

Net-Book



Nexus d6
RolePlaying Game

STAR WARS

*“...Não há a morte,
há a Força”*



João Carlos F. Lucena

STAR WARS

*“...Não há a morte,
há a Força”*

Não há emoção, há paz

Não há ignorância, há conhecimento

Não há paixão, há serenidade

Não há a morte, há a Força

**Um Jedi usa a força para sabedoria e defesa,
nunca para o ataque.**

Código Jedi



A muito tempo atrás em uma galáxia muito, muito distante...

Vejo a superfície do planeta pelo visor de minha nave. O encontro foi marcado neste pequeno globo, afastado do centro da galáxia, para que não fossemos rastreados nem pelos ratos do Império, nem pela gente da república.

Ich é um Rodiano legal. Ele confia em mim porque a muitos anos atrás salvei a pele dele enquanto cumpria um contrato com um gangster chamado Gorjan. Aparentemente esse tal gangster está fornecendo armas e suprimentos para uma pequena resistência do Império. Meu amigo Ulien, um Cavaleiro Jedi que viaja comigo, e eu estamos agora trabalhando para a Nova República e precisamos saber se estas informações são verdadeiras e, em caso positivo, onde se encontra a base Imperial.

A minha nave pousa numa região afastada do centro comercial do planeta. Nós descemos ao solo e iniciamos a caminhada que duraria uma hora. Ulien parece incomodado com alguma coisa. Quando pergunto ele diz apenas que sente uma sensação estranha. Mais de uma vez fomos salvos pela premunição dele. Eu verifico meus blasters. Este Mercenário aqui não vai ser pego desprevenido.

Avisto o estabelecimento onde haverá o encontro, mas parece deserto. Parece que toda a maldita cidade está deserta. Só senti quando Ulien me jogou ao chão, evitando que o disparo de um rifle atingisse meu peito. Uma cilada. Droga. Ulien saca sua arma, uma espada laser, e ela mostra a lâmina de luz fazendo um barulho característico.

Eu grito, chamando a atenção dos quatro Stormtroopers. Ulien precisa de tempo para chegar a um deles. Saco minhas pistolas e disparo, derrubando o que estava em cima do prédio. Ulien alcança um segundo que tomba perante sua lâmina. O terceiro dispara em mim, ferindo minha perna. Sinto os analgésicos do traje trabalharem para estancar a dor. Disparo com os dois Blasters e queimo o peito do infeliz. Ulien chega ao último, mas não o ataca, usando o poder da Força para deixá-lo indefeso. Este nos dará as respostas que desejamos.

Jaden O'Kall

Mercenário da Nova República



Introdução

O mundo de Guerra nas Estrelas criou uma legião enorme de fãs no mundo inteiro quando a primeira (que na verdade era a segunda) trilogia passou nos cinemas. Um mundo muito distante, com uma tecnologia extremamente avançada mesclada a figuras típicas de fantasia medieval (o cavaleiro, vilão de armadura negra monstros, etc.), que atraiu a atenção de jovens e adultos pela sua pureza.

Neste mundo o bem e o mal estão muito bem definidos. Cavaleiros Jedi, imponentes e cordiais, defendem a paz e a justiça em toda a galáxia enquanto os perversos Sith tentam destruir e dominar tudo que os cerca. Em meio a tudo isso está a Força, uma energia mística (como a magia) que permeia tudo que existe e pode ser manipulada por uns poucos.

Enquanto a Força é disputada, os dois lados formam exércitos de poderosos soldados, tanto do lado do bem como do mal, prontos para disputar o universo palmo a palmo. Neste mundo, as possibilidades para aventuras são infinitas.

Convidamos você a representar o papel de um membro da República, lutando contra o Lado Negro da Força e seus agentes cruéis. **Star Wars** é um cenário de aventura para o sistema **Nexus d6**, no qual você irá encontrar todas as regras e ambientação para jogar neste mundo de Blasters e Sabres de Luz.

A Nova República

O Império caiu. Com a morte do imperador e a destruição de Darth Vader, o mais poderoso Lorde Sith que já existiu, o caminho da Aliança Rebelde estava livre para a reconstrução da antiga ordem. Focos do Império ainda existem em alguns planetas e alguns Sith tentam reerguer o poder do império. A ameaça de uma

novo Império paira no ar, mas a Nova República foi instituída e luta para acabar com os focos de resistência. Neste mundo em conflito você fará parte da Nova República, que possui como Presidentes Hans Solo e Leia Skywalker, agindo no exercito. Ou poderá ainda ser um membro da Academia Jedi, liderada por Luke Skywalker, e conhecer os caminhos da Força.

O cenário que propomos aqui é uma visão particular dos acontecimentos que ocorreram logo após o final do filme "O Retorno do Jedi". Baseamos-nos em alguns jogos de computador e, usando um pouco de imaginação, montamos o que seria a situação atual da galáxia. O Mestre pode, com os recursos deste livro, ambientar sua aventura em qualquer momento da estória deste universo.

Usando este Livro

Este cenário necessita apenas do livro de regras do sistema **Nexus d6**. Alguns elementos serão incluídos como as raças alienígenas entre outras coisas, mas mesmo estas inclusões seguem os padrões do sistema sem alterações.

Os Jogadores serão tipicamente pouco poderosos ou conhecidos e deverão ter as limitações de **Aventureiros (com 8 Pontos)**, mas o Mestre pode permitir que eles comecem com mais pontos (Campeões, Veteranos, Heróis,...) para criar uma aventura de maior poder.

Cabe ao Mestre definir quais Poderes, Restrições e Talentos serão permitidos no jogo, mas quase qualquer um deles pode ser utilizado se houver uma explicação aceitável. A Tecnologia é bastante avançada neste mundo, sendo comum existirem aparatos muito poderosos feitos de pura tecnologia.



A Magia neste cenário é representada apenas pela Força. Em termos de regra, apenas a Esfera Mental é permitida. O Mestre pode possuir NPCs que manipulem outras esferas, mas os jogadores não.

Bibliografia

Os dados captados para a criação deste suplemento foram adquiridos através das seguintes fontes:

<http://www.lucarsarts.com>

<http://www.jedcenter.com.br>



Os Jedi

Há milhares de anos os Jedi aprenderam sobre a Força e a estudaram, ganharam a compreensão que antes ninguém havia alcançado e aprenderam a manipulá-la com resultados fantásticos. Então juraram ser guardiões da paz e da justiça.

Eles se tornaram conhecidos e respeitados, sendo chamados de magos, filósofos, guerreiros, profetas... Foram tudo isso e mais ainda. Cedo, os Jedi perceberam a importância de seguir o caminho da luz, mas, apesar dos avisos, alguns deles cederam à tentação do mal. Por este motivo foi criado o **Código de Honra Jedi**, no qual se compromete a preservar a vida e lutar pelo bem, que cada cavaleiro deve seguir.

O código inclui as ações do Jedi e daqueles a sua volta, não sendo aceitável, para um Jedi, se associar àqueles que por vontade própria cometem o mal. O código de honra Jedi é a filosofia através da qual o lado luminoso da força se manifesta. Praticando atentamente as regras do código de honra um Jedi manterá sua paz interior, mesmo quando confrontado com o lado negro.

Um Jedi deve ter as seguintes características ou habilidades bem desenvolvidas:

Meditação: Um Jedi deve meditar sempre, para cada vez mais, estar unido à Força.

Treinamento: O Treinamento de um Jedi nunca se encerra, perdura para todo o sempre.

Lealdade: Um Jedi deve agir de acordo com a indicação de seu mestre. E este, de acordo com o Conselho.

Integridade: Um Jedi pode, e deve, oferecer conselhos as pessoas que precisam. Mas para isto, ele deve, antes de tudo, ser

honesto com ele mesmo, com a Força e ao Código Jedi

Moral: Um Jedi deve trazer justiça à Galáxia. Mas não julgar outros. Julgamentos provocam vinganças.

Discreção: Um Jedi não deve interferir na vida de pessoas comuns. Eles devem manter a ordem.

Bravura: Um Jedi deve estar preparado para lutar, render, fugir ou morrer.

Dependência: Um Jedi deve desenvolver suas habilidades físicas, como parte de todo um conjunto.

O Código Jedi

Código de Conduta ou Código de Honra Jedi foi criado para prevenir que jovens aprendizes acabassem trilhando o caminho negro da Força. Ele é ensinado pelo Conselho Jedi a milhares de gerações, e estima-se que foi criado por filósofos que, antes de se tornarem o que conhecemos como os Cavaleiros Jedis, se especializaram em dominar e interagir com a Força.

Não há emoção, há paz

Não há ignorância, há conhecimento

Não há paixão, há serenidade

Não há a morte, há a Força

Um Jedi age para preservar a vida, matar é errado

Um Jedi serve aos outros mais que a ele mesmo, para o bem da Galáxia

Um Jedi sempre procura aprimorar-se através de conhecimento e treinamento

Um Jedi usa a Força para sabedoria e defesa, nunca para o ataque.





Na essência, ele ensina como viver em harmonia com a Força. Um Jedi nunca deverá usar a Força para obter ganhos pessoais ou vantagens. Ao contrário, o Jedi usa a Força para obter conhecimento e sabedoria. Raiva, medo, agressão e outros sentimentos negativos levam ao Lado Negro; desta forma, o Jedi só é encorajado a agir quando estiver em paz e em harmonia consigo mesmo.

O Jedi sempre é encorajado a encontrar soluções não violentas, sempre que possível. Ele deve agir pela sabedoria, usando a persuasão, consenso e diplomacia sempre que possível. Mas quando estes não são suficientes, ou para proteger a vida, o Jedi se permite partir para o combate na tentativa de resolver situações de perigo. Apesar do combate ser, em muitas vezes a melhor opção, ele nunca deve ser usado como a primeira opção.

A Força

A Força é um campo de energia gerado por todas as criaturas vivas. Ela cerca e une tudo, mantendo a Galáxia coesa e estável.

Existem dois lados da Força. Paz, serenidade e conhecimento são o lado lumino-

so, ou o lado branco, enquanto o lado negro, ou lado escuro consiste de raiva, agressão e medo. O Universo é um lugar balanceado: vida e morte; criação e destruição; amor e ódio. Portanto, os dois lados da Força são partes de uma ordem natural.

Para o Jedi, o que importa é que a Força está entre nós. A natureza da Força está escondida da maioria, que não podem compreendê-la como compreendem a natureza física do universo. Tecnologia é útil, mas também é previsível e controlável, já a Força é parte integrante da própria vida!

O Jedi deve aprender a sentir a Força, nele e em sua volta, através dela, ele poderá ouvir o que outros não ouvem, cheirar e ver além de qualquer limite natural!

Até os que não acreditam na Força são inconscientemente afetados por ela. Eles não sentem o fluir dela, porém estão dentro do seu campo de ação. Alguns chamam isto de sorte, outros de sobrenatural e outros de mágica ou destino, mas é a Força. Um Jedi também é afetado pela Força, mas aprende a controlá-la e a usá-la de acordo com sua vontade, através de seus poderes.



As Raças

O universo de **Star Wars** é povoado por inúmeras raças alienígenas, portanto seria impensável declarar todas elas aqui. Nós reunimos uma lista das mais comuns e influentes para serem usadas como personagem. É possível utilizar qualquer raça neste mundo, até as do livro básico, pois como existem inúmeros planetas, existem inúmeras formas de vida.

- Os *Noghri* são conhecidos por sua fúria insana. Eles se lançam na batalha sem pensar em sua segurança. Esta característica é igual à Restrição **Loucura: Suicida**.
- Os *Noghri* possuem um olfato muito apurado, podendo perceber nuances de odores como os cães. Esta característica é igual ao Talento **Faro Ampliado**.

• • •



Noghri (0 Pontos)

É uma raça de seres humanóides de pele escamosa, semelhante a um lagarto, em tons variando do verde musgo para marrom. Os Noghri são guerreiros ferozes e resistentes, herança recebida devido a séculos de guerra em seu planeta natal que foi completamente devastado, tornando-se excelentes soldados para ambos os exércitos. Apesar de sua natureza violenta, os Noghri são leais e inteligentes. A maioria dos membros desta raça tornaram-se Mercenários ou Caçadores de Recompensa após a destruição do seu planeta.

Traços Raciais:

- *Noghri* recebem um bônus de +1 em **Força** e +1 em **Defesa**.



Twi'lek (1 ponto)

É uma raça de humanóides altos e esguios que possuem a pele sedosa e macia. Sua coloração pode variar em todos os tipos de cores possíveis. A característica física mais marcante desta raça é um par de tentáculos que nascem na base de seu crânio. Os Twi'leks apreciam muito seus tentáculos, sendo motivo de orgulho e ostentação para eles. As Fêmeas desta raça foram, durante anos, escravizadas por gangsteres intergalácticos, contribuindo assim para o ingresso de vários Machos nas fileiras do exército da Nova República.



Traços Raciais:

- *Twi'leks recebem um bônus de +1 em **Habilidade** e -1 de **Energia** (esta penalidade não reduz os PVs).*
- *Por sua beleza e graciosidade os Twi'leks são uma das raças mais bem quistas do universo. Esta característica é igual ao Talento **Reputação**.*

• • •



Wookiee (0 Pontos)

É uma raça de humanóides grandes e peludos, provenientes de um planeta florestal destruído durante a expansão do Império. São seres altos e fortes, sendo uma visão impressionante para a maioria das outras raças. Sua característica mais marcante é sua lealdade, eles nunca abandonam um verdadeiro amigo. Apesar de sua aparência selvagem e incapacidade de assimilar outros idiomas, são seres inteligentes. A maioria dos indivíduos desta raça tornaram-se piratas na época do império, devido a sua grande perícia em consertar naves e máquinas.

Traços Raciais:

- *Wookiees recebem um bônus de +1 em **Força**, +1 em **Energia**.*

- *Wookiees sempre são leais aos seus amigos e nunca vão abandonar um companheiro a quem considera. São capazes de dar a própria vida para salvar um amigo. Esta característica é igual à Restrição **Código da Lealdade**.*

- *Apesar de serem inteligentes, os Wookiees não conseguem assimilar a linguagem nem a escrita de outras civilizações. Esta característica é igual à Restrição **Inculto**.*

- *São muito hábeis em reparar máquinas, veículos e robôs. Apesar de provirem de um planeta florestal, possuem um grande avanço tecnológico em suas armas, veículos e equipamentos. Wookiees recebem +1 em **Testes de Reparos**.*

• • •



Zabrak (1 Ponto)

É uma raça de humanóides muito semelhante aos humanos, exceto por dois detalhes, seu crânio é rodeado por uma coroa de chifres e seu rosto apresenta desenhos semelhantes a tatuagens. As tatuagens são como uma impressão digital, não existem dois Zabraks com o mesmo desenho. Os chifres desta raça são motivo de orgulho, eles são afiados ou adornados com anéis para representar a força e majestade da raça, afinal os Zabrak consideram que já nasceram "coroados". Guerreiros

ros por natureza, são extremamente ágeis em combate.

*muita dificuldade de respirar. Esta característica é igual à Restrição **Dependência: Gás**.*

Traços Raciais:

- *Zabraks recebem um bônus de +1 em **Habilidade**.*
- *Zabraks são imponentes e assustadores, sabendo impor sua vontade com facilidade. Eles recebem +1 em Testes de **Intimidação**.*

• • •



Kel Dor (1 Ponto)

É uma raça de humanóides de aparência assustadora, seu rosto é recoberto com uma máscara respiratória. Nativos de um planeta de atmosfera ácida, os Kel Dor não conseguem respirar o oxigênio existente na atmosfera comum, por isso usam uma máscara capaz de converter o oxigênio e outros gases existentes em um gás “respirável”. O sangue dos Kel Dor é ácido para a pele humana, devido ao seu organismo atípico.

Traços Raciais:

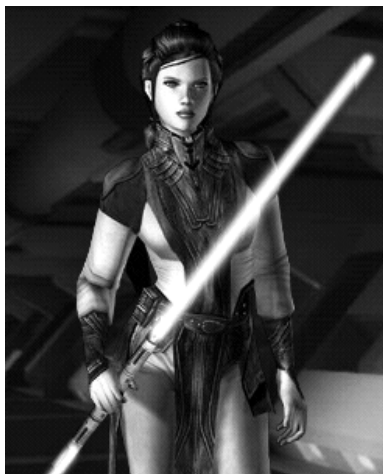
• *Kel Dors recebem um bônus de +1 em **Força** e +1 em **Habilidade**.*

• *Kel Dors não podem respirar oxigênio em abundância. Para isso eles utilizam uma máscara de conversão. Sem a máscara eles têm*



As Classes

Em um universo onde duas forças estão em conflito, heróis são mais que bem vindos. Eles são necessários. Você vai fazer parte do exército da Nova República, ajudando-o a restaurar a ordem da galáxia novamente.



Padawan Jedi

Custo: 5 pontos

For 1, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 1

Poderes: Arma Afiada: CaC (1pt); Desviar Disparos (1pt);

Restrições: Código: dos Heróis, da Honestidade (-2pts);

Talentos: Detectar Magia; Especialista em Laser/Luz; Diplomacia; Etiqueta; Reputação;

Magia: Mental 1

Efeitos: Conexão 1, Cura 1, Movimento 1

O Padawan é um aprendiz de Cavaleiro Jedi. Ele ainda não compreende a Força completamente e, portanto, precisa ser guiado e ensinado. O mestre de um Padawan é responsável por seus atos, mas também é senhor de seu destino, podendo excluí-lo da academia caso considere necessário. Normalmente o Padawan é sele-

cionado para o treinamento ainda criança, exceto por alguns casos raros, para que ele possa compreender e assimilar o Código Jedi como parte de seu caráter.

O treinamento de um Jedi inclui deste combate e uso da Força até a forma correta de se portar e dirigir para com as pessoas e autoridades. A arma do Jedi é o Sabre de Luz, uma espada feita de luz limitada por um campo magnético. Esta arma é extremamente perigosa e, se usada por mãos inábeis, pode fazer com que o próprio alvo se machuque. Por todos estes motivos o Jedi é respeitado pela sociedade como um campeão do bem.



Infiltrador

Custo: 5 pontos

For 0, Pre 2, Hab 1, Def 0, Ene 1

Poderes: Invisibilidade (1pt);

Restrições: -

Talentos: Memória Fotográfica; Crime; Furtividade; Investigação; Lábia;

O Infiltrador é um dos mais corajosos soldados da Nova República. Ele tem a missão de entrar SOZINHO no foco do inimigo para obter informações ou frus-



trar os planos do Império. Para auxiliá-lo em suas tarefas, o Infiltrador possui um aparelho especial capaz de dobrar a luz ao seu redor e deixá-lo invisível.

Como não pode contar apenas com sua "invisibilidade" o Infiltrador é treinado para ser silencioso e versado nas artes criminosas (vai que ele precisa arrombar uma porta), assim como a gravar mentalmente informações importantes. Sua arma preferida é o Blaster, por ser pequeno e de fácil ocultação.



Mercenário

Custo: 5 pontos

For 0, Pre 2, Hab 1, Def 0, Ene 2

Poderes: Ataque Poderoso; Dist (1pt);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Especialista em Laser/Luz; Esportes; Intimidação; Pilotagem; Rastrear;

O Mercenário é um guerreiro poderoso que vende seus serviços ao lado que pagar mais. Não que eles sejam maus, mas tem um código de conduta próprio. A Nova República não gosta de empregar estes soldados, mas pelo menos eles não estão soltos para servir ao outro lado.

Com uma vida tão arriscada, não é de se estranhar que o Mercenário comumente seja mal-quistado pelas pessoas que conheceu. Como também não possui um caráter muito definido (quem paga mais é que

manda), ele não consegue manter amizades por um longo período, e acabam vivendo sozinhos.

O arsenal de um Mercenário está entre os mais vastos. Ele procura manter armas específicas para cada tipo de tarefa que executa. O mais comum é um tipo de Rifle Laser capaz de efetuar disparos mais potentes.



Soldado

Custo: 5 pontos

For 0, Pre 1, Hab 1, Def 2, Ene 1

Poderes: -

Restrições: -

Talentos: Computação; Condução; Direito; Esportes; Sobrevivência;

O Soldado é o típico combatente que integra os exércitos da Nova República. Ele é responsável por manter a paz na Galáxia e a ordem em todos os planetas afiliados. Seu treinamento inclui o conhecimento dos veículos, tecnologia e leis locais dos principais planetas. Além disso, um soldado é levado ao extremo de sua resistência em provas de sobrevivência antes de ingressar em qualquer missão.

As armas mais comuns utilizadas pelos soldados da Nova República são os Blasters e Rifles Laser.

Inimigos e Aliados

Para que um herói ganhe fama e se torne uma lenda em toda a galáxia, é necessário que ele enfrente perigos e desafios. Esta seção se refere aos NPC's que o mestre pode usar para compor sua aventura. Várias épocas diferentes estão misturadas aqui como os **Sith Troopers**, que existiram antes do **Episódio 1**, ou os **Stormtroopers**, que já vieram entre o **Episódio 3 e 4**.

Você pode, como Mestre, escolher em que período histórico se desenvolve a aventura e usar os elementos aqui disponíveis. Não se preocupe com a coerência histórica pois o que importa é a diversão.

O Império

O Império é o maior inimigo da Nova República. Apesar da queda do imperador ainda existem inúmeros focos de resistência destes militares e eles são comandados por Sith Lords. A sombra de um novo Imperador ainda assola as mentes dos rebeldes.

Piloto Imperial: Eles são os homens por dentro das TIE Fighters. Os pilotos são letais quando estão dentro de suas máquinas de guerra, mas não oferecem grande desafio fora delas.

Stormtrooper: Criados à partir de um Caçador de Recompensas muito famoso em sua época, Jango Feet, estes soldados são clones perfeitos que possuem o mesmo vigor e resistência física do original, mas não possuem a experiência.

Líder Trooper: Quando um Stormtrooper se destaca por seus atos ou por sobreviver a um grande perigo, ele pode se tornar um Líder, passando a ter uma pequena tropa ao seu comando.

Capitão: Estes são os diplomatas imperiais. Eles são responsáveis por comandar

inúmeras tropas de soldados, definindo suas missões e mantendo o controle sobre elas.

Almirante: Este é o maior cargo militar que alguém pode alcançar no Império. Os Almirantes são os estrategistas que definem as manobras do império como um todo. Cada grande nave imperial possui entre um e três Almirantes.



Piloto Imperial

Humano; Médio; 4pts;

For 0, Pre 1, Hab 2, Def 0, Ene 1

P/R: -

Tal: Pilotagem; Reparos; Visão Noturna;

CaC: -

Dist: Blaster 1d6-2 (laser)

PVs: 1d6(3); ND: 7;



Stormtrooper

Humano; Médio; 6pts;

For 0, Pre 3, Hab 1, Def 1, Ene 1

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Sobrevivência; Visão Ampliada; Visão Noturna;

CaC: -

Dist: Rifle Laser 1d6 (laser)

PVs: 1d6(3); **ND:** 8;



Líder Trooper

Humano; Médio; 8pts;

For 0, Pre 3, Hab 1, Def 2, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Pron-tidão; Sobrevivência; Visão Ampliada; Vi-são Noturna;

CaC: -

Dist: Rifle Laser 1d6 (laser)

PVs: 2d6(7); **ND:** 9;



Capitão

Humano; Médio; 10pts;

For 0, Pre 2, Hab 3, Def 2, Ene 3

P/R: -

Tal: Computação; Diplomacia; Direito; Eti-queta; Investigação; Lábia;

CaC: -

Dist: Blaster 1d6-1 (laser)

PVs: 3d6(10); **ND:** 9;



Almirante

Humano; Médio; 12pts;

For 0, Pre 3, Hab 3, Def 2, Ene 4

P/R: -

Tal: Perícias: Computação, Diplomacia, Direi-to, Etiqueta, Investigação, Lábia;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Blaster 1d6 (laser)

PVs: 4d6(14); **ND:** 9;

Os Sith

Não há paz, há raiva.

Não há medo, há poder.

Não há morte, há imortalidade.

Não há fraqueza, há o Lado Negro.

Eu achei a verdadeira vida, na morte da Luz.

Por trás do Império e de quase todo o mal que permeia o universo está o Lado Negro da Força. Ele corrompe as mentes, ganhando poder com sentimentos como raiva, traição, mentira, vingança, ódio, indiferença, etc. Os Sith são os senhores do Lado Negro. Eles manipulam a Força. Usam-na como se fosse de sua propriedade. Banalizam o poder que possuem, demonstrando pouca disciplina e responsabilidade.

O verdadeiro motivo pelo qual o Império surgiu e cresceu é a ambição dos Sith

em dominar toda forma de vida que existe no universo.

Sith Trooper: Antes mesmo do surgimento dos Stormtroopers, os Sith já haviam selecionado outros soldados para fazerem parte das suas tropas. Estes soldados são extremamente leais e muito mais perigosos que os Stormtroopers.

Aprendiz Sith: Estas são pessoas, humanas ou de outras raças, que estão treinando para se tornar um Sith. Como um Padawan, o aprendiz ainda não consegue controlar a Força corretamente, mas um aprendiz tem quase que liberdade total para realizar suas maldades.

Mestre Sith: Todo aprendiz precisa de um Mestre Sith, alguém muito mais experiente e poderoso com a Força. Estes são os verdadeiros guerreiros do Lado Negro, conhecem o poder e corrompem os mais fracos.

Lorde Sith: Estes são os mais poderosos entre os Sith. Eles normalmente atingem este cargo destruindo seus superiores e esmagando aqueles que se colocam em seu caminho. Como consequência do tamanho poder adquirido no Lado Negro da Força, estes Sith começam a deformar, tornando-se monstros horrendos.



Sith Trooper

Humano; Médio; 8pts;

For 0, Pre 3, Hab 1, Def 2, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Pron-tidão; Sobrevivência; Visão Ampliada; Vi-são Noturna;

CaC: -

Dist: Rifle Laser 1d6 (laser)

PVs: 2d6(7); ND: 9;



Aprendiz

Humano; Médio; 10pts;

For 3, Pre 0, Hab 1, Def 2, Ene 2

P/R: Arma Afiada: CaC (1pt); Desviar Dispa-ros (1pt); Código da Lealdade (-1pt); Repu-tação Negativa (-1pt);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Furtividade; Intimidação; Lábria;

CaC: Sabre de Luz 1d6 (laser)

Dist: -

PVs: 2d6(7); ND: 9;

Magia: Mental 2 (10 Mana)

Efeitos: Ataque 2; Conexão 2; Movimento 2;



Mestre Sith

Humano; Médio; 20pts;

For 4, Pre 0, Hab 3, Def 3, Ene 4

P/R: Arma Afiada: CaC (1pt); Ataque Rápido: CaC (2pts); Devolver Disparos (2pts); Có-

digo da Lealdade (-1pt); Reputação Negativa (-1pt);

Tal: Detectar Magia; Patrono; Diplomacia; Esportes; Etiqueta; Furtividade; Intimidação; Lâbia; Ocultismo; Prontidão;

CaC: Sabre de Luz 1d6+1 (laser)

Dist: -

PVs: 4d6(14); **ND:** 10;

Magia: Mental 3 (15 Mana)

Efeitos: Ataque 3; Conexão 2; Cura 1; Movimento 2; Ofuscação 1;



Lorde Sith

Humano; Médio; 30pts;

For 6, Pre 0, Hab 5, Def 5, Ene 7

P/R: Arma Afiada: CaC (1pt); Ataque Rápido: CaC (2pts); Devolver Disparos (2pts); Assustador (-1pt); Código da Lealdade (-1pt); Reputação Negativa (-1pt);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Diplomacia; Esportes; Etiqueta; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lâbia; Ocultismo; Prontidão; Sobrevivência; Riqueza;

CaC: Sabre de Luz 1d6+3 (laser)

Dist: -

PVs: 7d6(24); **ND:** 12;

Magia: Mental 5 (25 Mana)

Efeitos: Ataque 5; Conexão 4; Cura 2; Movimento 3; Ofuscação 1;

Robôs

Como a tecnologia faz parte da vida comum no universo de Star Wars, os robôs são instrumentos que permeiam esta realidade. Alguns são de uso definido,

como um InfoDróide ou BattleDróide, e outros possuem inteligência e vontade própria, como Dróide Advance. Os robôs são usados tanto pela Nova República quanto pelo Império para todos os tipos de tarefas.

Os Robôs podem variar muito de forma ou estrutura. O que colocamos aqui são exemplos destas máquinas junto a um exemplar, normalmente o mais comum, da mesma.

InfoDróides: são pequenos robôs especialistas em informação. Eles possuem um amplo banco de dados e são capazes de abrir qualquer porta e entrar em qualquer sistema.

BattleDróides: são usados como soldados, pois podem ser produzidos em grande velocidade e são bastante fiéis. Em contrapartida eles são muito fracos e lentos.

Dróide Advance: estes robôs são uma evolução do BattleDróide comum. Eles possuem mais agilidade e inteligência o que os tornam soldados mais poderosos e eficientes em combate.

Droidekan: estas unidades não são muito eficientes e rápidos. Eles são programados originalmente com um software de proteção, permitindo guardar locais e eliminar intrusos. O maior trunfo destas máquinas é seu escudo de energia que deflete os disparos direcionados a elas.



InfoDróide

Construto; Pequeno; 4pts;

For 0, Pre 0, Hab 3, Def 0, Ene 1

P/R: -

Tal: Biblioteca; Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Computação; Crime; Idiomas; Investigação; Pilotagem; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: Choque 1 (elétrico)

Dist: -

PVs: 1d6(3); **ND:** 7;



Dróide Advance

Construto; Médio; 10pts;

For 0, Pre 3, Hab 2, Def 2, Ene 3

P/R: -

Tal: Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Perícias: Computação, Intimidação, Prontidão, Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Rifle Laser 1d6 (laser)

PVs: 3d6(10); **ND:** 9;



BattleDróide

Construto; Médio; 6pts;

For 0, Pre 2, Hab 1, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Computação; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Rifle Laser 1d6-1 (laser)

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;



Dróidekan

Construto; Médio; 16pts;

For 0, Pre 4, Hab 3, Def 3, Ene 5

P/R: Desviar Disparos (1pt);

Tal: Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Computação; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;

CaC: -

Dist: Canhão Laser 1d6+1 (laser)

PVs: 5d6(17); **ND:** 10;

Mercenários

Nem todos os membros da Galáxia são da República ou do Império. Os mais temidos e odiados soldados desta batalha estão no meio termo. Quem pagar mais terá os serviços eficientes dos Mercenários.

Eles não respeitam a lei e nem possuem nenhuma ligação idealista com nenhum dos dois lados, preferindo continuar suas

vidas sem interferir no conflito. Os Gângsteres intergalácticos, como Jabba o Hutt, usam também os serviços dos Mercenários.

Uns grupos bem seletos de Mercenários são “elevados” ao posto de Caçadores de Recompensas. Estes são guerreiros tão poderosos que procuram desafios maiores, como caçar os mais procurados em troca de uma polpuda recompensa.



Rodian

Humanóide; Médio; 6pts;

For 0, Pre 2, Hab 2, Def 0, Ene 2

P/R: -

Tal: Memória Fotográfica; Crime; Furtividade; Lábria;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Blaster 1d6-1 (laser)

PVs: 2d6(7); ND: 7;

Os Rodianos são criaturas traiçoeiras e cruéis, que vivem de enganar e corromper as outras pessoas. Eles são os preferidos quando o assunto é espionagem ou infiltração. Rodianos possuem uma memória fantástica, que os torna muito úteis e valiosos para ambos os lados.

Gamorrean

Humanóide; Médio; 10pts;

For 4, Pre 0, Hab 1, Def 2, Ene 3

P/R: -

Tal: Infravisão; Intimidação; Prontidão; Faro Ampliado;

CaC: Vibro-Machado 1d6+1 (corte)

Dist: -

PVs: 3d6(10); ND: 9;



Gamorreanos são burros, muito burros, e agressivos. Estes seres são poderosos guerreiros em combate corporal, usando seus Vibro-Machados, mas não se dão tão bem com armas de fogo. Eles servem como guarda pessoal da maioria dos Gangsters Intergalácticos.



Gran

Humanóide; Médio; 14pts;

For 3, Pre 1, Hab 2, Def 2, Ene 4

P/R: Ataque de Área: Dist (2pts);

Tal: Especialista em Impacto; Esportes; Furtividade; Intimidação; Prontidão; Visão Ampliada;

CaC: Socos 1d6 (impacto)

Dist: Granada 1d6-2 (calor)

PVs: 4d6(12); ND: 9;

Os Grans são guerreiros por natureza, criados em uma sociedade bélica, eles preferem o combate corporal, onde podem

provar seu verdadeiro valor. Raramente eles usam armas, preferindo os próprios punhos, mas podem atacar com Vibro-Espadas (corte). Uma técnica de combate destes seres é o uso de granadas térmicas como primeiros ataques.



Weequay

Humanóide; Médio; 18pts;

For 0, Pre 5, Hab 3, Def 4, Ene 6

P/R: Ataque Preciso: Dist (1pt); Código da Derrota (-1pt);

Tal: Computação; Condução; Crime; Furtividade; Lábria; Rastrear;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Besta Laser 1d6+2 (laser)

PVs: 6d6(21); ND: 11;

Assassinos temidos por toda a galáxia, os Weequay são peritos no uso da Besta Laser, produzida originalmente pelos Wookiees. Estes guerreiros não aceitam a derrota e preferem morrer à render-se ou fugir.

Bounty Hunter

Humanóide; Médio; 24pts;

For 3, Pre 5, Hab 4, Def 5, Ene 5

P/R: Ataque Preciso: Dist (1pt); Vôo (3pts); Devoção (-2pts);

Tal: Especialista em Laser/Luz; Computação; Condução; Crime; Esportes; Furtividade; Intimidação; Investigação; Pilotagem; Pron-tidão; Rastrear; Sobrevivência; Visão Ampliada; Visão Noturna

CaC: Vibro-Espada 1d6 (corte)

Dist: Rifle Laser 1d6+2 (laser)

PVs: 5d6(17); ND: 12;



Os Bounty Hunter, ou caçador de recompensas, são os mais mortais e eficientes entre os mercenários. Normalmente estes cargos são ocupados por humanos, mas nada impede de haver outra raça. Dizem as lendas que não existe um alvo, em todo o universo, que não possa ser encontrado e capturado (ou destruído) por um Bounty Hunter. Mas toda essa excelência tem seu preço, eles são os mais caros e seletos mercenários.



Naves e Caças

Quem, sendo fã de Star Wars, nunca se imaginou pilotando uma X-Wing? Fazendo manobras no espaço para escapar de um ataque de TIE Fighters? Num jogo de RPG você pode TUDO, então não era justo não poder pilotar uma destas naves.

Entendendo

Pilotar as naves em combate é muito semelhante ao combate normal. As poucas diferenças serão explicadas logo abaixo.

Dentro de uma nave, o que vale são os Atributos da nave e não do piloto. A única exceção é a *Habilidade*, pois se a *Habilidade* do piloto for MENOR que a da Nave, será usado o valor de *Hab* do piloto. Caso contrário será usada a *Habilidade* da nave. A velocidade da nave ainda é calculada pela *Habilidade* da Nave.

Ex: Se você possui Hab 2 e pilota uma Nave com Hab 3, o valor do Atributo que vale é o SEU. Mas se um outro piloto com Hab 4 tenta pilotar a mesma Nave, o valor do Atributo será 3 pois é limitado pela Nave.

Todos os Atributos e dados da nave estão minimizados para facilitar o combate. Se você desejar interagir as naves com outros NPCs diretamente, como um disparo de Canhão Laser da X-Wing diretamente em um Dróidekan, multiplique os Atributos da nave por 5.

Ex: Um disparo de uma X-Wing em um BattleDróide terá Precisão 15 e causará 1d6+12 de dano no robô.



X-Wing

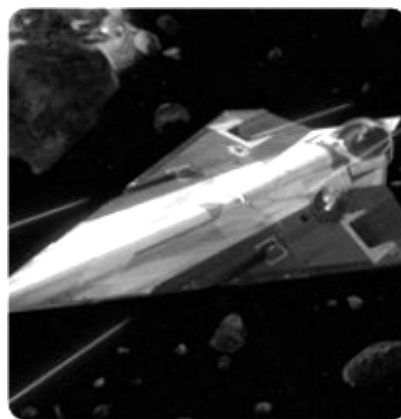
Nave; Enorme; 10pts;

For 0, Pre 3, Hab 3, Def 2, Ene 2

Dist: Canhões Laser 1d6 (laser)

PVs: 2d6(7); ND: 9;

A X-Wing é a principal nave de combate da Nova República. Ela foi construída durante a guerra da Aliança Rebelde com o Império e é considerada um dos melhores caças que já existiram. Sua manobrabilidade e poder de fogo são excelentes.



Jedi Starfighter

Nave; Enorme; 12pts;

For 0, Pre 2, Hab 3, Def 4, Ene 3

Dist: Canhões Laser 1d6-1 (laser)

PVs: 3d6(10); ND: 11;

A Academia Jedi possui alguns privilégios, e entre eles está uma frota de naves

particulares, os Jedi Starfighter. Estas naves são utilizadas pelos Jedi para cruzar a Galáxia em suas missões. É uma Nave mais resistente que a X-Wing, porém com menor poder de fogo.



Millenium Falcon

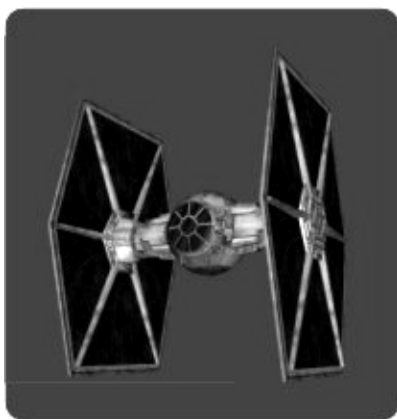
Nave; Enorme; 14pts;

For 0, Pre 2, Hab 4, Def 4, Ene 4

Dist: Canhões Laser 1d6-1 (laser)

PVs: 4d6(14); ND: 11;

Considerada a nave mais rápida que já foi criada, a Millenium Falcon voltou a ser produzida com a queda do Império. Ela é uma nave de transporte, mas possui um bom poder de fogo e é apreciada por mercenários e tropas de elite.



TIE Fighter

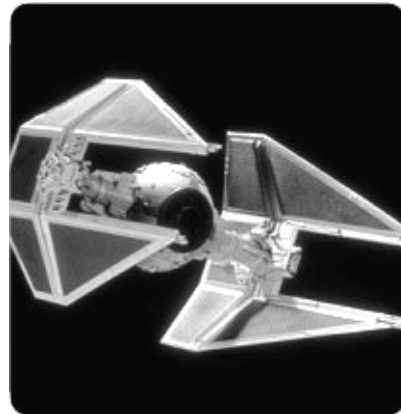
Nave; Enorme; 10pts;

For 0, Pre 4, Hab 3, Def 1, Ene 2

Dist: Canhões Laser 1d6+1 (laser)

PVs: 2d6(7); ND: 8;

A TIE Fighter é o caça de ataque rápido do Império. Ele foi construído para ser pouco resistente e ter uma manobrabilidade e poder de fogo superior. Esta nave é abundante nos exércitos remanescentes do Império.



TIE Interceptor

Nave; Enorme; 12pts;

For 0, Pre 4, Hab 3, Def 2, Ene 3

Dist: Canhões Laser 1d6+1 (laser)

PVs: 3d6(10); ND: 9;

A TIE Interceptor é o caça mais resistente do Império. Estas naves são usadas pelos Sith e oficiais para missões rápidas, pois são mais difíceis de se abater e possuem um grande poder de fogo comparada as X-Wing.



Shuttle Imperial

Nave; Enorme; 14pts;

For 0, Pre 5, Hab 2, Def 3, Ene 4

Dist: Canhões Laser 1d6+2 (laser)

PVs: 4d6(14); **ND:** 10;

O Shuttle Imperial serve como transporte de Tropas para o campo de batalha. São Naves resistentes e com um enorme poder de fogo. Os oficiais do Império sempre são transportados nestas naves.



NOME DO PERSONAGEM _____
NOME DO JOGADOR _____
PONTOS _____ CONCEITO _____
CAMPAINHA _____
RAÇA _____



*"...Não há a morte,
há a Força!"*

NOME DO PERSONAGEM _____
NOME DO JOGADOR _____
PONTOS _____ CONCEITO _____
CAMPAINHA _____
RAÇA _____



*"...Não há a morte,
há a Força!"*

Atributos				
Força	0000.0000	DANO: _____	PESO: _____	CAC: _____
Precisão	0000.0000	DANO: _____	ALCANCE: _____	DIST: _____
Habilidade	0000.0000	VELOCIDADE: _____	Experiência	
Defesa	0000.0000	ND (7+Defesa): _____	00000.000000.00000	
Energia	0000.0000	PVs	00000.000000.00000	

Atributos				
Força	0000.0000	DANO: _____	PESO: _____	CAC: _____
Precisão	0000.0000	DANO: _____	ALCANCE: _____	DIST: _____
Habilidade	0000.0000	VELOCIDADE: _____	Experiência	
Defesa	0000.0000	ND (7+Defesa): _____	00000.000000.00000	
Energia	0000.0000	PVs	00000.000000.00000	

A Força _____ **Podarres / Restrições** _____ **Talantos** _____
Mental _____
ESPERA _____

A Força _____ **Podarres / Restrições** _____ **Talantos** _____
Mental _____
ESPERA _____

Mana

Mana

Efeitos

Efeitos

Ataque 000000.000
Conexão 000000.000
+ Cura 000000.000
Movimento 000000.000
Ofuscação 000000.000

Ataque 000000.000
Conexão 000000.000
+ Cura 000000.000
Movimento 000000.000
Ofuscação 000000.000

Tiragens Raciais

Anotações

Tiragens Raciais

Anotações

