha do MJ. Seus aliados recebem +1 adiante caso aproveitem a oportunidade.

SIMPLES COMO UM MOTOR

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

NA SUA CARA!

Quando desafiar o perigo, com 12+ você vira o perigo de volta contra ele mesmo. O MJ lhe descreverá como.

INFINITA HIGHWAY

Enquanto tiver uma quantidade de PVs igual ou menor ao dobro de sua CON, receba +1 constante.

ESQUADRÃO SUICIDA

Você atraiu e inspirou os pilotos mais audaciosos e malucos da galáxia, agora eles estão sob seu comando. Seu esquadrão é composto de até 5 ajudantes fanáticos (Combatente 3, Protetor 3 - enquanto pilotam um veículo ou nave - e Lealdade 2) que atenderão seu chamado apenas para missões espaciais. Além disso, quando Trocar Fogo enquanto age com seu esquadrão, adicione o rótulo *Área* aos seus ataques. O MJ pode lhe fazer algumas perguntas em relação a seu esquadrão: Qual membro é o mais problemático, seu braço direito, o mais promissor, etc.







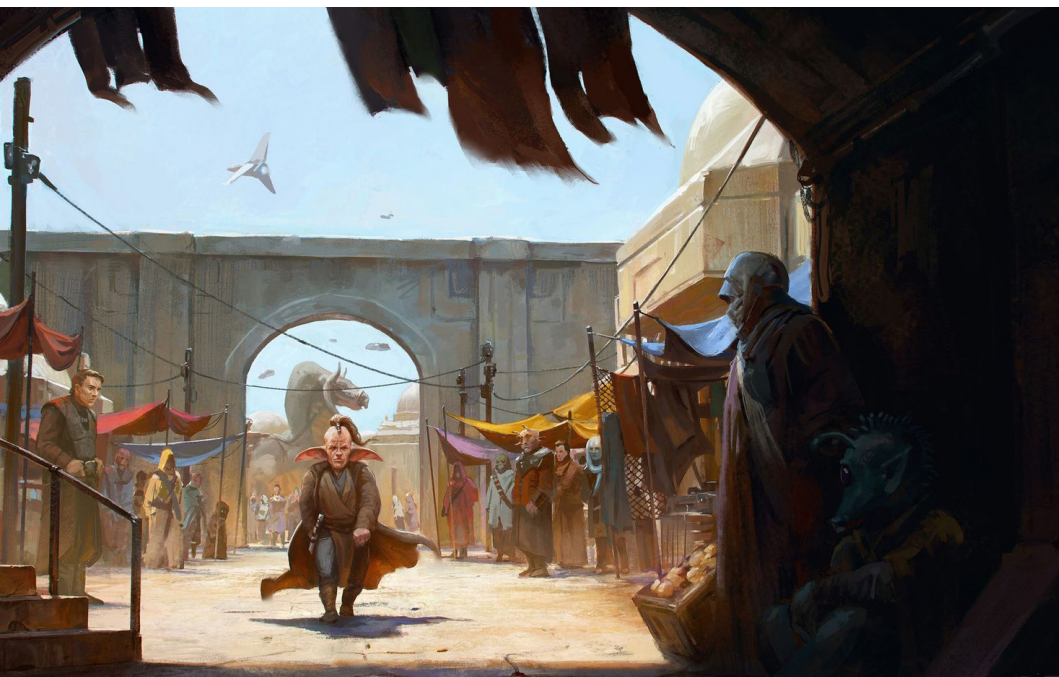
CURIOSIDADES PARA CARACTERIZAÇÃO DOS PJs

Caso você não conheça o universo Star Wars e tenha caído aqui de paraquedas, aqui vão alguns detalhes e peculiaridades do cenário:

- O período imperial reforçou a cultura de “humanização” em toda a galáxia, tornando a escravidão algo positivo, muitos Twi’lek (são escravizados principalmente pela sua arte sensual de dança e mão de obra barata) não conhecem seu planeta natal, nascidos em cativeiro, nunca puseram os pés em Ryloth.
- Dathomir é o planeta natal das místicas Irmãs da Noite e de uma comunidade de Zabraks, elas conseguem utilizar o poder da força para canalizar magia, se fortalecendo e até mesmo utilizando em rituais necromânticos para erguer corpos, ou fortalecer os vivos com seus encantamentos.
- Os caçadores de recompensas têm diversas organizações a que seguem e os suprem de alguma forma, mas a principal é a Guilda dos Caçadores de Recompensas, é um caminho árduo se tornar um caçador independente.
- Sith é um termo usurpado de uma antiga raça que acolheu os exilados da guerra Jedi/Dark Jedi no planeta Korriban, desvencilhando e criando uma nova ordem.
- Ao Construir um Sabre de Luz, um Padawan é marcado para o resto de sua vida como um Membro da Ordem Jedi, é a arma mais pessoal de todas. *“Conhecer a si mesmo o Padawan deve, antes que um sabre de luz único ele possa construir. –Yoda”*
- Um Jedi nem sempre é um combatente, muitos usuários da força focam suas vidas a aprender e ensinar aos outros, tornando a perpetuação da tradição algo mais importante que os combates com sabres de luz para eles.
- Os Lekkus(tentáculos na cabeça dos Twi’lek) são responsáveis por passar boa parte de seus sentimentos a outro Twi’lek
- Os Wookies são fisiologicamente impossibilitados a falar o idioma comum, porém a maior parte deles consegue entender bem o idioma e algumas pessoas aprendem a entender também o Shyriiwook.



- Trandoshanos, como répteis, conseguem se regenerar de grandes ferimentos com uma grande facilidade, as extremidades do corpo são altamente regeneráveis.
- Em termos de Espionagem e Informação os Bothans são mestres, por seu tamanho menor que o padrão humanoíde sua habilidade lógica, os mesmos são facilmente políticos ou agentes diplomatas, os Bothans conseguem comunicar-se com sua própria raça de forma silenciosa, passando sentimentos e informações simples através do ericar de pelos.
- Os Mirialanos são muito religiosos e praticavam um entendimento primitivo da Força. É de tradição dos indivíduos dessa espécie colocar uma tatuagem simétrica em seus rostos e mãos para mostrar que concluíram um determinado teste ou tarefa, ou que atingiram uma proficiência suficiente em certa habilidade.
- A forte associação com a violência na cultura rodiana levou a maioria dos rodianos ao mundo do crime. A mais popular entre estas profissões era de caçador de recompensas, porém Rodianos podem ser grandes poetas e taumaturgos.
- Os Miraluka são espécie humanoíde sensitiva à Força, que diferem dos seres humanos por não possuir olhos, somente as órbitas oculares vazias e enxergando através da força a sua volta, podendo inclusive ver a força irradiando de outros sensitivos, porém sem a força eles tornam-se completamente cegos.



CAPÍTULO III



NAVES, EQUIPAMENTOS E ARTEFATOS



NAVES

Alguns as chamam de lar, outros de fiéis companheiras, há aqueles que as consideram uma extensão do próprio corpo - quando estão em um combate espacial alucinado - ou como instrumento de trabalho perfeito para contrabandos e atividades ilícitas em escusas rotas piratas. A verdade é que não importa seu tamanho, capacidade ou poderio militar, as naves são essenciais quando se deseja aventurar-se pela galáxia.

Naves possuem algumas regras especiais:

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 uma nave como arma para atacar um adversário em combate aéreo ou espacial, 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.



• **Trocar Fogo com um adversário significa** que ambos estão disparando, procurando brechas para atingir o inimigo, enquanto manobram para escapar dos ataques. Nesse combate à distância ambos possuem chances claras de causar e receber dano.

Todos agem juntos quando estão usando a nave como arma, imagine todos tripulantes como se fossem partes interligadas dela. Se você está nos canhões fixos disparando rajadas de blasters contra o Tie Fighter, enquanto seu amigo pilota a nave realizando manobras alucinantes para escapar do inimigo, ambos estão trabalhando juntos para tirar a nave dessa enrascada. Mesmo que seja você aquele quem engatilha o movimento.

Caso um 7-9 ou 6- seja rolado, na ficção isso pode significar que seus disparos não foram efetivos, dando oportunidade para o adversário atingi-los no fogo cruzado, por exemplo.

Atirar em um alvo que não vai retribuir seu ataque, por qualquer motivo que seja, não engatilha Trocar Fogo, e sim um Disparar.

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. Espero que vocês escapem a tempo!

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

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

• **O relatório de dano é engatilhado sempre que a nave recebe dano.** Note que o movimento é engatilhado antes de qualquer redução por Blindagem. Ter um gerador de escudos equipado na nave pode evitar a pane nos sistemas e degradação da mesma.

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 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 10+, Escolha 1. Com um 7-9, você e o MJ escolhem 1.

- Você não chega exatamente onde esperava;
- Um dos sistemas da sua nave é danificado;
- Durante a saída ou chegada você atrai uma atenção indesejada;
- Alguém sofre uma debilidade ou alguma carga é avariada durante a viagem;

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 10+, também danifique ou desative um sistema de sua escolha. Com um 7-9, danifique ou desative dois sistemas de sua escolha.

SOBRECARRREGAR CONDUÍTES

Quando desafiar os limites estruturais, e desviar o fluxo energético para sobrecarregar os condutíveis 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 para escanear uma nave ou local adicione as seguintes perguntas à lista:

- Quais sistemas extras a nave possui?
- O que não está mais funcionando?
- Há formas de vida aqui?

Novos Rótulos: Massivo, Enorme e Colossal

Nas páginas seguintes deste capítulo, algumas naves ou armas possuem uma capacidade grande capacidade destrutiva quando são utilizadas. Armas com o rótulo massivo podem rasgar metal, destroçar membros, provocar mutilações quando utilizadas contra um ser vivo, ou, em uma escala enorme ou colossal, perfurar camadas de blindagem, desabilitar sistemas, escudos e até mesmo causar avarias em veículos gigantescos .

Entretanto, lembre-se sempre de seguir a ficção! Atacar um destróier imperial com sua x-wing, enquanto os escudos dele estão ativos é suicídio, é como se um mosquito tentasse estrangular um humano com uma pena.

É sempre interessante ter em mente que diferenças discrepantes de escala trazem desafios consideráveis na ficção. Naves com os rótulos Enormes e Colossal tem dimensões inacreditáveis, é importante levar isso em consideração ao procurar uma solução criativa para derrotá-las (ou quem sabe ter a ajudinha de algum colossal cruzador Calamariano que os ajude a equilibrar as coisas).



Construção de Naves

CLASSE: GUERREIRA

Nomes: X-Wing, B-Wing, Tie Fighter

Escolha o modelo base:

Compacto: Estrutura 12, Blindagem 1, Muito Rápido

Pequeno: Estrutura 15, Blindagem 1, Rápido

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

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

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): Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d6 de dano. Se o escudo for ultrapassado, a nave recebe o dano excedente e o gerador de escudos é desativado.

MUNIÇÕES ADICIONAIS

Amplie o limite de munições do rótulo lançado em 2.

CONTROLES DE GERENCIAMENTO DE ENERGIA

Quando Redirecionar Energia, você sempre desativa um Sistema a menos que o normal.

ARMAMENTOS SECUNDÁRIOS

Escolha uma Arma adicional.



CLASSE: MENSAGEIRA

Nomes: Millenium Falcon, Ghost, Dente de Cão

Escolha o modelo base:

Pequena: Estrutura 15, Blindagem 2, Rápida

Grande: Estrutura 20, Blindagem 2, Média

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

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

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): Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d8 de dano. Se o escudo for ultrapassado, a nave recebe o dano excedente e o gerador de escudos é desativado.

HIPERPROPULSOR MODIFICADO

Quando Saltar Perigosamente no Hiperespaço, você pode gastar 1 domínio ao Sobrecarregar Conduítes para chegar a seu destino antes do tempo previsto.

CLASSE: BARCAÇA

Nomes: Galeão Estelar, Transportador Coreliano

Escolha o modelo base:

Grande: Estrutura 20, Blindagem 3, Média

Enorme: Estrutura 25, Blindagem 3, Lenta

Colossal: Estrutura 28, Blindagem 3, Muito Lenta

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

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

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 MÉDICA

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.

GERADOR DE ESCUDOS (D10): Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d10 de dano. Se o escudo for ultrapassado, a nave recebe o dano excedente e o gerador de escudos é desativado.



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.



CLASSE: NAU-CAPITÃ

Nomes: Destróier Estelar, Fragata Nebulosa

Escolha o modelo base:

Enorme: Estrutura 25, Blindagem 4, Lenta

Colossal: Estrutura 28, Blindagem 4, Muito Lenta

Relatório de Dano (sistemas desativados ou destruídos):

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

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)

GERADOR DE ESCUDOS (D10): Quando a nave sofrer um ataque, o escudo de raio absorve até 1d10 de dano. Se o escudo for ultrapassado, a nave recebe o dano excedente e o gerador de escudos é desativado.



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.

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 conduítes, ganhe um domínio adicional, mesmo com uma falha.

ARMAMENTOS SECUNDÁRIOS

Escolha uma arma adicional.

SISTEMA ESPECIALIZADO

Escolha um Sistema de outra nave.



Masmorra nas Estrelas - Exemplo de Jogo

MJ - Alisson Vitorio; Hobb3 (Infiltrador) - Thiago Corôa; Manco (Caçador de Recompensas) - Alan Oliveira.

MJ: Ok galera! Começaremos o jogo no meio da ação!

"A atmosfera tóxica do planeta Thialan reage com a passagem da nave, provocando micro-explosões devido ao choque entre nuvens verde-luminescentes e sua carcaça. Algo os persegue há um tempo, aproximando-se cada vez mais (o que é?), em busca de alguma coisa que vocês carregam no interior da nave (descrevam a carga)."

Hobb3: "Uma carga de dentes de sarlacc não foi uma boa ideia, eu sabia!!! Esses itens raros não podem ser contrabandeados sem despertar interesse do Sol Negro ou até mesmo dos Hutts, quem será que está nos perseguindo?" diz Hobb3, o infiltrador responsável por vazar a segurança do museu galáctico de Mondrian para conseguir a carga que nos foi encomendada.

MJ: Massa! Quem os persegue Manco? *(Princípio do MJ: Faça perguntas e use as respostas).*

Manco: "São os malditos caçadores da lua de Yranus. Provavelmente foram contratados pelo mesmo salafatório que nos procurou, para ter certeza da entrega!" Diz o homem conhecido neste setor como Manco, um velho caçador de recompensas que recebeu a proposta deste trabalho.

MJ: A vibração permanece constante no casco da nave, enquanto vocês cruzam o céu instável. Os sensores indicam que os caçadores estão na sua cola, raios de plasma rubro explodem na lateral de sua nave, como se fossem um tiro de aviso.

Logo à frente, os picos de montanhas flutuantes, cujo relevo serrilhado lembram garras gigantes, tornam as manobras ainda mais complicadas. *(Movimentos do MJ: Mostrar sinais de que uma nova ameaça está surgindo)*

O que vocês farão?

Hobb3: Eu giro os canhões tentando alçar mira e devolver parte do fogo que estamos levando, girando desesperadamente os controles que faíscam e parecem fritar pelos tiros recebidos, enquanto grito: "Mancooooo, melhor essa sua banheira aguentar o tranco, senão não vamos conseguir pegar o próximo serviço!!!"

MJ: Ahahah! Show! Engatilha um Trocar Fogo +DES, manda bala!

Hobb3: Rolando Trocar Fogo... Consegui um 9... Dano 4. Tiro... certo?



MJ: Mais ou menos... Os feixes laser disparados dos canhões por você, Hobb3, atingem a turbina de uma das naves caçadoras de Yranus, fazendo-a perder altitude enquanto deixa um rastro de fogo no céu cintilante. Entretanto, a Viper também é atingida no fogo cruzado! Role o dano recebido (1d6+2)! E quanto o escudo suporta (1d8). *(Movimento do MJ: Causar Dano)*

Hobb3: Rolando... Ah! não... Recebemos 8 de dano, e o Escudo absorve 5. O Gerador de Escudos é desativado e ainda recebemos 1 de dano não é? (os 3 de dano excedentes são descontados da Blindagem 2). Pelo menos nenhum sistema adicional foi danificado (jogador verifica o Relatório de Dano).

MJ: Da escotilha dá pra ver a fumaça cinzenta no ponto onde Viper foi atingida, faíscas se espalham no interior da nave. Manco, você sente Viper tremer com o impacto, e os disparos contra ela não cessam. O que vai fazer? *(Movimento do MJ: Usar um movimento de monstro - "nave inimiga")*

Manco: Manobro a nave de forma ousada, subindo repentinamente para deixá-la de ponta-cabeça mas com a frente voltada para os perseguidores, facilitando a linha de tiro!.

MJ: Maneiro! Isso engatilha um Desafiar o Perigo +DES! O risco de receber uma saraivada de disparos ou de se chocar com alguma garra da montanha é iminente!

Manco: Putz! Comecei bem, um 5.

MJ: Você realiza manobras ousadas a fim de evitar colisões com as garras da montanha e não percebe quando penetra numa cúmulus de tempestade iônica que desativa os sistemas de navegação. A nave não muda de curso! *(Movimento do MJ: Gastar os recursos dos personagens)*

Hobb3, a outra nave caçadora lança um míssil rastreador! Eles não estão para brincadeira! *(Movimento do MJ: Usar um movimento de monstro - "da nave inimiga")*

O que vocês farão?

Hobb3: "Acho que vamos cair, tem alguma coisa nessa banheira contra esse míssil?". Depois de tentar acertar o míssil sem sucesso algumas vezes com o canhão *(aqui o jogador está sendo fã do próprio PJ, enchendo-o de personalidade).*

Manco: Pressiono alguns botões no painel de controle, tentando retomar o controle da nave sem sucesso. Digito alguns códigos para ocultar a nave do sistema de mira do míssil. "Espero que isso funcione!" E ativo a matriz de ocultação.

Hobb3: Quando a matriz é ativada ouço alguns chiados e alguns estalos e subitamente há silêncio, será que saímos dessa ou é o silêncio que precede o esporro? *(o jogador também pode contribuir para encher a vida dos PJs de aventura e descrever uma galáxia fantástica!)*



MJ: kkkkk! Maneiro! Hobb3, você está vasculhando algo útil no compartimento de carga para lançar contra o míssil, dá para usar o computador interno da Viper, é isso?

Hobb3: Sim, caçando no depósito de quinquilharias enquanto "ouço" o silêncio e paro apreensivo aguardando, como quem diz "Que merda que vai dar"?

MJ: Beleza. Isso engatilha um Discernir Realidades ao consultar o inventário da Viper, Hobb3!

Hobb3: Rolei um 9... "O que eu deveria procurar aqui"?

MJ: Humm... Você encontra na lista de itens do depósito vários entulhos de túbulos de metal mandaloriano. Isso é tão antigo, que você nem lembra de onde vieram.

Hobb3: E eu penso "como diabos posso usar tubos de metal contra um míssil? Acho que vou lá fora rebater essa merda". Hobb3 é bem desbocado e louco, só pra constar.

MJ: Você está certo, preciso esclarecer a situação. Os vários túbulos de metal mandaloriano dariam uma ótima "distração" para o míssil. *(Movimento do MJ: Oferecer uma oportunidade, com ou sem custos)*

Hobb3: Jogando ele pra fora da nave? Mas metal mandaloriano vale muitoool!

MJ: É uma decisão difícil ;)

Certo, vamos lá Manco. O sistema de camuflagem começa a se ativar e emite um zumbido constante, como se a lataria fosse desmoronar. Role +INT!

Manco: Yeah! 13!

MJ: Apesar das reflexões de Hobb3 sobre uma riqueza esquecida no amontoado de lixo do depósito, a camuflagem ativada por Manco surte efeito (depois de vários Zapps! Traaaaaks! Zuuuums!). Viper assume várias colorações até distorcer sua assinatura e se disfarçar no verde-luminescente do céu explosivo de Yranus.

Confusos, os caçadores fazem várias manobras em busca da nave. *(Movimento do MJ: Voltar seus movimentos contra eles próprios)*

O que vocês farão?

Hobb3: Vou guardar o metal pensando "ainda bem que não precisei jogar essa belezinha fora" e grito, "vamos Manco, vamos sair logo daqui antes que eles nos achem de novo!" me jogando de forma desleixada no assento da cabine de controle ao ver Manco suando frio da tentativa de fuga.

Manco: Me ajeito mais confortavelmente enquanto tiro um lenço do bolso e seco minha testa, ajeito o chapéu e começo a preparar o salto para o hiperes-

paço. "Vamos levar estes malditos dentes de sarlacc para o contratante, antes que estes caçadores nojentos nos rastreiem."

Hobb3: Tudo isso por alguns dentes.... Da próxima vez falsificamos alguns, fazemos de dentes de banthas!

MJ: Sim, nunca é tarde para ganhar uns créditos a mais e fazer novos inimigos não é?

O hiperdrive condensa o espaço, distorcendo-o a ponto de anular a camuflagem. Mal dá tempo de computar alguma coordenada quando a Viper salta no hiperespaço, sob uma saraivada de blastlers. (engatilhando um Salto Perigosamente no Hiperespaço).

Manco, role +INT e faça as escolhas de acordo com o resultado.

Manco: Hoje é meu dia de sorte, 12! Tenho que escolher uma opção, certo? Escolho "Um dos sistemas da sua nave é danificado".

MJ: Ok. O alarme no monitor dispara informando que o sistema de comunicações acaba de fritar com a sobrecarga!

Pelo menos vocês deixaram aqueles lunáticos de Yranus para trás. Agora Manco e Hobb3 tem uma difícil decisão pela frente:

Foram traídos pelo contratante que encomendou os dentes de Sarlacc. Farão realmente a entrega, ou darão o troco?

Mas isso já é outra história numa galáxia muito, muito distante...



EQUIPAMENTOS

Riqueza

Riqueza é uma medida abstrata de poder aquisitivo, bens, e a capacidade de custear seus gastos mensais. A manutenção de sua nave, ou dróide, os créditos usados em rodadas de apostas nos cassinos de Coruscant, as demandas de tropas, tudo isso é a representação da sua Riqueza.

Perdas e Ganhos

Assim como qualquer outro recurso, a riqueza do PJ pode ser reduzida ou perdida de acordo com a ficção. Quando peças da sua nave voam após uma batalha espacial e aquele gerador que levou meses para ser adquirido é destruído, ou quando suas tropas são dizimadas, seu povo perece em doenças ou em conflitos, ou quando seu dróide precisa ser substituído, um grande prejuízo pesa em seu bolso.

A redução da riqueza depende da ficção, ou seja, se você é um cara que vive no limite da sobrevivência (Riqueza 1), um dróide perdido ou um mês torrando créditos sem arranjar trabalho significa muita coisa, se você não fizer algo a respeito para substituí-lo ou consertá-lo, sua riqueza pode ser reduzida. Para um abastado Lorde (Riqueza 3) essas perdas seriam apenas contratempos, entretanto um saque realizado em sua cidade, o ataque de um destróier imperial ou a apreensão de um lucrativo contrabando causaria um impacto considerável, abalando sua Riqueza.

Da mesma maneira, seguindo a ficção, um expressivo pagamento que supere seus gastos mensais e prejuízos ocorridos nas aventuras ou missões pode aumentar a Riqueza do PJ. Caso contrário, você trabalhará para mantê-la, cobrindo gastos e prejuízos. O MJ fará algumas perguntas sobre isso, e usará as respostas para decidir quando a Riqueza é aumentada ou reduzida.



O movimento Abastecer é engatilhado quando você comprar algo comum ou específico. Para facilitar a comparação entre níveis de Riqueza, segue a tabela relacionando custos necessários para manutenção de bens ou estilo de vida:

Riqueza 1	Você é um sobrevivente, trabalha para se manter.
Riqueza 2	Você tem seus luxos, consegue pagar uma noite de bebidas para todos em uma noite na cantina Mos Eisley e ainda sair sorrindo.
Riqueza 3-5	Pode manter uma vila, cidade, guilda ou tripulação com seus recursos.
Riqueza 6-7	Recursos gerados e consumidos por um planeta subdesenvolvido.
Riqueza 8-9	Domina as rotas comerciais de um setor, recursos de uma organização que controla planetas.
Riqueza 10	Pode rivalizar uma facção (República ou Império), compra e mantém Destroiers, Naus-capitã e exércitos.

Nota do Dungeon World: Rótulos

Cada equipamento possui rótulos que dizem alguma coisa a respeito da maneira como ele afeta o personagem que o esteja utilizando (como +armadura), ou sugerem algo a respeito da forma como deve ser utilizado (como os rótulos de distância). Como tudo o mais em Dungeon World e por consequência, no Masmorra nas Estrelas, esses rótulos guiam a ficção que vai sendo criada durante o jogo. Se uma arma é desajeitada, por exemplo, isso pode indicar que ela é derrubada quando o personagem falha em seu teste de matar e pilhar.

A lista a seguir não é exaustiva – sinta-se livre para criar seus próprios rótulos.

RÓTULOS GERAIS PARA EQUIPAMENTOS

Os rótulos abaixo são genéricos, e podem ser aplicados a praticamente qualquer tipo de equipamento. Eles serão vistos em armaduras, armas ou ferramentas utilizadas em aventuras.

Aplicado: somente é útil quando aplicado cuidadosamente em uma pessoa, ou a algo que ela coma ou beba.

Desajeitado: é difícil de segurar e de usar.

+Bônus: modifica sua capacidade em determinada situação. Pode ser “+1 adiante pra falar difícil” ou “-1 constante para matar e pilhar”.



Perigoso: é fácil algo dar errado durante o uso do item. Se interagir com ele sem as devidas precauções, o MJ poderá livremente invocar algumas consequências para suas tolas ações.

Requer: somente é útil para determinadas pessoas. Se você não cumprir os requisitos, o item funcionará mal, se funcionar.

Lento: demora pelo menos alguns minutos para ser usado.

Toque: para funcionar, é necessário que toque a pele do alvo.

Duas Mãos: precisa ser utilizado com duas mãos.

Peso n: some os pesos para verificar sua Carga. Algo que não possui um peso listado não foi feito para ser carregado. 100 moedas padrão possuem peso 1, mas o mesmo valor em gemas ou peças de arte pode ser mais leve ou mais pesado.

Vestido: para usar o item, é necessário vesti-lo.

n usos: somente pode ser utilizado n vezes.

Armas

Armas não matam monstros – pessoas matam monstros, e é por isso que as armas não possuem um dano atribuído em Masmorra nas Estrelas. Uma arma é útil primeiramente por seus rótulos, que descrevem sua utilidade. Um punhal vibrolâmina não é útil porque causa mais ou menos dano do que outra arma, mas sim porque é pequeno e fácil de usar para atacar alguém a curta distância. Um punhal nas mãos de um engenheiro não é tão perigosa quanto uma nas mãos de um comandante habilidoso.

RÓTULOS DE ARMAS

Esses rótulos servem principalmente para ajudar em sua descrição (como enferrujada ou brilhante), mas eles também possuem efeitos mecânicos:

Munição n: conta como munição para armas de longo alcance apropriadas. O número indicado não representa a quantidade de flechas ou pedras individuais, mas sim uma quantidade que lhe resta à mão.

Poderoso: pode jogar o alvo para trás, e talvez até mesmo derrubá-lo.

+n de Dano: é particularmente danosa para seus inimigos. Quando causar dano, some n a ele.

Ignora Armadura: não subtraia armadura do dano causado.

Grotesco: causa danos de uma forma particularmente destrutiva, destroçam coisas e pessoas.



n Penetrante: atravessa armaduras. Quando causar dano com n Penetrante, subtraia n da armadura do alvo apenas durante aquele ataque.

Preciso: recompensa ataques cuidadosos. Use DES para matar e pilhar com esta arma, e não FOR.

Recarga: após atacar com ela, você precisa de mais do que apenas um momento para reposicionar a arma para um novo ataque.

Atordoador: ataques com essa arma causam dano atordoante no lugar de dano normal.

Arremesso: jogue-a em alguém para ferir aquela pessoa. Se disparar com essa arma, você não pode optar por reduzir sua munição com um resultado de 7-9; uma vez que ela foi arremessada, esta arma ficará indisponível até que consiga pegá-la de volta.

Armas possuem rótulos que indicam a distância na qual são úteis. Masmorra nas Estrelas não apresenta bônus ou penalidades para “distância otimizada” ou algo assim, mas se sua arma diz *Mão*, e eu inimigo está a dez metros de distância, vai ser bem difícil justificar como ela será usada contra ele.

Mão: é útil para atacar alguém dentro de seu alcance, e nada mais.

Corpo a Corpo: é útil para atacar alguém até o alcance de seu braço, mais uns cinquenta ou sessenta centímetros.

Alcance: é útil para atacar algo que esteja a alguns poucos metros de distância, talvez uns três.

Próximo: é útil para atacar se você puder ver o branco dos olhos de seu inimigo.

Distante: é útil para atacar alguém à distância de um grito.

Lista de Armas

Pistola Blaster	(Próximo, peso 1, Custo 1)
Rifle Blaster	(Próximo, Distante, peso 2, Custo 2)
Canhão Destrutivo	(Distante, Massiva, Recarga, peso 3, Custo 3)
Lançador de Mísseis	(Distante, +1 dano, guiado, recarga, peso 2, Custo 3)
Cartuchos de Blaster	(Munição 3, peso 1, Custo 1)
Bordão de Choque	(Corpo, atordoante, peso 2, Custo 1)
Eletro-Cajado	(Alcance, atordoante, 2 mãos, peso 2, Custo 1)
Vibrolâmina	(Mão, 2 penetrante, peso 1, Custo 2)
Martelo de Gravidade	(Alcance, Poderoso, +1 dano, 2 mãos, Peso 3, Custo 2)



Armaduras

Armaduras são pesadas, difíceis de vestir e infernalmente desconfortáveis. Algumas classes são mais bem treinadas para ignorar essas desvantagens, mas qualquer pessoa é capaz de amarrar umas peças de armadura em seu corpo e aproveitar-se de seus benefícios.

RÓTULOS DE ARMADURAS

Armaduras, assim como armas, possuem rótulos. Alguns são puramente descritivos, mas os rótulos abaixo possuem efeitos mecânicos no personagem que as estiver usando.

Armadura n: lhe protege de ferimentos e absorve danos. Quando o personagem sofrer algum dano, subtraia sua armadura do total. Se possuir mais de um item com armadura *n*, utilize apenas o valor mais alto.

Armadura +n: lhe protege e soma a outras armaduras. Adicione este valor à sua armadura total.

Desengonçado: é difícil se mover usando isso. -1 constante enquanto estiver vestindo. A penalidade é cumulativa.

Lista de Armaduras

Colete de Combate, Roupas Reforçadas	<i>Armadura 1, Vestido, peso 1, Custo 1</i>
Armadura de Combate	<i>Armadura 2, Vestido, Desengonçado, peso 3, Custo 2</i>
Armadura Energizada	<i>Armadura 3, Vestido, Desengonçado, peso 2, Custo 3</i>
Gerador de Escudo Pessoal	<i>Armadura +1, Vestido, peso 1, Custo 3</i>
Escudo de Tumulto	<i>Armadura +1, Desengonçado, peso 2, Custo 1</i>

Equipamento de Campo

Curativos/Ligaduras	<i>3 usos, Lento, peso 0, Custo 1</i>
Kit de Reparos/ Kit Médico	<i>2 usos, Lento, peso 1, Custo 1</i>
Antitoxina	<i>1 uso, peso 0, Custo 1</i>
Dose de Panaceia	<i>Peso 0, Custo 3</i>
Utensílios	<i>5 usos, peso 1, Custo 2</i>



Exemplos de Utensílios: Dispensador de cordas e lançador de arpéu, sinalizador, combustível comum ou baterias suficientes para restaurar qualquer dispositivo não-bélico, sinalizadores luminosos...

Comida, Abrigo e Prazeres

Uma semana de rações/baterias	<i>5 usos, peso 1, Custo 1</i>
Uma noite na cidade	<i>Custo 1</i>
Uma bebedeira espetacular	<i>Custo 2</i>
Uma semana de acomodações boas	<i>Custo 1</i>
Uma semana de acomodações luxuosas	<i>Custo 2</i>

Contratando Serviços

Serviço de habilidade média, breve	<i>Custo 2</i>
Serviço de habilidade média, longo	<i>Custo 3</i>
Serviço de alta habilidade, breve	<i>Custo 3</i>
Serviço de alta habilidade, longo	<i>Custo 4</i>

Subornos e Presentes

Pequeno Suborno	<i>Custo 1</i>
Suborno Menor	<i>Custo 2</i>
Suborno considerável	<i>Custo 3</i>
Oferta Irrecusável	<i>Custo 4</i>
Presente Simples	<i>Custo 1</i>
Presente Bom	<i>Custo 2</i>
Presente Impressionante	<i>Custo 3</i>
Artefato Único	<i>Custo 4, 5 ou incalculável</i>

Dróides

Dróide tradutor	<i>Custo 1</i>
Dróide de protocolos	<i>Custo 2</i>
Dróide Astromech	<i>Custo 3</i>

Transporte Planetário

Moto Speeder

Muito Rápido, Custo 2

Land Speeder

Rápido, Custo 2

Nave de Curto Alcance

Variável, Custo 3

Iate Flutuante

Lento, Custo 3

Transporte Interplanetário

Caça Estelar

Muito Rápida, Custo 4

Mensageira Pequena

Rápida, Custo 4

Barcaça Grande ou Mensageira

Lenta ou Média, Custo 5

Barcaça Enorme

Média, Custo 6

Barcaça Colossal

Muito Lenta, Custo 7

Nau-Capitã Enorme

Lenta, Custo 7

Nau-Capitã Colossal

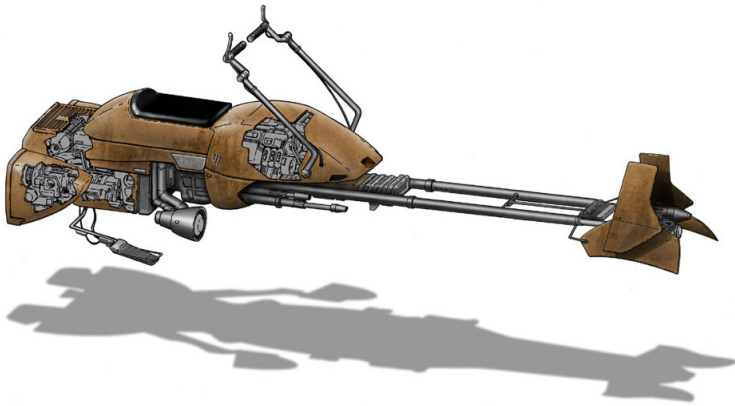
Muito Lenta, Custo 8

Abastecimento de Combustível

Custo da Nave – 3

Abastecimento de Munições

Custo da Nave – 2



ARTEFATOS

O Semblante de Kallig *(peso 0)*

Lords siths tem por tradição esconder seus rostos, não se sabe se por parecerem mais intimidadores com suas vozes robóticas e roucas ou para esconder a corrupção por trás das máscaras.

Existem pouquíssimos destes artefatos tão consumados pelo lado obscuro quanto este espalhados pela galáxia. É dito que mesmo o maior dos iluminados é sorvido e tentado pela escuridão quando utiliza a máscara.

Quando vestir o Semblante de Kallig, receba +2 Controle quando engatilhar Uma Poderosa Aliada para realizar efeitos com o rótulo Obscuro. Caso possua algum resquício do lado luminoso, Desafie Emoções Conflitantes ao gastar todo Controle recebido.

Quando usar o Semblante de Kallig sem conhecer os mistérios da Força, você terá acesso a Uma Poderosa Aliada e pode gastar o Controle recebido para realizar efeitos com o rótulo Obscuro. Ao gastar todo Controle, sua mente, corpo e espírito serão bombardeados por imagens pavorosas, danosas ou delirantes que podem conduzi-lo a loucura.

Luvas de Marka Ragnos *(Peso 0)*

Estas antigas luvas foram uma vez possuídas pelo Lorde Negro dos Sith Marka Ragnos. 1.044 anos após a Morte de Marka Ragnos, elas podem ter sido encontradas por Revan dentro do Túmulo de Marka Ragnos. As escamas pretas usadas para fazer as luvas ainda pulsava com energia escura.

Quando vestir as luvas de Marka Ragnos, suas as emoções, corpo e espírito do PJ são consumidos pelo lado obscuro. Marque 3 debilidades severas, quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, receba Controle 3 sem necessidade de rolagens.

Cetro das Almas *(Corpo a corpo, Duas Mãos, Perigoso, Peso 1)*

"Morte é um prêmio aos indignos, eles não merecem morrer, mas sim sofrimento eterno...ou pelo menos uma morte bem demorada..."

- Lorde Sith (autoria desconhecida)

Um cajado em tanta comunhão com o lado negro que rouba as almas das pessoas mortas por ele, o cajado inspira ao portador causar uma morte lenta e cruel à pessoa que está sendo atacada.

Quando você se concentrar por um tempo a fim de utilizar o poder do cajado contra seus inimigos, receba 2 de dano (ignora armadura) e role + CAR. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Em uma falha, você ainda consegue domínio 1, mas os mortos estão furiosos – receba -1 constante para utilizar o Cajado das Almas até o próximo alvorecer.

Gaste domínio na razão de 1 por 1 para:

- Encher uma criatura com sensação de medo sobrenatural, fazendo com que se encolha e acovarde-se por uns instantes;
- Enfraquecer uma criatura com cansaço súbito e estranho, fazendo com que ela tropece ou derrube um objeto que carregava;
- Ensurdecer, Cegar ou emudecer uma criatura por um tempo.

Ao gastar domínio, descreva que aspecto do lado obscuro se manifesta (uma névoa espessa vinda do chão, as lamúrias dos condenados que invadem os sentidos, etc).



O Mapa de Lando *(peso 0)*

Um mapa tão raro que mesmo quem o criou não faz ideia de onde o mesmo se encontra, isso mesmo! Lando Calrissian o perdeu em uma aposta de Sabacc. Este item único tem todas as rotas comerciais e as melhores e mais escondidas rotas para qualquer lugar da Galáxia.

Quando Empreender Uma Jornada Perigosa o Navegador que possuir o Mapa de Lando sempre terá 10+ como resultado sem necessidade de rolar, porém diversas pessoas e organizações tem muito interesse no dispositivo, podendo ser facilmente um grande problema a quem o possui. Han Solo teve o mapa por um tempo, quando o ganhou com a Millenium e disse:

"Nunca mais quero pôr as mãos nesse troço, quanto mais fico com ele, mais inimigos tenho!!!"

Quando decifrar o Mapa de Lando para traçar uma rota em busca de riquezas, role +SAB. Com 10+, você desvenda a rota perfeitamente, e o MJ dará alguma informação útil a respeito dos perigos que podem encontrar no caminho ou destino. Com 7-9, você decifra a rota, mas o mapa embaralha as informações sobre os perigos e riscos.

Mochila-Tanque *(peso 2)*

Os ysalamiri eram pequenos animais capazes de criar bolhas de anulação da Força. Eles ficavam toda sua vida agarrados em árvores com suas garras e ao ser retirados corriam o risco de morrerem, caso não fosse dado o devido cuidado na "colheita", ele pode ser utilizado em mochila-tanques que tinham com finalidade auxiliar na caça dos Jedi, negando o poder da força quando o carregador da mochila estivesse próximo ao usuário da força.

Escudo Sith *(Armadura +1, Peso 1)*

Especial: Armadura +2 contra ataques sônicos, energéticos e místicos

O Escudo Sith foi um dos primeiros itens do Lado Negro descobertos e catalogados pelos Jedi. O objeto protege seu dono (normalmente era usado como amuleto, colar ou pulseira) de qualquer ataque com lasers ou por meio da Força. Os pesquisadores acreditam que o escudo absorvia energia independentemente e a armazenava, tendo assim uma fonte própria.

Quando sofrer um ataque energético, role o dano adversário. Com 10+, o escudo libera uma energia carregada de tormentos absorvidos, provocando emoções destrutivas em todos ao redor, e você recebe +2 Controle em Uma Poderosa Aliada para efeitos com o rótulo Obscuro. Com 7-9, você é envolvido por uma sobrecarga e pesadelos antigos vem à tona e recebe +1 Controle em Uma Poderosa Aliada para efeitos com o rótulo Obscuro.

O Sabre Negro *(corpo a corpo, Ignora Armadura, Perigoso, peso 1)*

Criado na época da grande guerra civil Jedi, a espada negra era usada pela antiga Ordem como símbolo de liderança, uma única arma forjada com sua lâmina de luz negra causava espanto e inspirava respeito e devoção, até ser tomada por mandalorianos. Desde então seu paradeiro foi perdido nas areias do tempo, há quem diga que permanece em posse dos mandalorianos, outros que passam de mão em mão, sendo vendida por contrabandistas como um artefato de grande valor. O sabre poderoso em mãos habilidosas pode gerar grande devoção e aflorar a liderança em quem o possui.

Quando der uma ordem, Negociar usando o sabre negro como influência, considere os resultados 7-9 como 10+, e 6- como 7-9.

Cajado do Palestrante *(Peso 1)*

Um simples cajado que gera grande devoção, assim é descrito. Durante a Declaração de uma Nova Ordem e a transformação da República em um Império Galáctico, o cajado era portado pelo Vice Chanceler da época, Mas Amedda. O destino desse cajado após a dissolução do Senado Imperial pelo Imperador Palpatine é desconhecido.

Quando fizer um discurso, role +CAR. Com 10+, seu discurso é lendário, ovacionado por todos que o ouvem e transmitido para futuras gerações. Com 7-9, o discurso toca os corações, mas alguns encontram falhas em sua fala, você precisará usar alguma Influência se quiser convencê-los.

Quando fizer um discurso portando o cajado, trate os resultados 6- como 7-9.

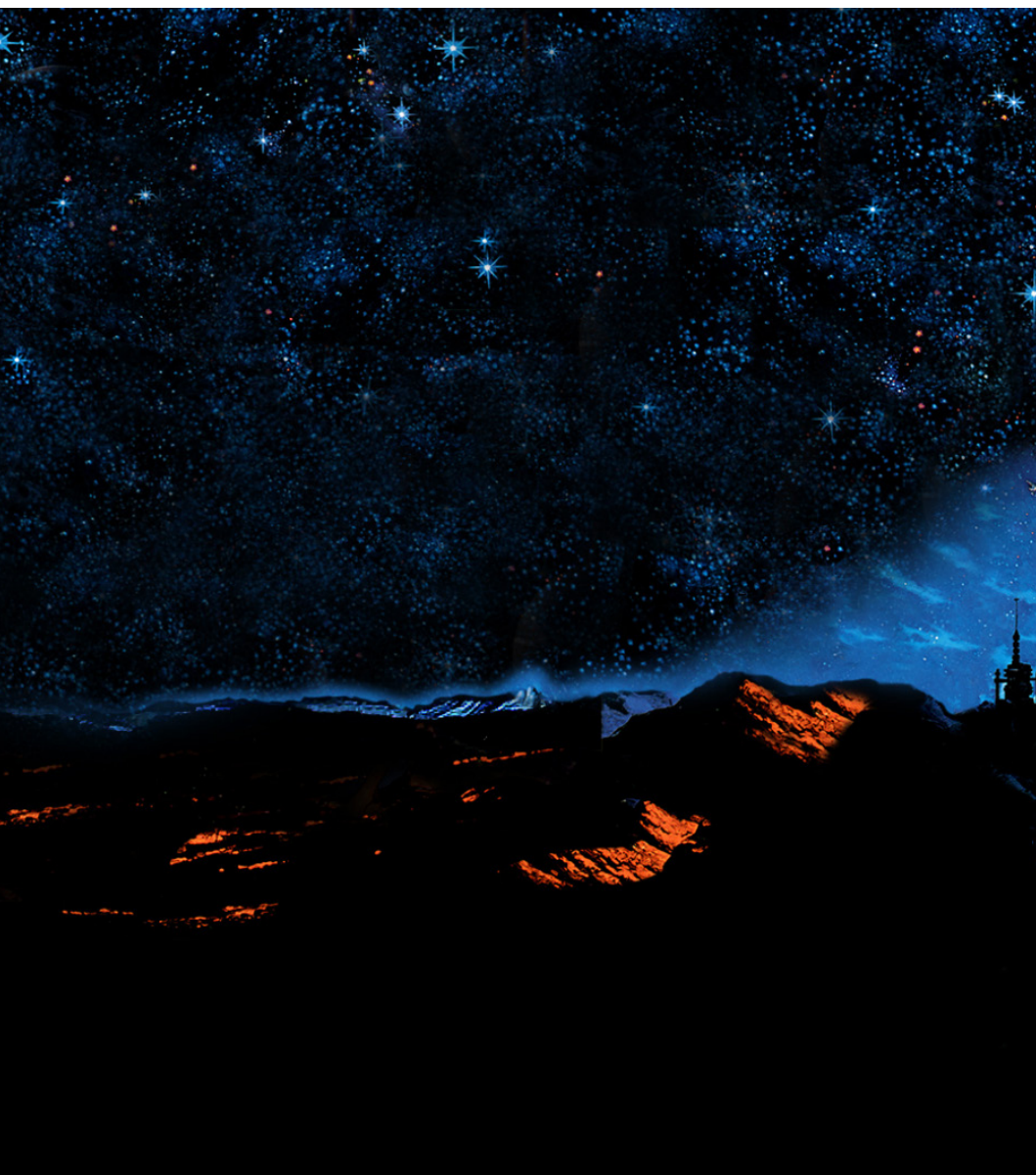
Bowcaster *(Próximo, Distante, Poderoso, Peso 3)*

Arma difícil de encontrar, considerada uma velharia por ser muito pesada, porém se operada por raças que conseguem manusear a mesma são muito poderosas e tendem a causar um grande estrago na área onde acerta, fazendo seus alvos voarem ao ser acertados.





CAPÍTULO IV



AVENTURANDO-SE NAS ESTRELAS



O MESTRE DE JOGO

Caso escolha o papel de mestre, este capítulo é especialmente importante para você. Como anfitrião das sessões onde o grupo sua função principal é a de moderar o fluxo narrativo, apontando a “câmera” para os PJs enquanto descreve com detalhes claros o que ocorre ao redor deles, alimentando inclusive suas impressões sensoriais.

Para ajudá-lo nessa tarefa, o Dungeon World oferece uma série de ferramentas: Objetivos, princípios e movimentos do MJ.

Objetivos

Seus objetivos são as coisas que você pretende realizar o tempo todo durante uma partida de Dungeon World:

- Retratar uma galáxia fantástica e dramática;
- Encher a vida dos personagens com aventuras;
- Jogar para descobrir o que acontece.

Princípios

- Desenhe mapas, mas deixe partes em branco;
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores;
- Abrace os elementos fantásticos;
- Faça um movimento consequente;
- Nunca diga o nome de seu movimento;
- Dê vida a todos os monstros;
- Dê nome a todas as pessoas;
- Faça perguntas e use as respostas;
- Seja um fã dos personagens;
- Pense perigosamente;
- Comece e termine na ficção;
- Pense também fora da cena;

Seus princípios são seus guias, são norteadores do que é importante para torna-lo um bom mestre de Masmorra nas Estrelas. Frequentemente, quando chegar sua hora de fazer um movimento, você já terá uma ideia do que

faz mais sentido. Considere-a sob a luz dos seus princípios e siga adiante, se tudo se encaixar. Essa lista de princípios é explicada com detalhes no Dungeon World.

Movimentos do MJ

Além dos movimentos apresentados no Dungeon World, aqui apresentaremos dois novos que são bem característicos do universo Star Wars:

DAR UMA MÃOZINHA AO DESTINO

Coincidências acontecem, porém em Star Wars ocorrem o tempo todo! Luke encontra R2D2 que carrega uma informação secreta por pura sorte, porém precisa pagar ao vendedores de sucata por ele e C3PO. Em outro momento, achado por Obi Wan precisa acreditar nas histórias de um velho eremita, a fim de revelar uma mensagem valiosa do dróide. Aquela porta automática se abre e o grupo encontra uma oportunidade de fuga, mas eles precisam lidar com os stormtroopers antes...

Dar uma mãozinha ao destino é uma customização do movimento “Oferecer uma oportunidade, com ou sem custos” do Dungeon World.

APRESENTAR CONFLITOS EMOCIONAIS, MORAIS E DRAMÁTICOS

O drama é o cerne da ópera espacial de Star Wars. Em Masmorra nas Estrelas viajamos explorando uma galáxia fantástica, mas além dos perigos palpáveis e ameaças que voam na direção dos PJs, há os conflitos internos atuando. O algoz seduz e o tenta para o lado obscuro ou luminoso, seu passado o invade de lembranças turbulentas provocando emoções. O PJ tem débitos para pagar, já recebeu a grana e pode se livrar de um perigoso senhor do crime, mas vale à pena deixar os amigos para trás numa situação crítica?

Apresente os conflitos e com eles escolhas difíceis.

Apresentar conflitos emocionais, morais e dramáticos é uma customização do movimento “Colocar Alguém em Apuros” do Dungeon World.



A Primeira Sessão

A primeira sessão de um jogo de Masmorra nas Estrelas se inicia na criação de personagens, que é ao mesmo tempo a criação do próprio cenário. Os detalhes das fichas dos personagens e as perguntas que os jogadores respondem estabelecerão como será o mundo – quem vive nele e o que estará acontecendo ao seu redor.

Este capítulo é de interesse do MJ, logo, é totalmente voltado para a pessoa que assumir tal papel. Para os jogadores, a primeira sessão será igual a qualquer outra, durante a qual precisarão jogar com seus personagens como se fossem pessoas explorando a galáxia. O MJ precisa fazer um pouco mais do que isso, sendo necessário estabelecer o cenário e as ameaças que os personagens irão enfrentar.

MINHA NAVE, MINHA VIDA

Além das perguntas feitas em relação aos personagens e suas classes, Vínculos e demais detalhes a serem desenvolvidos nesse processo os PJs devem começar o jogo com uma nave de classe Mensageira para o grupo (ou até uma Nau Capitã).

Pense nisso como um recurso adicional que também será o lar e o salva-vidas dos aventureiros, peça para que os jogadores a nomeiem, e em seguida faça-lhes algumas perguntas interessantes sobre a nave:

DESCREVA SUA NAVE, COMO ELA É?

Fale sobre o formato, marcas de batalha, pintura (se houver), crie detalhes para tornar sua nave única.

QUEM É O DONO DA NAVE, COMO ELA FOI ADQUIRIDA?

Um Lorde Capitão tem a possibilidade de começar o jogo com uma Nau Capitã, se ela for de um Vigarista, é bem possível que ele esteja em débito com alguém ou pior, que estejam no encalço dele por isso. Use as respostas e anote as informações para uso futuro.

QUAL O MAIOR DESAFIO QUE A NAVE ENFRENTOU E SAIU “INTEIRA” PARA SE TORNAR UMA LENDA?

Após tantas batalhas e marcas das aventuras passadas, a nave conquistou notoriedade, descreva o que a torna lendária.

DESCREVA OU ESCOLHA UMA CURIOSIDADE DA NAVE:

- Há algo escondido nela, arranhando e roubando coisas, mas não sabemos o que é;
- Tem um recorde que nunca foi superado;
- Só pode ser pilotada por um membro do grupo, ninguém mais entende seu modo de operação;
- É temida por uma força oculta ou sobrenatural que é ao mesmo tempo uma benção e maldição;
- É famosa pelo seu antigo dono, sendo procurada pela galáxia;
- É cobiçada por seu valor histórico e batalhas que já voou;
- Possui um enigmático mapa, cujo segredo pode levar a riquezas incalculáveis ou grandes vitórias;
- É respeitada por um determinado povo, facção ou organização;
- É odiada em rotas piratas ou de comércio legal;
- Possui uma origem desconhecida e única, ou foi criada por uma civilização extinta.



FRENTE DE AVENTURA

Frentes são tomos de conhecimento secreto pertencentes ao MJ. Cada um é uma coleção de perigos interligados – ameaças aos personagens e aos povos, lugares e coisas com os quais eles se importam. Também inclui uma ou mais desgraças iminentes, as coisas horríveis que podem acontecer sem a intervenção dos personagens. “Frentes” vem, obviamente, da expressão “lutar em duas frentes”, que é exatamente onde você quer os personagens – cercados de perigos, ameaças e aventura.

A seguir algumas Frentes para inspirá-lo a “Encher a vida dos personagens de aventuras”, “Pensar perigosamente” e “Descrever uma galáxia fantástica”.

Corrida às máquinas

Por Thiago Corôa

DESCRIÇÃO:

Após a guerra dos Clones, os mesmos foram tratados como obsoletos e dispensados de sua servidão ao império, que comandado pelo tirano Darth Sidious (Conhecido como Imperador Palpatine, antigo Senador) instaurou uma política segregacionista, levando todas as outras espécies e dróides a serem vistos somente como subservientes dos humanos, tratando-os sempre como inferiores, escravizando algumas espécies como Wookies e trazendo grande desespero e sofrimento por toda galáxia.

Há rumores sobre o ressurgimento de um novo Jedi poderoso, há quem diga que o imperador e Lorde Vader temam o Jedi, há quem diga que o próprio Lorde Vader foi morto, mas os defensores do império não estão dispostos a deixar a rebelião se expandir e ganhar mais notoriedade.

É sabido que logo após as guerras clônicas os droids da confederação foram desativados, porém também é de conhecimento do império que eles podem ser a mão (robótica) armada a dar o último golpe na Rebelião, porém a informação vazou de forma equivocada e os rebeldes também sabem sobre o grande exército dróide supostamente escondido em uma lua próxima a Geonosis, com o número assombroso de 10 bilhões de dróides – será a rebelião capaz de ultrapassar os bloqueios imperiais e tomar o exército para si? Ou o império triunfará mais uma vez ao manusear tamanha arma?

PERIGO: O RENASCIMENTO DO IMPÉRIO

Descrição: Remanescentes imperiais almejam a conquista do exército de 10 bilhões de dróides.

Impulso: Oprimir e ampliar o poder do império em escala galáctica

MOVIMENTOS

- Bloquear o quadrante Geonosiano com naves imperiais e mercenárias;
- Enviar Inquisidores Sith para Geonosis;
- Trair qualquer resistência com a ajuda de Geonosianos corrompidos;
- Espalhar imperiais e coletar informações suspeitas;
- Revelar uma arma secreta.

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

- O bloqueio comercial é instaurado no quadrante Geonosiano
- Uma vila geonosiana é massacrada como prova de poder
- Rebeldes são capturados e revelam planos
- Líderes Rebeldes são feitos prisioneiros
- O exército metálico é controlado pelo Império

Desastre Iminente: De forma desastrosa o império toma o poder do exército para usá-lo aos seus propósitos, agora eles estão mais fortes que nunca e oprimirão tudo e todos, dificilmente serão detidos a tomar qualquer atitude e governar a galáxia com o punho metálico dos dróides servindo de arma.

PERIGO: O RENASCIMENTO DA REPÚBLICA

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

- Rebeldes atravessam o bloqueio comercial com a ajuda de contrabandistas;
- A tomada da vila geonosiana é impedida pela resistência popular com ajuda rebelde;
- Os planos da arma secreta são roubados;
- O Inquisidor Sith é derrotado;
- O exército metálico é controlado pelo República;

Desastre iminente: Conquista da República e ampliação da aliança planetária;

GERADOR DE AVENTURAS

Utilize a tabela abaixo para sementes de aventuras ao iniciar a primeira sessão (ou quando você quiser algumas ideias inesperadas e bacanas). Para isso role em sequência para descobrir a organização/facção que está envolvida na situação, pela fonte do conflito ou missão (caso os PJs desejem obter alguma recompensa em vez de impedir que algo ruim aconteça) e também para descobrir o responsável por isto. Finalmente, role para estabelecer os rumores que circulam relacionados ao evento.

Você também deve rolar para gerar outros PNJs que farão parte do elenco. Por fim, faça perguntas aos jogadores e use as respostas para envolvê-los na aventura. Anote tudo e jogue-os direto na ação!

ORGANIZAÇÃO ENVOLVIDA (D12)

Resultado	Facção
1	Aliança Rebelde
2	Império Galático
3	Sol Negro
4	Os Hutts
5	Mandalorianos
6	Piratas e Contrabandistas
7	Guilda de Caçadores
8	Federação do Comércio
9	Megacorporação
10	Os Jedi
11	Os Sith
12	Místicos de Dathomir

FONTE DO CONFLITO (D10)

Resultado	Fonte do conflito/missão
1	Traição
2	Fraude ou roubo
3	Contrabando
4	Vício
5	Ambição
6	Loucura
7	Paranoia
8	Amor/Ódio
9	Imprudência
10	Rivalidade (role novamente a tabela acima)

Exemplo de geração de aventuras através de rolagens:

As tabelas utilizadas para a criação de informações interessantes, devem ser utilizadas como fonte de inspiração, complete as lacunas para descrever uma galáxia fantásticas e para encher a vida dos PJs de aventuras. Vamos a um exemplo de como as tabelas devem ser usadas:

Rolamos para descobrir a facção envolvida: Sol Negro;

Em seguida definimos o conflito: Rivalidade com os Místicos de Dathomir;

Vamos a tabela do Sol Negro e rolamos para saber o PNJ envolvido: Lorde em Ascensão;

Um Lorde do crime que está ganhando prestígio com o Sol Negro enfrenta problemas com os Místicos de Dathomir...

Por fim, rolamos novamente na tabela do Sol Negro passa revelar um rumor envolvendo a situação: Os últimos membros de uma espécie serão vendidos a um mercador inescrupuloso.

O MJ pondera os resultados e concatena a situação: Os Místicos de Dathomir mantinham sob seus domínios os últimos membros de uma espécie rara, capaz de gerar um muco entorpecente poderosíssimo. O Lorde Avkro capturou as criaturas e antes de vendê-las por um preço exorbitante a um membro influente do Sol Negro, Lavta - O Hutt, destruiu as instalações onde um ritual estava sendo realizado, os místicos juraram vingança.

Facção: O Sol Negro

Há milhares de anos a confederação formada por lordes de diversas guildas e malfetores coordenam seus esforços para realizar toda sorte de crimes. Sequestro, contrabando, assassinato, comércio de armas e escravos, são algumas atividades listadas engendradas para enriquecimento e controle da galáxia.

Os poucos que conhecem o real alcance dos tentáculos do Sol Negro sabem que ele rivaliza a influência que a República ou Império possuem, mesmo em seu auge.

O Sol Negro mantém no eterno jogo das sombras, manipulando os cordões das marionetes, fazendo-as acreditar que estão no comando.

Impulso: Controlar atividades criminosas na galáxia.

MOVIMENTOS DO MJ PARA O SOL NEGRO:

- Sequestrar alguém influente;
- Infiltrar espiões em centros de poder;
- Manipular decisões importantes;
- Extrair informação em troca de algo almejado;
- Atacar indiretamente, através de intermediários

Espalhando as teias da corrupção por diversos setores da galáxia, os Viggos - senhores do crime que comandam o Sol Negro - atuam no submundo secretamente.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Assassino de Elite	Um dos Viggos corre o risco de ser destruído por um rival mais poderoso.
2	Braço direito do Viggo	Um cientista da facção desenvolveu uma nova espécie violenta e impossível de ser controlada.
3	Slicer prodígio	Foi descoberta a localização de uma nova fonte energética, mas ela é mantida em segredo por um contrabandista que deseja vendê-la a quem oferecer uma quantia suficiente para sua aposentadoria.
4	Líder de Sindicato	Um membro da facção planeja um atentado a alguém influente que pode mudar o rumo dos conflitos em um planeta decadente.
5	Espião	Uma comerciante do submundo desenvolveu uma droga capaz de escravizar a vontade de quem as utiliza, e dessa maneira planeja controlar uma cidade inteira.
6	Lorde em ascensão	A facção está programando um atentado terrorista em algum bastião da República/Império.
7	Mestre Falsificador	A facção tem planos para libertar um dos seus membros mais importantes de Alcarahz, a prisão asteroide de segurança máxima.
8	Comerciante de escravos	A filha de um dos Viggos precisa ser transportada imediatamente para um lugar seguro.
9	Sequestrador	Informações ultrassecretas da facção vazaram, uma recompensa impressionante está sendo oferecida para que esse problema seja resolvido.
10	Colecionador de Relíquias	Os últimos membros de uma espécie serão vendidos a um mercador inescrupuloso.

Facção—Aliança Rebelde

"A Liberdade e Democracia entre as espécies deve ser respeitada e incentivada" - Com este pensamento a Aliança Republicana tenta neutralizar as ameaças da sombra imperialista que surge a todo o tempo, seja com grupos extremistas que desejam poder ou pessoas influentes que conquistam adeptos para lutar ao seu lado, mas há sempre uma mão por trás da Aliança que está disposta a "pressionar" quem esteja causando tais transtornos.

Impulso: Evitar agitações e manter a democracia a qualquer custo, até mesmo com uma "leve ditadura".

MOVIMENTOS DO MJ PARA A ALIANÇA REBELDE:

- Boicotar planos Imperiais;
- Infiltrar espiões em centros Imperiais;
- Convencer povos a aderirem à sua causa;
- Justificar ações violentas em defesa da Democracia;
- Atacar diretamente, com o respaldo do Senado Galáctico;

Uma nova esperança surge no coração do povo oprimido pelo império, a tentativa de devolver o sentimento de liberdade e justiça a todos é o que motiva a rebeldia contra o sistema instaurado.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	General Rebelde	Um dos Generais corre o risco de ser destruído por um assassino imperial.
2	Senador Rebelde Infiltrado	Foi descoberto que o senador faz parte de uma célula Rebelde e o mesmo corre risco de morte.
3	Diplomata Rebelde	Um recente acordo promete mais armas e recursos aos rebeldes, porém o acordo vazou e os imperiais pretendem estar lá para garantir a falha desse acordo.
4	Rebelde Corrupto	Um membro da facção planeja contra os líderes Rebeldes por acreditar que são moles em seus objetivos, ele se diz preparado para tomar à força o Império e tudo que estiver em seu caminho.
5	Espião Rebelde	Foi interceptado uma transmissão sobre a existência de um mapa, contendo a localização de um Mestre Jedi que seria de extrema importância à Rebelião.
6	Comandante	O movimento tem aumentado em Dantooine por um suposto templo Jedi, podendo assim ariscar a descoberta da base Rebelde situada no Planeta.
7	Piloto	Um piloto está sumido após sair em uma missão de resgate de informações, há suspeitas que foi aprisionado pelo Império.
8	Soldado Ascendente	O Sol Negro considera a Rebelião algo arriscado e quer assumir o controle de suas operações sequestrando alguns de seus Generais.
9	Técnico	Um planeta corre sério perigo de existência, o teste de uma arma de larga escala deverá ocorrer dentro de alguns dias e acabar com sua existência.
10	Jedi Exilado	Espécies não humanas estão sendo caçados e escravizados pela galáxia, um carregamento de cerca de 20 Wookies está a caminho de Coruscant, de lá será realocados pela galáxia como força braçal.

Facção: Piratas e Contrabandistas

Quando algum lucro pode ser tirado de algo ilícito, não há barreiras para estes cidadãos, considerados um grupo forte, porém pouco unido realmente. Alguns defendem um código de honra, facilmente burlado quando há valores concretos inclusos na operação, conhecidos por serem capazes de vender até sua família, poucos possuem honra e dignidade, em geral são bem perigosos por sua imprevisibilidade.

Impulso: Aceitar contratos Ilícitos, Desafiar a Lei, Contrabandear produtos perigosos.

MOVIMENTOS DO MJ PARA PIRATAS E CONTRABANDISTAS:

- Roubar uma carga valiosa;
- Causar caos em um Espaço-porto;
- Enganar e capturar raças exóticas;
- Invadir e tomar uma nave capital;
- Oferecer Informações falsas ou incompletas;

Muitos inimigos foram adquiridos em longos anos de fornecimentos ilegais na galáxia, mas quem liga?

Não se pode fazer um omelete sem quebrar os ovos.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Criminoso Exilado	A Mafia Hutt planeja um grande golpe contra o Império, tentando tomar o controle de seu principal planeta.
2	Vendedor de artefatos	Um antigo clone trooper agora galga a passos largos a se tornar o mais relevante pirata da galáxia, porém ele pretende destruir toda a concorrência!
3	Ex-capitão	A pirataria de cortosis tem assolado o sistema, porém os mandalorianos não deixarão barato, eles pretendem continuar com a hegemonia do mineral.
4	Traficante	Uma droga chamada "Bastões Mortais" tem se tornado muito comum, se ela se espalhar, deverá ter um efeito devastador, sua fábrica deverá ser detida.
5	Chefe de guilda	Os Twi'leks planejam pretendem libertar alguns de seus irmãos escravizados em tattooine, eles tem um plano para isso e a ajuda é necessária.
6	Caçador de tesouros	Um figurão da alta sociedade está a procura de relíquias em um planeta nos limites da Orla Exterior. Muitos aceitaram o serviço, ninguém retornou até hoje.
7	Jogador trapaceiro	"Minha nave foi perdida em uma partida de Sabacc mal jogada, mas aposto que aquele maldito estava trapaceando de alguma forma, preciso de ajuda para descobrir como!"
8	Rei do crime	Uma informação chegou através da inteligência imperial/republicana falando sobre o perigo de um atentado terrorista em retaliação à política de repressão contra a pirataria.
9	Escravo fugitivo	Um assassinato encomendado pelo barão Hutt Kappa-Nim acontecerá em Coruscant, o alvo ainda é incerto.
10	Capitão Renomado	Uma entrega de uma frota de navios à Federação do Comércio foi combinada em Nar Shaddaa, as navios valem uma grande fortuna.

Facção: Império Galáctico

25.000 anos se passaram com uma democracia regida para o povo, até que a corrupção e má distribuição de atribuições e poderes tornou o senado algo tortuoso, cheio de fraqueza e incapaz de gerir seu próprio destino, foi necessário uma mão forte para recair sobre eles, porém a ilusão da liberdade teria que ser retirada com a vontade da maioria, eles deveriam escolher estar sob a tutela de um Império a seguir. Assim o Império Galáctico tomou seu lugar, como bastião da defesa galáctica, pronto para ser a salvação de um Senado corrupto e suscetível a sua dissolução, pessoas fracas não deveriam ter o poder de escolher coisas importantes.

Impulso: Impor Leis, Oprimir para libertar, Punir dissidentes da Lei, Tomar as rédeas de um planeta.

MOVIMENTOS DO MJ PARA IMPÉRIO GALÁCTICO:

- Reivindicar poder dos mais fracos;
- Escravizar não humanos para seus fins;
- Capturar figuras influentes;
- Invadir e tomar um planeta;
- Encomendar um assassinato de líderes opositores;

O povo não sabe o que precisa, mas mostraremos exatamente o que deve ser seguido mesmo que precisemos demonstrar à força.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Oficial Imperial	O império trama qual será o próximo planeta a ser dominado para provar sua supremacia.
2	Nobre Escravocrata	Alguns oficiais imperiais conspiram para eliminar o braço direito do imperador, buscando auxílio de rebeldes, mesmo sendo inimigos, são necessários para dar cabo do feiticeiro maligno que ameaça todos os oficiais com sua tirania.
3	Trooper de Elite	Uma cerimônia em Coruscant promoverá os Almirantes a Grandes Almirantes, é algo muito importante para o Imperador e ele estará lá, não teremos melhor chance de atingir o coração do Império!
4	Hacker Independente	Terroristas foram localizados pela inteligência em Endor, o oficial de maior confiança do imperador comandará o ataque pessoalmente.
5	Governador de Setor	Um esquadrão de caças imperiais Tie Fighter foi promovido a caçar rebeldes, deter esses pilotos será uma prova que a rebelião ainda possui forças para lutar.
6	Caçador de Recompensas	A inteligência Imperial conseguiu interceptar algumas mensagens, onde um senador conspira com rebeldes, ele deverá ser punido.
7	Senador Mafioso	Um campo de treinamento rebelde foi descoberto em Jakku, a inteligência rebelde capturou uma mensagem indicando uma possível invasão sendo planejada nas próximas semanas.
8	Mão do Imperador	O imperador está em perigo! Um grupo de espiões disfarçados de Stormtroopers está infiltrado nas instalações do palácio central e ameaça a vida do líder Imperial!
9	Engenheiro Imperial	O império precisa de você! Uma grande recompensa é oferecida a quem entregar crianças recém nascidas ao império para treinamento militar, elas terão um futuro brilhante como Troopers da maior força militar da galáxia!
10	Cientista Imperial Lunático	Uma reunião com a confederação do comércio poderá trazer mais recursos ainda ao abastado império, a reunião seria uma ótima oportunidade para novas alianças e reforçar as fileiras com o dinheiro da confederação.

Facção: As Bruxas de Dathomir

Sensitivas a presença poderosa da Força, as Bruxas de Dathomir formavam uma grande sociedade feminina e humana que seguia a um regime matriarcal. As Dathomiri com o tempo acabaram se dividindo em clãs, e dentre estas famílias surgiram algumas sensitivas que possuíam uma forte ligação com o Lado Negro da Força. Essas mulheres acabaram expulsas devidos as suas crenças.

Anos mais tarde, uma cavaleira Jedi foi exilada ao planeta escarlata e seu nome era Allya. Esta Jedi foi uma poderosa usuária do Lado Negro ensinando suas artes a suas primeiras filhas, e aquelas que seguiram seus ensinamentos se tornaram as primeiras e temidas Irmãs da Noite – bruxas perversas e brutais seguidoras de uma religião sombria que comunga com espíritos poderosos. Ao lado das Irmãs da Noite estão seus consortes e guardiões, os Irmãos da Noite, filhos de humanos e Zabraks naufragados em Dathomir que foram subjugados pelas agentes do Icor Espiritual, transformando-os posteriormente nos seus escravos.

Um fato é claro, mesmo sendo usuárias do Lado Negro as Irmãs da Noite não pertencem aos Sith, elas são seguidoras dos dogmas sombrios encontrados no Livro das Sombras.

Impulso: Nunca Ceder ao Mal, Caminhar no equilíbrio entre o reino espiritual e o reino mortal.

MOVIMENTOS DO MJ PARA AS BRUXAS DE DATHOMIR:

- Pressentir os veios da Força Viva;
- Canalizar armas, curar ou lançar feitiços através do Icor Espiritual;
- Os espíritos falam através da mãe do clã, e ela revela segredos do poder selvagem;
- Controlar as feras através da voz do Deus com Garras;
- A Deusa Alada concede a Divinação, visões que revelam futuros que podem acontecer.

Bruxas Dathomiri são menosprezadas pelas Irmãs da Noite. Consideradas como hereges por acreditarem em deturpações reunidas nos anais do Livro da Lei. As Irmãs das Noite se entregaram aos caminhos das sombras onde o lado obscuro é abundante.

RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Bruxa Dathomiri	Uma Irmã da Noite ou uma Bruxa de Dathomir sonha com espíritos, e ela trás uma mensagem terrível a alguém.
2	Um guerreiro dominado pelo Icor Espiritual	Entre as metrópoles de uma planeta de tecnologia avançada, uma peregrina começa a curar enfermos e aleijados. Aqueles agraciados com seus poderes juram que vapores luminosos os envolveram antes da cura.
3	Rancor	Alguns soldados juram que durante uma missão a planeta remoto, uma mulher com estranhos sinais estampados em seu corpo montava uma fera imensa. Os locais dizem se tratar da Guardiã da Lua Vermelha e que ela protege seus os animais. Caso sejam feridos ela os vingará ferozmente.
4	Híbrido Zabrack	Encantos como O Domínio da Mente Fraca permite que um segredo bem guardado sejam arrancado da mente e dos lábios a quem foram confiados.
5	Irmã da Noite (Guarda Costas)	Um antigo totem é encontrado. Semanas depois, aqueles que tiveram um contato mais próximo com esta peça começam a adoecer.
6	Irmã da Noite	Em noites onde as luas brilham intensamente, tocados pelas Irmãs da Noite perdem sua vontade, tornando-se feras predadoras. A caçada selvagem é encontrada no fundo dos seus olhos. A fúria do Deus com Garras ecoa na suas ações.
7	Irmã da Noite (Caçadora)	Um perigo incontrolável se manifesta através da vontade do Deus com Garras. Brutalidade e Selvageria anseiam por sangue.
8	Irmão da Noite	Vultos de pessoas que já faleceram são avistados em noites escuras. Aldeões dizem que luzes esverdeadas brotam das partes mais fechadas das matas, e o medo se instaura numa região.
9	Mãe do Clã	Um comandante da república visitou Dathomir há muitos anos. Seu regime ditatorial tornou-se longo assim como o seu vigor e idade. Estranhamente um colar escuro tornou-se a sua jóia inseparável.
10	Xamã das Irmãs da Noite	Alguns caçadores de recompensas descobriram que em Dathomir podem encontrar meios de se tornar assassinos temidos. Mas nenhum deles voltou para confirmar esses rumores.

Facção: Guilda de Caçadores

A Casa de Benelex, Genoharadan, Exchange, Confederação Granse e Punho de Qulok, esses eram grupos que seguiam os moldes e tradições da famosa Associação de Caçadores de Recompensas. Imagine um reduto hostil de mercenários que disputam ferozmente contratos, muitas vezes ilícitos, de missões que podem render milhares de créditos. Um risco considerável ou talvez sua própria sentença de morte. A excitação frente ao perigo é o que move os integrantes da Associação de Caçadores de Recompensas, talvez providenciar uma entrega de um carregamento de atropodes venenosos, até mesmo receber a missão para eliminar ou capturar um alvo encomendado.

Dentro da Associação existem inúmeros tipos de caçadores, desde os mais desastrados e incompetentes seres até os mais requisitados e bem armados assassinos. Olhando rapidamente através das hordas podemos notar alguns repugnantes escravistas Tradoshanos, agentes furtivos Duros, maliciosos pistoleiros Rodianos e até mesmo os temidos e frios assassinos Droids.

Caçadores de recompensas geralmente trabalham sozinhos, mas podem ocorrer situações onde certas parcerias podem ser ótimos meios para se alcançar um objetivo. Brigas internas são comuns, assim como as disputas por uma posição melhor dentro da Associação. Uma forma de garantir mais um trabalho para um novo dia.

Certamente a Associação também cobra de várias maneiras os privilégios concede, como a exclusividade de operação num dado setor, informações privilegiadas sobre a localização e as fraquezas do seu alvo e até mesmo uma equipe que o serve, mas não é raro que a situação que goza possa se inverter, afinal o caçador de hoje pode se tornar a presa de amanhã.

Impulso: Conhecer e estudar seu alvo é fundamental para o sucesso da missão.

MOVIMENTOS DO MJ PARA GUILDA DOS CAÇADORES DE RECOMPENSAS:

- Reduzir aos poucos os recursos do seu alvo;
- Provocar pavor e descontrole ao seu alvo com tenacidade;
- Revelar sua presença ao seu alvo quando o envolver em sua armadilha ou emboscada;
- Abrir fogo e inutilizar os meios de fuga do seu alvo;
- Surpreender e capturar o alvo da missão.

RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Técnico ou Engenheiro Ithoriano	Um carga desajeitada e pesada deve chegar a lua santuário em Endor. Estranhamente qualquer instrumento que funcione com células de energia não funciona direito quando estiver próximo da carga.
2	Batedor ou Rastreador Shistavanen	A cabeça de uma sacerdotisa foi colocada a prêmio a alguns meses, coincidentemente dois agentes de renome da Associação dos Caçadores de Recompensas que estavam atrás dela não dão notícias. Essa é uma chance única de conseguir renome e obter créditos pelo alvo.
3	Droid Caçador de Recompensas	Uma poderosa baronesa, dona da rota estelar Corelliana mais conhecida é selecionada para morrer a mando de seus rivais. Porém, uma guerra eclodirá em seu setor caso isso ocorra. Este atentado irá expor a Associação de Caçadores de Recompensas de alguma forma.
4	Mercenário ou Executor Duros	Um lorde do Sol Negro encomendou o seqüestro de uma embaixadora imperial. Ao levantar algumas informações sobre este alvo é descoberto que as relações da embaixadora alcançam o imperador ou uma figura poderosa e temida.
5	Artilheiro ou Especialista em Explosivos Aqualish	Boatos se espalham no vento. Os Hutts dominaram A Associação dos Caçadores de Recompensas. Muitos agentes estão agindo sob a bandeira desses gangsters e uma milícia começa a se formar no setor de Nal Hutta.
6	Uma espia Clawdite	Boatos correm entre os becos de Coruscant e até nas tavernas de Mos Eisley. Soldados equipados com grosso calibre e munidos de Jetpacks estão se reunindo em Mustafar. Isso pode ser interessante!
7	Sentinela ou Guarda Costas Kyuzo	Um elegante empregador de fala mansa coloca a cabeça de uma importante figura do senado galáctico a prêmio. Ele exige que ele morra rápido, mas ele é protegido por um Cavaleiro Jedi de renome.
8	Interceptador Rodiano	Um planeta remoto, perdido na orla exterior foi encontrado. Scans detectaram ruínas enormes e ao explorá-las encontrou-se armamentos estranhos. Esses artefatos ainda funcionavam, mas aqueles que os usaram acabaram sendo consumidos em energia pura. Humanóides com robes pesados foram avistados nas ruínas.
9	Escravista ou Traficante Tradoshano	Um ataque repentino ao sindicato dos comerciantes em Naboo provoca uma instauração desesperada de uma milícia. Mas o que não esperavam é que a milícia se voltaria contra seus contratantes. Cabe agora a um comando de Caçadores de Recompensas capturar o capitão dessa força bélica.
10	Soldado ou Guerrilheiro Talz	Um sinal fragmentado está sendo captado por todos os astromechs do setor de Tatooine. Esta mensagem pertence a um explorador espacial muito rico e que deveria estar morto a muito tempo. O sinal revela as coordenadas Geonosis.

Facção: Megacorporação

Há diversos mundos distópicos na galáxia, onde governos totalitários empurram os problemas da população para os níveis mais baixos, ditando com mãos de ferro os rumos da sociedade. Nesses planetas, slicers viajam em neuroterminais, perseguindo dados valiosos em redes matrizes, tão velozes quanto as luzes neon dos veículos, que iluminam as fachadas dos arranha-céus.

Atuando como um poder paralelo, as megacorporações monopolizam diversos setores privatizados sob seu domínio, militar e econômico, possuindo forças armadas sobre seu controle, não sendo incomum terem estados com soberania própria.

A lista de megacorporações que atuam na galáxia é ampla: SecuriCo, Imaharatronics, Corellia Digital, A Corporação Adasca de Biomecânica Arkaniana, Corellian Technologies, dentre outras.

Impulso: Rivalizar o poder dos governantes.

MOVIMENTOS DO MJ PARA A MEGACORPORAÇÃO:

- Dominar economicamente uma enorme região ou planeta;
- Ignorar ou controlar as leis do governo;
- Conquistar novas tecnologias a fim de derrubar seus adversários;
- Contratar mercenários e hackers para missões sigilosas.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Rato de rua	Uma nova droga - extremamente viciante e desenvolvida a partir dos bastões da morte - promete ser capaz de escravizar os usuários. Em breve ela será entregue ao Império para testes.
2	Sucateiro de Cibernéticos	Uma recompensa astronômica está sendo oferecida por diversas megacorporações, para quem recuperar um cubo de conteúdo sigiloso. A única pista é uma foto borrada, exibida constantemente na rede de notícias, revela o provável criminoso. Um dos PJs reconhece a imagem como sua antiga paixão.
3	Membro de Gangue	Uma nova rede de restaurantes chamada Best Beef, abriu recentemente e se espalhou como uma praga. O bife é delicioso. Porém, parece que há algo errado, talvez eles estejam vendendo carne humana! Dizem que os pratos são vendidos a um preço razoável, mas a qualidade é ótima. E os cozinheiros são baratas Killiks.
4	Slicer Fugitivo	Uma firma de publicidade descobriu uma forma de converter os pensamentos circulantes, armazenando-os em discos para utilizá-los em propagandas eficientes pela galáxia. As megacorporações e facções tem outros planos em mente.
5	Presidente de Megacorporação	Um ex-assassino dróide provocou um bug em sua programação e está a procura de ajuda. Outros dróides assassinos estão no encalço do fugitivo.
6	Agentes da Lei	Um amigo hacker de um dos PJs foi aprisionado na realidade virtual por um vírus. Ele descobriu algo importante, afinal, alguém quer deletá-lo.
7	Traficante do Mercado Negro	Um ciborgue construído com tecnologia de ponta e programado para ser "o juiz e perfeito executor da lei e da ordem" enlouqueceu por motivos desconhecidos, tornando-se uma máquina de matar.
8	Segurança Empresarial	Um grupo de infiltradores modificados através de bioengenharia é capaz de assumir a aparência que desejar. Eles desejam recuperar algo que os PJs possuam sem levantar suspeitas.
9	Detetive à moda antiga	Um terrorista devaroniano insatisfeito com a opressão tirânica, espalhou drones carregados de explosivos capazes de destruir uma cidade inteira. O governo prometeu apoio total para quem resolver esse problema.
10	Cientista Genético ou Engenheiro de Droides	Com o apoio de uma figura misteriosa, um cientista concluiu uma pesquisa para manipular a Força a fim de transferir a consciência através da Rede Matriz, permitindo a imortalidade.

Facção: Os Sith

"Poder é o fim que justifica todos os meios, com o poder teremos a possibilidade de moldar tudo que queremos e tornar nosso sonho de perfeição evolutiva real, a maldade está nos olhos de quem vê e não entende, nossos objetivos são nublados pela sua moralidade e as suas amarras não nos prenderão de forma alguma, tomaremos o que é nosso por direito a qualquer custo. A força é nossa aliada e nos proverá meios para nossas conquistas!"

Usando sua influência sorrateira e induzindo os mais fracos a agir com a sua vontade, os siths sobreviveram desde sua amarga derrota na guerra civil Jedi e vem prevalecendo, retomando e renovando sua ordem, criando regras e mecanismos para sua subsistência duradoura e vingança plena ocorrerem em tempo adequado à sua vontade. "Muitos trilham pelo caminho da força, mas somente os que se libertam das amarras conhecem todo o seu potencial", com este pensamento os Mestres do lado negro se utilizam dos meios mais dolorosos e cruéis para maximizar seus poderes em detrimento de sua própria saúde e sanidade!

Impulso: Destruir os Iluminados, Vingar-se de um inimigo, Aniquilar opositores, Oprimir sem perdão.

MOVIMENTOS DO MJ PARA OS SITH:

- Revelar um plano de Dominação galáctico;
- Criar formas de vida distorcidas para seu propósito;
- Dominar a morte, transcendendo os limites dos seus poderes;
- Trazer um Iluminado para o lado negro;
- Apresentar um novo aprendiz.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Irmã da Noite	Alguns padawans foram encontrados mortos com marcas de sabres de luz, há suspeitas de um Sith infiltrado na Academia Jedi..
2	Jedi Renegado	Há rumores que a vida eterna tenha sido descoberta por um Mestre Sith, se não detido em seus planos, o ritual será completado e sua vida eterna se tornará uma ameaça à galáxia.
3	Bruxa de Dathomir	Um holocron há muito perdido pode ter informações dos primeiros Sensitivos da Força e esclarecer a guerra eterna entre Siths e Jedi, mas ele deve ser encontrado antes que a nova mão do imperador o encontre.
4	Político Corrupto	O mestre Jedi que presidiu por muito tempo o conselho, conseguiu sobreviver ao expurgo e corrompido vem massacrando planetas e reclamando o trono do imperador, sua aparência frágil faz seus adversários subestimarem seu poder, curvado pela idade e com sua pele verde, seu maior perigo é o domínio absoluto da força.
5	Lorde das Trevas	A água de tatooine sofreu mutação com experimentos dos alquimistas Sith, tornando a população passiva e facilmente dominada, eles pretendem espalhar o experimento para outros planetas e expandir seu domínio.
6	*Aberração distorcida	Uma arma de dimensões planetárias está sendo desenvolvida como forma de opressão e chantagem a sistemas inteiros que não se rendam às suas exigências.
7	Aprendiz Zabrak Corrompido	Diversas notícias dão conta de Governadores de setor assassinados e sendo depositos por pessoas com sabres de luz vermelho, o poder está mudando de mãos!
8	Espírito Sith aprisionado	A inteligência rebelde encontrou indícios de uma academia Sith com centenas de aprendizes, criando máquinas de matar.
9	Escravos Sith atormentados	Mestre e Aprendiz exilados encontraram um módulo de clonagem Kaminoano e pretendem criar um exército de Escolhidos, porém eles se deixaram corromper pelo lado Negro.
10	Caçador de Recompensas	Um estratagema de dimensões colossais, que envolvem a corrupção de grandes políticos a troopers, vem sendo posto em prática por anos e está quase em seu ápice, com o objetivo de exterminar o regime de governo e fazer o medo ser o novo governante da galáxia.

**Aberração distorcida é o resultado de uma experiência alquímica feita com diversas combinações de DNA predadores, onde o resultado final é um monstro predador devorador da força, que impede o uso da mesma em sua proximidade e é atraído pelos usuários da força.*

Facção: Jedi

"Por mais de mil gerações, os Cavaleiros Jedi foram os guardiões da paz e da justiça na Velha República. Antes da Era das Trevas. Antes do Império"

- Obi Wan Kenobi.

Os Jedi formavam a mais famosa e poderosa ordem de usuários do lado luminoso da Força. Seguidores de um código restrito, os Jedi eram tidos como os maiores defensores da ordem na galáxia.

A Ordem, em algumas vezes, sofreu duros golpes do destino como o Grande Purgio Jedi e os Tempos Sombrios que quase levaram a erradicação completa. Em outros momentos, a Ordem era extremamente atuante, estando presente em quase todos os setores planetários. A Ordem deve ser constantemente vigilante, principalmente a ameaça Sith, a sua contra-parte distorcida. A Ordem é uma com a Força, e mesmo diante de desastres irá ressurgir em momentos de grande necessidade, pois, o equilíbrio sempre será restabelecido e o Lado Luminoso sempre irá se opor ao Lado Sombrio.

Impulso: Promover a paz, Vigiar e combater o Lado Negro Preservar as tradições.

MOVIMENTOS DO MJ PARA A ORDEM JEDI:

- A Ordem Jedi poderá prever algum problema e alertar os agentes envolvidos;
- Diante da ameaça, a Ordem Jedi proporcionará aos seus agentes os recursos necessários para sua missão;
- A Ordem pode descobrir e revelar as intenções de um agente do Lado Obscuro;
- Em casos extremos a Ordem pode se exilar. Assim preservará sua existência;
- Uma informação oculta ou incompleta pode ser decifrada consultando os bancos de dados da ordem.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Jedi Iniciado ou Youngling	Um assassino da Associação dos Caçadores de Recompensas acaba se revelando também um habilidoso usuário da Força, porém, a sua localização ainda é desconhecida. Rumores dizem que ele estaria atrás de antigas relíquias Jedi.
2	Padawan	Informações obtidas durante a perseguição de aprendiz sith revelam coordenadas para um gigantesco destróier abandonado.
3	Cavaleiro Jedi	Um Padawan emite um pedido socorro a Ordem Jedi vindo de um planetóide magnético na orla de Beshpin. Ele alerta que todos equipamentos que utilizam células de energia como lightsabers explodem no local.
4	Jedi Consular Eremita	Um antigo Holocron foi localizado numa ferro velho organizado por um droide mercador próximo ao sistema planetário de Hott. Já faz algum tempo que a Jedi Sentinela que localizou a peça não envia mais informações da missão.
5	Jedi Sentinela	O Conselho Jedi está em busca de ajuda para interceptar um transporte na cidade baixa de Coruscant. Existe uma suspeita que seja um carregamento de armas químicas de destruição em massa, e que um agente sombrio esteja por trás disso.
6	Jedi Guardião de renome	Durante a cerimônia de manufatura de seu lightsaber, um jovem Padawan testemunha a libertação de um Espírito do Lado Oscuro quando extraía seu cristal. Ao retornar amedrontado para o acampamento, percebeu que todos os mestres e demais Padawans haviam desaparecido.
7	Holocron de um mestre milenar	Uma missão de exploração Jedi relatou ter encontrado um novo planeta ao lado de uma estrela anã. Após alguns dias, um espírito da Força surge aos mestres Jedi com uma informação estupefaciente.
8	Sensitivo da Força	Um pedágio ilegal está causando transtornos nos limites da Rota do Comércio. Rumores apontam que violentos mercenários Dashade, criaturas imunes a Força, estão controlando um esquadrão de caças droids que abatem aqueles que tentam escapar destes piratas.
9	Jedi Cinzento	Civilizações de cinco planetas de sistemas diferentes começaram a manifestar uma febre de deixa marcas escarlates em seus doentes. Esta doença acabou se estendendo até os curadores Jedi mais próximos, se revelando muito mais violenta e mortal.
10	Sith infiltrado	A Ordem Jedi suspeita do surgimento de um culto de seguidores do Lado Oscuro. Dentre estes seguidores estariam nomes importantes de governantes e até mesmo de Jedi renomados, que estariam se escondendo dentro da ordem.

Facção: Os Mandalorianos

Grandes guerreiros de eras distantes, fundamentados numa sociedade de clãs nômades, dedicando uma vida a batalhas e guerras. Honra e orgulho eram os valores que destacavam o verdadeiro guerreiro dentre os seus, mesmo entre as diversas espécies que formavam seu contingente. Durante o início da colonização galáctica, nos primórdios de Coruscant, uma raça guerreira travava batalhas contra os humanos pela supremacia territorial, eles eram conhecidos como os Taung.

Estes guerreiros quase levaram os remanescentes humanos a extinção, mas num golpe desesperado, os humanos conseguiram exilar os Taung que acabaram se refugiando no planeta Roon, um planeta da Orla exterior. Centenas de anos mais tarde, os Taung unificados sob o comando de Mandalore: o primeiro, conquistaram ferozmente um planeta inteiro e o rebatizaram como Mandalore, palavra da sua língua nativa, o Mando'á ao reconhecimento deste feito. Agora, tendo um planeta para chamar de seu, os Taung começaram a chamar a si mesmos de Mandalorianos, os filhos de Mandalore.

Impulso: A Guerra é a sua vida, a luta é sua essência, Caçar o seu alvo de forma honrada, Caçar e Lutar com Honra e Orgulho.

MOVIMENTOS DO MJ PARA OS MANDALORIANOS:

- A unir clãs para derrubar qualquer obstáculo;
- Reerguer mais forte e determinado após uma derrota;
- Ascender um novo líder comandante após outro ser deposto;
- Nunca saciar a sede de conquista;
- Caçar uma vítima incansavelmente até sua captura.



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Cruzado Mandaloriano	Um grande Mandalore foi morto por um Lorde Sith. A identidade do assassino ainda não foi descoberta. Com certeza os clãs irão vingar seu antigo senhor de guerra.
2	Negociador Mandaloriano	Um poderoso Dróid de Guerra Basilisk, uma das armas Mandalorianas mais poderosas é encontrada por atravessadores numa oficina abandonada em Corsuscant. Seria o início da instalação de uma base desses caçadores, ou um golpe devastador estaria sendo preparado?
3	Agente Mandaloriano Infiltrado	Os Mandalorianos sempre foram uma força que importunou demais a República, tanto a antiga como a mais recente. Eles agiram muitas vezes ao lado dos Siths, portanto não é estranho ter receio das intenções dos filhos de Mandalore.
4	Mandalore (escolha um título – ex: Mandalore: O Devastador).	Séculos depois do combate em Ambria, uma armadura mandaloriana foi encontrada. Teria pertencido a um guerreiro que lutava ao lado dos Siths ou de algum Mandaloriano rebelde?
5	Mercenário Mandaloriano	Dizem que, se um candidato a Mandaloriano derrotar uma fera poderosa ou um predador perigoso, ele será bem quisto entre seus irmãos.
6	Guerreiro Mandaloriano	Apenas caçadores lendários são capazes de produzir uma toxina extremamente mortal. Este veneno pode ser aplicado em armas ou até mesmo em dardos para serem disparados à distância. Uma criatura envenenada por esta toxina morre em minutos. Mas existiria uma cura?
7	Lendário Caçador de Recompensas Mandaloriano.	Os clãs Mandalorianos ainda lutam entre si para aprimorar suas técnicas de luta ou para reafirmar a sua superioridade. Isso é um reflexo da doutrina do Deus da Guerra que afia a sua coragem, e também os faz não temerosos à morte.
8	Infiltrador ou Técnico em Explosivos Mandaloriano.	A Face dos Taung pode ser notada nos capacetes destes Mercenários. Há um tempo atrás um vulto com a face destes caçadores temidos foi visto em Kamino. Será que os Mandalorianos estariam construindo um novo exército, ou pior, talvez uma nova ameaça no berço desses engenheiros genéticos?
9	Pistoleiro ou General Mandaloriano.	Um Mandaloriano sempre será um adversário perigoso. Estudar as suas armas, táticas e suas formas de caça pode lhe conceder algum pequena vantagem, mas esteja preparado para ser surpreendido, pois nenhum Mandalore é igual ao outro.
10	Um Traficante de Armas Mandaloriano.	Equipamentos Mandalorianos estão sendo comercializados ilegalmente entre a Associação dos Caçadores de Recompensas, e alguns jovens caçadores adquiriram essas peças. Após ferir cidadãos em Tython, acabaram contatando com um verdadeiro Mandaloriano. Ele está doutrinando-os na religião dos Deuses da Guerra. Aos poucos eles estão sendo transformados em agentes inflamados a causa Mandalore.

Facção: Federação do Comércio

Originária de uma corporação de fretes, surgiu uma das maiores corporações da galáxia, ousando debater em poder até mesmo com a República e incitar um novo regime.

O comércio desde sempre gera muitos lucros e dívidas não só financeiras, porém de honra e favores também, comprometendo muitos políticos e líderes planetários a lutar a seu lado, a Federação cresceu e tornou-se assim um grande monstro despertado pela cobiça e egoísmo, que ameaça devorar tudo e todos que se opuserem suas ideias.

O monopólio é a forma mais comum de controle e quando não suficiente, o controle direto por invasão torna-se uma outra alternativa mais viável e definitiva, seus agentes são impiedosos e visam lucros acima de tudo. Os meios de ação nunca são os mais belos, porém geralmente são os mais eficientes, assassinatos, sequestros e outros crimes sem escrúpulos até para os mais cruéis vilões da galáxia são coisas aceitáveis para os Ministros da Federação do Comércio.

Impulso: Monopolizar o Comércio, Corromper e dividir aliados, Criar intrigas.

MOVIMENTOS DO MJ PARA A FEDERAÇÃO:

- Infiltrar alguém em um governo para ter controle sobre suas ações;
- Auxiliar um exército contra um regime;
- Instaurar um bloqueio comercial em um planeta;
- Exterminar um tipo de comércio, criando monopólio;



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Comerciante avaro	Com sua filha sequestrada, o rei de um planeta que confrontou a federação do comércio pede auxílio para resgatá-la.
2	Contrabandista Rival	Um bloqueio comercial ameaça a sobrevivência de um planeta pacífico, mas a república não pode tomar partido até que o planeta aceite sua proteção.
3	General Separatista	O comércio de uma droga potente tem sido intimidado e caçado pela federação, que deseja ser o único fornecedor para toda a galáxia, causando um grande conflito com contrabandistas em vários setores comerciais.
4	Político Chantageado	Uma mensagem de SOS foi enviada ao templo Jedi clamando por ajuda, Sentinelas Jedi em Felúcia pedem auxílio, uma mega operação foi vista no planeta com a mobilização de um grande exército e a fuga deles é algo impossível, portanto a única forma de salvamento é aguardar resgate.
5	Lorde das Trevas	Um novo ramo de comércio tem surgido, ameaçando cada vez mais a liberdade na galáxia, Lassats tem sido caçados e escravizados como mão de obra em vários setores pela Federação do Comércio.
6	Ministro Neimoidiano	O financiamento de uma guerra iminente torna a Federação ainda mais poderosa no contexto político, trazendo assim uma frente com grande poder financeiro, mas a reunião que definirá esse acordo será feita em Geonosis, com as informações certas pode ser evitado.
7	Princesa Sequestrada	Uma arma biológica ameaça ser liberada em Coruscant caso as exigências da Federação não sejam atendidas, os senadores devem aprovar a lei que limita o comércio somente com a federação.
8	Comandante Mandaloriano	Uma antiga arma ancestral Jedi foi encontrada e está em posse do Ministro da Federação, ele tentará usar a mesma como moeda de troca e símbolo de boa fé ao convencer a Ordem Jedi de suas intenções, o que na realidade é uma armadilha para matar o conselho e enfraquecer a república.
9	Cidadãos Oprimidos	Wookies estão sendo raptados pelos agentes da Federação na tentativa de executar um plano macabro de implantar chips e partes metálicas em seus corpos, criando um exército para substituir e comandar os Separatistas nas Guerras Clônicas.
10	Hutt Ganancioso	Um grupo mandalore pretende se unir à causa da Federação, a princesa ainda reluta, porém ela é voto vencido no conselho a menos que consiga provar a real intenção da Federação de usar e depois matar seus soldados.

Facção: Cartel Hutt

Ambição, ganância e rivalidade são características aceitáveis ou até mesmo requeridas para se tornar um criminoso, características essas que os Hutts tem de sobra. Os seres em sua maioria sedentários, altamente inescrupulosos e manipuladores tem um intelecto invejável quando o assunto é submundo e crime, seus contatos rendem grandes negociações e lucros astronômicos em quase todo empreendimento envolvido com o Cartel, afinal, eles não jogam para perder!.

Com uma vasta rede de contatos e comércios em locais distintos, são grandes fornecedores de drogas, escravos e qualquer coisa proibida que valha uns bons créditos. Empregam grande quantidade de mercenários e conseguem manter um controle invejável sobre os Gamorreanos, usando-os como capachos e capangas.

Os Hutts possuem poderio militar vasto, acesso a várias outras associações criminosas pelos favores que devem aos grandes caras inchada (não diga isso a um Hutt Jamais! - ele pode querer congelá-lo em Carbonita), mas mantendo uma neutralidade perturbadora diante de conflitos galácticos, até certo ponto é claro!

Impulso: Escravizar um povo, Vender informações valiosas, Entregar seus aliados por um bom dinheiro, Recorrer aos seus aliados criminosos.

MOVIMENTOS DO MJ PARA O CARTEL HUTT:

- Cobrar uma dívida que com o tempo se torna astronômica;
- Oferecer ajuda comprometedora por créditos;
- Raptar alguém importante para usar como chantagem;



RUMORES E PNJS (D10)

Resultado	PNJs	Rumores
1	Caçador de Recompensas Mandaloriano	Um poderoso lorde Hutt vem financiando um esporte sádico, caça a humanos feita por Trandoshanos. Um senador influente e defensor da rebelião/império, foi sequestrado para ser utilizado como caça. Seria um duro golpe perder tal representante no senado.
2	Gamorreano Caçador	Uma dívida foi adquirida de Hukko, o Hutt e ele não medirá esforços para saldar a mesma.
3	Comerciante Toydariano	Uma nave muito rápida foi conseguida pelo Cartel em uma negociação forçada, eles precisam levar essa nave para um estaleiro em Dantooine.
4	Viggo Rival	Uma comitiva Jedi foi enviada para mediar um encontro entre dois rivais Hutts, porém saiu do controle e mesmo os Jedi não foram capazes de resolver o conflito, agora eles são reféns de um de Hukko, assim como o Baga, o Hutt rival e eles exigem grande quantia de créditos para libertar todos.
5	Senhor do Crime	O Cartel Hutt está altamente inclinado a participar como um reforço ao grupo separatista, caso não sejam convencidos do contrário, pode ser o fim da guerra, pois seus reforços são grandes!
6	Membro do Conselho do Cartel	Um poderoso Viggo teve seu filho sequestrado pelo Cartel, como ameaça à interferência do Sol Negro nas operações que originalmente pertencem ao Cartel.
7	Oficial Imperial	Armas estão sendo desviadas por um Oficial do(a) Império/Rebelião, foram encontrados vários rifles e speeders em posse do Cartel que não deveriam estar lá, o agente duplo precisa ser descoberto.
8	Comandante Mandaloriano	Sussurros contados por aí falam que um Jedi/Sith está sendo abrigado em Tatooine, os planos de conseguir contato com esse poderoso aliado pode ser frustrado por ele estar sob custódia de um poderoso Hutt.
9	Nobre Neimoidiano	Os Yuuzhan Vong, inimigos ancestrais dos Hutts encontraram seus rivais tomando conta de negócios e traficando sua influência, o único interesse desses seres é devastar quaisquer planetas que um Hutt tenha dominado.
10	Caçador Trandoshano	Um gladiador foi feito escravo para divertir as visitas do palácio Hutt de Hukko, mas o mesmo não esconde a frustração de estar longe de seu povo e sendo usado como uma marionete por um bandido, passar o dia destruindo droides de combate e predadores em uma arena de fato não é grande ambição.

CAPÍTULO V



PLANETAS E LOCAIS INTERESSANTES



PLANETAS

Sem dúvida alguma, você passará a maior parte das aventuras em locais interessantes espalhados pelos planetas da galáxia. Seguem exemplos dos planetas mais conhecidos do universo Star Wars, e em seguida, regras para criá-los (isso será divertido, pode acreditar!).

Coruscant

DESCRIÇÃO

"Coruscant... o planeta inteiro uma grande cidade."

Situado no coração da galáxia, Coruscant era o centro do governo para a República e o Império que a suplantou. Por milhares de anos de civilização, o planeta esteve completamente envolto por paisagens da cidade e extensões urbanas. Os arranha-céus imensos alcançavam a atmosfera, e estendiam-se abaixo fundo das sombras escuras. Riscando a linha do céu estavam séries intermináveis de tráfego. Até na profunda da noite, Coruscant era vivo com reluzir luzes e rios de tráfego, uma pulsante megalópole que se recusa dormir.

RÓTULOS

Prosperidade: Rico (nos locais centrais), Sujo (nos subúrbios)

População: Explosão

Outros Rótulos: Legião, Personalidade (Imperador), Terra Sem Lei (Subúrbios), Poder (Império Galáctico).

LOCAIS RELEVANTES

Museu Galáctico, Casa de Ópera Galáxias, Palácio Imperial, Templo Jedi, Prédio do Senado, As Fábricas, Universidade de Coruscant, Subúrbio marginal

CARACTERÍSTICAS PECULIARES

Por ser totalmente Urbana, é fácil encontrar vários tipos de "submundos" em Coruscant, grande comércio e ilegalidades que as autoridades tem certa dificuldade de coibir.

ORGANIZAÇÕES:

República Galáctica, Sol Negro, Império Galáctico, Nova República.

Tython

DESCRIÇÃO

Tython é um planeta no sistema Tython do Núcleo Profundo que desempenhou um papel fundamental na histórias da Ordem Je'daii e em seu sucessor, a Ordem Jedi. Um mundo verdejante onde a Força fluía em abundância, Tython foi habitado por espécies desconhecidas centenas de milhares de anos antes da ascensão do Império Galáctico, e foi visitado por ambos os Gree e Kwa, duas das primeiras espécies que conseguiram alcançar as viagens interestelar.

Em 36,453 ABY, as grandes naves pirâmide conhecidas com Tho Yor trouxe peregrinos a partir de uma dúzia de espécies através da galáxia para Tython, aonde os peregrinos aprenderam a aproveitar a Força e estabelecer a Ordem Je'deii, baseando sua filosofia no balanço sobre as duas luas de Tython, Ashala e Bogan. Os Je'daii logo perceberam que Tython não era seguro para aqueles que não podiam sentir a Força, e como resultado, os Tythanianos se espalharam para estabelecer outros mundos do sistema Tython.

RÓTULOS

Prosperidade: Rico

População: Em Declínio

Outros Rótulos: Guardas, Religioso

LOCAIS RELEVANTES

Templos Je'daii, Templo Jedi, A Fenda, Deserto Silencioso

CARACTERÍSTICAS PECULIARES

Manifestação da Força notável, Predadores aguçados

Terreno predominante: Florestas Tropicais, Ermos Estéreis (por onde cresce a força negra).

ORGANIZAÇÕES

Ordem de Dai Bendu, Ordem Jedi, República Galáctica, Império Galáctico

Korriban

DESCRIÇÃO

"Korriban será como sempre foi. Um cemitério para o mais escuro dos Lordes Sith, ainda sussurrando em seus túmulos. Deve sempre ser uma fonte de mal, ameaças de desova ao longo dos milênios."

- Darth Traya

Um mundo escondido, Korriban guarda os restos mumificados de muitos Lordes Sith em grandes templos localizados em um profundo vale. O exterior dos templos é defendido por esqueletos humanos, ativados por uma combinação de maquinaria e magia Sith. Dentro dos templos havia um imenso cristal que prendia os espíritos de Mestres Jedi que tinham ousado opor-se aos Sith.

RÓTULOS

Prosperidade: *Sujo*

População: *Êxodo*

Outros Rótulos: *Guardião* (vários espíritos raivosos de antigos sith podem matar visitantes desavisados), *Religioso*

LOCAIS RELEVANTES

Vale dos Lordes Negros, Pira eterna, Vale de Golg, Academia Sith, Caverna Shyrack, Porto de Chegada em Korriban

Características Peculiares

Tempestades repentinas, Espíritos de Antigos Sith, Fauna Selvagem Perigosa

Terreno predominante: Montanhas, Desfiladeiros, Leitões de rio secos, Tumbas, Ruínas.

ORGANIZAÇÕES

Sith, Império Infinito, Império de Xim, Antigo Império Sith, Irmandade Sith, Corporação Czerka, Triunvirato Sith, Confederação de Sistemas Independentes.

Kashyyyk

DESCRIÇÃO

Visitantes que chegam ao planeta habitado de Wookiees chamado Kashyyyk inicialmente se espantam com as enormes árvores Wroshyr, em cujas copas os Wookiees constroem suas casas e cidades.

O espanto se transforma em apreensão quando são alertados sobre os níveis inferiores da floresta, onde existem predadores ferozes como o katarn. Ainda mais abaixo, aonde a luz do sol não chega, um viajante azarado pode encontrar caçadores bio-luminescentes de presas afiadas e outras criaturas tão nojentas que os Wookiees relutam até mesmo em dar-lhes nome.

RÓTULOS

Prosperidade: *Confortável.*

População: *Equilibrada.*

Outros Rótulos: *Vigias, Recurso* (mão de obra qualificada).

CARACTERÍSTICAS PECULIARES

Espécie Única: Wookiee. Fauna Perigosa. Habitam em Árvores gigantes, Wookies contam com forte gratidão quando adquirem “dívida de vida”.

Terreno predominante: Florestas Tropicais.

ORGANIZAÇÕES

Grupo de Repressão aos Escravagistas, Guilda Wookiee de Caçadores de Recompensas.



Tatooine

DESCRIÇÃO

Tatooine foi um planeta desértico em um sistema estelar binário do setor Arkanis na Orla Exterior. É um planeta habitado por diversas raças e por fazendeiros. Parte da população trabalha, também, com a venda de equipamentos e comercialização de sucata.

O planeta está na pista de transporte 5709-DC, que dá acesso reto a Rota Comercial Triellus, conectada a Rota de Sisar. O planeta não está distante da antiga Rota Corelliana e chegou a ter seu próprio sistema de navegação.

RÓTULOS

Prosperidade: *Pobre.*

População: *Equilibrada.*

Outros Rótulos: Terra Sem Lei, Milícia, Recurso (caçadores de recompensas).

ORGANIZAÇÕES

Hutts, Império Galáctico.

LOCAIS RELEVANTES

Bestine (capital), Anchorhead, Forte Tusken, Mos Eisley, Mos Entha, Mos Espa, Mos Gamos, Mos Ila.

CARACTERÍSTICAS PECULIARES: Espécie Única: Povo da Areia. Calor insuportável, ventos escaldantes. Sarlaccs...



CRIANDO UM PLANETA

Ao criar um planeta, o MJ faz algumas perguntas aos jogadores para que sejam preenchidas algumas lacunas, nem tudo necessita ser respondido imediatamente ou mesmo ter resposta, adentrar em um planeta desconhecido pode render mais diversão que chegar em algum lugar conhecido e que se sabe tudo sobre. A Utilização de rótulos recheia os novos locais com possíveis aventuras e mantém o grupo em movimento com as possibilidades.

Qual seu nome?

O nome de um planeta é uma das bases de sua identidade, mesmo havendo planetas/estrelas com basicamente o mesmo nome, como Yavin e Yavin IV, seu nome é fundamental para o reconhecimento e identificação.

Ex.: Adipose 3, Alderaan, Altair IV, Árcon, Arrakis, Askone, Ballybran, Bespin, Camazotz, Clom, Chthon, Cybertron, Dosadi, Dezoris, Darkover, Erythro, Eternia, Fhloston, Fury 161, Gaia, Garth, Gemini 8, Hiigara, Ixchel, K-PAX, Namakusei, Nova Genesis, Omega, Pern, Regis III, Riverworld, Solaria, Symbion, Thundera, Trenzalore, Zeelich, Zyrgon

Ele possui características peculiares quanto aos corpos celestes à sua volta e nele próprio, como terreno dominante?

Grande parte da identificação com um planeta se dá pelas características singulares do mesmo. Abuse das características diferenciadas na descrição do planeta, mas deixe algumas lacunas a serem preenchidas (preferencialmente pelos jogadores), pois mesmo uma boa ambientação pode ganhar novos desafios e particularidades posteriormente.

Ex.: Planeta desértico, totalmente glacial, possui um anel de asteróides, mais de um sol, mais de uma lua, não é esférico, não possui água, atmosfera tóxica, não possui superfície sobre a água, é uma floresta em sua totalidade, totalmente devastado.



Quais são os locais relevantes?

Quase todo planeta tem seus locais relevantes, com tantas raças, culturas e economia diferenciada pela galáxia, é quase impossível não haver um local relevante no planeta.

Ex.: Esconderijos de guildas criminosas, Mansões de Lordes Escravagistas, Bases de Representantes do Império, Templos Sith/Jedi abandonados, Minas de Metais ou Cristais, Mercados de Especiarias, Centros de Grande Comércio.

Qual o recurso mais valioso?

Se o planeta está sendo visitado ou é conhecido, algo de bom ele provavelmente possui, sejam recursos naturais, alguém importante, algo que foi deixado ou esquecido.

Ex.: Políticos Influentes, Rota Privilegiada, Protegido do Império, Distante de tudo, Fonte de Poder da Força, Minas de Cristais Ilum, Fábrica de Dróides, Planeta de Produção Bélica.

Qual a espécie única que habita nele?

Com a diversidade de raças existentes, qual raça única habita este planeta, ou mesmo que exista em outros locais, pode ser que aqui seja a terra natal de uma espécie específica.

Ex.: Abyssin, Falleen, Ishi Tib, Rodian, Aqualish, Gamorrean, Ithorian, Snivvian, Arcona, Geonosian, Jawa, Sullustan, Bith, Givin, Kaminoan, Tusken Raider, Bothan, Gotal, Klatooonian, Twi 'lek, Clawdite, Gran, Mon Calamari, Ugnaught, Dug, Gungan, Neimoidian, Weequay, Duros, H'nemthe, Nikto, Whiphid, Eloms, Hutt, Quarren, Wookiee, Ewok.

Que organizações podem ser encontradas no planeta?

As organizações encontradas podem ajudar ou atrapalhar em situações no planeta, pode tornar-se complicações.

Ex.: Império, República, Mandalorianos, Sith, Guilda de Caçadores de recompensas, Mineiros defendendo suas terras e etc.

RÓTULOS DOS PLANETAS

PROSPERIDADE

Sujo: não há nada a venda, ninguém tem mais do que o absolutamente necessário (e serão bem sortudos se tiverem tudo o que precisam). Trabalho não qualificado e barato.

Pobre: apenas itens relacionados às necessidades mais básicas estão à venda. Armas são raras, a não ser que o local seja muito bem guardado ou militar. Trabalho não qualificado está disponível por todos os lados.

Moderado: a maior parte dos itens comuns se encontra disponível. Existem alguns trabalhadores habilidosos.

Confortável: qualquer item comum pode ser encontrado à venda. Muitos trabalhadores habilidosos estão disponíveis, mas existe alta demanda por seus serviços.

Rico: itens comuns, e alguns mais do que isso, se souber onde procurar. Trabalho especializado disponível, mas a altos preços.

POPULAÇÃO PLANETÁRIA

Êxodo: o planeta perdeu grande parte de sua população, e está à beira de um colapso.

Em Declínio: a população está bem menor do que costumava ser. Há cidades vazias.

Equilibrada: a população está ajustada ao tamanho atual do planeta, com algum pequeno crescimento.

Crescente: Mais pessoas do que construções.

Explosão: os recursos se encontram no limite do que é possível prover para tal quantidade de pessoas.

DEFESAS DE CIDADES

Nenhuma: porretes, tochas, equipamentos de fazendeiros.

Guardião: há um guardião poderosíssimo, seja ele uma besta sanguinária ou ser senciente, que impede a entrada de estranhos, mantendo a integridade da cidade/templo.

Milícia: existem homens e mulheres capazes de lutar com algumas armas velhas, se convocados, mas não existe uma força permanente.

Vigias: há alguns vigias em seus postos em busca de problemas, e capazes de solucionar pequenos problemas, mas seu papel principal é o de convocar a milícia.

Guarda: existem defensores armados o tempo todo, mas menos de 100 homens (ou equivalente) no total. Sempre há pelo menos uma patrulha armada caminhando pelo povoado.

Guarnição: defensores armados estão prontos a qualquer momento, totalizando aproximadamente 100 a 300 homens (ou equivalente). Existem múltiplas patrulhas armadas rondando o tempo todo.

Batalhão: uma quantidade aproximada de 1.000 defensores armados (ou equivalente). O povoado mantém equipamentos de defesa também.

Legião: o povoado é defendido por milhares de soldados armados (ou equivalente). Suas defesas são intimidadoras.

OUTROS RÓTULOS

Seguro: confusões externas não entram aqui até que os jogadores as tragam com eles. Idílicos e normalmente ocultos, esse tipo de povoado perde seguro se ele fosse perder ou diminuir algum de seus outros rótulos benéficos.

Religioso: uma divindade ou religião escolhida é adorada aqui.

Exótico: existem bens e serviços disponíveis que não são encontrados em outros lugares próximos. Liste-os.

Recurso: o povoado possui acesso fácil ao recurso informado (por exemplo, um tipo de tempero, um minério específico, algum peixe, uvas). Nele o recurso é significativamente mais barato.

Necessidade: o povoado possui uma necessidade aguda ou constante pelo recurso listado. Nele o recurso pode ser vendido por preços exorbitantes.

Juramento: o povoado fez juramentos com outros povoados listados. Normalmente, tais juramentos são de amizade e auxílio, mas podem ser mais específicos.

Comércio: o povoado comercia regularmente com outros povoados listados.

Mercado: muitas pessoas vão para o povoado comercializar seus produtos. Em qualquer dia, os itens disponíveis serão considerados muito acima dos normalmente disponíveis de acordo com sua prosperidade. +1 para abastecer.

Inimizade: o povoado guarda algum rancor contra os povoados listados.

Histórico: alguma coisa importante aconteceu aqui, escolha uma e detalhe, ou invente uma: batalha, milagre, mito, romance, tragédia.

Místico: alguém na cidade pode executar rituais místicos por um preço. Isso costuma chamar a atenção de outros personagens místicos. +1 para recrutar quando estiverem procurando por adeptos.

Divino: existe uma forte presença religiosa no local, talvez uma catedral ou monastério. Eles podem curar, e talvez até mesmo reviver os mortos por um preço, ou em troca de um favor (normalmente uma busca). +1 para recrutar sacerdotes aqui.

Guilda: o tipo de guilda escolhido possui uma forte presença no local (e geralmente muita influência também). Se a guilda estiver associada a algum tipo específico de servo, +1 para recrutar um servo do tipo.

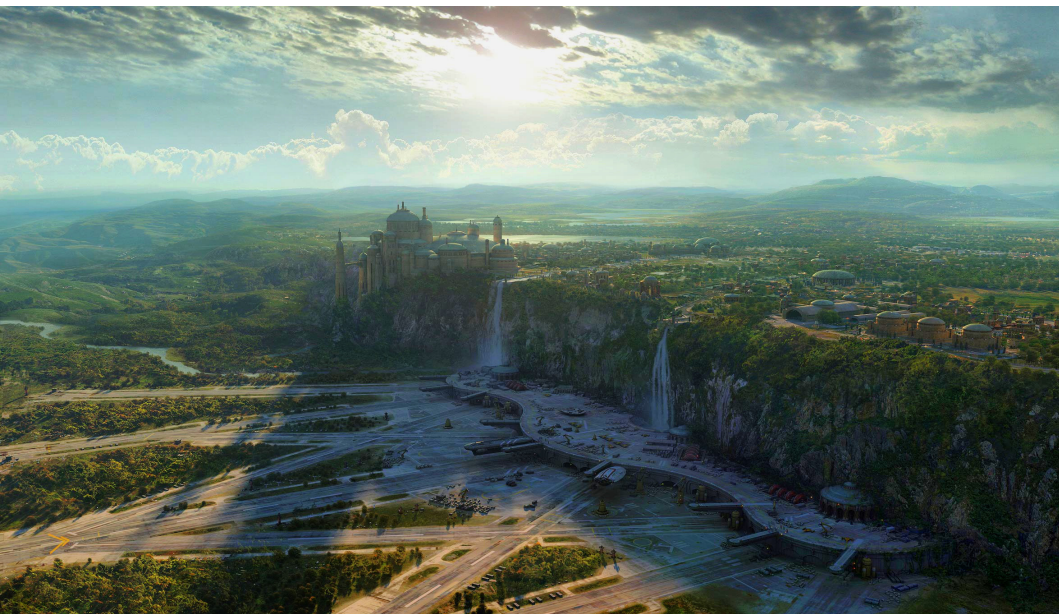
Personalidade: uma pessoa notável faz do lugar sua moradia. Dê a essa pessoa um nome e uma história sobre o motivo dela ser notável.

Ofícios: o povoado é reconhecido por sua excelência no ofício listado. Itens a ele relacionados são mais comuns e de maior qualidade do que o normal.

Terra Sem Lei: o crime é próspero, e as autoridades são fracas.

Mal: o povoado possui algum problema recorrente, normalmente um tipo de monstro.

Poder: o povoado mantém o controle sobre algum tipo de poder. Normalmente político, divino ou arcano.



LOCAIS INTERESSANTES

Universidades Alderaan

Locais de grande aprendizado teórico, e com conexões para desenvolvimento de habilidades práticas pela galáxia. As universidades Alderaan espalharam-se após sua sede ter sido destruída. Oportunizam aos estudantes uma progressão ímpar de diversas especialidades, ofertando aos estudantes abastados a chance de aumentar seus conhecimentos e contatos, um lugar ideal para alguém que almeja ser algo relevante na galáxia e ter influência.

IMPRESSÕES

- Corredores ornamentados com tapeçaria exibem hologramas dos grandes mestres;
- Bibliotecas iluminadas por letreiros suspensos em luz projetada, indicam títulos raros de eras passadas, protegidos por um avançadíssimo sistema de segurança;
- Um zelador atarracado e musculoso varre o chão com dois dos seus 6 membros, enquanto uma das cabeças observa a passagem de transeuntes, a outra sussurra com alguém que desaparece assim que é percebido.
- Estudantes discutem com vocabulário acadêmico se a Força existe ou não.
- Vozes de alunos entusiasmados se misturam aos sons de passos apressados;
- Pichações fazem referência a uma determinada facção, ou expressa frases de ódio;

RUMORES

- O Mestre Jedi Yoda escondeu o último holocron em uma das universidades da galáxia, tal artefato contém conhecimentos acumulados por milênios. Uma rede de contatos chamada DataSlicers, vende informações extremamente valiosas contidas nos arquivos das universidades.
- Uma vez por ano, o conselho de engenharia promove um concurso de invenções, o vencedor é premiado com uma quantidade impressionante de créditos, e ganha o direito de apresentar o projeto para o líder máximo vigente (da República ou Império).

QUESTÕES

- Quem participa ou participou das reuniões secretas ocorridas aqui, o que estão planejando?
- Quem quase foi pego pelos DataSlicers por carregar (conscientemente ou não) ou roubar um disco de dados criptografados por eles?
- Que descoberta recente pode representar um grande perigo se cair em mãos erradas? Quem descobriu e por que todos o evitam?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando encontrar a combinação perfeita e destravar o disco de dados dos DataSlicers, role +INT. Com 10+, um mapa holográfico se abre, revelando em detalhes a localização de um dos artefatos mais valiosos da galáxia (quem sabe o último holocron de Yoda...). Com 7–9, o mapa se revela, cheio de buracos distorcidos. Em um 6-, o disco codifica e reproduz uma espécie de vírus nanotecnológico que se instala dolorosamente no cérebro do portador, transmitindo sua localização e outros dados...



Florestas de Felucia

Se há um local que a natureza é deslumbrante e excêntrica, Felúcia é seu nome, tendo uma flora única, contando com diversas plantas primitivas e uma fauna perigosíssima e uma cultura de idolatria da força.

Muitos Mestres Jedi possuíam a tradição de levar seus padawans para um rito de passagem no planeta, testando suas habilidades na força com a sobrevivência e estadia no planeta hostil.

A população de Felucia são por sua maior parte exploradores e estudiosos da vida excêntrica do local, estudando sua fauna e flora, muitos não sobrevivem à experiência, é verdade, mas poucos desistem perante tal beleza.

IMPRESSIONES

- Gigantescos cogumelos coloridos de formas distintas exalam um odor peculiar, jamais sentido em outro lugar;
- Uivos e chiados são ouvidos assim como o constante chacoalhar das folhas das árvores;
- A força se manifesta em sua grandeza trazendo a tona tudo de melhor e pior no planeta, a fauna e flora tem suas dimensões aumentadas drasticamente (a força vital se manifesta em sua grandeza);
- Um pássaro monstruoso, combinando graça e voracidade ao bicar uma fruta, observa com hostilidade a quem passa);
- Em sua maior parte a floresta é intocada.

RUMORES

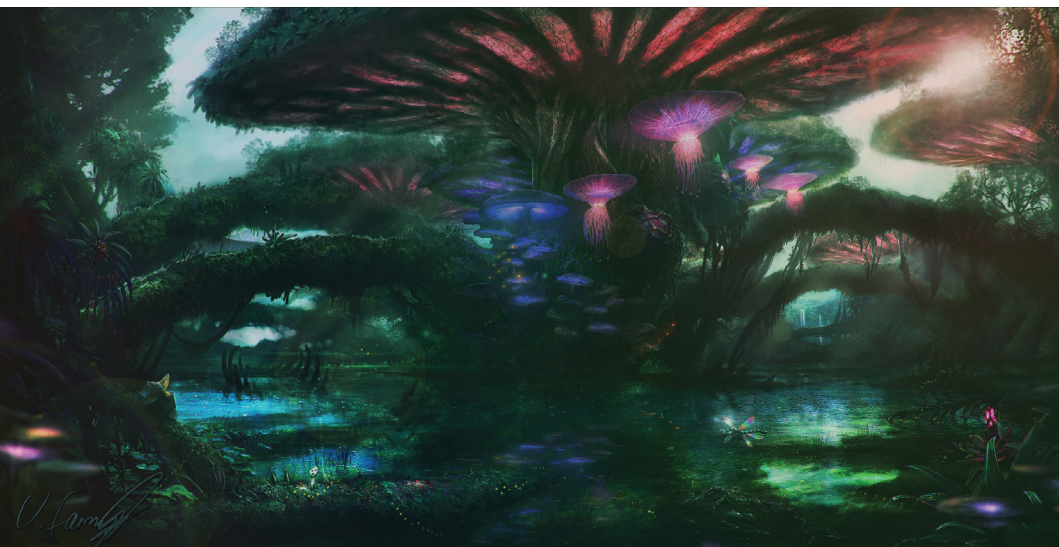
- Shaak Ti, uma antiga mestra Jedi, teria sido sepultada em Felucia devorada por um Sarlacc. Entretanto, a força trabalha de formas misteriosas. Há quem diga que a mestra simulou sua morte, e é capaz de controlar O Grande Sarlacc com o poder da Força através de sua ligação mental com ele.
- Existe uma extensa lista de plantas e animais que vem sendo contrabandeados de Felucia para toda a galáxia;
- Os famosos rituais de passagem de padawans são extremamente favoráveis no planeta, afluindo o melhor da Força em cada um, trazendo à tona grande poder escondido dentro da alma dos mais acanhados aprendizes. Há rumores de artefatos embebidos em força deixados propositalmente simbolizando cada um destes ritos.

QUESTÕES

- Quem descobriu o destino da Mestre Shaak Ti e que risco ela está correndo?
- Quem está contrabandeando uma determinada espécie de Felucia, deixando-a quase em extinção?
- Quem foi um dos aprendizes que passou pelo rito de passagem em Felucia e enlouqueceu?
- Quem jurou retorno após ser expulso do planeta, por tentar criar uma ambiciosa e destrutiva cooperativa madeireira?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando se conectar à força viva do planeta a fim de obter algum auxílio, role +SAB. Com 10+, a força misteriosamente o guia para encontrar o que procura. Com 7-9, o planeta o conduz a uma prova - o caminho se mostra tortuoso, difícil, ou cheio de perigos. Em um 6-, ecos dos seus piores pensamentos se espalham pelos nervos da floresta.



O Antigo Abismo

O Antigo Abismo é um poço Sarlacc sagrado localizado no planeta Felucia, o maior espécime de Sarlacc conhecido na Galáxia. Há uma cidade Feluciana entre os dentes e gengivas que se estendem quatro quilômetros em torno de sua boca. Os tentáculos do Sarlacc são tão grandes que conseguem arrastar os animais de grande porte como rancores para a boca da criatura.

IMPRESSÕES

- Uma cratera que causa grande desconforto, trazendo à tona sensações claustrofóbicas e vertigens inexplicáveis;
- Ao redor da cratera pendem tentáculos ressequidos de algo que pode ter partilhado a vida vista na fauna e flora de Felucia, algumas estruturas ósseas gigantes que se assemelham a dentes podem ser vistas em toda a cercania, quase que delimitando a cratera;
- Pessoas andam apressadas em seus afazeres e pouco notam quaisquer estrangeiros no local, excentricidade é uma marca forte em suas roupas coloridas e diferentes assim como tudo no planeta;
- O cheiro inebriante da vegetação exuberante parece não ser notado pelos habitantes da cratera, assim como alguns tremores que ocorrem de tempos em tempos, seguidos de um cheiro de podre que é facilmente notado no ar;
- Grunhidos e gritos de animais exóticos presos em gaiolas sendo comercializados se misturam com uivos e gemidos de seres diversos;
- A força é sentida em grande escala, quem consegue a sentir, sabe que algo não está certo no local onde essas pessoas vivem;

RUMORES

- O Sarlacc apenas está adormecido, esperando que uma força ancestral o desperte;
- Habitantes do poço tem tido dificuldades para lidar com o contrabando crescente da fauna local, dificultando sua sobrevivência;
- O rito para apaziguar o Sarlacc está próximo, algum tipo de sacrifício obscuro será necessário;

QUESTÕES

- Que tipo de rito é feito ao Sarlacc para que seu repouso não seja perturbado?
- Há dias o líder do povoado está desaparecido após ir a uma reunião com contrabandistas, quem foi o último a vê-lo?
- O que pode despertar o Sarlacc ancestral e trazer a tona sua fúria sobre Felucia?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando despertar a fúria do Sarlacc Ancestral e tentar escapar dos seus infinitos tentáculos, role + DES. Com 10+, o Sarlacc buscará outro alvo próximo mais fácil. Com 7-9, você tropeça, se retorce, ou fica horrorizado com o grito estarecedor do animal, marque uma debilidade que represente isso. Em um 6-, você é puxado com velocidade impressionante pelos tentáculos que o prendem com uma força descomunal, dê seu Último Suspiro a menos que sacrifique alguém com quem possua um Vínculo para ser arrastado em seu lugar.



Academia Trooper

"Sim senhor!!!" É definitivamente a frase mais ouvida neste local de treinamento militar, em Raithal, Carida, e Corulag. Boa parte de seus soldados são treinados desde a infância, mas sempre há lugar para pessoas desgarradas de toda sociedade que almejem juntar-se às fileiras dos famigerados "Cabeças de Balde", mas não os chame assim a menos que esteja procurando por problemas.

IMPRESSIONES

- Os gritos de comandos misturam-se com o pisotear da marcha coordenada e chacoalhar das armaduras e armas;
- Troopers transitam com ou sem seus simbólicos capacetes (fora da academia não usar a vestimenta completa é um desrespeito ao exército).
- Devido ao treinamento árduo, o cheiro de suor e sangue é sentido em todas as salas de treino;
- Com olhar desconfiado e hostil, assim são recebidos os não recrutas. É nítido o desprezo que os troopers (ou futuros) tem pelos outros e seus olhares são fulminantes;
- Em sua maioria as portas são lacradas, e seguem um estrito protocolo de segurança, mas o cheiro de equipamento novo que acabou de sair da caixa é notado por toda a instalação;
- Um comandante grita impropérios para os recrutas encorajando-os a seguir adiante mesmo em seu limite;
- Alguns droides médicos passam apressados, parece que vão ter trabalho árduo pela frente;

RUMORES

- A ligação entre as academias foi comprometida, a comunicação foi hackeada por um grupo que se opõe ao império;
- A matriz de clonagem dos troopers de elite foi roubada para fins indevidos, se não for recuperada, uma grande catástrofe pode ocorrer;
- Uma mobilização das academias contra o império pode ser sentida em toda a galáxia, mas a pior parte disso é que a intenção dos líderes desse movimento é promover a tirania dos sentinelas da morte (antigos mandalorianos radicais);

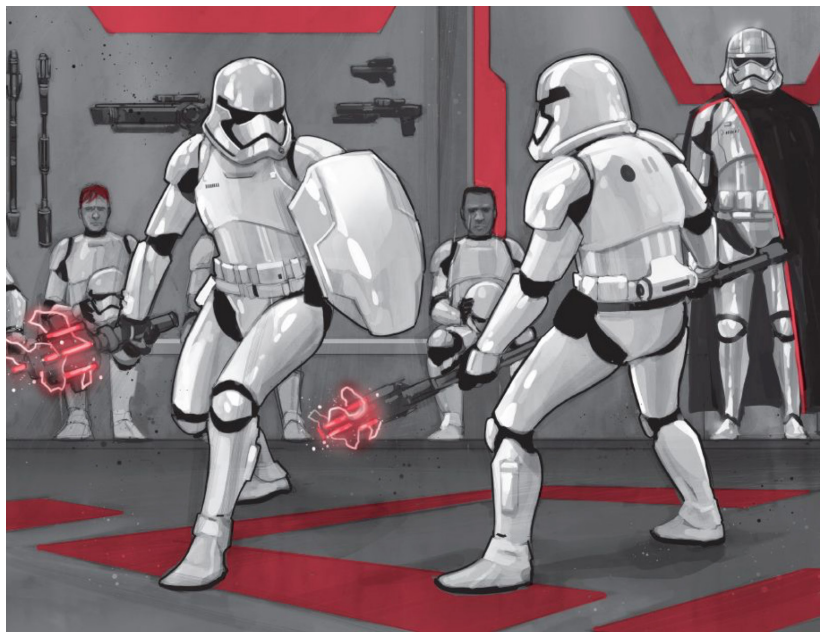
QUESTÕES

- Quem é o contato que conseguiria desviar armas para um excelente contrato de contrabando?
- Qual a localização de entrega da matriz de clonagem e quem o contratou para isso?
- Quem foi indicado para treinamento na academia, sujeito se infiltrar e fazer parte da maior força militar da galáxia?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando Recrutar na academia e espalhar que está procurando um ajudante para contratar, role:

- +1 se disser que está à procura de rebeldes fugitivos;
- +1 se disser exatamente o que pretende fazer;
- +1 se disser que a ordem foi dada por um superior de renome;
- +1 se disser que há chance de aumento de patente devido a missão arriscada.



Ruínas Jedi

Academias Jedi foram locais construídos pelos Jedi com o intuito de treinar seres sensíveis à Força aceitados para a Ordem Jedi nos caminhos do Lado Luminoso da Força. Os alunos estudavam praticamente todo o tempo aspectos do universo e respeito à vida acima de tudo, assim como desenvolviam grande sabedoria, clarividência, perícias de combate e estratégia militar.

IMPRESSIONES

- O ar puro e leve é algo notável nas instalações da academia, mesmo tanto tempo fechada;
- Sons ecoam pelos grandes salões outrora utilizados para treinamento dos Jedi, livros empoeirados e caídos de prateleiras esperam para serem estudados e catalogados novamente;
- Batalhas do passado deixaram marcas de blasters nas paredes e portas. Cortes profundos no metal indicam que alguma lâmina furiosa passou por ali;
- Vultos são vistos a todo momento como se tentassem lembrar quão forte a Força é neste lugar, como se ainda tentassem desempenhar suas atividades mesmo após se tornarem um com a Força;
- Alguns ratos Woompas caminham de forma despreocupada, não fazendo questão de se esconderem, como sendo donos do local;
- Apesar da tristeza, uma paz fora do comum exala das instalações;

RUMORES

- Há um holocron escondido que pode revelar a localização de artefato Jedi ancestral;
- Todos os templos possuem sondas vigiando-os para denunciar ao império qualquer tentativa de volta dos Jedi ao local;
- Um Jedi seduzido pelo lado negro guarda o templo, aguardando o momento de se afirmar com o lado obscuro da força, mostrando seu valor ao abater um oponente Iluminado;

QUESTÕES

Quem encomendou a busca de livros da antiga ordem Jedi, para serem resgatados do templo?

Quem é o mestre Jedi que foi visto aqui nos últimos tempos?

Quem ou o que se nomeia como Guardiã, e recomenda que vocês retornem imediatamente, a fim de não macular o templo?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Os Jedi que aqui viveram e treinaram são hoje unos com a Força. É notável a energia que tudo permeia, se mostrando mais desafiadora, forte e límpida. Quando passar um tempo sintonizando-se com a essência do local, libertando-se de amarras e sentimentos conflitantes, role +SAB.

Com um acerto (7+), seus pensamentos são inundados da ausência de emoção e a paz começa a emanar em seu interior. Avance uma seção para o Lado Luminoso, caso possua Uma Poderosa Aliada e descreva como resolve algum conflito interno, curando uma debilidade "Atordoado, Confuso ou Marcado", mesmo que sejam severas.

Com um 7-9, as forças do local revelam uma prova para sua libertação. O MJ fará algumas perguntas sobre seus conflitos internos.



Monte Dijandi

Um monte no planeta Otavon XII onde possivelmente habita a alma de um antigo mestre Jedi chamado Hylon, cujo poder foi extinguido por um misterioso sensitivo do lado negro. O monte é utilizado como local de peregrinação fervorosos na crença Jedi, e que acham que eles podem realmente trazer equilíbrio à galáxia.

IMPRESSIONES

- Enquanto se caminha no vale, onde o monte desemboca, ouvem-se sussurros a todo momento;
- A floresta à volta exibe um verde frondoso e vívido;
- O som do rio que segue na lateral do monte é alto o suficiente para todos notarem que não passarão sede na caminhada ao local de peregrinação;
- Um gato selvagem caminha preguiçosamente pela floresta sem notar quem esteja passando, parecem saber que são protegidos por algo maior que eles e não esboçam qualquer surpresa ou medo;
- No topo do monte uma tempestuosa energia emana, exalando fúria;

RUMORES

- Relatos dizem que o Jedi abatido no monte, ainda aconselha e media situações incômodas entre pessoas que buscam seu auxílio;
- O sabre de luz de mestre Hylon ainda está perdido na floresta ao redor do monte;
- A população local cedeu ao império, comunicando sobre todos que buscam o local, visando encontrar algum Jedi em fuga;

QUESTÕES

- Quem pagaria uma boa quantia de créditos por um sabre de luz lendário?
- Por que o Monte Dijandi precisa ser protegido (ou dominado) com urgência?
- Que informações o espírito do Mestre Hylon pode disponibilizar a respeito das atividades Sith?
- Como você obteve a localização do Santuário Hylon?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando peregrinar ao topo do Monte e se oferecer para cumprir uma missão a fim de resolver algum problema da região, descreva que resposta simbólica você recebe da natureza e diga o que você pretende fazer:

- Destruir _____, um terrível mal que se abate sobre essa terra;
- Defender _____ dos males que lhe afligem;
- Descobrir a verdade a respeito de _____;

Quando retornar após ser bem sucedido na missão prometida, escolha duas dádivas:

- Um senso de direção infalível que me aponta para _____;
- Invulnerabilidade contra _____ (por exemplo, disparos energéticos, lâminas afiadas, a Força, etc).
- Uma marca de autoridade para um povo;
- Sentidos que atravessem qualquer mentira;
- Uma voz que transcenda a linguagem;
- Ver-se livre da fome, sede e sono;
- Um toque que cura doenças.

O MJ lhe dirá qual voto ou quais votos deverão ser mantidos para que essas dádivas lhe sejam concedidas:

- Honra (proibido: truques e táticas covardes);
- Temperança (proibido: comilança, bebedeira e os prazeres da carne);
- Piedade (requer: realizar rituais sagrados diariamente ditados por Hylon);
- Verdade (proibido: mentiras);
- Hospitalidade (requer: dar conforto àqueles que necessitem, não importa quem sejam);



Sindicato

Tem alguma pretensão de se tornar um caçador de recompensas? Procure o Sindicato: Aqui há garantias de ser tratado melhor que um não associado, mediante pagamentos às vezes exorbitantes - mas quem disse que a vida de Caçador de recompensas é fácil, não é?

O sindicato providencia também uma vasta gama de armas, dados e informações sobre recompensas para os seus associados, assim como treinamento diferenciado.

IMPRESSIONES

- O Sindicato está em toda parte, agora mesmo você pode estar sendo vigiado por ele e não fazer ideia disto;
- Estações de trabalho estão espalhadas por todo lugar imundo e que abriga foras da lei por toda a galáxia, prontas a ser utilizadas para adquirir alvos e/ou equipamentos;
- A sua sede é um local misterioso, *"se te contar terei que te matar."* Essa é a resposta sumariamente obtida de um agente - que supostamente sabe sua localização;
- Um barman, um mendigo, um político, um policial; hoje em dia ninguém é acima de suspeita. Qualquer um pode fazer parte do Sindicato para monitorar atividades de interesse.
- "Paranóico? Como assim? É normal dormir sentado com as costas na porta, e o blaster só está destravado porque nunca se sabe quando podemos precisar, não é?";

RUMORES

- Algumas fontes dizem que há uma disputa interna ocorrendo no Sindicato;
- Indícios apontam que o Sol Negro tenta de todas as formas descobrir onde é a sede do Sindicato a fim de atacá-lo e aniquilar de vez a concorrência;
- Os Hutts sabem da localização do Sindicato, basta localizar os Hutts

QUESTÕES

- Por que os agentes do Sindicato estão perseguindo você?
- Quanto o Sindicato lhe ofereceu pela cabeça de _____? (*Escolha alguém com quem você possua um Vínculo*)
- Quem já foi uma recompensa, mas provou seu valor e hoje é um bom aliado?
- O que você obteve recentemente do Sol Negro que pode interessar ao Sindicato?

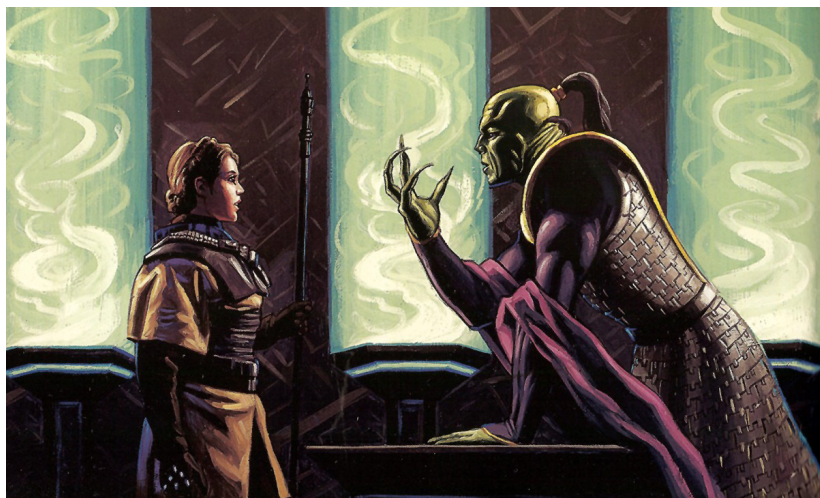
MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando estiver em busca de um alvo e utilizar os recursos do Sindicato, Role:

- ...+ CAR, se consultar diretamente um Agente do Sindicato;
- ... +INT, se acessar um terminal da ShadowNet para buscar as informações por conta própria.

Com um 10+ escolha 2, com um 7-9 escolha 1:

- A localização do alvo é conhecida;
- O alvo está desprotegido e de fácil acesso;
- Não há outros caçadores em busca do mesmo alvo;



Cantina de Mos Eisley

Um local insalubre de fato, mas pode-se encontrar boa bebida, algumas partidas de sabacc e contatos interessantes. Há quem diga que até alguns Jedi já passaram por aqui, mas uma regra é certa, atirar primeiro pode ser a diferença entre sair vivo ou morto aqui dentro, então olhos abertos, orelhas(ou antenas) ligadas ao redor e só mais uma dica, fique vivo!!!

IMPRESSIONES

- A poeira e o clima seco de Tatooine mal são aliviados, apesar da cantina fechada e com refrigeração;
- O cheiro de bebida velha e suor são inebriantes, assim como a fumaça vinda dos fumantes, que pouco se importam com o resto de seres que ali estão;
- Uma discussão acalorada ocorre alheia a tudo em volta. Um Aqualish é agarrado pelo colarinho por um Bith que começam uma briga por algo provavelmente fútil, enquanto o dróide atendente é ignorado - enquanto solicita em alto e bom tom para que as hostilidades cessem;
- *"Seu contato aparecerá mais cedo ou mais tarde, sente-se e tome uma bebida ouvindo nossa banda, esses caras tocam muito!"*, fala um Toydariano de barba por fazer e voz rouca;

RUMORES

- Não é raro ocorrerem aqui apostas "tudo ou nada". Partidas disputadas de Sabbacc podem render, quem sabe, uma nave ou algo bem valioso;
- Rumores sobre as atividades dos Hutts poderosos da galáxia podem ser achados pelo preço certo;
- Cuidado ao ofender alguém, e nunca, NUNCA mesmo deva dinheiro a um Hutt, você pode acabar congelado em carbonita ou mesmo ser assassinado por caçadores mandalorianos experientes em "cobrar" dos devedores... Porém, como evitar as oportunidades de Mos Eisley? Sempre há um contrabando a ser negociado e os Hutts frequentemente aceitam novos "funcionários", talvez o risco traga uma gorda recompensa em créditos;

QUESTÕES

- Qual seu contato aqui e porque ele está fugindo de você?
- O que de valor você pode apostar jogando Sabbacc?
- Como pretende mostrar seu valor para ser contratado pelo consórcio dos Hutts?
- Um estranho se aproxima e começa a falar uma língua estranha a seus ouvidos, ele tem olhos grandes e negros, é um Rodiano. Talvez ele o tenha confundido com uma recompensa, ou não, e aí... Quem atirárá primeiro?
- Seu velho amigo, um trapaceiro da melhor qualidade, está levando uma baita surra. Quem é o temido brutamontes ou pistoleiro que está fazendo isso?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Ter sucesso ao obter informações na Cantina pode ser algo perigoso, o risco talvez valha a pena, mesmo que provoque uma briga e você leve um tiro certo ou um braço amputado. Ao buscar informações na Cantina, role +CAR. Com 10+, Pergunte 2. Com um 7-9, Pergunte 1:

- Que negócio imperdível está para acontecer em Mos Eisley?
- Quem os Hutts estão caçando desesperadamente e por quê?
- Por que o Império está fazendo buscas por aqui?
- Tem coragem de testar sua mão? (CAR)

RODA DE SABBACC

Quando você entra em uma noite de apostas, role + CAR. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 1. Com um 6-, escolha um, mas as coisas saem muito de seu controle (o MJ dirá como).

- Você se dá bem, ganhando algum dinheiro ou favores;
- Ninguém suspeita que você roubou (tenha roubado ou não);
- Você faz um contato na mesa de jogo;
- Você não irrita a pessoa errada.







Templo Sith

A devastação paira em sua atmosfera e arredores, mostrando o poder da força que ali emana. Nem força da natureza conseguiu suportar tamanha maleficência. Ecos do passado são ouvidos, através de choros das crianças sensíveis na força - que eram obrigadas a ferir e agredir seus adversários todo o tempo durante o treinamento. Aqui só os mais fortes sobreviviam, seus sentimentos eram forçados ao extremo, objetivando unicamente a liberação das amarras da força e o poder Ilimitado.

IMPRESSIONES

- Próximo a entrada já é sentido um grande peso nos ombros que incomoda qualquer um que aproxime-se do templo, como uma aura pesada que os persegue;
- Há alguns movimentos de insetos, inclusive alguns venenosos, a sensação de estarem sendo vigiados é constante e incômoda;
- Alguns ecos de agonia são ouvidos e os mais preocupados passam a ser atormentados por mais e mais vozes(é onde o lado negro da força vê uma brecha para crescer, no medo!);
- Ouve-se um rosnado grave e olhos vermelho-brilhantes se acendem em meio à escuridão;
- Uma perturbação fora do comum exala das instalações, pode-se sentir a dor dos que viveram e mais ainda dos que morreram no local;

RUMORES

- Um fragmento de pesquisa que está no lugar mostra como prolongar a vida e pode ser a chave para uma vida eterna;
- Um guardião em pura força negra guarda o local, subjugando à morte quem o invade sem permissão;
- Ferramentas ancestrais de grande poder estão guardadas em salas perigosas, povoadas por animais selvagens possessos, que se apegam a elas pela energia que emanam;

QUESTÕES

- Quem organizou a expedição ao templo e o que foi dito sobre seus interesses?
- O que foi lhe oferecido em sussurros sombrios a caminho daqui - que você deseja tão profundamente?
- Quem escapou de você, procurando refúgio neste lugar?
- O que há aqui que jamais poderia cair em mãos erradas?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Quando agir com violência ou levado por emoções negativas (engatilhando Matar e Pilhar, Disparar ou Desafiar o Perigo por esses motivos), em uma falha, receba também Raiva 1.

Quando tiver Raiva 3, e explodir em fúria devido a influência do lado obscuro, descreva uma pessoa que você odeia e o porquê, então role +SAB. Com 10+, a lembrança some e você retorna a si como se despertasse de um pesadelo, apagando toda Raiva que você possui.

Com 7-9, você ainda mantém o controle, mas as emoções violentas o consomem, receba -1 constante enquanto estiver no templo e diminua sua Raiva em 1.

Com 6-, você perde o controle totalmente e o MJ descreve o que acontece. Quando se libertar do ódio e da influência do lado obscuro, apague toda Raiva recebida.



Submundo de Coruscant

- Domínios do Sol Negro

Considerada a maior ordem criminosa em operação na galáxia. O Sol Negro cobre grandes distâncias devido aos seus longos tentáculos, influenciando poderosos comandos através de suas armas preferidas: violência, extorsão e corrupção. O coração das operações deste sindicato fora da lei encontra-se nas raízes de Coruscant, nas partes baixas conhecidas como Submundo do Crime.

Aqui, milhares de criaturas povoam uma praça gigantesca que serve como ponto de tráfico de especiarias e até mesmo de armamentos, movimentando um mercado negro controlado por gangsters que tomaram setores inteiros e os transformaram em seus domínios há muito tempo.

Confrontos intensos entre a escória e os agentes da Força de Segurança de Coruscant ocorrem frequentemente no local. Porém, a intervenção da Brigada dos Justicars reprimiu o crescimento do Sol Negro por algum tempo, e mesmo assim, como uma fênix este sindicato sempre renasce das suas próprias cinzas.

IMPRESSÕES

- Paredes de edifícios e estabelecimentos pichados, ilustrando posições anarquistas e de protestos;
- Muitas vias de acesso que se ligam num emaranhado de locais secretos;
- Palco de ataques de policiais ou mesmo da Unidade Tática Especial da Força de Segurança de Coruscant;
- Saques visando lucro de gangsters locais ou tumultos envolvendo as forças de Segurança;

RUMORES

- Correm murmúrios que um terrível Lorde Sith ceifou a vida do líder Alexi Garyn, e isso iniciou uma guerra entre os Vigos do Sol Negro. Cada um deles agora procura um campeão para ser seu protetor.
- Lordes do Crime e Gangsters apontam o Príncipe Xizor como um novo líder do Sol Negro. Suas novas alianças começam a florescer, mas quem seriam os agentes que o servem.
- Informações sobre os passos da Rebelião valem ouro entre as fileiras do Sol Negro. Dizem que Xizor promete pagar muito bem por elas, ainda mais para aquele que trouxer informações sobre um príndigo usuário da Força.

QUESTÕES

- Uma diplomata da república estaria comercializando dados sobre a localização de uma base de tecnologia. Quem de vocês carrega essas informações consigo? Seria a chance de faturar algo com essa informação ou capturar a inocente diplomata em troca de créditos...
- Você sabe a verdade sobre a morte a Alexi Garin, foram os Lordes Sith, uma facção oposta ou um Jedi agindo por motivos particulares? O Sol Negro deseja descobrir isso custe o que custar.
- Quem seriam os agentes que servem o Príncipe Xizor? Estariam senadores ou quem sabe imperiais envolvidos numa traição?
- Um disco com informações da Rebelião surge durante um conflito, e logo depois um lorde trajado em negro deseja obtê-lo a qualquer custo. O que fazer, negociar com o lorde ou fugir e negociar com um contato que pagaria muito por essa relíquia?

MOVIMENTO DE MASMORRA NAS ESTRELAS

Negociando informações nas sombras do Sol

Quando estiver nos domínios do Sol Negro para obter informações ou usar as que detém como moeda de barganha, role +CAR. Com 10+, a manha que aprendeu nas ruas e seus instintos o levam até os agentes do Sol Negro discretamente, receba +1 adiante em Negociar.

Com 7-9 você encontra com os contatos criminosos, mas você está entre os leões e eles desconfiam de algo.

Com um 6-, você está em maus lençóis, pois não encontra os contatos que deseja e acaba se revelando. Você desperta a atenção de agentes da Unidade Tática Especial da Força de Segurança de Coruscant, devido a sua busca pelo Sol Negro.



CAPÍTULO VI



MONSTROS, INIMIGOS E DESAFIOS



IRMÃO DA NOITE

Grupo, Inteligente / 8 PV / Armadura 2

Armas Tribais (1d8+2 de dano, Corpo a Corpo, Poderoso)

Instinto: Lutar

Irmãos da Noite foram um grupo tribal de homens Dathomirianos subordinados pelas Irmãs da Noite. Eles viviam na aldeia Nightborther no lado mais longe do planeta Dathomir. O infame Darth Maul, aprendiz do Lorde Negro dos Sith Darth Sidious, nasceu como um Irmão da Noite.

"Eu lhe adverti. Os homens são fáceis de adquirir, difíceis de se controlar."

– Mãe Talzin.

- Planejar Emboscada;
- Provar sua força;
- Exibir técnicas marciais apuradas;



BRUXA DE DATHOMIR

Solitário, Organizado, Inteligente / 8 PV / Armadura 1

Armas Primitivas (1d8 de dano, Corpo a Corpo, Alcance)

Instinto: Manter-se em Equilíbrio Com a Força

As Bruxas de Dathomir (também referidas como qualquer Dathomirianas ou Dathomiri) foram um grupo de sensitivas à Força nativas do planeta Dathomir. Também eram conhecidas como Filhas de Allya em homenagem a sua fundadora, a Cavaleira Jedi Allya - banida para o planeta em torno de 600 ABY - e que elas consideravam como sua antepassada. Cada clã tinha um conjunto único de regras em relação sobre o uso da Força, mas todos os clãs mantinham uma regra acima de todas as outras: "Nunca ceder ao mal".

"Allya foi uma Jedi Cinzenta, e a Velha República não queria executá-la, por isso a exilaram com esperança de que ela se afastasse do lado negro."

- Luke Skywalker

- Usar os poderes ocultos da Força;
- Comunicar-se com os espíritos de Dathomir;
- Estabelecer contato mental;



IRMÃ DA NOITE

Grupo, Mágica / 8 PV / Armadura 1

Feitiços (1d10 de dano, Alcance, Próximo, Ignora Armadura)

As Irmãs da Noite são um grupo de Bruxas Dathomiri (normalmente exiladas de um clã) que usam o Lado negro da Força. Não são Sith e sim bruxas malignas e brutais de uma religião negra e distinta.

Instinto: Agir nas sombras

- Controlar a Mente dos Fracos;
- Reanimar os Mortos;
- Ressecar a vida;
- Comandar criaturas vorazes;

TAUNTAUN

Grupo, Grande / 8 PV / Armadura 1

Mordida (d6 de dano, Corpo a Corpo)

Qualidades Especiais: Suporta temperaturas baixíssimas

Instinto: Sobreviver

"Eu pensei que eles cheirassem mal só por fora!" –Han Solo Tauntans são uma espécie reptomamífera onívora nativas do planeta gelado de Hoth. É comum que sejam usados como transporte em Hoth. Foram encontrados em Hoth, um planeta gelado, durante a sua colonização pelos rebeldes.

- Mover-se com liberdade pela neve;
- Percorrer longas distâncias sob frio extremo



WAMPA

Solitário, Grande, Terrível / 16 PV / Armadura 2

Garras (d10+4 de dano, Poderoso)

Qualidades Especiais: Sobreviver em habitat de frio extremo

Wampa era uma raça de animais, habitantes das planícies do planeta Hoth. Quando em pé, wampas tinham mais de dois metros de altura. Eram predadores furtivos. O seu pelo branco era a camuflagem perfeita e, em Hoth, o vento uivante mascarava a sua aproximação até que fosse tarde demais. Esmagando com as suas garras, um wampa era forte o suficiente para partir o pescoço de qualquer um. Instinto: Caçar

- Farejar uma presa a quilômetros de distância;
- Surpreender vindo da neve;
- Quebrar ossos como gravetos.



BANTHA

Grupo, Grande / 10 PV / Armadura 2

Pisotear (d8 de dano, Corpo a Corpo)

Se sentir um tremor nos desertos de Tatooine, olhe rápido! se for um estouro de Banthas, foi bom ter te conhecido! Animais Leais e uma montaria excelente para terrenos diversos, estes grandalhões estão espalhados por toda a galáxia, florestas, desertos, montanhas, não importa...eles se adaptam e servem em locais distintos pela galáxia. "Banthas são animais imundos, eu não comeria animais imundos." –Mace Windu
Instinto: Defender-se

- Atacar com Chifres Poderosos
- Avançar num estouro de manada



TROOPER

Horda, Organizado, Inteligente / 3 PV / Armadura 1

Blaster (d6 de dano, Próximo, Distante)

"Irmãos de armas são irmãos para a vida toda." Na época do seu surgimento, os Troopers da República representavam o futuro da guerra. Muito superiores aos exércitos de Droides de Batalha, os troopers formavam a espinha dorsal da nova iniciativa militar da República que combatia as forças da Confederação dos Sistemas Independentes. Instinto: Seguir ordens.

- Impor ordem;
- Apreender desordeiros para averiguação;
- Chamar por reforços.



TROOPER DE ELITE

Grupo, Organizado, Inteligente / 6 PV / Armadura 3

Blaster (Corpo a Corpo, Alcance, d8 de dano, 2 penetrante)

"Lutar em uma guerra testa as habilidades de um soldado, defender seu lar testa seu coração." – Moral

Eles lideram regimentos troopers na batalha. Cada legião de troopers é coordenada por um sênior. Às vezes, porém, regimentos menores e batalhões são liderados por comandantes, como o Comandante Cody, que liderou o 212º Batalhão de Ataque. Instinto: Combater estrategicamente.

- Atrair o inimigo para uma armadilha;
- Combater com fervor;
- Instruir recrutas em batalha;



DRÓIDE ASSASSINO

Grupo, Construto / 8 PV / Armadura 3

Vibrolâmina Iônica (m[2d8] de dano 3 penetrante)

Qualidades Especiais: Escudo refletor

"Eu penso, logo existo. Eu destruo, logo resisto." – IG-88A.

Quando um lorde do crime ou político corrupto requisitam a eliminação de um indivíduo a sangue frio, eles depositam ou contratam um droide assassino para realizar a execução. Esses droides normalmente obedecem cegamente seus mestres, entretanto, há relatos de vários itens de série que recusam-se a seguir protocolos. É, eles são doidos mesmo. Instinto: Matar

- Atacar Impiedosamente;
- Restaurar Circuitos após destruído;
- Escanear formas de vida.
- Mirar com precisão milimétrica.

DRÓIDE DE BATALHA

Horda, Organizado / 3 PV / Armadura 1

Blaster de repetição (d6 de dano, Próximo, Distante)

"Roger, roger!" – Dróide de Batalha

"Coisas inúteis. Um maior perigo para nós que para os Jedi."—General Grievous Droides de batalha B1 foram os droides de batalha que completavam o exército droide da Federação de Comércio. Após a Federação ter se juntado à Confederação de Sistemas Independentes, eles se tornaram a maior parte da força de guerra da Confederação. Apesar de não serem capazes de pensar, os B1 eram talvez os soldados mais numerosos de sua época, e, diferentemente da maioria de soldados orgânicos, eles eram capazes de ação em meio-ambientes hostis como debaixo d'água ou no espaço. Mas isso era quase que feito redundantemente por sua estupidez. Instinto: Destruir

- Suplantar em Números
- Pedir Reforços







ESPIÃO KUBAZIANO

Solitário, Furtivo / 12 PV / Armadura 1

Punhal (d6 de dano, Mão, Corpo a Corpo)

"Ei, tenho a impressão de ter visto alguém nos espiando! Humm... Sério, eu jurava que tinha alguém aqui!" Os Kubaz, ou kubazianos, são insetívoros nativos do planeta Kubindi, situado na Orla Exterior. Reconhecidos como experts em espionagem, são recrutados em muitos dos conflitos que ocorrem na galáxia. Instinto: Trair e Dedurar

- Espreitar e colecionar informações
- Esconder-se na Multidão
- Libertar-se de uma prisão

COMERCIANTE TOYDARIANO

Grupo, Pequeno, Furtivo, Traíçoeiro, Inteligente, Mesquinho

6 PV / Armadura 0

Qualidades Especiais: Imune à manipulações mentais.

Os Toydarianos são uma raça de seres aviários nativos do planeta Toydaria. Possuem um temperamento forte, resistente aos truques mentais usados pelos Jedi, e exalam um odor semelhante ao de um tempero doce. Conhecidos pela fama de serem mesquinhos e mal-humorados, não pensam duas vezes antes de fazer um negócio vantajoso. Para eles. *Instinto: Obter Vantagem*

"Forasteiros. Eles pensam que não sabemos de nada." –Watto

- Passar a perna num desavisado;
- Negociar com maestria;



DRAGÃO KRAYT

Solitário, Enorme, Terrível / 18 PV / Armadura 5

Abocanhar (m[d10+5] de dano, Alcance, Próximo, Grotesco)

Qualidades Especiais: Furtivo no Deserto

Quando ouvir um urro no deserto, algo que parece um monstro cantando, corra e esconda-se, definitivamente sua vida depende do sucesso disso... Os dragões Krayt, também chamados de dragões touro, eram grandes répteis carnívoros, nativos do planeta Tatooine. Eles são bastante deificados tanto pelos Jawas quanto pelo Povo da Areia, e o último tinha uma mistura de medo e admiração por essas criaturas, e seu principal rito de amadurecimento envolvia matar um Dragão Krayt. Instinto: Matar para se alimentar

- Urrar anunciando sua chegada;
- Provocar medo com brutalidade;
- Destroçar em ira;



SARLACC

Solitário, Enorme, Terrível / 20 PV / Armadura 3

Bocarra com Dentes e Tentáculos (d10+7 de dano, Alcance, Próximo) Qualidades Especiais: Sistema digestivo aprisionador

O Sarlacc era um tipo de planta-criatura que poderia ser encontrada em diversos planetas pela galáxia. Não se sabe muito sobre esta criatura, era a única conhecida em termos de flora galáctica. Ela podia viver por dezenas de milhares de anos e se reproduzia por esporos. Um sarlacc podia ser encontrado no Grande Poço de Carkoon em Tatooine. O mesmo quase matou Boba Fett, que conseguiu escapar do estômago da criatura por pouco. Instinto: Emergir para Engolir tudo possível

"Em seu estômago vocês vão encontrar uma nova definição de dor e sofrimento enquanto são digeridos por mil anos." –C-3PO

- Emergir em destruição
- Aprisionar com seus tentáculos;
- Desmoronar um terreno;
- Dissolver a vítima durante anos;

GELAGRUB

Grupo, Grande / 10 PV / Armadura 0

Gosma Paralisante (p/2d6) de dano, Alcance)

Qualidades Especiais: Ventosas gosmentas

Quando precisar subir uma montanha e não dispor de equipamentos, procure um destes gosmentos de Felúcia. Os gelagrubs possuíam uma boca grande e acima dela encontravam-se os olhos alinhados verticalmente, e duas filas de pernas grossas que possuíam características "adesivas", que permitiram aos gelagrubs subirem ladeiras íngremes sem problemas. *Instinto: Grudar em superfícies*

"Argh, devo montar nesta coisa?" –Cabo Fives, Clone Trooper

- Rastejar em qualquer direção;
- Paralisar com sua gosma.

LEVIATÃ SOMBRIO

Solitário, Enorme, Mágico, Obscuro, Inteligente | 20 PV | Armadura 4

Garras colossais (m[d10+7] de dano, 3 penetrante)

Puro ódio convertido em poder, monstros de tamanho colossal, desenvolvidos para devastar vida por onde passa, acabar com tudo que considera mais fraco que ele mesmo. Leviatãs eram criaturas criadas a partir da Alquimia Sith e usadas em sua maioria para lutar e ameaçar mundos. *Instinto: Ameaçar Mundos*

- Engolir Ameaças
- Esmagar Seres Menores
- Causar Terror através da Força
- Eletrocutar com forças obscuras

LESMA DRAGÃO

Solitário, Enorme, Mágico, Mesquinho | 16 PV | Armadura 2

Baforada (d10+3 de dano, Alcance, Ignora Armadura)

"O motivo para elas se chamarem lesmas dragão é que podem cuspir fogo!" – Han Solo As lesmas dragão eram grandes criaturas cuspidoras de fogo que se alimentavam da rara especiaria lumni em ambos os planetas Hoth e Corulag. O fungo que produzia essa especiaria era a refeição favorita da lesma; essa dieta muitas vezes fazia com que elas crescessem até 20 metros e desenvolvessem uma pele verde como um tipo de armadura. Instinto: Incinerar coisas

- Queimar tudo à sua volta;
- Esmagar o que encontrar em seu caminho;







CAÇADOR DE RECOMPENSAS NOVATO

Grupo, Organizado, Inteligente | 6 PV | Armadura 1

Arsenal (d8 de dano, Corpo a Corpo, Alcance, Próximo)

Se por um lado caçadores de recompensas podem ser perigosos e altamente treinados para lidar com suas recompensas, talvez os novatos não devessem sair da academia antes de um belo curso intensivo, alguns deles tendem a se atrapalhar e atrapalhar os outros. *Instinto: Capturar*

- Recuperar uma Recompensa
- Subornar e Espionar

CAÇADOR DE RECOMPENSAS EXPERIENTE

Solitário, Traíçoeiro, Inteligente | 10 PV | Armadura 2

Arsenal (m[2d8+2] de dano, Corpo a Corpo, Alcance, Próximo, Distante)

Se alguém coloca sua cabeça a prêmio, muito cuidado! Eles virão te buscar mais cedo ou mais tarde, você é um Caçador também? Menos mal, eles não devem se meter com você... Pensando bem? Envolvendo alguns créditos a mais? Ele pode até esquecer que você é um caçador como ele. Os caçadores são sorrateiros e podem dar muito trabalho de despistar, alguns são tão obstinados que são capazes de colocar a vida em grande risco para capturar uma Aquisição. *Instinto: Capturar uma Aquisição*

- Estudar bem sua presa;
- Armar emboscadas;
- Escapar espetacularmente em situações críticas;
- Atacar com um arsenal incrível;

TIGRE NEXU

Grupo, Furtivo / 6 PV / Armadura 1

Mordida (d8 de dano, 1 penetrante, Corpo a Corpo)

Predadores quadrúpedes ágeis e ferozes, com quatro pequenos olhos acima da bocarra com dentes finos e extremamente afiados. Suas costas são perfuradas por espinhos longos, e sua cauda poderosa lhe ajuda a manter o equilíbrio enquanto ronda e pula para matar sua presa. Instinto: Dilacerar sua presa

- Atacar de onde menos se espera;
- Agarrar a presa num piscar de olhos;



RANCOR

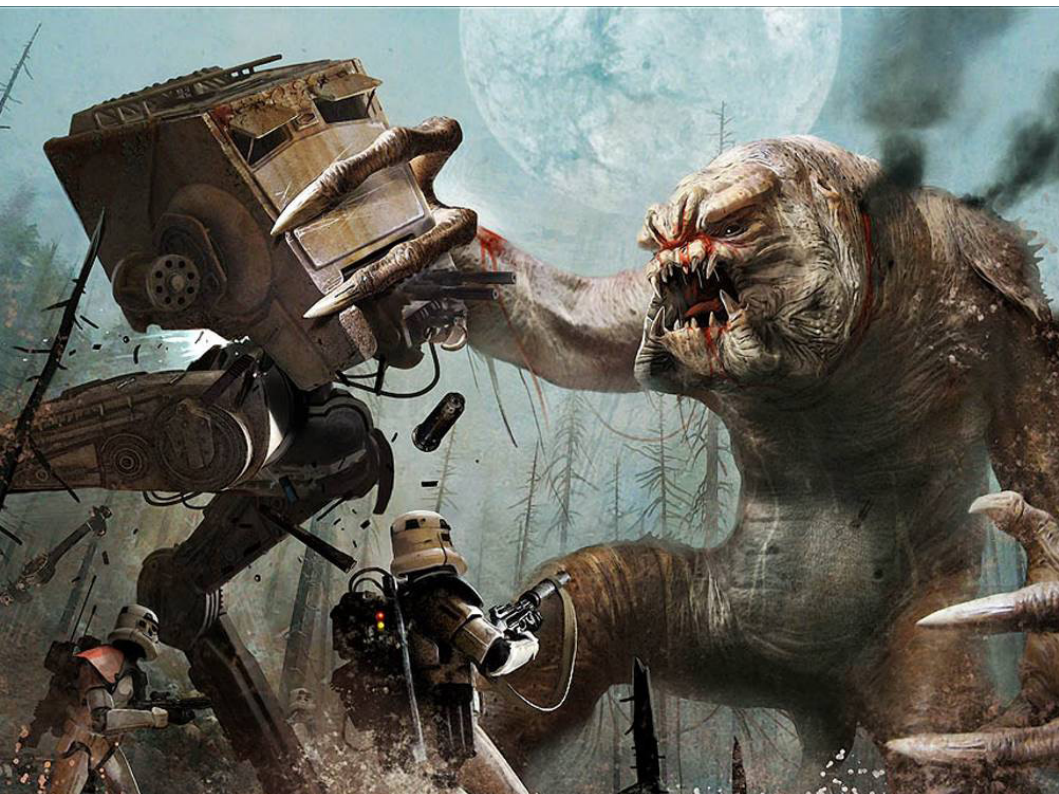
Solitário, Enorme, Terrível / 16 PV / Armadura 2

Garras (d10+5 de dano, 2 penetrante, Corpo a Corpo, Alcance, Grotesco)

Qualidades Especiais: Fúria implacável

Originados em Dathomir, são grandes e tem a face achatada e um bocarra cheia de dentes afiados, compridos como um braço humano e largos como seu tórax. Seus longos braços o permitem pegar presas a distância, e sua couraça é dura o suficiente para refletir tiros de blasters normais. Poucas criaturas são tão fortes quanto um Rancor furioso, e menos ainda vivem para dizer que enfrentaram um. *Instinto: Matar e se alimentar*

- Esmagar sem piedade;
- Dilacerar carne e metal;
- Perseguir a presa com voracidade;



GUARDA IMPERIAL

Grupo, Inteligente / 8 PV / Armadura 2

Bordão de Energia (m[2d8] de dano, Corpo a Corpo, Alcance)

Uma força especial, tirada do mesmo molde dos troopers, recebe treinamento avançado na Academia da Guarda Imperial Real, com exercícios mentais e físicos para os condicionar a serem leais até a morte ao Imperador. Com habilidades de combate de todos os tipos, são a verdadeira força de elite do Império. *Instinto: Proteger e Obedecer o Imperador*

- Proteger o Imperador com a própria vida;
- Apresentar técnicas de combate avançadas;



LORDE SITH

Solitário, Inteligente, Obscuro, Terrível / 16 PV / Armadura 5

Poder do Lado Negro (*m[2d12] de dano, Corpo a Corpo, Alcance, Próximo*)

Você já sentiu um calafrio na alma? Já teve um medo tão avassalador que preferiria arrancar a própria pele para afugentá-lo? A presença de um lorde Sith provoca sentimentos assim, o mal condensado, a ira pulsando em sangue corrupto, sua voz desequilibra tudo que você considera como verdadeiro. Ah! Como se não bastasse são exímios guerreiros. Maldade pura.

- Destruir crenças e manipular emoções;
- Invocar poderes obscuros da Força;
- Escravizar mentes;
- Realizar experimentos diabólicos.



MESTRE SITH

Solitário, Inteligente, Obscuro, Terrível / 14 PV / Armadura 4

Poder do Lado Negro (m[2d10] de dano, Corpo a Corpo, Ignora Armadura)

O Sith e seu aprendiz aguardavam no centro do salão. Meu coração tremeu quando os vi com os sabres crepitando em energia rubra, iluminados pelo feixe do luar que se acinzentava devido a poeira do templo abandonado. O mestre Sith aguardava. Ao meu lado, luzes verdes, azuis e laranjas se acenderam e a batalha começou. Despertei semi-morto... Tive que me arrastar até a nave, segurando as tripas que teimavam a sair. Em meus pesadelos ainda o vejo despedaçando os Jedis e nunca mais esquecerei o nome daquela figura demoníaca: Darth Vader...

- Menwu Tar, ex-caçador de recompensas

- Destruir crenças e manipular emoções;
- Invocar poderes obscuros da Força;
- Escravizar mentes;
- Demonstrar maestria e fúria com o Sabre de Luz.

APRENDIZ SITH

Solitário, Inteligente, Obscuro, Terrível / 10 PV / Armadura 2

Sabre de Luz (d8 de dano, Corpo a Corpo, Ignora Armadura)

"Medo. Medo atrai os que tem a temer... Os fortes... Os fracos... Os inocentes... Os corruptos. Medo. Medo é meu aliado."

-Darth Maul

- Agir guiado por pura fúria;
- Usar a Força improvisadamente em combate;
- Manipular mentes fracas com sugestões;







MESTRE JEDI

Solitário, Inteligente, Iluminado / 14 PV / Armadura 4

Poder do Lado Luminoso (m[2d10] de dano, Corpo a Corpo, Ignora Armadura)

"A Força está em todas as coisas...

E por toda parte, eu vejo sinais de mudança.

Um frio sinistro viaja no vento...

*A galáxia está inquieta, agora fogo vermelho incendeia os céus,
calcinando planetas.*

Eu devo cumprir a vontade da Ordem.

Onde eles quiserem ver, eu serei os olhos.

Onde eles quiserem golpear, eu serei a espada.

Quando eles quiserem acender a chama da verdade, eu serei a tocha.

Minha mente está límpida."

- Mestre Dai Alama

- Aconselhar sabiamente e acalmar emoções;
- Invocar poderes luminosos da Força;
- Libertar mentes;
- Demonstrar maestria e controle com o Sabre de Luz;
- Meditar profundamente;

ADEPTO DA FORÇA

Solitário, Inteligente, Iluminado / 10 PV / Armadura 2

Arma fortalecidas pela Força (d8 de dano, Corpo a Corpo)

"Nada é mais puro do que a essência da vida."

- Curandeiro Raj'ti

- Conectar-se a Força vital;
- Curar com energias puras;
- Proteger a fauna e flora.

POVO DA AREIA

Grupo, Organizado | 10 PV | Armadura 1

Gaderffii (*d6+3 de dano, Alcance, 2 Penetrante*)

Qualidade especial: Sobrevivência no deserto causticante.

O Povo da Areia ou Caçadores Tusken pertencem a uma raça não humana e nativa de Tatooine. São bárbaros, extremamente territoriais, hostis tanto a forasteiros quanto a imigrantes. São xenófobos e nômades por natureza. Astutos, perambulam pela região de Jundland surpreendendo presas desavisadas. Se organizam em clãs, vivendo em pequenos acampamentos que permanecem pouco tempo num mesmo lugar.

Eles utilizam os imensos Banthas como suas montarias, já que são capazes de carregar muita carga como armas, objetos brilhantes que os interessam ou apenas quinquilharia. A arma característica do Povo da Areia é o Gaderffii, uma maça com lâminas que termina numa extremidade pontiaguda e mortal.

Além disso, o Povo da Areia possui estranhos rituais de passagem para a vida adulta. O jovem caçador deve matar um Dragão de Krayt ou ser bem sucedido num ataque a um povoado. *Instinto: Lutar*

- Ataca ferozmente com sua Gaderffii para desmembrar;
- Se assusta fácil, mas volta em maior número;
- Sempre andam em fila para não revelar quantos são realmente;
- Surpreender vindo das rochas ou dunas de areia.





WALKER AT-AT

Terrível, Construto, Grupo, Enorme / Estrutura 16 / Blindagem 5**

Canhões Laser (d10+6 de dano, Próximo, Distante, Grotesco, Poderoso)

Qualidades Especiais: Transporte blindado para qualquer tipo de terreno.

Fabricado pelos estaleiros Kuat Drive e usado pelas forças imperiais, o AT-AT ou Transporte blindado para Todo Terreno é um veículo quadrúpede armado com quatro canhões laser, dois leves nas laterais e dois pesados embaixo da "cabeça"- o cockpit desta máquina de guerra. É controlado por um piloto e um artilheiro, além de um oficial que supervisiona a operação do veículo. Seu corpo gigantesco foi projetado para causar grande impacto psicológico além de aumentar a moral das forças que o acompanha. O AT-AT também é uma vantagem tática, esmagando as tropas rebeldes com seus pés imensos.

Devido a uma blindagem densa e entrelaçada, armas leves e médias são praticamente inúteis contra ele. O AT-AT é capaz de transportar quatro Speeder Bikes, 40 soldados imperiais e mais de uma tonelada de equipamentos. Seu espaço interno também pode ser modificado para transportar dois AT-ST Desmontados. *Instinto: Atravessar e esmagar as forças inimigas.*

- A blindagem é muito forte para os blasters! - Luke Skywalker tentando danificar os AT-AT na batalha de Hott - Star Wars V: O Império Contra Ataca.

- Explodir os geradores de energia ou alvos relevantes;
- Concentrar os tiros para um alvo específico;
- Esmagar alvos em solo como casca de ovo;
- Provocar temor nas forças inimigas com seu tamanho descomunal.

* Vide capítulo de Naves, equipamentos e artefatos



WALKER AT-ST

Construto, Grupo, Grande / 16 PV / Armadura 4

Canhões Blaster (d8+1 de dano, Próximo, Distante, Poderoso)

Qualidades Especiais: Transporte de reconhecimento para qualquer tipo de terreno.

O Walker AT-ST ou Transporte de reconhecimento para qualquer tipo de terreno, é ideal para patrulhar florestas e ambientes inóspitos para o Império. Não é tão imponente como o grande AT-AT, mas, é muito mais veloz. Pode alcançar 90 quilômetros por hora em superfícies planas e sem obstáculos, tudo graças a grande estabilidade gerada por seu Giro Estabilizador.

É controlado por dois pilotos, e o veículo está armado com dois canhões blaster montados no que seria o "queixo", além de dois lançadores de granadas de concussão montados nas laterais. Este veículo também pode ser destacado para escoltar os AT-AT em suas missões, eliminando qualquer força que tente interceptar estes grandes veículos.

Em várias batalhas que o Império travou ele contou com este veículo versátil, dentre as que mais se destacam são a Batalha nas Florestas de Endor e no planeta gelado de Hott. *Instinto: Escolta ou Missão de Reconhecimento.*

- Eliminar ameaças com tiros precisos de Blaster;
- Obter posição estratégica devido ao deslocamento;
- Surpreender adversários em meio a um conflito;
- Dispersar e provocar grandes estragos com granadas de concussão;



DESTRÓIER ESTELAR

Construto, Solitário, Nave Colossal / Estrutura 20 / Blindagem 5**

Artilharia Pesada (m[2d12]+5 de dano, Próximo, Distante,

4 Penetrante, Massivo)

Qualidades Especiais: Equipado com Gerador de Escudos e Hiperdrive.

#Relatório do piloto cadete da resistência, Ride Guntr >>

"Estávamos em vantagem, rechaçando a corja imperial em um ataque conjunto das forças da aliança rebelde e calamarianos. Foi quando aquela monstruosidade apareceu do nada, surgindo num vórtice do salto hiperespacial. O Destróier chamado Executor abriu suas comportas, liberando uma onda de Tie Fighters que se espalhavam como um enxame.

Ouvi apenas os gritos aterrorizados dos meus companheiros de academia enquanto nosso batalhão era dizimado."

Instinto: Obliterar as forças inimigas.

- Explodir os geradores de energia ou alvos relevantes;
- Concentrar os tiros para um alvo específico;
- Liberar uma salva de bombas de ruptura sobre um planeta;
- Provocar temor nas forças inimigas com seu tamanho descomunal.

* Vide capítulo de Naves, equipamentos e artefatos



TIE FIGHTER/X-WING

Construto, Grupo, Nave Pequena / Estrutura 5 / Blindagem 1**

Canhões Laser (d6+2 de dano, Próximo)

Qualidades Especiais: Equipado com Hiperdrive.

O jovem cheio de sonhos e ideais entrou na cabine do veículo, apelidado carinhosamente de "sucata". O piloto e sua nave já tinham passado por tanta coisa juntos que ambos agiam em comunhão perfeita, a sua frente disparos de blasters furiosos eram vistos do lado de fora do hangar, cruzando o espaço preenchido por explosões e movimentos velozes. Suavemente o jovem vestiu o capacete e zarpou. Hora do show!

Instinto: Obedecer ordens.

- Realizar incríveis manobras em combate aéreo-espacial;
- Realizar missões suicidas;
- Realizar um ataque coordenado;
- Alvejar o inimigo com perícia;

* Vide capítulo de Naves, equipamentos e artefatos



APÊNDICES



CODEX DE ESPÉCIES E REFERÊNCIAS



APÊNDICE M - O ACERVO

Há centenas de milhares de sistemas planetários em Masmorra nas Estrelas. Quase uma infinidade de espécies e pluralidades culturais, de gêneros e formas - seria impossível catalogá-las neste livro (procure acesso aos bancos de dados do Conselho de Pesquisa Arqueológica dos Kallidah).

Utilize o Codex de Espécies a seguir como referência, principalmente ao apresentar o jogo a fim de "Retratar uma galáxia fantástica". Não são apresentadas estatísticas (dê uma olhada nos Movimentos de Origem), e isso é proposital!

Vocês estão reimaginando Star Wars! Quando essa magia acontecer através da narrativa em grupo, e um jogador indagar sobre a espécie do seu PJ, faça perguntas: - Ok! Quer dizer que você é um Kel'doriano, o que há de peculiar nisso?

Dessa maneira, até um jogador que nunca assistiu, nem leu algo relacionado à Guerra nas Estrelas, se sentirá inserido no grupo, sem ficar intimidado por cânones. Assim, vocês também estarão trabalhando para "Preencher os espaços em branco" e "Ser fãs dos personagens".



Movimentos de Origem

Quando você criar um novo aventureiro, e definir sua espécie, etnia, ou herança cultural, escolha quaisquer combinações de elementos que sejam interessantes para você e os outros jogadores. O MJ deve fazer então, algumas perguntas para reimaginar o SW em suas mesas, por exemplo "O que é realmente peculiar para seu PJ, por ser dessa espécie?"

Em seguida, escolha 2 a 3 movimentos como ponto de partida, selecionando-os dos "movimentos de monstros" apresentados no Dungeon World, que mais se adequam a origem do PJ. É aconselhável que você crie os seus, usando como modelo as espécies e seus movimentos apresentadas neste apêndice.

Ao criar seus movimentos de origem, pense em como eles podem impulsionar a ficção quando forem usados. "Enxergar no escuro", "Respirar na água", "Sobreviver no vácuo", não são bons movimentos de origem, são características que definem seu PJ, tão importantes quanto "ele é musculoso". Entretanto, "Viajar pelo mar de memórias enquanto sugar um cérebro" ou "Ouvir sons distintos a uma distância impressionante" certamente o são.

Por exemplo, eu desejo jogar com um Caçador de Recompensas Dróide, construído por um engenheiro lunático do Império decaído.

Começo escolhendo o movimento do Golem de Ferro (do DW) "Utilizar uma ferramenta especial, ou adaptação embutida", representando as alterações feitas pelo engenheiro maluco, depois opto por "Mirar com precisão milimétrica" do Dróide Assassino (deste livro). Por fim, crio o movimento baseado na experiência do meu caçador em sua atividade: Escanear ondas de calor.

No começo da sessão ou quando sua origem/herança se fizer necessária, role +SAB. Com 10+, domínio 3. Com um 7-9, domínio 2.

Com uma falha, você ainda recebe domínio 1. Gaste domínio na razão de 1 para 1, a fim de realizar um movimento de origem.

Obviamente, ao definir sua espécie ou origem você detém quaisquer habilidades e fraquezas inatas dela: garras, asas, guelras, respirar na água e não no ar. Se você é um dróide, isso significa que não sentirá dor (a não ser que haja uma implementação para isso), e que precisará de reparos para recuperar seus PVs.



Masmorra nas Estrelas foi criado justamente para ser amplo e dar liberdade criativa aos jogadores, inclusive pra quem não tem ideia do que é Star Wars.

Na galáxia há um número infundável de espécies. Então, quando o grupo se sentar à mesa, é o Star Wars de VOCÊS que virá à tona.

A grande questão não é você, MJ, ter todas as respostas sobre todas as espécies do universo Star Wars de acordo com os cânones.

Isso é uma prisão gigantesca!

O que importa é fazer perguntas ao jogador e usar as respostas. Ok, ele quer ser um Devaroniano, maravilha! Mas... - E aí jogador, como é um devaroniano? Que característica dele é a mais peculiar?

Pronto, uma galáxia inteira de possibilidades se abriu. Ele pode dizer que um devaroniano é vermelho e os machos tem chifres, como demônios. Se já souber de alguma forma isso.

Ou ele pode ser alguém que nunca leu sobre o universo e dizer: Meu devaroniano tem pele pálida azulada e quatro braços. Ótimo, isso pode gerar um movimento de espécie interessante: - Manejar vários objetos simultaneamente com os 4 membros superiores.

Note que esse movimento pode trazer situações interessantes para a aventura.

Você continua perguntando: - Algo mais que torne sua espécie tão diferente da humana?

- Devaronianos respiram pela pele.

Ok, isso é uma característica natural, tal como andar, tem bastante significado na ficção, mas não cria um movimento de origem.

Mais alguma coisa?

- Não... Assim é o meu devaroniano.

O jogador em vez disso, poderia simplesmente responder: - Devaronianos parecem com humanos, mas tem orelhas mais pontudas e um couro avermelhado, seus olhos são de serpente.

MJ: Magnífico, agora sabemos como é um devaroniano. Isso não cria movimento de origem que pode trazer reviravoltas para aventura, mas tem bastante significado na ficção.

O jogador pode argumentar que leu em algum outro livro que Devarianos possuem +4 em Navegação ou coisas do tipo. Esqueçam a abordagem tradicional de bônus associados às espécies como se fossem perícias, o movimento de origem não é pra isso.

Em vez disso, escreva: - Guiar-se por um senso de localização quase sobrenatural. Pronto, sempre que isso for relevante para a história o movimento de origem é engatilhado e vocês jogam para descobrir o que vai acontecer.

E na hora de aplicar esse movimento de espécie? Eu não vou ter que dar ao PJ algum tipo de vantagem na rolagem? - Você pode perguntar.

Na verdade não é necessário, o exemplo dado traz um baita significado para a ficção. O devaroniano está pilotando algo e vai dar um salto no hiperespaco? Quando gastar um domínio ele evita que a viagem seja perigosa. Em seguida descreve como esse senso sobrenatural age.

Ele está perdido numa estação Imperial? Ao gastar um domínio o MJ dá a informação correta do lugar para onde eles desejam ir.

Os movimentos de origem descomplicam algo que surge na narrativa e avançam a história. Isso é MUITO mais poderoso para a ficção do que um bônus de +isso ou +aquilo.

Repetindo: Não usem como referência o método que jogos tradicionais tentam traduzir as espécies (dando bônus em perícias), isso é enfadonho. Perguntem-se: o que é realmente peculiar nessa espécie comparada aos humanos?

A resposta vai guiá-lo na criação espontânea dos movimentos de origem/espécie.





►► Bothana, Dróide, Gand, Humano



►► Xexto, Dresseliano, Chadra-Fan



►► Rodian (f), Trandoshan, Twi'lek, Wookie



►► Aqualish, Klatooiniano, Weequay



►► Chiss (f), Duros, Toydariano



►► Arcona (f), Gran (f), Chevin



►► Gotal, Quarren, Fallen (f)



►► Sakiyan (f), Nikto, Gank, Hutt



►► Drall, Celoniano, Humana Corelliana



►► Bothan, Dróide, Duros, Gran



►► Humana, Ithoriano, Mon Calamari, Sullustana



►► Cereana, Humano, Kel Dor (f), Mirialano



►► Barabel, Cereana, Anzat



►► Devaroniano, Besalisk, Ishi Tib



►► Anomid, Cathar, Elomi, Kubaziano



►► Noghri, Yvetha, Ryn



►► Gamorreano, Rakata, Weequay



►► Polis Massan, Quarren (f), Verpine, Cereano



►► Nautolan, Nikto, Zabrak



►► Dug, Squib, Shistavanen



►► Camasi, Clawdite, Dashade



►► Sluissi, Bith, Whiphid



Kyuzo



Kaleesh



Junker

Exemplos de Espécies e seus movimentos

BOTHANO

Cada camada da sociedade Bothana é baseada na aquisição, manipulação e utilização do conhecimento. Às vezes são associados aos Hutts e Twi'leks, mas os bothanos acham tal comparação ultrajante. Prestígio, e não riqueza, os motiva. A reputação de um bothano, é no fim do dia, tudo que ele tem.

- Comunicar-se com outro Bothano através dos pêlos;
- Ouvir sons distintos a uma distância impressionante;

DRÓIDE

Um rumor circula há tempos sobre “mundos mecanizados”, onde autômatos e ciborgues subverteram a ordem e governam sua própria sociedade. Não se sabe até onde isso é verdade...

- Transferir e consultar uma quantidade absurda de dados em um curto espaço de tempo;
- Analisar estruturas lógicas complexas.

GAND

Gands são uma espécie insetóide que possui um peculiar “sexto-sentido” para detectar rastros, o qual também é considerado uma doutrina religiosa. São excepcionalmente bons em “adivinhar” a localização de alguém através de métodos ritualísticos.

- Adivinhar ritualisticamente a localização de alguém através do tempo e espaço;
- Encontrar respostas científicas através de conexões ancestrais ou ritualísticas.

HUMANO

Humanos são a espécie sapiente mais populosa e comum da galáxia. É comum vê-lo em quase todo planeta conhecido, que lhes possibilite viver, enquanto realizam jornadas espaciais a procura de mais.

Assim como indivíduos de outras espécies, humanos são únicos pela diversidade cultural e individualidade que possuem. Não há peculiaridades interessantes em sua biologia, porém, podem ocorrer variantes, mutantes, capazes de coisas incríveis por motivos inexplicáveis.



RODIANO

Rodianos nasceram para caçar, originários de um mundo hostil que alimenta os instintos assassinos. Para aqueles com a cabeça a prêmio, a réstia de uma face verde afunilada ou do inconfundível odor pútrido, significa que um caçador de recompensas rodiano está no seu encalço.

- Encontrar rastros impossíveis;

Verpine

Verpine é uma espécie insetoide originária do campo de asteróides Roche. Mais conhecidos por sua aptidão tecnológica, foram considerados os melhores engenheiros de espaçonaves de toda a galáxia. Possuem olhos aguçados a ponto de conseguir detectar detalhes microscópicos de suas criações. Suas antenas tem nervos timpânico que pegam o som no ar a sua volta, elas também são sensíveis às ondas de rádio.

Enxergar o invisível;

Comunicar-se via rádio por dezenas de quilômetros;

ANZAT

Os misteriosos e perigosos Anzati são uma espécie humanóide sensíveis à Força, possuem dois tentáculos na face que os capacita alimentar-se dos cérebros de suas presas.

Os Anzati alimentam de substância viciante, que chamam de mar de memória. Eles também são conhecidos por serem assassinos mortais.

- Viajar pelo mar de memórias enquanto sugam cérebro sapiente;
- Paralisar as funções corporais de um cérebro invadido;
- Inserir memórias em um cérebro parasitado.



APÊNDICE N - REFERÊNCIAS

Star Wars é um universo de possibilidades. Onde ocorrem aventuras que possibilitam visitar planetas fantásticos, com dragões, cultistas e templos abandonados, assim como realizar missões em cidades distópicas, cyberpunk, onde megacorporações comandam e atuar nas sombras é a melhor maneira de sobreviver.

Também é um velho oeste espacial, com caçadores de recompensas, pistoleiros e vigaristas que resolvem ou solucionam seus problemas na cantina empoeirada mais próxima.

Utilize as referências a seguir como fontes de inspiração, permita-se preencher espaços imaginários. Garanto que sua viagem será mais divertida!

Filmes

Star Wars I - IX, Star Wars - Rogue One, Blade Runner 1 e 2, Dread (2012), Por um Punhado de Dólares, Três Homens em Conflito, Era uma Vez no Oeste, Por uns Dólares a Mais, Os Caçadores da Arca Perdida, O Hobbit, O Último Samurai, Os Sete Samurais, 47 Ronin.

Animações

Cowboy Beebop, Ghost in the Shell, Sword Art Online 2, Star Wars Rebels, Star Wars: The Clone Wars.

Livros e Revistas

Star Wars: Legado, Star Wars: Cavaleiros da Velha República, O Livro dos Sith, O Caminho Jedi, O Código do Caçador de Recompensas, Manual do Império, Star Wars: Kenobi, Star Wars: Um Novo Amanhecer, Star Wars: Troopers da Morte. Star Wars: Trilogia Thraw, Star Wars: Fronteira do Império RPG, Star Wars: Age of Rebellion RPG.

Jogos Eletrônicos

Star Wars - Knights of the Old Republic (MMORPG), Star Wars: The Force Unleashed Series, Star Wars Battlefront Series.

Jogos de Tabuleiro

Star Wars: Imperial Assault, Star Wars: Império versus Rebelião, Star Wars X-Wing, Star Wars Rebellion, Star Wars Destiny.







MASMORRA NAS ESTRELAS

Formato	14 x 21 cm
Tipografia	Museo (OTF), Xirod
Editorado em	Adobe Indesign CC

Numa galáxia muito, muito distante...

Masmorra nas Estrelas é um suplemento para Dungeon World, e traz regras elegantes a fim de impulsionar suas aventuras de Star Wars!

Divirta-se no papel de um Escolhido da Força, Comandante de tropas, Caçador de Recompensas, Engenheiro, e muitos mais! Explore planetas e participe de combates espaciais épicos além da sua imaginação.

Você e seus amigos poderão finalmente contar histórias de Guerra nas Estrelas como sempre sonharam.

Que a Força esteja com vocês!

