

# STAR WARS



*Flavio "Spider-Neo" Araújo*

*Guilherme "Obi-Wan" Pereira*

*Daniel "Chewie" Janning*

# STAR WARS RPG

-SISTEMA DAEMON-

## INTRODUÇÃO

### HÁ 25 ANOS ATRÁS...

Star Wars estreou sem alarde em algumas dezenas de salas dos EUA, e aos poucos foi se transformando num fenômeno. Enquanto “Guerra nas Estrelas - Uma Nova Esperança” arrebentava nas bilheterias e na imaginação de toda uma geração, o público descobria um nome ao qual agradeceria por resgatar a emoção que eles haviam perdido, ou que estavam esperando surgir: George Lucas. A princípio, ninguém entendeu nada. Enquanto a música avassaladora de John Willian enchia as salas de cinema, as inscrições “Episódio IV” subiam seguidas de letreiros que pareciam falar de algo que todos conheciam. George Lucas arriscou alto. Se seu filme fracassasse, ele teria engolido o fiasco e as críticas por ter começado a contar a história pela metade. No fundo, ele sabia que o material que tinha em mãos bastava para fazer platéias do mundo inteiro acompanhar a saga dos personagens sem se importar com o pequeno detalhe do começo.

E estava certo. Sua primeira trilogia encantou uma geração inteira e as novas gerações têm tido a chance de ver com os próprios olhos as maravilhas do mundo de Guerra nas Estrelas, em sua segunda trilogia. Então, fica a pergunta: quem nunca sonhou em ser um Cavaleiro Jedi, empunhar um majestoso sabre da luz ou atacar as tropas do Império a bordo da Milleniun Falcon? Então, jovem cavaleiro, pegue seu sabre da luz, assuma os controles de X-Wing, detone Stormtroopers e junte-se a nós contra o Império.

E que a força esteja com você...

STAR WARS® RPG é uma adaptação gratuita para o Sistema Daemon (também gratuito), escrita por Flavio “Spider-Neo” Araújo com textos adicionais de Guilherme “Obi Wan” Pereira e Daniel “Chewie” Janning e diagramada por Gizmo. Não pode ser vendida ou comercializada de forma alguma.

Criticas, sugestões ou ameaças do Império, mandem e-mails para [ed\\_calaveira@yahoo.com.br](mailto:ed_calaveira@yahoo.com.br).

### Agradecimentos

- A George Lucas e a todos os que colaboraram, por ter criado o magnífico universo de Star Wars
- Ao Marcelo Del Debbio, pelo primoroso Sistema Daemon
- A Dragão Brasil, de onde saiu boa parte das informações sobre Jedi e a Força
- A Padwan Jedi ([www.padwan.com.br](http://www.padwan.com.br)), de onde saíram várias outras informações
- Ao Gizmo, por estar fazendo o grande trabalho de tornar este livro “apresentável”.



## UMA NOVA ESPERANÇA

Um pedido de socorro faz ressurgir um antigo Jedi e inicia uma saga sem precedentes.

“Ajude-me Obiwan Kenobi. Você é minha última esperança!”

O destino levou essas palavras de desesperada angústia da princesa Leia até Luke Skywalker. Numa época de Guerra Civil, espaçonaves da Aliança Rebelde sofrem uma derrota contra o temível Império Galáctico e, na fuga, a nave da princesa é capturada. Os planos de uma nova e temível arma do Império, a Estrela da Morte, são enviados num casulo de fuga junto de dois andróides, R2D2 e C3PO. A Estrela da Morte é uma Estação Orbital de Combate do tamanho de uma lua, com poderes para destruir um planeta inteiro. Os dois andróides caem no Planeta Tatooine e são capturados por Jawas e depois vendidos ao fazendeiro Owen Skywalker. Ele e sua mulher, Beru, cuidam do sobrinho, Luke, um jovem que sonha em sair dali e se tornar piloto na Academia. Os sonhos de Luke o levam a até mesmo aceitar a se tornar um piloto do Império, mas a mensagem escondida dentro da unidade R2 lhe apresentam Bem Kenoby, um velho cavaleiro Jedi que conheceu seu pai.

Os Cavaleiros Jedi foram os guardiões da paz e da justiça por mil gerações até o surgimento do Império. Bem é um dos últimos Jedi. Eles foram caçados e mortos pelo Imperador Palpatine e seu braço direito, o temível Lorde Negro de Sith, Darth Vader.

Após as tropas do Império matarem seus tios seguindo os rastros dos andróides, Luke e Bem decidem partir de Tatooine e levar R2 até Alderaan, foco da resistência Rebelde, com a ajuda do Mercenário Han Solo e seu auxiliar, o wookiee Chewbacca. A trupe acaba parando numa Estação Orbital, onde a princesa é mantida como prisioneira. Com ajuda de Han, Luke a liberta. Bem, por sua vez, confronta-se com seu ex-aprendiz, Darth Vader, e percebe ser chegada à hora de deixar seu corpo. Ele morre no duelo para, na forma espiritual, guiar o Jovem Luke Skywalker nos caminhos da Força. Luke escapa e com o auxílio da Força acaba liderando o ataque à inacabada Estrela da Morte, que termina destruída. Depois de quase vinte anos, a Força é abalada pelo surgimento de um novo Jedi, que pode acabar com os anos de escuridão do Império e trazer de volta um poderoso cavaleiro há muito seduzido pelo Lado Negro da Força.

## O IMPERIO CONTRA-ATACA

Vem à tona a história esquecida de um grande Jedi seduzido pelo mal.

“Nós temos um novo inimigo: Luke Skywalker”.

A derrota na Batalha de Yavin, quando a Estrela da Morte foi destruída, fez o império aumentar sua pressão sobre a Aliança Rebelde. Em todos os cantos da galáxia, os Rebeldes fogem e se refugiam em bases secretas, enquanto Darth Vader move uma busca particular e incessante para encontrar o jovem Skywalker. No gelado planeta Hoth, alguns rebeldes são descobertos e mais uma vez afugentados pelas forças do Império. Luke se separa da resistência, seguindo ordens de Obiwan Kenobi, e parte para o planeta Dagobah para se instruir nos caminhos da Força com o mestre Jedi Yoda. Longe dali, Han, Chewie, C3PO e a princesa Leia são perseguidos por cruzadores imperiais e se refugiam na cidade das nuvens de Bespin, onde Han espera encontrar a proteção de um antigo amigo, Lando Carlissian. Mal sabe que Vader prepara uma armadilha e que ele acabará congelado numa placa de carbonite. Solo e seus amigos são entregues a Jabba, the Hut, uma bizarra criatura, para quem Han deve uma alta quantia.

O aprendizado do jovem Skywalker com Yoda, a bem trabalhada relação de amor e ódio entre Han e Leia, a obstinação de Vader por Luke... de certa forma, a saga de Lucas adquire tons shakespearianos, com seu ápice na revelação de Vader e Luke no clímax do filme, o eletrizante duelo de sabres em Bespin. Durante a luta, Vader decepa a mão de Skywalker e faz a revelação que abalará o mundo:

-Obiwan nunca lhe contou sobre o que aconteceu com seu pai!

-Ele me contou o suficiente. Ele me contou que você o matou!

-Não Luke. Eu sou seu pai!

Aquela revelação trouxe o mundo abaixo. Nas palavras do próprio diretor, “os personagens mergulham num inferno e precisam sair de lá. Tudo parece cair abaixo”.

## O RETORNO DE JEDI

A redenção de Anakin Skywalker

“Eu sou um Jedi, como era meu pai”.

Han Solo está congelado em carbonite, prisioneiro do asqueroso Jabba em Tatooine. É para lá que Lando, Chewie, C3PO, R2D2 e Luke se dirigem. Após resgatarem Han e matarem Jabba e toda a sua trupe, eles se dirigem à base principal da rebelião para planejar um ataque decisivo contra a nova Estrela da Morte que está sendo construída. Luke volta a Dagobah para terminar seu treinamento, mas encontra um Yoda à beira da morte que confirma seus temores: Darth Vader foi Anakin Skywalker e é mesmo seu pai. Ele descobre ainda que Leia é sua irmã. Após a morte de Yoda, Obiwan confirma também seu destino: ele deve enfrentar Darth Vader de novo. A chance é o ataque à Estrela da Morte na lua de Endor. Enquanto um grupo liderado por Han Solo e a Princesa destroem o gerador, as tropas em peso da rebelião devem atacar a nova Estação Orbital e destruí-la junto com o Imperador em pessoa, que



está lá fiscalizando os estágios finais da construção. Na verdade, o Imperador está à espera deles e do jovem Luke, o qual tentará atrair para o lado negro da Força.

Após diversas provocações do Imperador, Luke decide usar a Força para destruí-lo, mas é impedido por Darth Vader. Em combate, Luke decepa o braço de Vader e o Imperador ordena a sua morte. Mas, para desgosto do Imperador, Luke larga seu sabre, dizendo que nunca mataria seu próprio pai. Enfurecido, o Imperador ataca Luke violentamente. Vendo o sofrimento do filho, Darth Vader redime-se e, num último esforço, mata Palpatine e salva seu filho. Estando muito fraco, Darth Vader/Anakin morre nos braços de Luke. Em Endor, Hans Solo, a princesa Leia e os demais rebeldes conseguem, com a ajuda dos Ewoks, desativar o escudo da Estrela da Morte, que é destruída em seguida pelos Rebeldes. Luke escapa da Estrela e rumo para Endor, onde os heróis comemoram sua vitória final contra o Imperador.

## A A MEAÇA FANTASMA

Quarenta anos antes da queda do Império, um menino começa sua trajetória de coragem, heroísmo, queda e redenção.

“O nível de mith-clorians desse menino é maior do que o do Mestre Yoda!”

Os Cavaleiros Jedi Qui-Gon Jinn e Obi Wan Kenobi são enviados em missão diplomática para tentar salvar o Planeta de Naboo, que é governado pela jovem Rainha Amidala, das tropas da Federação do Comércio. Sem sucesso na missão, os dois Jedi caem em Naboo, onde salvam Jar Jar Binks, que por sua vez promete ajudá-los. Qui-Gon e Obiwan seguem Jar Jar por debaixo d'água até sua cidade natal. Boss Nass - líder dos Gungans - puni Jar Jar por ser muito desastrado e não aceita ajudar os Jedi, acusando o povo da Rainha Amidala sentir-se superior a eles. Boss Nass dá um veículo aquático que viaja pelo centro do mundo. Os dois Jedi conseguem resgatar a Rainha Amidala e fogem em uma nave que é atacada pelos invasores do planeta. R2-D2 salva a nave da Rainha e recebe honras pelo seu mérito; porém a nave está avariada e eles são obrigados a pousar em Tatooine - planeta fora dos domínios da República (o Império ainda não existe).

O Cavaleiro de Sith Darth Maul é enviado por Darth Sidious, Mestre Sith, para capturar a Rainha Amidala e acabar com os Jedi. Qui-Gon conhece Anakin Skywalker, um garoto com grandes talentos e escravo de Watto na cidade Mos Espa. Padme Naberri - Amidala disfarçada - mostra grande afeição para com

Anakin. Qui-Gon busca encontrar peças para o conserto da nave, porém o dinheiro da República não é válido em Tatooine, então faz uma aposta com Watto: ocorrerá uma corrida de Pods e se Anakin ganhar, Qui-Gon fica com as peças da nave, caso ele não ganhe, Watto fica com a nave de Amidala. Qui-Gon nota que Anakin é especial e consegue colocar na aposta sua liberdade. Já na corrida, Anakin disputa com Sebulba, trapaceiro que sempre ganha as corridas, porém esta corrida é ganha por Anakin. Enquanto estão indo embora com Anakin, há uma luta contra Darth Maul. Obi Wan interfere na luta com uma nave e não há finalização. Obi Wan conhece Anakin na nave e ao chegar em Coruscant, levam o garoto para o conselho Jedi. Apesar dele ter grande poder - maior que o do mestre Yoda -, eles não concordam com o treinamento de Anakin para ser um Jedi, alegando que ele sente grande medo e que seu futuro é incerto.

Enquanto isso, Amidala tenta o apoio do senado para interferir na invasão em Naboo, porém não tem êxito. Palpatine mostra estar interessado em ajudar Amidala, porém o que ele realmente quer é se tornar Chanceler do Senado, e consegue. O Chanceler Valorum é acusado injustamente e é afastado do cargo. Amidala não aguenta a ociosidade do Senado e volta a Naboo com seus amigos, e lá a guerra explode. Tropas de Droids desembarcam em Naboo, é o começo da grande batalha.

Amidala busca a ajuda dos Gungans e consegue uma conciliação com seu povo. Começa a batalha; os Gungans guerreiam contra o exército de Droids. Enquanto isso, Panaka, Amidala, Qui-Gon, Obi Wan e outros invadem o palácio de Naboo. Começa a briga de Qui-Gon e Obi-Wan contra Darth Maul. Anakin se esconde em uma nave que sem querer sai no espaço e enfrenta o esquadrão inimigo. Anakin entra na nave mãe que controla todos os Droids e consegue destruir toda a nave, desligando todos os Droids. Os Gungans vencem a batalha. Darth Maul mata Qui-Gon, e em um momento de fúria, Obi-Wan o corta ao meio. Morrendo, Qui-Gon faz com que Obi-Wan prometa que irá treinar Anakin Skywalker.

## O ATAQUE DOS CLONES

Dez anos se passaram da Batalha de Naboo. A Galáxia passa por um período conturbado. Um movimento de Separatistas ganha força e ameaça a República.

Liderados pelo Conde Dooku, várias organizações comerciais, tais como a Trade Federation e a Commerce Guild, além de outros senadores formam a Confederacy of Independent



Systems. A liga começa um processo de militarização com a fabricação de exércitos de droids no rochoso planeta Geonosis. Os responsáveis pela fabricação e supervisão dos droids são os nativos do planeta, os Geonosians.

Enquanto isso a então Senadora Padmé Amidala sofre atentados. Preocupado, o Conselho Jedi designa Obi-Wan e Anakin Skywalker para protegerem-na. Este encontro resulta na paixão de Amidala e Anakin e uma série de conflitos deste relacionamento proibido.

EpII parece prometer ser um épico para a série, com a participação de personagens do Conselho Jedi e outros Cavaleiros em luta direta, além dos Caçadores de Recompensas Jango Fett e Zam Wessel, sendo que Jango é o doador do DNA que será usado para criação de milhões de clones que formarão tropas para a República. O planeta Kamino, completamente coberto por água, e os Kaminoans, detentores da tecnologia de clonagem, serão os responsáveis pela produção destes clones.

## LINHA DO TEMPO

1977 foi o marco zero para o universo de Star Wars. Além dos fatos ocorridos nos três filmes, esta linha do tempo mostra os acontecimentos que compõe o chamado Universo Expandido, ou seja, a continuação ou o acréscimo de fatos na saga, através de gibis, livros e games.

“A Força envolve o tempo... presente e passado estão eternamente unidos...”.

### Períodos

Velha Republica

25000-1000 anos antes de SW IV (ASW4)

Império

1000-0 anos antes de SW IV (ASW4)

Rebelião

0-5 anos depois de SW IV (DSW4)

Nova República

5-25 anos depois de SW IV (DSW4)

Nova Ordem Jedi

25+anos depois de SW IV (DSW4)

104.008 ASW4: A magia Sith é criada

24.008 ASW4: A viagem espacial é descoberta

9.990 ASW4: O primeiro Sabre de Luz é construído

1.032 ASW4: Os Sith são exterminados

1.018 ASW4: O povo Khomm atinge a perfeição genética com a clonagem

896 ASW4: Nasce Yoda

797 ASW4: Yoda começa seu treinamento Jedi

600 ASW4: Nasce Jabba Deslijiic Tiure, o Hutt

200 ASW4: Nasce Chewbacca, em Kashyyyk

76 ASW4: Nasce Quin-Gonn Jinn

60 ASW4: Nasce Obi-Wan Kenobi

55 ASW4: Nasce Owen Lars, em Tatooine

54 ASW4: Nasce Bossk

48 ASW4: Nasce Mon Mothma

46 ASW4: Nasce a princesa Amídala, de Naboo

41 ASW4: Nasce Anakin Skywalker em Tatooine. Sem pai, Shmi Skywalker cria o garoto sozinha.

38 ASW4: Anakin e Shmi Skywalker são vendidos a Gardulla, o Hutt. Gardulla perde a posse dos dois para Watto numa corrida de pods.

32 ASW4: Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma

31 ASW4: Nasce Lando Calrissian

29 ASW4: Nasce Han Solo, em Corellia

25 ASW4: Começam as Guerras Clônicas. Obi-Wan Kenobi serve como general, juntamente com Bail Organa, e luta ao lado de Anakin Skywalker

24 ASW4: Nasce em Tatooine Biggs Darklighter, um grande amigo de Luke

22 ASW4: Star Wars Episódio II: Ataque dos Clones

21 ASW4: Terminam as Guerras Clônicas

20-18 ASW4: Anakin Skywalker vira Darth Vader. Palpatine torna-se imperador

18 ASW4: Nascem os gêmeos Luke e Leia Skywalker. Os dois são escondidos do pai por Obi-Wan Kenobi. Nasce Mara Jade

16 ASW4: Nasce Wedge Antilles

10 ASW4: Chewbacca é capturado por escravizadores

7-5 ASW4: Han Solo ganha a Millennium Falcon de Lando Calrissian numa partida de sabacc.

3 ASW4: Caravana da Coragem. Ewoks: Batalha de Endor.

**0 SW4: Star Wars Episódio IV: Uma nova Esperança**

0+DSW4: O Imperador decreta a construção de uma nova Estrela da Morte

1-3 DSW4: Os rebeldes deixam Yavin IV e se estabelecem no planeta gelado Hoth

3 DSW4: Star Wars Episódio V: O Império Contra-Ataca

3.5 DSW4: O lorde do crime Xizor tenta matar Luke Skywalker. Boba Fett entrega Han Solo a Jabba, o Hutt. Espiões Bothanias roubam os planos da segunda Estrela da Morte

4 DSW4: Star Wars Episódio VI: O Retoro de Jedi. Rebeldes estabelecem uma aliança com os planetas livres. Nasce Lowbacca, filho de Chewbacca, em Kashyyyk

9 DSW 4: O almirante Thrawn reduz a Nova Republica pela metade. Em Coruscant, nascem os gêmeos Jacem e Jaina Solo, filhos de Han e Leia.

10 DSW4: Os remanescentes de Império conduzem a Nova Republica de Coruscant. Coruscant é devastada pela guerra civil. Palpatine retorna clonado. Luke Skywalker sucumbe ao lado negro da Força, mas se redime. Anakin Solo, o terceiro filho de Han e Leia, nasce em Nespis VIII

11 DSW4: O almirante Daala ataca a nova republica com a Sun Crusher, uma estação mais poderosa que duas Estrelas da Morte. Leia assume o cargo de chefe de estado da Nova República. Luke Skywalker começa a treinar Jedis em Yavin IV

14 DSW4: Jacen, Jaina e Anakin Solo são seqüestrados em Munto Codru

17 DSW4: A Nova Rebelião

19 DSW4: A Nova Republica entra em Guerra Civil

20 DSW4: Luke Skywalker e Mara Jade se casam

25 DSW4: Morre Chewbacca

28 DSW4: Nasce Bem Skywalker, filho de Luke e Mara Jade.

# Tipo de Campanha

O universo de Star Wars é caracterizado por suas várias épocas e, ao que parece, o clima das aventuras varia em cada uma delas. É possível gerar dois tipos de campanha:

**Realista:** A Campanha se torna mais difícil para os personagens se o clima for mais realista. Se a Campanha for jogada na época do Império/Rebelião, este parece ser o clima mais adequado, com Darth Vader e o Império caçando e destruindo seus opositores. Embora alguns personagens pertençam a outras épocas, todos os NPCs mostrados aqui seguem este tipo. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

**Fantástico:** A Campanha se torna muito mais heróica se o clima for fantástico. Este estilo parece mais adequado na época antes do Império (onde é ambientada a Nova Trilogia). Se este for o estilo adotado, adicione +10 pontos de atributos nas fichas dos NPCs mostrados aqui. Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

## Construção de Personagens

Depois de determinar a época da campanha, é chegada a hora de construir os personagens. Em primeiro lugar, deve-se escolher uma raça e, se o jogador quiser, um kit como profissão (o que é altamente recomendável).

## Raças

### Humanos

**Custo:** 0

**Idade Inicial:** 20+1d6

**Atributos:** Normais

**Especial:** Nenhum

Muito comum em qualquer outro lugar, esta raça é, no universo de Star Wars, apenas uma entre milhares! Por sua grande mobilidade e capacidade de adaptação, humanos são comuns em qualquer profissão.

### Gungans

**Custo:** 1 ponto

**Idade Inicial:** 18+1d6

**Atributos:** AGI+4

**Especial:** Podem respirar e se mover na água com velocidade normal. Podem ficar fora d'água por um número de dias igual à sua CON. Passado esse tempo, começam a perder 1 ponto de CON por dia (o que afeta seus PVs), que retorna ao normal quando o gungan mergulhar em água de novo. A perda pode ser maior devido à grandes temperaturas.

Vindos de uma sociedade guerreira, vivem em cidades subaquáticas no planeta Naboo. Foram essenciais na batalha que frustrou a tentativa da Trade Federation de tomar o planeta.

### Ewoks

**Custo:** 1 ponto

**Idade Inicial:** 10+1d6

**Atributos:** CON-2, FR-2, AGI+4, INT-2, PER+3

**Especial:** Sobrevivência (Florestas) 30%

Pequenos bichinhos peludos que vivem em comunidades primitivas na lua de Endor. Sem a tecnologia, Ewoks são incapazes de deixar seu "planeta" natal sem a ajuda de outros aventureiros.

### Mon Calamari

**Custo:** 3 pontos

**Idade Inicial:** 20+1d6

**Atributos:** FR+1, DEX+1, PER+1 (apenas em ambientes úmidos), INT+3

**Especial:** Anfíbios (como os gungans)

A cabeça destes seres lembra a de um peixe, e seus corpos cheiram a água saugada. Entusiasmados e idealistas, os Mon Calamari se tornam ótimos engenheiros.

### Rodians

**Custo:** 1 ponto

**Idade Inicial:** 18+1d6

**Atributos:** AGI+2, PER+2 CAR-2

**Especial:** Carapaça que concede IP 1.

Estas criaturas bípedes, aladas, de pele verde e olhos multifacetados, os Rodians vêm a morte, a caça e a vilência como uma forma de arte. Quando abandonam seu planeta de origem é geralmente no intuito de melhorar suas habilidades para conquistar o título de Mestre da Caça.

### Sullustans

**Custo:** 4 pontos

**Idade Inicial:** 18+1d6

**Atributos:** PER+4

**Especial:** Senso de Direção, Sentidos Aguçados (Visão e Audição), IP 2.

Provenientes das cidades subterrâneas de um planeta vulcânico, os Sullustans são bem humorados e curiosos. Geralmente são (graças a seus ótimos reflexos) exploradores ou comerciantes.

### Wokies

**Custo:** 3 pontos

**Idade Inicial:** 15+1d6

**Atributos:** CON+5, FR+5, CAR-5

**Especial:** Possuem Garras que causam 1d6 de dano (embora seja considerado desonra entre eles usá-las em combate); sua pelugem concede IP 2. Código de Honra (-1)

Wookies são criaturas florestais fortes e inteligentes do planeta Kashyyk. Têm 2 a 3 metros de altura e são peludos. Todos possuem garras, mas seu código de honra proíbe de usá-las para atacar. Para atacar usam sua arma nativa, a besta, ou outras armas. Seu código de honra inclui um "débito" para com quem salvar suas vidas. Sua reputação é de fortes guerreiros de pavio curto.

## Novas Perícias

Praticamente todas as perícias listadas no livreto de regras básicas dos Sistema Daemon podem ser usadas em SWRPG. As únicas exceções são as perícias com Armas de Fogo (que devem ser adaptadas para as armas existentes em Star Wars) e Ciências Proibidas (que aqui tratam de Siths e rituais obscuros da Força ao invés de Anjos e Demônios). Novas perícias úteis no decorrer do jogo são listadas a seguir:

### Armas Brancas

**Sabre de Luz (DEX/DEX):** Habilidade na manuseio de uma das armas mais mortais da galáxia, de uso exclusivo dos Jedi. Veja mais detalhes sobre eles no capítulo "Sabre de Luz".

### Armas de Fogo

**Artilharia (DEX):** Usada para armas de grande cadência de tiro e pouca (ou nenhuma) mobilidade, como os canhões de naves.

**Blaster (DEX):** Permite atirar com os famosos Blasters, as armas de fogo mais comuns deste lado do universo.

**Armas Pesadas (DEX):** Usado para lança-mísseis, lança-granadas e outras armas muito maiores que um blaster.

### Ciências

**Burocracia (INT):** Usada para resolver problemas envolvendo as leis da República, Império ou de quem estiver no comando.

**Especies Alienígenas (0):** Conhecimentos básicos de costumes, habitat, cultura, etc de variadas raças.

**Navegação Planetária (0):** Conhecimentos sobre a localização de planetas e luas (Tatooine, Coruscant, Hott, Endor, etc).

### Ciências Proibidas

**Conhecimentos sobre a Força (0):** Doutrina Jedi, esta perícia indica o quanto o personagem conhece sobre a Força, seus mistérios e seus poderes. Além de conhecimentos, esta perícia também representa capacidade de aprendizado: toda vez que for aprender um novo Poder da Força, o Personagem deve rolar um teste de Conhecimentos sobre a Força. Esse teste será normal para aprender poderes Neutros e poderes Jedi, mas será difícil para aprender Poderes do Lado Negro (claro, você também tem a alternativa de invocar o lado negro, receber um bônus de +20% na perícia e ficar cada vez mais próximo da perdição...)

**Conhecimentos sobre o Lado Negro (0):** Igual à Conhecimentos sobre a Força, mais voltada para o Lado Negro e as doutrinas Sith. O aprendizado de novos poderes segue as mesmas regras de Conhecimentos da Força, mas com a diferença de que os Poderes do Lado Negro são aprendidos com testes normais, mas sempre que usar esta perícia para este fim, o personagem ganha mais 1 Ponto de Lado Negro...

### Conhecimentos Tecnológicos

**Andróides e robôs (0):** Conhecimentos lógicos para a construção e programação de andróides.

**Construção e Reparos (0):** Mostra a habilidade de concertar armas, veículos e naves (desde que esteja com as peças, ferramentas e tempo a disposição), ou mesmo construí-los (muitas, peças, muitas ferramentas e MUITO tempo!)

**Pilotagem (AGD)\*:** Perícia necessária para conduzir naves.

Subgrupos: Naves de Batalha (X-Wing, TIE Bomber, Z-95 Headhunter, etc), Naves de Transporte (YT-1300, Gthrock Freighter, etc), Naves de Corrida (Podracers), Marchadores (AT-AT, AT-ST, etc).

## Novos Aprimoramentos

### Clone

**2 pontos:** Por algum motivo qualquer, o personagem tem uma matriz de clonagem à sua disposição: toda vez que morre, sua consciência é transmitida para um de seus clones. Retornar em um corpo clonado pode demorar dias devido à dolorosa adaptação. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, só poderá retornar na aventura seguinte. Personagens mortos durante uma aventura não ganham pontos de experiência.

### Recursos Tecnológicos

Este Aprimoramento indica os recursos tecnológicos que um personagem tem, como peças, aparatos, equipamentos. Cada nível concede uma certa quantidade de Pontos Tecnológicos, que podem ser usados para comprar ou melhorar equipamentos. Se o jogador quiser (e com a aprovação do mestre), ele também pode ter a sua disposição os cibernéticos descritos em INVASÃO e PODERES DA MENTE. Considere que um ponto de Tecnológicos concede três pontos de Cibernéticos.

**1 ponto:** Montinho de sucata.... Você tem uma pequena quantidade de peças sucateadas. Não pode construir nada que possa ser utilizado em combate, apenas reparar danos leves em naves de pequeno porte, construir e reparar droides comuns ou construir veículos de transporte simples. Começa com 2 pontos de Tecnológicos e ganha +1 a cada 2 níveis.

**2 pontos:** Ferro velho. Você tem à sua disposição um ferrolho inteiro, com peças de naves vindas dos mais obscuros cantos da galáxia. Pode fazer reparos de danos maiores, construir andróides de combate simples, reparar armas e até mesmo construir um podracer... Começa com 4 pontos de Tecnológicos e ganha +1 por nível.

**3 pontos:** Comércio de Peças. Acesso à aparatos mais sofisticados (provavelmente contrabandeados...). Pode reparar quase qualquer dano em uma nave, construir andróides mais avançados, construir armas de fogo e naves que alcancem o espaço. Começa com 6 pontos de Tecnológicos e ganha +1 por nível.

**4 pontos:** Depósito de engenharia. As peças mais avançadas da galáxia quase sempre chegam às suas mãos (se os malditos hutts não atrapalhassem seus contrabandistas...). Você tem peças bem avançadas, o suficiente para reparar destroyers e construir naves que alcancem o hyperspace! Começa com 8 pontos de Tecnológicos e ganha +2 por nível.

**5 pontos:** Tecnologia militar. Os aparatos mais avançados da galáxia não vêm para suas mãos... eles saem delas! Você tem a sua disposição uma verdadeira fábrica de peças, com as quais é capaz de construir coisas que a galáxia jamais viu! Começa com 10 pontos de Tecnológicos e ganha +2 por nível!

### Servos

Você tem à disposição escravos, robôs ou qualquer tipo de auxiliar subordinado a você.

**1 ponto:** 2d6 servos comuns (escravos, dróides auxiliares, batidores, pilotos etc), que não podem ajuda-lo em combate, mas são treinados para desempenhar outras funções. Considere-os como NPCs de 90 pontos, com sua perícia-especialidade em nível 60% e duas perícias relacionadas com 40%. São especialmente úteis na construção de equipamentos com pontos de Tecnológicos.

**2 pontos:** 1d6 servos combatentes (soldados, guarda-costas, dróides de batalha, etc) Considere-os como NPCs de 100 pontos, com tres perícias de combate com 40% em cada uma e armados com pistolas e rifles blasters.

## Usuário da Força

A Força, energia que permeia todo o universo, é mais forte em seu personagem.

**1 ponto:** Não-iniciado. A Força ainda está começando a se manifestar em você. Começa com 1 pontos de Força e ganha +1 a cada dois níveis.

**2 pontos:** Adepto. Andou praticando, mas ainda tem um longo caminho a percorrer. 2 pontos de Força +1 a cada 2 níveis.

**3 pontos:** Padawan. Você já está bem treinado no uso da Força e, se continuar assim, logo poderá se tornar um Mestre. Ganha 3 pontos de Força +1 por nível.

**4 pontos:** Cavaleiro Jedi. A Força é poderosa em você. Possui 5 pontos de Força e recebe +1 por nível.

A partir deste ponto, você só pode comprar o Aprimoramento abaixo com Pontos adquiridos através de Experiência, e estando no mínimo no 10º nível.

**5 pontos:** Mestre Jedi. Você é um escolhido pela Força, mas cuidado, pois o poder corrompe e o Lado Negro está muito próximo... Possui 8 pontos de Força +2 por nível(!).

## Má Fama Intergaláctica

**- 2 pontos:** Existem pessoas muito odiadas em toda a galáxia, mas você supera... Por algum motivo, sua cabeça está a prêmio, seja por que você é alvo da obsessão doentia de Darth Vader, seja por que você deve dinheiro a Jabba, the Hutt. Durante boa parte do seu tempo, você é atacado por caçadores de recompensa que o querem levar até o seu algoz, vivo ou morto.

## Lado Negro Latente

Apenas para usuários da Força. Por algum motivo, você está próximo ao Lado Negro, quase corrompido pela Força.

**- 1 ponto:** Você fez mal uso da Força algumas vezes. Tem uma quantidade de Pontos de Lado Negro igual a 1/4 de sua WILL.

**-2 pontos:** Você se entregou a sentimentos malignos e agora encontra-se Tentado pelo Lado Negro. Começa com uma quantidade de Pontos de Lado Negro igual à 1/2 de sua WILL.

## Novos Kits

Os Kits aqui descritos se diferem dos de outros livros por concederem um número menor de perícias e Aprimoramentos, resultando assim em Kits mais baratos, que possam ser combinados entre si.

### Caçador

Treinado para atuar no espaço e em outros planetas, o Caçador é o rastreador perfeito. Combinado com o Kit Soldado, caçadores tendem a se tornar os tão conhecidos Mercenários.

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramentos e 160 pts. de perícias  
Armadilhas 30%; Armas Brancas: escolha uma 30%; Camuflagem 20%; Ciências: Espécies Alienígenas 30%; Furtividade 30%; Rastreo 30%; Sobrevivência (escolha um ambiente) 40%

**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 1, Recursos Tecnológicos 1, Pontos Heróicos 2

**Pontos Heróicos:** 2+2 por nível

**Pontos Tecnológicos:** 2+1 a cada dois níveis

## Especialista

Especialistas são experts numa determinada área. Vão desde engenheiros a pilotos de caças imperiais, de mecânicos a construtores de armas... enfim, são variados os tipos de Especialistas e mais variadas ainda suas áreas de atuação.

Ex: Um piloto de caças da Aliança Rebelde teria Pilotagem: Naves de Batalha 50, Artilharia 30, Navegação Planetária 30; Construção e Reparos 30, mais os devidos bônus de Atributos.

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramentos e 100 pts. de Perícias  
Área de atuação (sua especialidade) 50%, Áreas relacionadas (escolha duas) 30%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos 30%

**Aprimoramentos:** Recursos Tecnológicos 4

**Pontos Tecnológicos:** 8+2 por nível

## Nobre

Um membro da nobreza, apesar de habituado à uma vida de luxo em suas coberturas em Coruscant, muitas vezes tem que se deslocar para locais hospícios, afim de cotatar novas culturas, forjar novas alianças ou simplesmente negociar.

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramentos e 130 pts. de Perícias  
Ciências: Burocracia 30%, Espécies Alienígenas 30%; Manipulação: Lábria 30%, Liderança 20%, Manha 30%; Negociação: Avaliação de Objetos 20%, Barganha 20%

**Aprimoramentos:** Recursos e Dinheiro 3, Servos 2

## Soldado

O soldado, independente da raça, é um guerreiro nato. Com habilidade excepcional para armas, um Soldado bem equipado é uma verdadeira máquina de matar.

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramentos e 135 pts. Perícias  
Armas de Fogo: Artilharia 30%, Blasters 50%, Armas Pesadas 30%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos (apenas armas) 30%; uma Manobra de Combate (25); Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%

**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3

**Pontos Heróicos:** 3+3 por nível





## Trapaceiro

Sempre à margem da sociedade, um trapaceiro sobrevive como pode, seja através de pequenos roubos, seja com grandes golpes. Aqui estão inclusos os ladrões, trapaceiros e contrabandistas.

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramentos e 135 pts. de Perícias Arrombamento 30%; Furtar 40%; Futividade 30%; Manipulação: Lábria 40%, (escolha mais uma) 30%

**Aprimoramentos:** Recursos e Dinheiro 2, Pontos Heróicos 2, Pontos de Tecnológicos 1

**Pontos Heróicos:** 2+2 por nível

**Pontos Tecnológicos:** 2+1 a cada dois níveis.

## Adepto

Diferente de um Cavaleiro Jedi verdadeiro, este personagem têm a Força, mas não sabe utiliza-la por completo. Um Adepto pode utilizar todos os poderes da Força e o Sabre de Luz de forma normal, mas não terá muita precisão. Eles possuem os mesmos poderes de um Jedi, mas sempre terão que fazer um teste difícil ao usar algum poder

**Custo:** Aprimoramentos 3, pontos de Perícia 195.

**Perícias:** Sabre de Luz 30/20, Escolha uma arma 20/10, Sobrevivência 30%, Condução 20%, Intimidação 20%, Escolha manobra de combate (50).

**Aprimoramentos:** Pontos de Força 1, Pontos Heróicos 2.

**Pontos de Força:** 1+1 a cada 2 níveis

**Pontos Heróicos:** 2+2 por Nível

## Padawan

Padawan seria um aprendiz Jedi. Todo Padawan possui um mestre e a maioria deles são Jovens.

**Custo:** Aprimoramentos 4, pontos de Perícia 240.

**Perícias:** Sabre de Luz 30/40, Salto 10%, Informática 30%, Condução 20%, Intimidação 20%, República 10%, Interrogatório 20%, Furtividade 15%, Religião 25%, Astrologia 25%.

**Aprimoramentos:** Pontos de Força 2, Pontos Heróicos 2, Mestre.

**Pontos de Força:** 3+1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 2+2 Por Nível

## Cavaleiro Jedi

Cavaleiros Jedis são guerreiros que utilizam a Força. Eles podem ser Mestre de algum Padawan. Todos os Cavaleiro Jedi possui um código de Honra. A maior parte dos Cavaleiros são pessoas de meia idade.

**Custo:** Aprimoramentos 5, pontos de Perícia 310.

**Perícias:** Sabre de Luz 40/50, Salto 15%, Informática 30%, Condução 20%, Intimidação 30%, República 10%, Interrogatório 20%, Furtividade 25%, Religião 30%, Astrologia 30%.

**Aprimoramentos:** Pontos de Força 3, Pontos Heróicos 2.

**Pontos de Força:** 5+3 por nível.

**Pontos Heróicos:** 2

### Código de Honra Jedi

Jedis sempre cumprem sua palavra,  
Jedis jamais recusam um pedido de ajuda  
Jedis sempre dizem a verdade  
Jedis sempre respeitam um Jedi de posto maior

## A Força

“Não há emoção; há paz.

Não há ignorância; há conhecimento.

Não há paixão; há serenidade.

Não há morte; há Força.”

-do Código Jedi

A Força é uma parte essencial da natureza, como energia, matéria ou pensamento; não é conhecido exatamente se a força é uma forma de inteligência, mas 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. O Jedi deve aprender a sentir a Força, nele e em sua volta, através da Força, ele poderá ouvir o que outros não ouvem, cheirar e ver além de qualquer limite natural! A Força é como qualquer elemento da natureza: possui aspectos positivos e negativos, possui o lado luminoso e o lado negro. O lado luminoso ensina paz e harmonia, é o lado construtivo da Força, do qual vem o amor, a compreensão e o conhecimento; onde o Jedi aprende a ficar em paz consigo mesmo. Muitos estudantes iniciantes acreditam que o lado negro é mais poderoso, de fato, é apenas mais fácil, o lado negro se alimenta dos impulsos negativos e destrutivos. Medo, raiva, agressão, morte e guerra são produtos do lado negro e ele é perigosamente sedutor para os que ainda não aprenderam a controlar suas emoções. Aqueles que caem no lado negro acham que suas habilidades são mais fortes no início, pois uma vez lá, o preço a pagar é maior que os benefícios, e o fim é trágico.

Aqueles que aprendem os caminhos da Força, tem de estar atentos e lembrar-se de que, se sua paz interior for afetada, eles se rendem ao lado negro. 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. Sentir o perigo, comunicar-se por telepatia, telecinese (mover coisas), agilidade, velocidade, força física e muitas outras coisas. Um Jedi não pode praticar o mal, mesmo por inação de um ato maligno. Um Jedi que não reage frente a um mal está ajudando-o por negligência, e começará uma triste jornada rumo ao lado negro. Há milhares de anos os Jedi aprenderam sobre a Força, eles ganharam a compreensão que antes ninguém havia alcançado, aprenderam a manipular a Força com resultados fantásticos e juraram ser guardiões da paz e da justiça. Cedo, os Jedi perceberam a importância de seguir o caminho da luz, mas, apesar dos avisos para alguns a tentação do mal foi muito grande, e eles abraçaram esse caminho.

Em RPG, o que determina a intensidade em que a Força se manifesta em alguém é o Aprimoramento Usuário da Força. A partir dos Pontos de Força sedidos por ele, o personagem pode manifestar diversos poderes. Os efeitos ligados aos Pontos de Força são muito parecidos com os dos Pontos de Fé.

Há indivíduos espalhados pelo universo que possuem afinidade com a Força, mas não receberam nenhum treinamento especial para usá-la. Estes são os **Adeptos da Força**. Em alguns casos, acreditam tratar-se de energias sobrenaturais, como magia ou fé. Em outros (mais comuns), eles apenas ignoram explicações racionais e fazem uso de seus dons. Para se tornar um Adepto, o personagem só precisa comprar o Aprimoramento Usuário da Força. Adeptos começam com os poderes Aumento

de Atributos e mais um poder Neutro a sua escolha. Eles só podem aprender novos Poderes com treinamento Jedi (e a perícia Conhecimentos sobre a Força) ou Sith (e a perícia Conhecimentos sobre o Lado Negro). Um Usuário recupera 1 Ponto de Força para cada 10 minutos de repouso.

## *Poderes Iniciais*

**Adeptos da Força:** Aumento de Atributos mais um poder Neutro.

**Padwans Jedi:** Aumento de Atributos, mais um Poder Neutro e mais dois poderes Jedi

**Acólito de Sith:** Aumento de Atributos, mais um Poder Neutro, mais dois poderes Jedi, mais um Poder Sith.

Os Poderes escolhidos dependerão da aprovação do mestre (que poderá proibir poderes muito fortes para personagens fracos). Um usuário só poderá aprender um novo poder em campanha.

## *O Lado Negro*

“Medo é o caminho para o Lado Negro...

medo à fúria leva... fúria ao ódio leva...

ódio ao sofrimento leva.”

-Mestre Jedi Yoda

A Força é uma energia maravilhosa, que os usuários podem utilizar para realizar grandes proezas. Mas ela também tem um lado sinistro, escuro, maligno... e sedutor. Esse Lado Negro permite que seus praticantes tenham acesso mais rápido e fácil aos poderes da Força.

Ser levado para o lado negro é terrivelmente simples: basta ao usuário se entregar a emoções como ódio, medo, crueldade e paixão. Em termo de regras, o Lado Negro é muito mais poderoso que o Lado da Luz. Por isso é tão tentador usá-lo:

\* Todo usuário da Força tem como “limite seguro” para usar a o dobro de seu nível, ou seja: usar mais Pontos de Força do que seu nível x2 resultará no ganho de 1 Ponto de Lado Negro.

\* Quando emprega Pontos de Força para realizar uma façanha, o usuário pode invocar poderes grandiosos através da Força (os Poderes Jedi). No entanto, se invocar o poder do Lado Negro, o teste necessário para usá-lo será tido como Fácil (o dobro do valor), no caso de perícias. Se envolver o teste de atributos, adicione um bônus de +2. Se fizer isso, receberá 1 Ponto de Lado Negro.

\* Utilizar os Poderes Sith também fazem o praticante receber 1 Ponto de Lado Negro.

\* Realizar um ato maligno que resulte na violação do Código de Honra Jedi também concede em 1 Ponto do Lado Negro.



O Mestre deve prevenir o jogador sempre que ele está para receber um Ponto de Lado Negro. Perceba que os Pontos de Lado Negro são cumulativos: gastar 1 Ponto de Força pelo Lado Negro e usar a Garra da Força para matar um inocente vai provocar o ganho de 3 Pontos de Lado Negro.

## *Tentação*

Os Pontos de Lado Negro devem ser anotados na Ficha de Personagem. Quando um personagem acumula uma quantidade de pontos superior à metade de sua Força de Vontade (arredondada para cima), ele estará tentado pelo Lado Negro. Sempre que um personagem tentado usa os poderes do Caminho da Força, ele pode escolher invocar o Lado Negro ganhando um bônus de +2/+20% em testes de Atributos e Perícias. Porém, quando utilizar o Caminho da Força SEM invocar o Lado Negro, o personagem sofre um redutor de -4/-40%. Um personagem tentado ainda tem chance de redenção: ele pode gastar PERMANENTEMENTE um ponto de Força para cancelar um Ponto de Lado Negro imediatamente após recebê-lo.

## *Personagens do Lado Negro*

Quando um usuário da Força acumula Pontos de Lado Negro em quantidade superior à sua Força de Vontade, ele estará totalmente corrompido, não recebendo mais Pontos de Lado Negro. Ele recebe um bônus de +4/+40% em testes para usar o Lado Negro. Todas as vezes que tentar fazer qualquer coisa sem utilizar o Lado Negro, seus testes serão tidos como Difíceis (metade do valor) e ele terá que gastar o dobro de Pontos de Força. Além disso, seu corpo começa a degenerar, consumido pela energia maligna: o personagem perde 1 ponto nos atributos CON e FR sempre que avança de nível. Um personagem tão imerso neste caminho sombrio não tem chance de voltar para o Lado da Luz, exceto com um ato de supremo sacrifício (como fez Darth Vader, que deu sua vida para salvar Luke e deter o Imperador). Caso isso aconteça, seus Pontos de Força caem para 1/4 e os Pontos de Lado Negro caem para metade de sua Força de Vontade-1. Agora, com poucos Pontos de Força e ainda perigosamente perto de ficar tentado, o personagem pode começar sua lenta e dolorosa peregrinação de volta para o Lado da Luz.

## *Poderes Neutros*

### **Alterar Percepções**

**Custo:** 1 Ponto de Força

O personagem pode utilizar um estímulo falso, como uma imagem ou som, para uma única pessoa e durante apenas uma rodada. Sua função é normalmente distrair alguém. Um alvo deste poder tem direito a um teste de WILL para ignorar o efeito. Se fracassar, qualquer teste realizado no próximo turno será feito como Difícil (metade do valor). Se usado antes de um combate, este poder impõe um redutor de -2 na iniciativa do alvo.

### **Aumento de Atributos**

**Custo:** 1 Ponto de Força

O personagem podem aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (seu nível x3) gastando 1 Ponto de Força.

### **Empatia**

**Custo:** 1 Ponto de Força

O personagem consegue sentir o estado emocional de uma

criatura. Para evitar a leitura, o alvo tem direito a uma disputa de sua WILL vs. WILL do usuário. Se falhar, todos os testes de Manipulação feitos contra ele nos próximos 10 minutos pelo usuário são feitos como se fossem fáceis (o dobro do valor normal).

### **Golpe da Força**

**Custo:** 2 pontos de Força

O personagem pode usar a Força para desferir um golpe invisível contra até quatro oponentes que estejam na mesma direção, a até 10m. O golpe causa 3d6 pontos de dano não-mortal (ou seja, apenas 1/4 do dano é real; o resto poderá ser recuperado totalmente com uma hora de descanso) contra seres vivos e dano total contra construtos. Alvos que falhem num teste de CON são lançados para trás 2m e caem no chão, sofrendo dano total. Alvos bem sucedidos permanecem de pé.

### **Impulso**

**Custo:** 1 Ponto de Força

Este poder permite ao usuário dar um salto sem ter tomado impulso algum, mesmo estando em pleno ar! Quando usa este poder, considere que o Jedi pode saltar 5m de altura e 10m de distância. Além disso, quando este poder é utilizado, todos os seus testes de Acrobacia e Esquiva são feitos como se fossem fáceis (o dobro do valor).

### **Levitação**

**Custo:** Variável

Com este poder, o personagem pode usar seu controle da matéria através da Força para levantar a vontade. Levitar a si mesmo (ou a alguma outra pessoa), por um prazo de 10 minutos, a até 10m/s consome 1 Ponto de Força. Para levantar objetos e matéria morta, considere os mesmos custos do poder Mover Objetos.

### **Mover Objetos**

**Custo:** variável

O personagem pode mover objetos à distância. O peso dependerá da quantidade de Pontos de Força gastos: 1 ponto para 20kg, 2 pontos 40kg, 3 pontos para 80kg... e assim por diante.

### **Sentidos Ampliados**

**Custo:** 1 Ponto de Força

Este poder permite simular temporariamente uma das habilidades sensoriais de Sentidos Aguçados e algumas outras. Enquanto o poder estiver ativo, o usuário possui aquele Sentido - mas só pode manter um de cada vez.

Os Sentidos Especiais são:

**Audição Aguçada:** você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

**Faro Aguçado:** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

**Infravisão:** você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto, como chamas.

**Radar:** você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

**Ver o Invisível:** você pode ver coisas invisíveis.

**Invisibilidade** (seja a Vantagem ou a magia) é inútil contra você. Atenção: Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

**Visão Aguçada:** você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

### **Ataque com o Sabre da Luz**

**Custo:** 0. Usuário deve ser um Padwan Jedi de nível 2 ou +  
Permite ao Jedi combater normalmente com o Sabre de Luz, ou seja, ele não vai atingir a si próprio quando errar um ataque e nem decepar um membro em caso de Erro Crítico.

### **Cura**

**Custo:** Variável

O personagem pode utilizar 1 Ponto de Força para curar 1d6 pontos de vida em si mesmo, ou 2 Pontos de Força para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos.

### **Defesa com Sabre de Luz**

**Custo:** 0. Usuário deve ser um Padwan Jedi de nível 2 ou +  
Permite ao Jedi bloquear ataques, rebater disparos de blasters e projéteis similares com seu Sabre de Luz. Sempre que recebe um ataque com uma arma de raios ou qualquer poder que exija uma rolagem de dados, você pode fazer um teste de Defesa. Se for bem sucedido, você consegue desviar o tiro sem sofrer dano. Caso o resultado seja igual ou menor do que 1/4 da Defesa, o Jedi pode desviar o raio na direção de outro alvo à sua escolha.

### **Desencorporar**

**Custo:** 5 Pontos de Força, apenas Jedis de nível 10 ou maior

Quando um Mestre Jedi pressente que sua vida está próxima do fim, ele tem como alternativa separar seu espírito de seu corpo. Nesse estado, seus Atributos Físicos tornam-se nulos, não pode ser ferido por armas comuns (apenas armas criadas unicamente para afetar fantasmas), nem atacar fisicamente (apenas usando a Força).

### **Escudo da Força**

**Custo:** Variável

Permite ao Jedi erguer um campo de Força (literalmente) que o envolve e protege. Cada dois Pontos de Força gastos equivalem à IP1, que duram uma rodada por Ponto de Força (IP 1 dura duas rodadas ao custo de 2 PFs, IP 2 dura quatro rodadas ao custo de 4 PFs e assim por diante...).

### **Sincronia**

**Custo:** 2 Pontos de Força por usuário

Se um Jedi já é perigosamente mortal em combate, o que se dirá de dois Jedis que agem em perfeita sincronia?!? Com este poder, dois ou mais Jedi (aumente o custo em +2 PFs para cada Jedi extra) combinam seus ataques da seguinte forma: fica valendo entre eles o menor número de iniciativa, sendo que todos os Jedi atacarão nesse turno, sendo que os pontos de dano causados por eles são somados como se fossem um único ataque. Quando recebem dano, este é defendido

### **Sugestão**

**Custo:** 1 Ponto de Força

É o clássico “truque Jedi” de convencer as pessoas de mente fraca. O usuário pode “sugerir” uma ação simples ao alvo (“deixe-me passar, Jabba me espera”, acho que esse dinheiro é suficiente”, etc). O alvo faz um teste de WILL vs. WILL+5 do usuário e, se falhar, deverá atender a ordem. O alvo nunca vai seguir sugestões que coloquem em risco sua própria vida ou de coisas que ele prese. Certas raças (como os toydarianos e os hutts) são imunes a esta e qualquer outra forma de dominação.

## Poderes Sith

### Drenar Vitalidade

**Custo:** 1 Ponto de Força

Permite os personagens roubar os Pontos de Vida de uma alvo através do toque. Usada em combate, este poder é considerado um ataque. Cada toque consome 1 ponto de Força e absorve do alvo 1d6 PVs, que são transferidos para os próprios PVs do usuário, sem que ultrapassem o limite máximo. Ele também pode escolher converter Vitalidade em Pontos de Força

### Garra da Força

**Custo:** 2/4/6 Pontos de Força

O personagem pode causar dano a um oponente esmagando sua garganta e órgãos internos. O dano depende da quantidade de Pontos de Força empregados: 2 para 4d6; 4 para 6d6 e 6 para 8d6. Um teste bem sucedido de WILL reduz o dano pela metade.

### Ilusão

**Custo:** Variável

Permite ao personagem criar uma imagem falsa, porém realo suficiente que engana todos os sentidos. Apenas em casos muito especiais, como ilusões impossíveis (um exército de Siths dobrando a esquina) ou com o uso de Sentidos Ampliados podem detectar uma Ilusão. Seu tamanho é definido pela quantidade de Pontos de Força gastos.

Força 1: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

Força 2: uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

Força 3: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

Força 4: do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).

Força 5: um cavalo (em movimento) ou bantha (imóvel).

Força 6: bantha em movimento ou nave imóvel.

Força 7: nave em movimento ou exército imóvel.

Força 8: exército em movimento ou cidade pequena imóvel.

Força 9: cidade pequena em movimento ou destróyer imóvel.

Força 10: um destróyer em movimento!

### Relâmpago da Força

**Custo:** variável

O personagem invoca o Lado Negro e dispara raios de energia contra a vítima. O raio tem alcance de 10m e causa 2d6 de dano para cada Ponto de Força gasto.

### Tempestade da Força

**Custo:** 10 Pontos de Força. O Usuário deve conhecer Relâmpago da Força

Talvez o mais destrutivo do Lado Negro, este poder permite ao Sith invocar uma tempestade maligna através da Força. A Tempestade ocupa 10m<sup>2</sup>, e vai duplicando a área a cada turno, causando na área de efeito 10d6 de dano. Apenas o usuário (ou a morte dele) pode cancelar a tempestade. Outro Sith que também conheça este poder pode cancelá-lo, ao custo de 5 Pontos de Força. Infelizmente (ou felizmente...), este poder costuma atingir o usuário...

### Transferir Essência

**Custo:** 10 Pontos de Força

O personagem pode possuir o corpo de qualquer outro ser inteligente. Para isso, a vítima deve estar desacordada ou in-



consciente. Faça um teste de WILL: se tiver sucesso, o personagem poderá possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à sua WILL menos WILL do alvo (até o mínimo de uma hora). Enquanto estiver naquele corpo, o personagem possui todas as seus Atributos Físicos e Aprimoramentos (conhecimentos e valores morais, como Código de Honra e Perícias, não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima). Se a diferença entre a WILL do atacante e a WILL do alvo for maior do que 10, a Transferência poderá ser permanente.

## Tecnologias

Não só de Cavaleiros Jedi e da Força é composto o universo de Star Wars. Ele também é caracterizado pela sua surpreendente tecnologia, um verdadeiro espetáculo para os fãs de ficção científica. Ao invés de apresentar alguns poucos equipamentos adaptados, ofereceremos regras para que você, jogador, possa criar seus próprios equipamentos. Então, mãos a obra!

**Material para construção:** O material para construir engenhos tecnológicos é determinado pelo Aprimoramento Recursos Tecnológicos.

**Mão de Obra:** Engenhos simples, como detectores e flutuadores pessoais, podem ser construídos em pouco tempo. Mas para construir engenhos mais complexos, como naves, campos e força ou armas, será necessário tempo e mão de obra. Considere que para cada Ponto de Tecnológico empregado, o tempo gasto é de um dia inteiro de trabalho realizado por uma equipe de 5 a 10 Servos capacitados (com as Perícias **Engenharia**- para projetar; **Construção e Reparos**- no caso de se estar construindo naves e veículos; **Andróides e Robôs**- se estiver construindo autônomos; ou **Armeiro**- no caso de se estar construindo armamentos e defesas- em nível 40% a 60% ).

## O uso dos Pontos Tecnológicos

Pontos Tecnológicos podem ser usados para construir artefatos futuristas ou de nível “cyberpunk-padrão”. No caso de Cyberpunks padrão, considere que um Ponto de Tecnológico equivale a 3 Pontos de Cibernéticos. Cibernéticos são vistos nos livros INVASÃO 2a Edição e, em menor quantidade, no net-book PODERES DA MENTE. Já os artefatos mais futuristas podem ser comprados pelo custo integral.

### Construindo veículos

Os veículos de Star Wars, adaptados para o sistema Daemon, são compostos por 5 características:

#### \* **Potência**

É a Força (FR) do veículo. Veículos utilizam potência para resistir a pressões, forças que os estejam atraindo ou repelindo. Cada Ponto gasto em Potência equivale a FR 20.

#### \* **Velocidade**

Diz a velocidade em km/h que o veículo pode alcançar. Em atmosferas semelhantes à terrestre, a velocidade máxima que pode ser atingida é de 1000km/h. Controlar um veículo em velocidades muito altas é muito difícil: devida a Percepção do Piloto pelo número de Pontos de Tecnológicos gastos nessa característica. Se o resultado for inferior a 6, o teste de Pilotagem do veículo será Difícil (metade do valor). Se for inferior a 2, será impossível Pilotar o veículo. A velocidade máxima que o veículo pode atingir é dada pelos Pontos Tecnológicos gastos, como na tabela a seguir:

1 Ponto = 100km/h
2 Pontos = 500km/h
3 Pontos = 1000km/h (velocidade mínima para chegar ao espaço)
4 Pontos = 10000km/h
5 Pontos = 1c (Velocidade de Luz, mínimo necessário para atingir o hiperespaço)
6 Pontos = 4c (Dobra 1)
7 Pontos = 8c (Dobra 2)
8 Pontos = 16c (Dobra 3) e assim por diante...

#### \* **Resistência**

É a capacidade do veículo de resistir a danos, seja por sua própria blindagem, seja por campos de força. Cada Ponto gasto nessa característica compra IP 10 e 40 Pontos de Vida para o veículo.

#### \* **Armamento**

São os canhões, torpedos e mísseis que o veículo comporta. O armamento de um veículo é diferente do armamento de mão comum, já que causa mais dano e é adaptado para atingir outros veículos. Atacar um outro veículo exige teste da Perícia Artilharia. Atacar um alvo de tamanho humano exige um teste Difícil (metade do valor normal). Mas detalhes sobre isso no trecho sobre Combate de Veículos). Cada Ponto gasto nessa característica equivale a um Disparador de Blasters que causa dano de 1d6x10 (algo entre 10 e 60 pontos de dano). Gastar 2 Pontos de Tecnológicos num único disparador vai resultar num canhão mais poderoso, que causará 2d6x10 de dano. O número máximo de Pontos de Tecnológicos que pode ser gasto num disparador é 8 pontos. Algumas naves possuem mais de um disparador. Isso é aconselhável se cada um também tiver seu próprio cockpit, com um operador independente, assim, um mesmo veículo pode fazer mais de ataque por turno. Outra vantagem é que, se um canhão for destruído, haverá um outro para

atacar. Um único operador pode manusear até dois disparadores, o que impõe um redutor de -20% na perícia.

**Munição:** Um Disparador de Blasters de um veículo tem munição para o número de disparos igual à 10x os Pontos Tecnológicos gastos naquela arma.

**Mísseis:** Alguns veículos são equipados com mísseis. Um disparador de mísseis que causa dano de 1d10x10 (10 a 100 pontos de dano) custa 1 Ponto de Tecnológicos. Não se pode gastar mais de 1 Ponto no mesmo disparador. Cada disparador pode conter até 4 mísseis.

#### \* **Compartimentos**

São as dependências internas do veículo. Um nível 0 nessa característica indica que só pode haver um único tripulante. Para comportar computadores e lemes para outros operadores de armas, cada um exige seu próprio compartimento ao custo de 1 ponto por Compartimento. Cada Compartimento extra para até 6 tripulantes ou 5m<sup>3</sup> de carga custa 1 Ponto Tecnológico.

Um veículo comum é contruído somente com as características vistas acima. Porém, é possível equipá-lo com outros mecanismos:

**Amplificador de Velocidade (2 Pontos de Cibernéticos):** Aumenta em +50% a velocidade máxima do veículo e concede um bônus de +1 na iniciativa.

**Aparelhagem de Comunicação (1 Ponto de Tecnológico):** Veículo equipado com o que há de melhor em tecnologia comunicativa, permite comunicações em velocidades maiores que a da luz.

**Cockpit Móvel (1 Ponto de Tecnológico):** Este acessório permite que um Compartimento de Cockpit de Artilharia tenha mobilidade independente da do veículo, ou seja, ele pode girar 360° sob o comando do Artilheiro. A vantagem desse acessório é explicada no 3º Passo do parágrafo “Combate entre veículos”.

**Computador de Navegação (1 Ponto de Tecnológico):** Objetos no espaço tem uma “sombra” no hyperspace; por exemplo, uma estrela no hyperspace tem a mesma localização no espaço, isto representa um perigo aos viajantes do hyperspace.

Para resolver este problema existem Computadores de Navegação (Astrogation Computers) a bordo da maioria das naves equipadas com hyperdrives, devem ser feitos cálculos cuidadosos para assegurar que uma viagem através do hyperspace não acabe em desastre. Só os desesperados - ou precipitados - tentam saltos via hyperspace sem Quadros ou Computadores de Navegação. Em jogo, apenas com um Computador de Navegação é possível viajar seguramente pelo hyperspace. Um computador demora cerca de um minuto para programar um salto hiperespacial. Saltar sem a programação adequada resulta numa chance de 2 em 6 de que a nave colida com algo (estando numa velocidade igual ou maior do que a da luz, estes impactos costumam ser fatais...). No espaço normal, estes Computadores dão um bônus de +5 no resultado da PER/Velocidade de um Piloto que esteja conduzindo um veículo em espaço normal (veja o atributo Velocidade).

**Dispositivo de Camuflagem (3 Pontos de Tecnológicos):** Existem diversos tipos de dispositivos, dos que tornam um veículo invisível apenas para radares (2 PTs) aos que tornam o veículo invisível visualmente (3 PTs). Os mais avançados, eliminam qualquer ruído produzido pelo veículo (+2 PTs).

**Dróides de Reparo (2 Pontos de Tecnológicos):** Um acessório muito útil em naves de transporte de podracers, estes Dróides concertam avarias no veículo. Considere que eles reparam 1 PV do veículo por turno (até um máximo de 10 Pvs). Ao invés de reparar PVs, estes dróides podem concertar avarias, reparando 1 ponto de característica do veículo em cinco turnos.

**Hyperdrive (5 Pontos de Tecnológicos):** O hyperdrive é um milagre da avançada tecnologia do universo de Star Wars. Atra-

vés de geradores de fusão o hyperdrive lança naves no hyperspace, uma dimensão do espaço-tempo que proporciona viagens a velocidades superiores a da luz. Naves com Velocidade 5 ou superior e equipadas com um Hyperdrive podem, através do hyperspace, atingir qualquer ponto do universo em minutos.

**Mecanismos de Vão (2 Pontos de Tecnológicos):** Se você pretende que seu veículo alcance o espaço, é recomendável possuir estes dispositivos, que transformam o veículo em nave. Para alcançar o espaço, porém, ainda é necessário ter Velocidade 3 ou superior.

### Combate entre veículos:

**1º Passo: Aproximação:** O combate começa quando dois veículos vão de encontro. O primeiro a atacar será o veículo com a maior Velocidade. No caso de empate, os ataques serão simultâneos.

**2º Passo: Artilharia:** Os artilheiros do veículo vencedor podem fazer o ataque com a perícia Artilharia. O dano será definido pelo Armamento. No caso de os ataques serem simultâneos, os dois realizam o ataque e sofrem o dano ao mesmo tempo.

**3º Passo: Manobrando de Volta:** Os veículos envolvidos terão passado um pelo outro. Eles podem continuar sua rota, atacando outros veículos que venham de encontro ou retornar. No caso de tentar um retorno, o piloto deve fazer um teste de Pilotagem para colocar o veículo de novo em posição. No caso do cockpit do artilheiro ser móvel (custo de 1 ponto de Tecnológico), ele poderá "girar" e atacar mais uma vez o outro veículo. Se os dois cockpits forem móveis, atira ra primeiro o Artilheiro com maior perícia.

**4º Passo: Registro de dano:** Se os danos sofridos pelo veículo nos Passos 2 e 3 for maior do que a Resistência x10, ele sofrerá avarias. Role 1d6-1 (resultado mínimo 1): Resultado 1 a 4 diminuem em -1 ponto uma das características do veículo, na ordem em que elas foram apresentadas acima. Assim, resultado 1 a nave perde 1 Ponto de sua Potência, 2 perde Velocidade (reduz Iniciativa), 3 perde Resistência (reduz PVs e IP) e 4 perde 1d de dano de uma das armas. Um resultado 5 faz com que o veículo perca um de seus opcionais.

Repete-se os quatro passos até o fim do combate.

### Manobras

**Alvo menor:** Os canhões de um veículo forma feitos para atingir outros veículos. Atingir um alvo menor do que um carro exige um teste difícil de Artilharia.

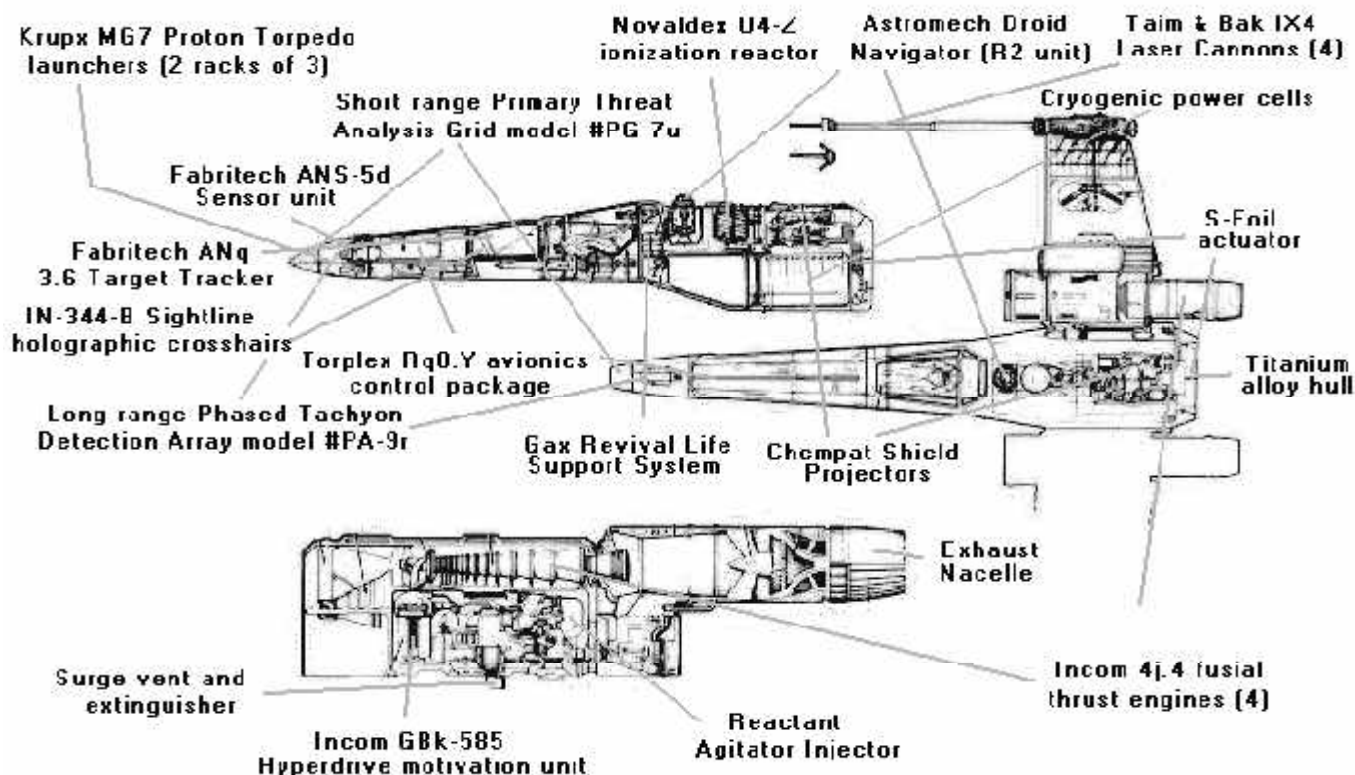
**Ataque a Compartimentos:** É possível realizar um ataque direto contra o cockpit do piloto, artilheiro ou qualquer outro compartimento de veículo. Esse ataque é feito com Artilharia/4. Se for bem sucedido, o ataque provoca dano normal, que é absorvido normalmente pelo IP do veículo, mas o dano que ultrapassar o IP será aplicado diretamente em quem estiver dentro do compartimento atacado!

**Esquiva:** Pode ser tentado uma esquiva para desviar de um ataque. A Esquiva é feita com um teste de Pilotagem com metade do valor para cada tiro disparado (esquivar de dois tiros exige Pilotagem/4!).

**Fuga/Corrida:** Um veículo tentando fugir de outro tem sua retaguarda desprotegida contra um ataque. Ele só poderá contra-atacar se o cockpit do Artilheiro for móvel (2 PTs). Compare-se as Velocidades dos veículos. Caso seja a diferença seja de 1 ponto, os pilotos devem fazer uma disputa de Pilotagem, sendo que aquele que tiver o veículo mais rápido recebe um bônus +20%. Se a diferença for de 2 pontos ou maior, o veículo mais rápido foge/alcança o outro.

**Velocidade muito maior:** Se a Velocidade de um veículo for muito maior do que a do outro, ele poderá fazer ataques extras. Considere um ataque extra para cada dois pontos de vantagem entre e Velocidade maior e a menor.

**Regra Opcional:** Se o Mestre permitir, o acesso a veículos pelos jogadores pode ser mais "facilitado". Depois de construir um veículo, reduza o custo dos Pontos de Tecnológicos em -20%. O veículo também pode ser comprado com Pontos de Aprimoramentos ao custo de 1 ponto para cada 5 Pontos de Tecnológicos empregados. Dois ou mais jogadores também podem somar seus Pontos de Tecnológicos/Aprimoramentos para comprar um veículo que, neste caso, pertenceria a todos eles.



## Veículos Conhecidos

### X-WING

Custo: 25 pontos de Tecnológicos

Potência: 4 (FR 80)

Velocidade: 6

Resistência: 3

Armamento: 8

Compartimentos: 0 (1 Piloto)

PVs: 120; IP 30

Armas: Quatro canhões blaster (2d6x10 cada um) de artilharia única (um unico teste dispara todos os canhões)

Acessórios: Aparelhagem de Comunicação; Mecanismos de Vôo, Computador de Navegação, Hyperdrive;

### TIE-FIGHTER

Custo: 24 Pontos de Tecnológicos

Potência: 5 (FR 100)

Velocidade: 6

Resistência: 3

Armamento: 6

Compartimentos: 0

PVs: 120; IP 30

Armas: Dois canhões blaster (3d6x10 cada um) de artilharia única

Acessórios: Aparelhagem de Comunicação, Mecanismos de Vôo, Computador de Navegação, Hyperdrive

### MILLENIUM FALCON

Custo: 40 Pontos de Tecnológicos

Potência: 10

Velocidade: 8

Resistência: 5

Armamento: 10

Compartimentos: 5

PVs: 200; IP 50

Armas: Dois canhões blaster (4d6x10 cada um) de artilharia independente (cada canhão tem seu próprio cockpit); dois lançadores de mísseis (1d10x10 cada um) de artilharia única.

Acessórios: Aparelhagem de comunicação, Mecanismos de Vôo, Computador de Navegação, Hyperdrive, Cockpito Móvel x2 (dos canhões blaster).

### MARCHADOR AT-AT

Custo: 16 Pontos de Tecnológicos

Potência: 8 (FR 160)

Velocidade: 1

Resistência: 4

Armamento: 6

Compartimentos: 1

PVs: 160; IP 40

Armas: Dois canhões blaster (3d6x10 cada um) de artilharia única

Acessórios: Nenhum

### SPEEDER BIKE

Custo: 4 Pontos de Tecnológicos

Potência: 1

Velocidade: 1

Resistência: 1

Armamento: 2

Compartimentos: 0

PVs: 40; IP 10

Armas: Canhão blaster (2d6x10) de artilharia única

## Construindo Dróides

Os dróides são o tipo de máquina mais comum no universo de Star Wars. Dos dróides de batalha aos dróides de protocolo, são eles que realizam as tarefas mais difíceis. E como esquecer da imortal dupla de R2D2 e C3PO?

Dróides são construídos com os mesmos Pontos de Personagens destinados a jogadores. Estes Pontos, porém, são comprados com Pontos de Tecnológicos: 1 Ponto de Tecnológico compra 30 Pontos de Personagem para o dróide, sendo que não podem ser gastos mais do que 3 Pontos de Tecnológicos para comprar Pontos de Personagem. Os Pontos de Perícias são dados unicamente por INTx5. Mais Pontos podem ser comprados com Pontos de Tecnológicos, ao custo de 1 Ponto de Tecnológico por 50 Pontos de Perícias. Construir e programar um dróide leva três dias para cada Ponto Tecnológico gasto e necessita da perícia Andróides e Robôs em nível igual ou maior a 10% para cada PT. Reprogramar um dróide exige vencer uma disputa entre a perícia Andróides e Robôs vs. WILL (x4, o valor de testes) do dróide.

### Adicionais

A maioria dos adicionais tem um custo em Pontos de Cibernéticos. Lembre-se: 1 Ponto de Tecnológicos vale 3 Pontos de Cibernéticos.

**Tradutor (1 Ponto de Cibernético):** Muito comuns em dróides de protocolo, este dispositivo permite ao dróide reconhecer e traduzir qualquer idioma.

**Dróid's Roller (2 Pontos de Cibernéticos):** Dispositivo usado por dróides da Federação, permite que o construto se transforme numa espécie de "lata" e role pelo campo. Neste estado, a Agilidade do dróide é multiplicada por 2, mas ele não pode atacar ou ativar campos de força, apenas...rolar!

**Esteiras (1 Ponto de Cibernético):** Trocando as pernas nomais por esteiras, o dróide fica mais resistentes (CON+5, IP+2), mas perde velocidade (AGI-2).

**Hoverjet (3 Pontos de Cibernéticos):** Uma unidade de flutuação permite que o dróide se movimente mais rápido enquanto voa (AGIx2).

**Blindagem Extra (1 Ponto de Cibernéticos):** É possível aumentar a resistência da lataria do dróide. Cada vez que este opcional é comprado, adicione +5 PVs e +50% do peso ao dróide.

**Campo de Força (3 Pontos de Cibernéticos):** Cria um campo de força ao redor do dróide, que concede IP10 contra blasters e IP5 contra demais ataques.



## Dróides Conhecidos

### DRÓIDES DE BATALHA

Os dróides usados pela Trade Federation, que, apesar de relativamente frageis, causam grande estrago quando atacam em grupo.

CON 2D, FR 2D-2, DEX 2D, AGI 2D

INT 2D, WILL 1D, PER 3D, CAR 0

Pontos de Vida: 10; IP 1

Ataques [1]: Blaster 40/0

Dano - Pistola Blaster: 2D6+2

Perícias e Características: Esses dróides não são programados para fazer nada além de lutar.

### DRÓIDES DE PROTOCÓLO

Em suas blindagens brilhantes, os dróides de protocolo realizam o trabalho social em Star Wars. C3PO é o dróide mais famoso desse grupo.

CON 2D, FR 1D, DEX 2D, AGI 2D

INT 4D, WILL 3D, PER 2D, CAR 3D

Pontos de Vida: 5-10

Perícias: 50% a 80% em Burocracia, Etiqueta e em outras perícias relacionadas com sua função. Todos possuem Tradutor.

### ROBÔS

Também usados pela Trade Federation, mas em menor escala devido ao seu custo elevado e grande poder destrutivo. Fechado, parece-se com uma lata e quando se abre, atira para todos os lados.

CON 3D, FR 1D, DEX 0, AGI 3D

INT 1D, WILL 1D, PER 2D, CAR 0

Pontos de Vida: 10; IP 10 (blaster) IP 5 contra demais ataques

Ataques [2]: Blaster 60/0

Dano - Disparadores Blaster: 3D6

Perícias e Características: Estão equipados com Campos de Força e Dróide's Roller (permite que o construto se transforme numa espécie de "lata" e role pelo campo. Neste estado, a Agilidade do dróide é multiplicada por 2, mas ele não pode atacar ou ativar campos de força, apenas...rolar!)

### UNIDADES R2

Pequenos robôs semelhantes a latas e movidos por esteiras, as unidades R2 são muito úteis em reparos, armazenagem de informações e programação de sistemas. R2D2 é o representante mais famoso dessa categoria.

CON 1D+5, FR 1D, DEX 1D, AGI 1D-2

INT 4D, WILL 3D, PER 2D, CAR 2D

Pontos de Vida: 5-15; IP 2

Perícias: 50% a 80% em Computação e Construção e Reparos. Unidades R2 também podem desempenhar a função de Computadores de Bordo e Dróides de Reparo.

## Equipamentos

Em primeiro lugar, considere que Personagens sem o aprimoramento Recursos e Dinheiro, começam com 1d6x10 Datários da República, a moeda mais comum por aqui. Na periferia do espaço, onde não há influência da República, existem outras moedas. Adicione +1d6 para cada ponto de Aprimoramento gasto com Recursos e Dinheiro e multiplique a rolagem por 100. O Personagem também receberá, por mês, \$100x o número de pontos gastos com o aprimoramento.

Equipamentos construídos com Pontos de Tecnológicos têm um custo de 600 DR\$ por Ponto de Tecnológico empregado.

Máscara de Ar: \$200, 1kg

Comunicadores: \$100 (Modelo popular pode comunicar da superfície até uma órbita baixa, ou cerca de 75km), \$400 (militar), peso desprezível.

Datapads: Equivalente a um bloquinho de papel \$30, 300 gramas.

Lanternas: Poderosas lanternas \$35, 600 gramas.

Binóculos: Aumenta até 7 vezes a imagem dando visão de até cerca de 1,5km \$450, 900 gramas

Maleta Médica: Equivalente à mala preta de médico \$375, 1,5kg; repara 1d6 PVs, ou 2d6, com a perícia Primeiros Socorros

Cilindros de Gravação: podem gravar e armazenar sons por 100 horas \$150, 300 gramas

## Armas

Star Wars usa estas armas pessoais. O acesso a elas é definido pelo aprimoramento Armas de Fogo.

Construindo Armas

Com as perícias Armeiro, Construção e Reparos e Pontos Tecnológicos, um personagem pode construir sua própria arma de fogo. Cada Ponto Tecnológico empregado equivale a 2d6 de dano e ROF 3. Para cada 2d6 de dano, aumente em um nível a "categoria de tamanho" da arma (Pistola, Pistola Pesada, Rifle e Canhão). Isso refletirá no tamanho da arma e na perícia necessária para utilizá-la. O tempo para construir uma arma é igual a cerca de 1 dia para cada Ponto de Tecnológico empregado. Também é possível comprar outros acessórios para a arma:

**Afeta área (2 Pontos de Tecnológicos):** Ao invés de um único alvo, o tiro atinge uma área maior - e qualquer criatura dentro dela. O tiro causa dano total no ponto de impacto e se reduz em 1d para cada 3m de distância.

**Arpão (1 Ponto de Tecnológico):** Ao invés de um disparo, a arma lança uma corda de 10m com um arpão. Esse arpão permite escaladas e também paralizar alvos: ao acertar um alvo com o arpão, este deve ter sucesso numa disputa de FR vs. 15, ficando imobilizada no caso de fracasso.

**Atordoante (1 Ponto de Tecnológico):** Esse acessório permite causar dano atordoante, ou seja: a vítima do disparo deve ter sucesso em um teste de CON vs. o dano sofrido. Se fracassar, ficará desmaiada por um número de horas igual ao dano sofrido.

**Perfurante (2 Pontos de Tecnológicos):** O tiro da arma possui um poder de penetração muito maior, conseguindo infligir dano até mesmo em campos de força: divida o IP do alvo por 5

**Blasters:** Blasters disparam uma combinação de partículas de luz em um feixe concentrado. Em jogo, Blasters funcionam exatamente como as armas Laser descritas em INVASÃO. Existem em versão pistola leve (2d6+2), pistola pesada (4d6) e rifle (4d6 a 6d6); todas causam o dobro do dano normal dessas armas (dano dobrado já entre parenteses) e sua munição nunca se esgota. 200\$ a 600\$ para versão pistola; 600\$ para versão rifle.

**Besta:** Vendida apenas para Wookies. A besta Wookie atira projéteis energizados que explodem quando atingem o alvo. Causam dano de 2d6+2 e custam 300\$ ou mais.

**Granada de Fragmentação:** Quando explodem, estas granadas arremessam estilhaços metálicos que provocam dano real. O dano é de 4d6 pulso 2/1 (4d6 no ponto de impacto, reduzido em 1d6 para cada dois metros de distância; 3d6 acima de 2m, 2d6 acima de 4m, 1d6 acima de 6m, nenhum dano a 8m ou mais). Use a perícia Arremesso. 50\$ cada.

**Detonador Termal:** Uma das armas mais destrutivas conhecidas. Causa 6d6 de dano em uma área de 10m<sup>2</sup>. 4500\$ cada.



## Sabres de Luz



Construído por cada Jedi como um teste de suas habilidades, o Sabre de Luz é o produto de uma tecnologia antiga. O Esgrimir hábil da arma é a marca de um Cavaleiro Jedi completamente treinado. O Sabre pode cortar qualquer coisa, com a exceção de outro Sabre de Luz, campos de força e o Ore de Cortosis, um material raro. A construção de um Sabre ocupa muitos dias; os componentes, o Jedi e a Força devem se tornar um.

Todos os controles e componentes devem se ajustar em um cabo compacto de durasteel de 24 a 30 centímetros de comprimento. Quando o Jedi ativa o Sabre de Luz, uma tremenda carga de energia pura flui de uma célula. Uma (ou mais) jóia(s) de múltiplas faces foca(m) a energia em um feixe paralelo. O Sabre tem uma frequência única, que determina a cor da lâmina ou a intensidade da reação quando cortando algo, contatando um campo de força ou outra lâmina de um Sabre.

Em termos de jogo, apenas Padwans Jedi ou Acólitos Sith acima do 2o nível podem construir um Sabre de Luz. Com a perícia Engenharia: Sabre de Luz, os materiais adequados (que custam o equivalente a 2 Pontos de Aprimoramentos, mas também podem ser conseguidos em Campanha) e o gasto de 1 Ponto de Força, o Jedi/Sith pode construir seu próprio Sabre de Luz em 1d6+1 dias (ou metade do tempo se o Lado Negro for invocado no processo). Um Sabre de Luz comum causa 3d6 de dano e provoca redutor de Iniciativa -2.

Já a perícia para manejar um Sabre só é conhecida pelos Jedi e Sith. Ele também pode ser manejado com a perícia Espadas, mas há grande perigo nesse processo: se o usuário errar um ataque, atingirá o próprio corpo com o sabre, causando dano em si mesmo. Se tirar um erro crítico (de 95 a 00), um de seus membros é decepado. Além disso, ele não pode ser usado para defender. A única forma de um não Jedi/Sith ter a perícia adequada e obtendo treinamento durante a campanha.

### Outras Armas

Além do Sabre tradicional, algumas armas mais exóticas foram produzidas pelos Jedi. Normalmente estas armas são raras até para os próprios Cavaleiros e em geral exigem treinamento árduo específico para serem manuseadas.

**Lightdagger** - Trata-se de uma espécie de punhal. O cabo tem normalmente 13cm de comprimento (ao invés de 24 a 30cm dos sabres), a lâmina é mais delgada que a do sabre com aproximadamente 20cm. Tipicamente usado para treinamento ou como arma de auxílio de combate. Causa 1d6 de dano, exige a perícia Armas Brancas: Punhal provoca Iniciativa-1.

**Dual Lightsaber** - Sabre variável, com dois tipos de comprimento. O Dual é outra versão do Sabre normal, porém tem a capacidade de ajustar o comprimento de sua lâmina pelo dobro. No ajuste normal tem as mesmas características de um Sabre, no ajuste estendido, a lâmina reduz seu poder de corte (dano de 2d6). O segundo ajuste é muito útil para manter inimigos a distância, porém não se presta para refletir blasters, mas provoca redutor de Iniciativa -3.

**Stunsaber** - Sabre usado para incapacitar temporariamente. Incapaz de cortar, o Stunsaber produz um reflexo neurológico que produz um desmaio. O despertar da vítima se dá em torno de dez minutos com dores de cabeça. O Stunsaber é uma ótima arma para controle de multidões enfurecidas. Também é muito semelhante

ao Sabre normal, tornando-o a arma de treinamento perfeita. Infelizmente, o Stun não reflete blasters ou projéteis. O Stunsaber só pode ser usado para “combates não mortais (onde apenas 1/4 do dano é real, o resto é recuperado com meia hora de descanso).

**Force Lash** - Uma espécie de relho, açoite. Quando desativado se parece muito com um cabo de Sabre normal. O açoite é uma onda guiada, com aproximadamente 80cm de comprimento. O guia da onda é envolto em energia e flexível, mas não o bastante para se enrodilhar ao redor de objetos. Era usado como arma auxiliar de treinamento, embora alguns Jedi (especialmente Baadus e Sith) os usem. Armas Brancas: Açoite. Provoca 1d6 de dano e Iniciativa -1.

**Litghwhip** - Chicote de luz. Utilizado antigamente por poucos guerreiros Sith. Semelhante em muitos aspectos ao Force Lash, porém tem um mecanismo de energia formado em espiral incredivelmente forte. Tem de 2.5 a 4.5m de comprimento, dependendo principalmente da altura do guerreiro que o manuseia, pode cortar facilmente metais quando utilizado com perícia. O Lightwhip é flexível e de controle extremamente difícil, sendo perigoso ao novato. Também é capaz de refletir blasters e projéteis. Independente do treinamento, um erro faz com que o usuário sofra o dano e um erro crítico decepa um membro. Provoca 3d6 de dano, Iniciativa -2 e exige a perícia Chicote.

**Lightboomerang** - O bumerangue de Luz foi uma arma altamente utilizada pelos Jedi, principalmente nas linhas de batalha contra o Sith. Na época da República Nova o Lightboomerang caiu no esquecimento, sendo conhecido por pouquíssimos. Como o Lightwhip e Force Lash, o Bumerangue usa tecnologia baseada em cristais e guias de onda para criar um campo de energia. Por razões de segurança, só pode ser ativado mentalmente. Uma vez lançado, o Jedi pode guiar a arma contra vários alvos em um lançamento. O controle do Bumerangue de Luz é extremamente difícil, seu uso sem treinamento adequado é suicida! Exige a perícia Bumerangue e causa 2d6 de dano. Erro no teste faz com que o próprio usuário sofra dano.

**Lightclaws** - Garras de Luz. Arma utilizada por Assassinos Sith. Podem ser escondido nas mangas de uma túnica. Cada garra emite um par de lâminas de cerca de 1m. Também são usadas em escadas. Pode ser usada em conjunto com Artes Marciais, causando dano de 1d6, sem redutores em Iniciativa.

**Double Bladed Lightsaber** - O Sabre Duplo, como também é conhecido, tem um cabo de aproximadamente 2,2 vezes o comprimento de um sabre normal, com a projeção de duas lâminas, uma em cada ponta. Este artifício acrescenta versatilidade, acelera contra ataques e permite um maior equilíbrio em duelos com inferioridade numérica, por outro lado a arma se torna muito mais perigosa também para quem a manuseia. O Double Lightsaber também pode ser usado como um Sabre simples. Esta arma foi considerada durante muitos anos de uso Sith, principalmente por ter sido usada com muita habilidade por Exar Kun. Milhares de anos após, Darth Maul empunhou outro exemplar com maestria. O Lightstaff requer treinamento árduo, contínuo. A complexidade do manuseio da arma vai muito além do treinamento adquirido para o manuseio do Sabre de Luz. Manusear esta arma exige testes difíceis da perícia Sabre de Luz, e que o usuário pague 25 pontos de perícias por Manobra de Combate: Arma Exótica. O usuário do Sabre Duplo pode fazer uma ação extra por turno, desde que essa envolva atacar/defender com o sabre. Ele provoca redutor de Iniciativa -2.

## Armaduras

Armaduras de Star Wars normalmente protegem contra danos de contusão e corte, mas menos contra as perforantes armas de feixe. A armadura dos rebeldes é similar ao kevlar em Daemon.

**Capacete da Rebelião:** IP 3 contra impacto. \$100

**Vestimenta da Rebelião:** IP 3 contra impacto, IP 5 contra blasters. Redutores de DEX-2/AGI-3.\$300

**Armadura do soldado do Império:** IP 4 contra impacto; IP 7 contra blasters. Redutores de DEX-2/AGI-4, -10% nas perícias físicas. Custa \$4000 no mercado negro. Constituída de uma cou-raça negra que protege contra temperaturas extremas, e outra branca que protege contra armas de feixe, é uma armadura que age como um traje isolante, e com um suplemento de ar que pode servir como roupa para vácuo em emergências. O capacete inclui um HUD com comunicador por rádio e um microfone separado para conversa entre duas pessoas.

## Holocrons

Mestres Jedi construíram estes holocrons para armazenar informações importantes sobre os Cavaleiros Jedi na forma de hologramas. Muitos holocrons têm a forma cúbica, e podem caber na palma da mão. Eles não precisam ter nenhuma fonte de energia, o que leva a alguns acreditarem que eles recebem poder da Força. Também, eles podem armazenar dados ilimitados. Eles podem ser usados para armazenar a história Jedi e métodos de treinamento. Todos desapareceram ou foram destruídos, embora alguns acreditem que existam mais embora estejam escondidos. Em termos de jogo, um Holocron custa 1 ponto de Aprimoramento e concede conhecimento sobre alguma área (normalmente, Conhecimentos sobre a Força ou Conhecimentos sobre o Lado Negro) em nível 90%.

## Planetas

13,5 bilhões de anos antes dos fatos relatados no Ep IV, ocorreu o Big Bang dando origem às galáxias. Na Galáxia Star Wars, cientistas e estudiosos estimam que devem existir aproximadamente 400 bilhões de estrelas, onde metade mantém um número tão grande de planetas quanto possa ser calculado. Mesmo que uma parcela diminuta destes planetas seja local favorável ao desenvolvimento de formas de vida, e ainda mais, formas de vida inteligentes, um enorme número de planetas abriga vida.

A Galáxia é dividida em duas grandes regiões: o **Centro - Core System** - e a **Periferia - Out Rim System**. O Centro da Galáxia abriga a maioria dos planetas aliados à República enquanto o Out Rim System, onde os sistemas estão muito distantes da civilidade imposta pela República, são dominados por Hutts, contrabandistas, assassinos e outros personagens sombrios.

A despeito desta divisão básica a Galáxia é dividida em agrupamentos de Sistemas (com diversos planetas) denominados Setores.

Na era 100.000 anos antes do Ep IV as operações espaciais eram limitadas à planetas e luas vizinhos. As baixas velocidades e grandes distâncias colocavam fim a qualquer possibilidade de naves se aventurando em outros setores. Com a criação e manufatura do hyperdrive, que possibilitou as longas viagens, uma explosão de eventos diplomáticos e comerciais foi detonada. A criação da República e do Senado registra o sucesso das viagens.

### Abregado

Rae sempre foi um entreposto perfeito para piratas e livres comerciantes devido a sua localização. No final do Império o planeta foi tomado por um tirano que modernizou as cidades e espaço portos, porém exigia total obediência dos cidadãos, o que acarretou na organização de um grupo separatista.

Este planeta também foi local de aventuras para Han Solo e Lando Calrissian que se envolveram com o contrabando de alimentos para os dissidentes do sul. Como não podia faltar numa aventura destes nossos heróis, Lando se envolve num jogo de sabacc!

### Agamar

Conhecido especialmente por ser o planeta do brilhante piloto da Aliança Keyan Farlander. Por ser numa região longínqua o Imperador criou um posto avançado para o planeta gerando alguns grupos de resistência. O Império então efetuou uma grande retaliação, que destruiu a cidade principal do planeta, Tondatha e, dentre outras, as regiões próximas. O jovem Keyan teve sua família morta nesse ataque, juntando-se então à resistência do planeta contra o Império. Mais tarde conheceu a senadora Mon Mothma, em estada no planeta, e juntou-se à Aliança como piloto. Participou de várias batalhas famosas, como a Yavin 4 e a evacuação de Hoth, fez também parte dos testes do novo B-Wing, demonstrando talento para utilizar a Força.

### Alderaan

Teve como planeta gêmeo Delaya e foi lar de Bail Organa, pai adotivo da jovem Senadora Leia Organa. Alderaan, um dos expoentes da galáxia durante a era pré hyperdrive, com passar dos anos foi considerado o Centro Cultural da Galáxia, com desenvolvimento de grandes pensadores e artistas. Neste planeta nasceram os irmãos Ulic e Cay Qel-Droma e provavelmente Obi-Wan Kenobi. Em Alderaan, após as Guerras dos Clones, foram proibidos qualquer tipo de armas, tornando o planeta um exemplo de paz e coexistência sem qualquer tipo de hostilidade. Após ser comprovada sua destruição pela Estrela da Morte, comandada por Tarkin a fim de pressionar Leia, Byss foi colocado a disposição de outros Alderiaanos como reparação do lamentável fato.

### Almania

Almania foi totalmente ignorada pelo Império por estar localizada no extremo da Galáxia. Durante anos foi governada pelo grupo Je'har, que entre outras coisas, forneceu suporte financeiro à Aliança Rebelde. Porém, durante a guerra civil na Nova República, o regime Je'har foi responsável pela morte dos pais de Dolph, um aprendiz do Mestre Luke Skywalker, que abandonou seu treino na academia de Yavin 4 e voltou ao seu planeta natal somente para encontrar os corpos dos pais, na frente do palácio Je'har. Tomado pela fúria, cedeu ao lado negro, trocando o seu nome para Kueller e começando um massacre em Almania e suas luas (Pydyr, Auyemesh e Drewwa). Sentindo um distúrbio na Força, Luke rumou para o planeta, mas seu X-Wing explodiu e ele foi capturado por Kueller que chantageou a Presidente Leia Organa Solo para que ele se tornasse o líder supremo do planeta. No desfecho de um fantástico resgate, onde Luke nada pode interferir por estar ferido, Léia matou Kueller com um tiro de blaster.

### Alzoc

Este é o planeta dos pacíficos Talz, parecidos com Wookies. Eles possuem pelagem branca e quatro olhos especializados em enxergar preferentemente em dias que o sol reflete na neve. Alzoc possuiu durante muito tempo uma mina do Império, onde os

Talz foram brutalmente explorados como escravos, principalmente por serem ainda mais pacíficos que os Wookies. O mais famoso exemplar desta espécie sempre habitou na verdade Tatooine, mais precisamente Mos Eisley. Muftak estava presente ao primeiro encontro de Han e Luke na Cantina, quando Obi-Wan contratou Han para levá-los a Alderaan.

Na verdade Muftak não acredita fielmente que seu planeta natal é um paraíso de campos floridos e se recusa a dar ouvidos a quem o contrarie. Mas posteriormente irá sair em companhia de Kabe, sua amiga, em uma jornada para seu Alzoc III.

8 anos após a batalha de Yavin é que o Império recuou suas fronteiras e os Talz finalmente se viram livres da escravidão.

### Ambria

Com seus anéis, Ambria é um planeta-deserto localizado no coração do sistema Stenness, setor Xappyh. A vida animal em Ambria inclui rebanhos de staga, pequenos lagartos chamados neeks e malévolas criaturas estranhas, do Lago Natth, um lugar poderoso com o Lado Negro da Força. Thon, Mestre Jedi, fez a casa dele em Ambria e instruiu vários Jedi, inclusive Nomi Sunrider e o Vultan Oss Wilum.

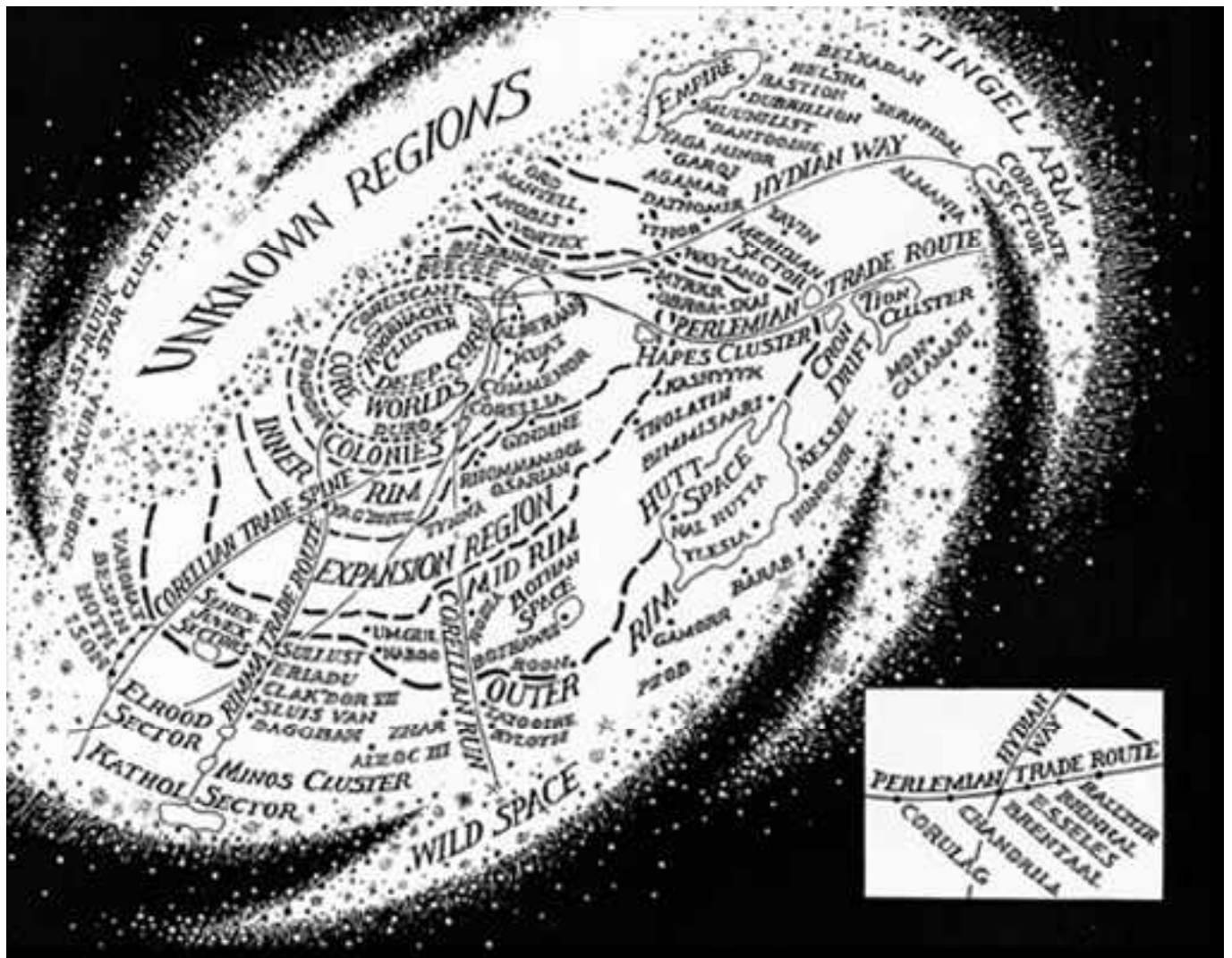
### Ammuud

Mesmo pertencendo a um grande setor comercial Ammuud possui uma história peculiar de colonização, onde sete navas partiram do planeta Thokos para estabelecer a colônia no distante planeta, essa mesma distância fez com que se perdesse o contato com o exterior. Ao longos do tempo estabeleceu-se um regime feudal baseado em Clãs Mor, que nada mais eram que os

colonizadores divididos por navas em que vieram. Após séculos de guerras entre os clã, estabeleceu-se um tratado e o planeta foi dividido em sete nações-estado. Este código foi estabelecido 100 anos antes da Batalha de Yavin 4, e tinha bases frágeis, pois qualquer desavença gerava sangrentas guerras entre os clans. Han Solo e Chewbacca, em uma de suas aventuras antes de juntar a Aliança rebelde, ajudaram a estabelecer a paz entre dois clãs rivais.

### Ando

Os nativos de andos são um povo naturalmente agressivo, como descobriu o jovem Luke na Cantina de Mos Eisley quando foi atacado por Ponda Baba. A espécie é dividida em duas raças, os Aquala, que possuem no lugar dos dedos uma tipo de concha maleável e que habitam os mares, e os Quara, como Ponda, que possuem quatro dedos e mais um polegar opositor, representando a parte da população de Ando que habita as pequenas ilhas. Sendo quase completamente coberto por oceanos, o planeta apresenta deficiência em minerais, sendo que estes são retirados de um peixe que os produz ao digerir alimentos, porém a pesca predatória está levando a espécie à extinção. Após ter seu braço amputado pelo sabre do Mestre Obi Wan Kenobi, Ponda sobreviveu e retornou com seu infame amigo, Dr. Evazan, para Andos. Juntos tramaram transmutar a mente de Ponda para o corpo de um senador corrupto do planeta. Os planos falharam, Ponda nunca mais foi visto e Dr. Evazan partiu de Andos para praticar seus negócios infames em outro planeta.



### **Anoth**

Para crianças nascidas com a Força, os dois primeiros anos são extremamente perigosos devido aos possíveis contatos com o Lado Negro. Por isso os gêmeos Jacen e Jaina e, mais tarde Anakin, filhos de Léia Organa e Han Solo, foram enviados para Anoth com objetivo de serem criados e educados pela amiga pessoal da Princesa, Winter. Findado o período Jacen e Jaina retornaram para a mãe.

Porém, antes do tempo certo, o jovem Anakin foi descoberto por um partidário fiel do Imperador, o embaixador Furgan, que a despeito de toda a segurança da base secreta de Anoth conseguiu adentrar no local e rapta Anakin Solo. Léia e o Almirante Ackbar conseguiram resgatar o menino e destruir os planos do Embaixador.

### **Anta Four**

Os habitantes de Antar Four são dotas de dois pequenos chifres na cabeça que possuem habilidade de para detectar impulsos eletromagnéticos e outros tipos de emissão de energia. Essa mutação deve-se ao fato do sol desde planeta nem sempre se refletir sobre sua superfície, gerando longos períodos de escuridão onde os Gotalis utilizam seus chifres para caçar e se prevenir dos perigos eminentes. Eles podem também detectar emoções e assim determinar o comportamento de seus atacantes, por isso acredita-se vulgarmente que podem prever o futuro - sendo assim ninguém pode blefar com um Gotal num jogo de Sabbac.

### **Aquaris**

O planeta aquaris é na verdade uma massa completamente coberta por água. Devido a ausência de superfície emersa, os colonizadores humanos abriram mão deste planeta, o que o tornou perfeito para ser a base operacional de um grupo de piratas e contrabandistas liderados por Silver Fyre. Ela dispendeu uma grande fortuna e contruiu uma base em submersa com uma plataforma que pode emergir para pousos de naves e depois submergir - ficando assim protegida de qualquer curioso e das sondas Imperiais. Após a Batalha de Yavin 4, Silver Fyre resolveu demonstrar seu apoio a Aliança. No planeta, Luke foi atacado por um traidor dos ideais de Silver Fyre, o comandante Kraaken e somente devido à perícia de Chewbacca ele foi resgatado. Após desmascararem Kraaken, Silver Fyre dispôs à serviço da Aliança seus recursos e sua fabulosa frota.

### **Aridus**

Este planeta se tornou o maior exemplo de desconsideração do Império pela vida nativa dos lugares dominados. Devido as emissões eletromagnéticas do planeta, nenhum sistema de comunicações funciona em Aridus. Para sanar o problema, o Moff do setor aprovou a construção de uma grande torre de transmissão que acabaria com as interferências na comunicação. Porém esta torre causou efeitos colaterais no sistema nervoso dos pequenos lagartos humanóides. A Aliança resolveu então tomar providencias. Luke ficou ciente de boatos de que Obi Wan tinha sido avistado no planeta. Porém tratava-se de um embuste tramado por Vader para atrair o jovem. com um ator se passando pelo velho Ben ele pretendia trazer Luke para o lugar perfeito, mas foi traído no último momento pelo velho ator que ajudou Luke a destruir a torre e lhe contou toda a verdade.

### **Arkania**

Arkania é um mundo coberto com tundra e minas de diamantes, com a extração de pedras preciosas gigantes na crosta do planeta, sendo legendariamente conhecida como um sonho para os

mineradores. Seus habitantes originais, os Arkanianos, possuem forma humanóide, embora sejam mais robustos, olhos brancos, e quatro dedos em forma de garras. Este também é o planeta antal do Mestre Jedi Arca, que no deserto manteve sua academia cerca de 4.000 anos antes da Batalha de Yavin 4 e treinou os irmãos Ulic e Cay Qel-Droma além do Twi'lek Tott Doneeta. Muitas gerações depois do Master Arca, os Arkanianos desenvolveram grande conhecimento no ramo de cibernética e microcirurgia. Após conquistarem o sistema Yaka fizeram um experimento bem sucedido de transplantar os cérebros dos Yakas para corpos cibernéticos dotados de grande força. Um desses Yakas, Lwingo, ajudou Lando e sua equipe a fugir depois de uma desastrosa missão de invasão da cidadela Imperial. A vida animal no planeta inclui o dragão de Arkania e a água-viva.

### **Bespin**

Bespin é um sistema gasoso gigante, com outras tantas luas formadas por gás. Bespin é o local de prospecção de gases, como Tibannopolis e a Cidade nas Nuvens, local que foi gerido por Lando Calrissian. A exploração de Tibanno das camadas inferiores do planeta atrai um grande número de Ugnaughts do sistema Annoat. A fauna local inclui rawwwks a o algae sacks.

### **Bpfassh**

Um planeta duplo, com um complicado sistema de luas no sistema de Bpfassh, perto de Praesitlyn e Sluis Van no setor de Sluis. Durante as Guerras dos Clones alguns Jedi Negros Bpfasshi criaram dificuldades no setor; uma força tarefa Jedi (inclusive com Yoda) foi formada para os opor. Por causa da insurreição Sith, a maioria do Bpfasshi hoje odeiam todos os Jedi. Bpfassh também era o objetivo de ataques pelo Almirante Thrawn e local de uma tentativa de rapto de Leia Organa Solo.

### **Coruscant**

Capital da República por milhares de anos, Coruscant é um planeta-cidade quase localizado no centro físico da Galáxia. Mesmo depois do domínio de Palpatine, quando Coruscant começou a ser chamado também de Centro do Império o planeta permaneceu como capital. A capital serve como ponto de referência da Galáxia, ocupando a posição (0, 0, 0) da maioria das cartas de navegação.

A superfície de Coruscant é completamente tomada por edificações formando uma estrutura de vários níveis. A expansão se deu através da superposição de estruturas novas sobre as antigas, que hoje abrigam naves abandonadas, todo tipo de ferro velho e ainda vagam criaturas sombrias e sem nome. Devido a esta condição ímpar de estruturas superpostas e um superfície única, o tempo em Coruscant é extremamente difícil de ser predito, com mudanças bruscas de temperatura.

As principais edificações de Coruscant são (antigo) Conselho Jedi, o Senado e, a maior de todas, o moderno Palácio Imperial, trono do Imperador Palpatine. Mas o Centro da República tem diversas atrações, tais como as Grandes Torres, o Skydome Botanical Gardens, o Grand Reception Hall (que tem 1km de largura), o Grandis Mon theater, o Holographic Zoo of Extinct Animals, o Galactic Museum (que abriga antigos artefatos Sith com alguns milhares de anos), a University of Coruscant, o Imperial Security Operations Building (edificação da época de Palpatine) e o Temple of the Circle. As celebrações e festivos incluem o Carnival Week e o New Year Fete Week.

### **Dagobah**

Não mapeado planeta-pântano no sistema de Dagobah. Dagobah não contém nenhuma cidade ou tecnologia avançada e possui uma larga gama de formas de vida. A espessa capa de nuvens que cerca o planeta não pode ser penetrada por qualquer sensor. Dagobah era o exílio do Mestre Jedi Yoda, que instruiu Obi-Wan Kenobi e Luke Skywalker antes da sua morte à idade de 900 anos. Anos antes os Jedi Negros de Bpfassh criaram dificuldades e alguns foram detidos em Dagobah, por Yoda. Uma caverna Negra próxima a casa de Yoda poderia ser um vestígio do poder do Lado Negro e pode ter servido para proteger o Mestre durante a caça dos Jedi pelo Imperador. Luke Skywalker retornou a Dagobah cinco anos depois da morte de Yoda e descobriu uma nave que poderia ter pertencido ao Jedi Negros Bpfasshi.

### **Dantooine**

Um planeta verde, azul, marrom, sem indústrias ou tecnologia avançada, Dantooine está afastado do tráfego galáctico. Sua superfície é coberta com savanas de gramíneas de lavanda e árvores de blba pontiagudas. O planeta tem duas luas e vida animal abundante, inclusive rebanhos de bestas cabeludas, criaturas simples e moscas de mace. Tribos nômades primitivas habitam as costas do planeta, entretanto são poucas, deixando o planeta essencialmente despovoado. Quatro mil anos atrás, o Jedi Mestre Vodo-Siosk Baas estabeleceu um centro de treinamento entre as ruínas de Dantooine, onde ele instruiu Exar Kun e os guerreiros Cathar Crado e Sylvar. Milênios depois, Dantooine serviu como base para a Aliança Rebelde. Durante a guerra da República Nova contra o Almirante Thrawn, Almirante Ackbar planejou visitar Dantooine que seguiu com a inspeção de Farrfin e das defesas de Dolomar.

### **Dathomir**

Localizado no setor de Quelli, Dathomir é um mundo de baixa gravidade com três continentes, um grande oceano e quatro pequenas luas. O planeta é coberto com uma larga variedade de formações geológicas: montanhas, desertos, savanas púrpuras, florestas com árvores de oitenta metros e vinhas que suportam uma baga de hwotha. A vida em Dathomir inclui répteis voadores, roedores assemelhados a porcos, vermes e os temidos Rancors. Répteis semi inteligentes de duas pernas moram no deserto e são conhecidos com Blue Desert People. Humanos vieram a Dathomir anos atrás quando um grupo de fabricantes de armas ilegais foram exilados no planeta pelos Cavaleiros Jedi. Várias gerações depois um pirata Jedi chamado Allya também foi exilado em Dathomir. Allya começou a ensinar a Força aos habitantes do planeta e seus descendentes, que aprenderam a domesticar os Rancors. Uma nave de Jedi destinada à academia de Chu'unthor chocou-se em uma cova de breu no planeta. Uma força de Jedi foi enviada para resgate (que incluía Yoda), eles foram banidos pelas Bruxas do planeta, fêmeas que tinham aprendido usar a Força. Clãs diferentes de Bruxas (Singing Mountain, Frenzied River, Misty Falls e Witches of Dathomir) foram formados, inclusive um grupo que seguiu o Lado Negro, as Nightsisters. A vida entre os clãs seguiu um padrão de domínio feminino onde os machos eram tratados como propriedade e não participavam de decisões importantes. Depois, forças imperiais construíram estaleiros orbitais e uma colônia penal na superfície do planeta. Seguindo o fracasso da tentativa do Imperador para destruir os Jedi em Belsavis, foram designados vários desenhistas do Eye of Palpatine para cumprirem punição em Dathomir. Depois do Imperador aprender o poder da líder Nightsister Gethzerion, ele ordenou que as naves da prisão fossem destruídas para impedir que qualquer um pudesse deixar o

planeta. O Imperiais responsáveis pela prisão foram escravizados por Gethzerion e as outras Nightsisters. Quatro anos depois da Batalha de Endor, Han Solo ganhou o planeta Dathomir em um jogo de Sabacc do Warlord Omogg, descendente de Gethzerion. As aventuras subsequentes de Han no planeta resultaram na destruição das Nightsisters e das forças do Warlord Zsinj. Dezenove anos depois de Endor, uma nova ordem de Nightsisters, embaçada no Grand Canyon, emergiu em Dathomir. Este clã, que se aliou com o Império, fundado pelo ex-estudante de Luke Skywalker, Brakiss, tratou os machos como iguais às fêmeas e enviou os seus melhores estudantes da Força para que fossem treinados na Academy Shadows Of The Empire.

### **Denaba**

Denaba é um planeta vermelho, local de uma reunião de milhares de Mestres e Cavaleiros Jedi dentro do Monte Meru. Durante esta reunião os Jedi que tinham assumido a responsabilidade de guardar o sistema discutiram o problema da posse do Krath no sistema Teta e a missão fracassada de Jedi para salvar Koros Maior. Ulic Qel-Droma anunciou as intenções dele para se unir ao Krath como espião e descobrir seus segredos. Droids de guerra e o Krath subsequentemente atacaram, resultando na morte do Mestre Jedi Arca.

### **Dxun**

Uma das quatro luas do planeta Onderon, Dxun é casa de numerosos monstros sanguíneos. Devido à órbita irregular de Dxun, em tempos remotos, algumas das suas criaturas puderam migrar para Onderon, quando as atmosferas dos dois mundos cruzaram. Quatro mil anos atrás, depois de Rainha Amanoa de Iziz ser derrotada pelos Jedi, os habitantes de Onderon construíram uma tumba Mandaloriana em Dxun para alojar os restos da Rainha e do Sith Freedon Nadd. Exar Kun visitou a tumba onde o espírito de Nadd o ajudou depois de descobrir pergaminhos Sith escondidos.

### **Lua de Endor**

Localizado no setor de Moddell, a lua-floresta de Endor (também chamada de Lua Santuário) é uma terra temperada, densamente arborizada. Devido a órbita regular no planeta gasoso é garantido a Endor um clima confortável, satisfatório para abrigar suas formas de vida nativas, o pônei de Endor, o vethiraptor de Endor e os primitivos Ewoks. Os Ewoks fazem suas habitações no alto das árvores, que podem alcançar a altura de 300m, e consideram-nas suas guardiãs espirituais. A música representa um papel importante na cultura Ewok e cada tribo tem um Shaman que interpreta sinais místicos. O inimigo natural dos Ewoks são gigantesas criaturas humanóides chamadas Gorax. Endor foi escolhido como o local de construção para a segunda Estrela de Morte, uma base Imperial foi estabelecida na superfície para gerar um campo protetor para a estação. A segunda Estrela da Morte e parte da frota Imperial foi destruída no local, no confronto conhecido agora como a Batalha de Endor. Uma nuvem de energia Negra (um efeito residual da primeira morte do Imperador) é localizada agora na órbita de Endor, no local da destruição da Estrela da Morte.

### **Sistema de Hapes**

É um agrupamento de sessenta e três estrelas com sessenta e três planetas habitados; o Consórcio de Hapes é uma antiga sociedade, muito rica, que quase não manteve contato com o resto da galáxia durante três mil anos. Hapes foi povoado milhares de anos atrás por um grupo de piratas chamado Lorell

Raiders, que raptavam as mulheres mais bonitas a fim de servir como suas companheiras. Os descendentes masculinos continuavam servindo como piratas por gerações, até que suas forças foram eliminadas por Cavaleiros Jedi. As mulheres tomaram controle do grupo e criaram um título de liderança, a Queen Mother. A primeira Queen Mother começou a construção da Star House, uma castelo igual a uma nave enorme, quatro mil anos atrás. Os mundos de Hapes cresceram em comunidades como Arabanth, Charubah, Dreena, Gallinore, Reboam, Selab, Terephon, Ut e o próprio Hapes, orbitado por sete luas. As forças navais de Hapes incluem o temido Dragon Battle e os Hapes Battle Cruisers. A Queen Mother Ta'a Chume Hapes' após longo isolamento, ofereceu o filho, Príncipe Isolder, à Leia Organa em matrimônio. Isolder depois casou com Teneniel Djo de Dathomir que deu à luz a filha Tenel Ka.

### **Kamino**

Um planeta remoto e praticamente desconhecido para toda galáxia, Kamino é um mundo completamente coberto de água e constantemente assolado por tempestades. Por ser completamente coberto por água, devido a um aquecimento global que derreteu as imensas placas de gelo do planeta, a geografia de Kamino tem como ponto de referência as cidade-colônias construídas pelos Kaminoans, sendo Tipoca a capital do planeta. Os Kaminoans tem como principal destaque a sua tecnologia de clonagem, desenvolvida através de anos devido aos escassos recursos oferecidos pelo planeta. Dessa maneira, e surpreendentemente, o planeta se tornou uma peça chave nos dias da decadência da República Velha, fornecendo Exércitos de Clones cuja matriz foi o código genético do caçador de recompensas Jango Fett. O sistema vizinho, Rothana, se tornou parceiro na manufatura de armamento avançado para suprimento das forças. O contato com o mundo exterior por parte dos Kaminoans é muito raro, os habitantes do planeta se interessam somente em realizar os contatos necessários para garantir sua existência - normalmente na importação de matéria prima.

### **Koros Maior**

Um dos sete planetas do sistema Teta, Koros Maior foi o último planeta a resistir à subjugação brutal promovida pelo Krath. Os líderes do Krath, encabeçados por Satal Keto e Aleema Keto, desembarcaram com centenas de tropas e enfrentaram as forças Jedi/Republicana.

### **Korriban**

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 celebrava os espíritos de Mestres Jedi que tinham ousado opor-se ao Sith. Exar Kun visitou Korriban para aprender os segredos Sith.

### **Sistema de Mandalore**

O sistema Mandalore, cujo principal planeta é Concord Dawn, era casa dos Mandalorianos, que exterminaram os Ithullan cem anos atrás. Durante as Guerras dos Clones, um grupo de guerreiros do sistema foi derrotado pelos Cavaleiros Jedi. O representante famoso do planeta é o caçador Boba Fett, que usa um traje blindado, semelhante ao usado pelos antigos guerreiros de Mandalore. O metal de Mandalore é projetado para ser usado em unidades R2, naves-prisão para Jedi e foi usado na tumba de Freedon Nadd em Dxun.

### **Myrkr**

Embora Myrkr tenha sido incorporado à República Velha há 300 anos, os Jedi evitam o planeta. Como resultado, Myrkr é virtualmente desconhecido aos cidadãos galácticos, com a exceção de contrabandistas e outros transgressores da lei. A aversão histórica dos Jedi se deve a uma forma de vida nativa, o ysalamir. O ysalamir desenvolveu um mecanismo defensivo que permite bloquear a Força ao redor de si em uma bolha protetora de grande raio. Muitos ysalamiri agrupados podem criar uma extensa região na qual a Força não se manifesta. Outros animais habitam Myrkr, como o predador vornskr, que usa a Força para ajudar a caçar, localizando a presa. O metal contido no alto das árvores de Myrkr impossibilita leituras de sensores, sendo a razão pela qual o contrabandista Talon Karrde construiu sua principal base na parte ocidental da Grande Floresta do norte. Esta base foi invadida pelo Almirante Thrawn depois que Karrde ajudou Luke Skywalker a escapar da Cidade de Hyllyard, o centro populacional de Myrkr. Myrkr é localizado aproximadamente 350 anos luz do planeta Wayland. Ood Bnar, um Jedi de cinco mil anos, era um sócio do Neti - uma espécie alienígena que evoluiu das árvores de Myrkr.

### **Onderon**

Onderon, no sistema de três planetas de mesmo nome, orbita um sol amarelo e tem quatro luas com órbitas variadas. Os habitantes humanos de Onderon desenvolveram defesas contra as bestas que culminaram na gigantesca cidade de Iziz. 4.400 anos antes de SW4 o Jedi Negro Freedon Nadd trouxe o poder Sith para Onderon e os que se opuseram a ele foram mortos ou expulsos para o deserto, estes então domesticaram as bestas de Dxun. Centenas deles, conhecidos como Cavaleiros Bestiais, criaram os seus próprios reinos e lutaram para dominar Iziz. Depois, Onderon foi contactado pela República Velha e uma delegação de Jedi foi enviada para celebrar a paz entre os Cavaleiros Bestiais e Rainha Amanoa de Iziz, além de proteger o planeta. Seguindo a morte da Rainha Amanoa, a sua filha Galia celebrou a paz. Uma insurreição subsequente pelos seguidores de Freedon Nadd foi suprimida pelos Jedi. Satal Keto e sua prima Aleema, da realeza de Teta, viajaram a Onderon e Coruscant para aprender os segredos da magia Sith que os conduziu à formação do Krath e a posse política do sistema da Imperatriz Teta. Seguindo a insurreição de Nadd, um posto Jedi foi construído em Onderon.

### **Ossus**

Ossus, localizado no sistema de Adega (um dos seis sistemas de Auril restantes), orbita os sóis gêmeos de Adega em uma trajetória em oito. Antigamente Ossus era um lugar seguro para os Jedi mais importantes e centro de aprendizado. Há alguma especulação que a ordem de Cavaleiros Jedi começou neste planeta. Ossus certa vez foi coberto com muitas cidades e, nas Montanhas Rochosas, foi localizado o Spaceport de Knossa. As paredes íngremes dos canyons de Ossus ainda são cobertas com antigos murais elaborados e a atmosfera do planeta é carregada com tempestades elétricas ocasionais. Aproximadamente 4000 anos atrás todas as cidades de Ossus foram abandonadas durante a Grande Guerra Sith. A Ysanna, uma tribo de guerreiros-Shamans que usam a Força para aprimorar suas armas primitivas habita Ossus. Um Sabre de Luz de 10.000 anos, de Ossus, foi dado a Leia Organa Solo por Vima-Da-Boda, descendente de Nomi Sunrider. Luke Skywalker visitou uma porção árida do planeta durante a reaparição do Imperador e redescobriu a tribo de Ysanna, uma biblioteca Jedi antiga e uma abóbada de Sabres de Luz escondidas embaixo das raízes do

Jedi Neti, Mestre Ood Bnar. Na hora da partida de Skywalker, a República Nova estava planejando enviar times de escavação para explorar as ruínas de Ossus.

### **Reboam**

Um mundo árido, escassamente povoado no agrupamento de Hapes, Reboam serviu uma vez como um lugar de esconderijo de um suposto centro de treinamento para um grupo de cinquenta Cavaleiros Jedi. Depois de um ano os Cavaleiros foram descobertos por Darth Vader e um pequeno grupo de Jedi Negros, que os mataram e lacraram seus restos nas ruínas antigas de Reboam.

### **Shadow Academy**

Uma estação espacial em forma de tórus, localizada perto do centro da galáxia, defendida com armamento pesado e por um dispositivo de camuflagem. A estação, capaz de viajar no hyperspace, pode se mover a uma localização sob qualquer advertência. Construída para o propósito de treinar Jedi no lado Negro da Força, a estação é totalmente austera e severa, com acomodações espartanas para seus estudantes e trancas em todas portas. Brakiss, um ex-estudante de Luke Skywalker, conduz a Academia com a ajuda da Nightsister Tamith Kai. Existem vários setores na Shadow Academy, incluindo um ancoradouro, uma sala de reuniões, uma câmara holográfica de treinamento e o escritório particular de Brakiss.

### **Tatooine**

Apesar de estar distante do Centro da Galáxia, Tatooine é palco de importantes acontecimentos. Tatooine é um imenso planeta deserto formado pela inóspita região do Sea of Dune e Judland Wastes, uma região desértica montanhosa, onde se encontra a população colonizadora do planeta. As formas de vida nativas inteligentes de Tatooine são os Jawas e os nômades Tusken, também conhecidos como Sand People. Os Jawas atuam principalmente como comerciantes de todo tipo ferrovelho que possa ser útil (principalmente droids). Os nômades Tusken, cobertos com máscaras, óculos e bandagens para se protegerem das tempestades de areia e outros perigos, são extremamente arredios e selvagens. Os nômades Tusken levam uma vida errante, vivem apenas em função de encontrar alimentação e proteção, eles raramente aceitam qualquer forasteiro em seus territórios. O Jedi Sharad Hett foi uma exceção a esta regra. Após colidir sua nave contra o planeta, Sharad foi acolhido e tornou-se líder de um bando de Tuskens. Sharad teve um filho chamado A`Sharad Hett que, posteriormente, foi levado por Ki-Adi-Mundi para ser treinado em Coruscant.

A colonização de Tatooine, que gira em órbita das estrelas conhecidas como Tatoo I e II, começou com mineradores e fazendeiros. A primeira colônia a ser criada no planeta foi Bestine. Posteriormente foram criadas Mos Eisley e Mos Espa. Nesta primeira etapa os colonizadores contaram com a ajuda vital dos Jawas, e assim o planeta começou a ser conhecido a partir de um termo dos próprios Jawas: “Tah-doo-Een-e”. Através dos Jawas os colonizadores aprenderam sobre a geografia do planeta, as suas formas de vida e principalmente do perigoso Sand People. Os número de colonizadores em Tatooine expandiu-se e, necessitando proteção contra os nômades Tusken, ao norte de Bestine foi fundado o Forte Tuken, na Jundland Wastes. Bestine e o Forte Tusken sofreram com a necessidade de serem gerados suprimentos para tantos soldados em uma terra tão inóspita. Por várias estações os nômades realizaram ataques. A resistência dos colonizadores foi minada e a região foi abandonada, os fazendeiros e mineiros de Ore que sobraram se deslo-

caram até Mos Eisley, onde as operações em breve seriam inauguradas. Mas uma tragédia em breve colocaria fim ao ciclo de colonização de Tatooine... ‘Tatoo III’, a nova estação orbital do planeta, fora destruída. O que parecia ser um acidente de reabastecimento de uma nave, foi esclarecido com a ajuda dos depoimentos dos sobreviventes. O culpado era o metal produzido em Tatooine. Após ser trabalhado e exposto a radiação galáctica o material adquiria propriedades magnéticas poderosas e indesejáveis. Uma solução para o problema sairia muito cara e com isso todo investimento em Tatooine foi abandonado. Embora alguns mineradores tenham abandonado o planeta a maioria da população de fazendeiros permaneceu em Tatooine.

Com o fim dos negócios, a maioria dos equipamentos de mineração foi vendida ou então reclamada pelos Jawas, que assim obtiveram seus famosos Sandcrawlers. Posteriormente o planeta, longe dos interesses da República começou a ser frequentado por uma variedade de tipos, geralmente criminosos ou proscritos, com isso inúmeras atividades clandestinas surgiram, como as corridas de Pod, no feriado não oficial de Boonta e os campeonatos de Sabaac, todos patrocinados pelos Hutts.

As formas de vida em Tatooine incluem os Banthas, animais de grande porte perfeitamente adaptados a vida desértica, utilizados como animais de tração e até mesmo locomoção, Dewbacks e outros poucos animais de médio e pequeno porte. Outras formas de vida são o feroz Krayt Dragon e o Sarlaac. O Sarlaac vive na Cova de Carkoon, no Sea of Dune, se trata de uma criatura singular, dotada de tentáculos, bico e dentes afiados. O Sarlaac causa às vítimas uma morte dolorida e horrenda, com sofrimento em um processo de digestão que dura aproximadamente 1.000 anos. A principal fonte de alimentação do Sarlaac vem das vítimas do criminoso Jabba. Frequentemente o Hutt e seu Círculo de Criminosos recorrem ao Sarlaac para se livrarem de seus inimigos, pelo menos até a intervenção de Luke Skywalker e seus amigos. O Palácio de Jabba no planeta foi construído em tempos antigos pelos monges de B`Omarr, criaturas que preservam sua estrutura nervosa e encefálica em jarros nutrientes sustentados por pernas mecânicas. Os monges foram expulsos pelo Lorde do Crime para os níveis inferiores do Templo. Após a morte de Jabba os monges começaram a retomar seu espaço e “converteram” os asseclas de Jabba que não conseguiram escapar.

Em tempos remotos, dois milhões de anos antes do Ep IV, Tatooine foi coberto por água. Da junção de três rios em um vale surgiu o Beggar’s Canyon, uma intrincada estrutura de vales utilizada pela Aliança Rebelde para treinamento de pilotos em unidades T-16 Skyhooper.

### **Sistema da Imperatriz Teta**

Um sistema de sete planetas de mineração de carbonite, incluindo Kirrek e Koros Maior. O carbonite cru produzido nas minas de Teta é um ingrediente vital na construção de hyperdrives. Os descendentes reais da Imperatriz Teta regem o sistema e compartilham o poder e lucros com os líderes da Federação de Carbonite. Quatro mil anos atrás, os filhos e filhas privilegiados da realeza de Teta começaram a experimentar o Lado Negro da Força, apresentados a eles pelos herdeiros reais Satal Keto e Aleema. Eles formaram um grupo conhecido como Krath, que usou magia Sith e força militar para conquistar o sistema. Aconteceram execuções públicas de mineiros de carbonite rebeldes na praça central da cidade de Cinnagar. O Krath se fixou na fortaleza de ferro de Cinnagar, que contém uma cidade interna e um opulento palácio atrás de suas paredes. Sob a fortaleza estão calabouços subterrâneos e uma caverna onde o Krath pendurou os prisioneiros políticos. O Jedi Ulic Qel-Droma via-

jou a Cinnagar para infiltrar-se e aprender os segredos do Krath. A Jedi Nomi Sunrider tentou salvar Qel-Droma da fortaleza férrea, mas ele já havia se virado ao lado Negro.

### Vjun

O planeta Vjun contém o Castelo de Bast, uma vez o refúgio particular de Darth Vader. O planeta possui chuva ácida e nenhuma vida vegetal pode sobreviver em sua superfície deserta. Kam Solusar serviu como um guerreiro do Lado Negro em Vjun, antes de Luke Skywalker convertê-lo ao lado da luz em Nespis VIII.

### Yavin-4

A quarta lua do planeta Yavin abriga os templos arruinados dos extintos Massassi e serviu como base para a Aliança Rebelde. A lua é coberta por selvas inexploradas. Mais de quatro mil anos atrás o Sith Naga Sadow fugiu a Yavin-4 com os seus seguidores. A alquimia de Sadow e um amuleto Sith ajudaram-no a criar muitos monstros, inclusive uma espécie de guerreiros chamada Massassi, cuja função era guardar o legado de Sadow em Yavin-4. Os Massassi, descendentes deformados dos Sith que involuíram gradualmente nos seres primitivos, mas perigosos, usavam o Lado Negro para aumentar o poder de suas armas arcaicas. Quando o Jedi Negro Exar Kun chegou em Yavin-4, ele escravizou os Massassi e lhes obrigou a construir templos com pontos focais para o poder Sith. Quando um grupo unido de Jedi tentou detê-lo, a batalha resultante causou a destruição da maioria das selvas da lua e as mortes dos Massassi restantes. Kun foi forçado a aprisionar o seu espírito dentro dos templos para sobreviver. Milhares de anos depois, a Aliança Rebelde construiu sua base dentro dos templos abandonados. Perto da lua a primeira Estrela de Morte Imperial foi destruída (na Batalha de Yavin). Durante o luta, o piloto Imperial Qorl chocou seu TIE danificado nas selvas da lua e inutilmente esperou por salvamento. A base Rebelde foi abandonada após a batalha, mas o grande Templo foi anos depois usado como a localização da academia Jedi de Luke Skywalker. O Templo piramidal se localiza entre dois rios largos e perto das ruínas do Palácio do Woolamander. O topo do Templo aloja uma cobertura de observação e abaixo desta está a câmara de audiência. Debaixo da câmara estão as Centrais de Comunicações, quartos comuns e a Sala de Guerra anterior da Aliança. A flora de Yavin-4 inclui orquídeas nebulosas, samambaias de pena e o arbusto de blueleaf. A vida nativa das selvas inclui o social (e comestível) woolamanders, salamandras, aranhas púrpuras, a piranha-be-souro, o lagarto-caranguejo, pássaros, runyips de pele coberta, serpentes cristalinas, lagartos de toco, vorazes stintarilisz, a besta tusked com olhos de tentáculo, o réptil voador de duas cabeças (criado durante o tempo de Exar Kun em suas experiências com a magia Sith).

## Os Jedi

*“Os Jedi são guardiões da paz na galáxia.*

*O Jedi usa seu poder para defender e proteger, nunca para atacar.*

*O Jedi respeita toda a vida, em todas as suas formas.*

*O Jedi serve aos outros em vez de governá-los, pelo bem da galáxia.*

*O Jedi busca aperfeiçoar-se a si mesmo através do conhecimento e treinamento.”*

- do Código Jedi

Os Jedi surgiram do sistema de Adegá. Os maiores indícios apontam que os primeiros Cavaleiros vieram de Ossus, ou então se transferiram para este planeta em tempos muito antigos. O surgimento dos Jedi e suas habilidades com a Força vem de tempos remotos, não restando qualquer tipo de registro, ou se esses existem são incompreensíveis. É bem possível que sua origem esteja ligada com a concepção de algumas mulheres pelos próprios Midi Chlarians. Grande parte da documentação de ensinamentos e conhecimentos reunidos pelos Jedi foi destruído com as batalhas, roubado ou mesmo perdido e esquecido. Com a invenção do hyperdrive os Jedi espalharam-se pela galáxia conforme a República espalhou-se. O Conselho Jedi surgiu com o objetivo de organizar as atividades dos Cavaleiros e é formado somente por Mestres, com raras exceções. Na idade áurea da República Velha a galáxia contava com milhares de Jedi; cada sistema planetário, conforme seu tamanho, tinha um grupo de Cavaleiros responsável por defendê-lo.

A luta contra o lado Negro foi quase uma constante para a Ordem Jedi. As guerras com o Sith e Krath, travadas na época áurea da República Velha, marcaram um período conturbado e triunfante na História Jedi. Nesta época, quase exterminados, os Jedi se reestruturaram. Após milênios de sossego o Sith retornou com força nunca antes vista, com a ascensão no poder do Lorde Sith Darth Sidious. Sidious com a ajuda de seu aluno Darth Vader caçou e novamente exterminou quase todos os Jedi. A reação Jedi ocorreu através de Luke Skywalker, filho de Vader, treinado por Obi-Wan Kenobi e Yoda. Luke, junto com a Aliança e seus amigos, derrotou o Império e Darth Sidious. Posteriormente Luke consolidou a Nova República e fundou uma nova base de ensinamentos, um Praxeum, junto com outros Mestres. Com a derrota na Batalha de Endor e os fatos subsequentes a esta, Skywalker começou sua busca por outros sensitivos da Força. Quando Han Solo fugiu para Dathomir levando Leia, Skywalker seguiu para o planeta. Junto com seus amigos Luke enfrentou e destruiu a ordem das Nightsisters, ele foi recompensado pelo seu ato de nobreza e coragem pelas Witches of Dathomir. O prêmio de Luke foi uma coleção de vários artefatos Jedi, eles continham conhecimento para que ele pudesse estabelecer uma nova Ordem e que o auxiliariam em sua jornada. Luke Skywalker colocou em prática seus conhecimentos recém adquiridos e fundou o Praxeum. Desenvolvendo novas técnicas para reconhecer sensitivos da Força, Luke recrutou novos aprendizes e contou com a ajuda de outros Cavaleiros sobreviventes do extermínio para dirigir a nova Academia.



## Os Sith

*“Nunca subestime o poder do Lado Negro”*  
-ditado Jedi

A raça Sith não tem registros de suas origens. Sabe-se que quando vários Cavaleiros traíram os seus para estudar o Lado Negro da Força juntaram-se e dominaram os Sith, que eram mágicos e há muito estudavam o Lado Negro. Os sócios dos clãs Sith acreditavam que o poder pessoal era mais importante que qualquer outra coisa. Os seguidores do Sith logo começaram a buscar e treinar os próprios aprendizes nas artes do Lado Negro. Eles formaram pequenos clãs sob uma ordem maior para ensinar melhor e mais rapidamente as suas habilidades malignas.

Cada grupo tinha um líder que havia ascendido a um Conselho para dar poder ao seu clã. Ao líder de um clã era oferecido o título de **Lorde Sith**. Havia somente um Lorde por vez em cada clã. Depois que a ordem tivesse alcançado aproximadamente 50 sócios, os Lordes Sith começavam a lutar pelo controle do conselho e então sob os diversos clãs. Ao líder da Ordem era concedido o grau de **Lorde Negro do Sith**. Muitos Lordes estavam dispostos a serem escolhidos para liderança dos Sith e muitos tiveram que derrotar os oponentes em duelos sangrentos para obterem a posição. Frequentemente os perdedores recorreriam a atos violentos na tentativa de manter o título ou obter vingança. Vale lembrar que ao longo dos anos a palavra “Sith” se confundiu com a determinação da raça e dos ensinamentos desenvolvidos destes componentes.

O Sith enfrentou várias vezes a Força composta pela República e Cavaleiros Jedi. Na época da República Velha, o Sith investiu contra a República nas batalhas conhecidas como Guerras Hiperespaciais (comandadas pelo Lorde Naga Sadow), na Grande Guerra Sith, comandadas por Exar Kun e Qel-Droma, onde Sith e Krath se uniram. Depois desta época os seguidores restantes da Ordem entraram em sucessivas disputas internas outras pequenas disputas com a Ordem Jedi que quase levaram a Ordem à extinção.

Aproximadamente mil anos antes da época do Ep I, o Sith enfrentou a Ordem Jedi novamente. As Forças do Lorde Kaan enfrentam as Forças Jedi comandadas pelo Mestre Jedi Hoth, no planeta Ruusan. O Lorde Sith arma e detona um artefato que tira a vida da maioria esmagadora dos Sith e Jedi, Darth Bane, que sobreviveu milagrosamente ao fato, intitulou-se o Lorde Negro do Sith da Nova Ordem garantindo que o legado Sith permanecesse vivo. Até a ascensão de Sidious o Sith permaneceu nas sombras, fortalecendo-se e esperando o momento certo para dominar a Galáxia.

## Kits para NPCs

### *Acólito de Sith*

Assim como o Padwan Jedi, o Acólito de Sith é alguém treinado desde cedo para servir ao Lado Negro da Força através de técnicas Jedi. Acólitos são criados em ambientes sombrios e opressivos, dominados pelo Lado Negro, assim, já começam com Pontos de Lado Negro, independente de suas ações.

Custo: 2 pontos de Aprimoramentos e 190 pts. de perícias

Armas Brancas: Sabre da Luz: 50/50; Artes Marciais: 20/20; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre o Lado Negro 30%; Engenharia: Sabre de Luz: 30%; Esportes: Acrobacias: 30%; Furtividade 40%; Manipulação: Intimidação ou Interrogatório 20%

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Usuário da Força 3

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

Pontos de Força: 3+1 por nível

Pontos de Lado Negro: WILL/4

### *Guerreiro Sith*

Caso um Acólito sobreviva a todas as provações e dores vindas com a servidão do Lado Negro, ele poderá vir a se tornar um Guerreiro Sith. Esses guerreiros são verdadeiras máquinas de selvageria movidas pela Força, como Darth Maul. Um Acólito conquista esse título após uma grande missão designada pelo seu Mestre Sith, da mesma forma que ocorre a transição de um Padwan para Cavaleiro, mas essa missão sempre será um ato maligno que resulte na desarmonia da Força. Esse Aperfeiçoamento só pode ser conquistado por Acólitos ou Jedis Tentados pelo Lado Negro acima de 4o nível.

Custo: +1 ponto de Aprimoramento e +60 pts. de perícias

Armas Brancas: Sabre da Luz +20/+20; uma Manobra de Combate (25), Ciências Proibidas: Conhecimento sobre o Lado Negro +20%

Aprimoramentos: Usuário da Força+1, Status+1

Pontos de Força: 4+1 por nível

### *Lorde Sith*

Lordes Sith são normalmente líderes de um clã de usuários do Lado Negro, composto de, pelo menos, 50 usuários e senhores de grandes segredos e técnicas (como Darth Vader). Alcançar o título de Lorde Sith é extremamente complicado. Antes, é necessário um desafio a outro Lorde Sith e que haja um combate entre eles. O vitorioso ficará com o título de Lorde de Sith e com todos os conhecimentos que ele havia acumulado até então. Apenas usuários acima do 10o nível totalmente corrompidos pelo Lado Negro podem se tornar Lordes Sith.

Custo: +1 ponto de Aprimoramento e +50 pts. de perícias.

Armas Brancas: Sabre da Luz +20/+20; Ciências Proibidas: Conhecimento sobre o Lado Negro +30%

Aprimoramentos: Satus+1, Usuário da Força+1

Pontos de Força: 6+2 por nível

# NPCs

## Adi Gallia



CON 11, FR 15, DEX 17, AGI 15  
INT 15, PER 13, WILL 12, CAR 13  
Cavaleiro Jedi do 10º Nível  
PVs:23, PH:20, PF:30  
Sabre de Luz 76/65 1d10+1  
**Perícias:** Barganha 46%, Etiqueta 41%, Astrologia 57%, Salto 51%, Condução 37%, Negociação 42%, Furtividade 52%, Informática 48, República 64%, Intimidação 37%, Interrogatório 31%, Religião 32%

De uma raça humanóide desconhecida e filha de importantes diplomatas de Corellia que vivem em Coruscant. Gallia possui um grande conhecimento sobre a complexa estrutura política da República e desenvolveu uma discreta rede de contatos e informantes espalhados pelo governo, o que lhe valeu a condição de mais importante fonte de informação ao Chanceler Supremo. Através de seus contatos Gallia tomou conhecimento dos planos da Federação de Comércio para invadir o planeta Naboo. Ela alertou Valorum, que acionou o Conselho Jedi e enviou embaixadores para driblar a situação.

## Mestre Yoda



CON 10, FR 8, DEX 25, AGI 24  
INT 20, WILL 20, PER 18, CAR 15  
Mestre Jedi do 20º nível  
Pontos de Vida: 29 + 60  
Pontos de Força: 24  
Ataques [2]: Sabre de Luz: 100/120  
Sabre de Luz - Dano: 3d6  
**Perícias Principais:** Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 100%; Ciências: Filosofia 80%; Engenharia: Sabre da Luz 60%; Esportes: Acrobacia 80%; Furtividade 60%; Manipulação: Empatia 60%; Sobrevivência: Pântanos 70%

Yoda completou a formação dos Jedi Obi-Wan Kenobi e Luke Skywalker e tantos outros por cerca de 800 anos. Na sua juventude, junto com outros dois Mestres, Yoda atuou no resgate da nave Jedi chamada Ch'untor no planeta Dathomir. Lá a força de resgate enfrentou a oposição do grupo Witches fo Datohmir, mas após salvar a vida de uma das moças do grupo foi estabelecida uma trégua entre os grupos. Yoda pediu a moça que salvou a vida para guardar alguns artefatos Jedi, que seriam úteis a um jovem Cavaleiro (Skywalker) séculos depois. Ainda muito tempo depois Yoda ajudou a sufocar uma revolta de Jedi Negros em Bpfassh. O Mestre, junto com Obi-Wan, foi um dos poucos Jedi a escapar do massacre promovido por Darth Sidious (Palpatine) e Darth Vader. Exilou-se em Dagobah, onde morreu.

## Mestre Mace Windu



CON 15, FR 15, DEX 13, AGI 15  
INT 16, WILL 15, PER 14, CAR 14  
Mestre Jedi do 18º nível  
Pontos de Vida: 33+ 54  
Pontos de Força: 23  
Ataques [2]: Sabre de Luz 120/120  
**Perícias Principais:** Perícias Principais: Armas de Fogo: Blasters 40%; Ciências: Burocracia 50%, Computação 40%, Filosofia 70%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 100%; Engenharia: Sabre de Luz 50%; Esportes: Acrobacia 40%; Furtividade 45%; Manipulação: Liderança 70%

Membro Sênior do Conselho Jedi, Mace Windu se dedica exclusivamente aos seus afazeres no Templo Jedi. Com sabedoria e experiência o Mestre conferencia e conduz junto com Yoda as decisões do Conselho. Apesar de suas atribuições afastadas do combate direto, Mace Windu domina técnicas apuradas de combate Jedi e manuseio do Sabre de Luz.



### *Ki-Adi-Mundi*

CON 14, FR 15, DEX 15, AGI 12  
INT 24, PER 13, WILL 12, CAR 13  
Mestre Jedi do 14º Nível  
PVs:29, PH:28, PF:56  
Sabre de Luz 60/67 1d10+1

**Perícias:** Interrogatório 46%, Etiqueta 50%, Astrologia 65%, Heráldica 52%, Condução 37%, Negociação 42%, Furtividade 47%, Informática 48, Salto 30%, Intimidação 40%, Religião 55%.

Pupilo do Mestre Jedi Yoda, Ki-Adi-Mundi. Vindo do planeta Cerea, Ki-Adi-Mundi possui um crânio desenvolvido, que abriga um complexo cérebro binário, sustentado por um segundo coração. Ki-Adi-Mundi foi encontrado pelos Jedi quando criança e somente foi treinado por apresentar habilidade especial e intensa com Força, proveniente de sua rara estrutura cerebral.

### *Plo Koon*



CON 13, FR 14, DEX 15, AGI 14  
INT 14, PER 17, WILL 12, CAR 12  
Cavaleiro Jedi do 9º Nível  
PVs:23, PH:18, PF:27  
Sabre de Luz 66/75 1d10+1

**Perícias:** Interrogatório 46%, Intimidação 41%, Astrologia 50%, Salto 51%, Condução 38%, Escutar 42%, Furtividade 52%, Informática 38, Esquiva 43%, Religião 40%.

Kel Dor de Dorin, descendente de uma longa linhagem Jedi, Plo Koon usa seus órgãos extrasensoriais altamente desenvolvidos para aumentar seus poderes Jedi e percepção da Força a extremos. O Cavaleiro se tornou uma lenda quando na liderança que exerceu nas Guerras Hyper-espaciais. Ele comandou as Forças da República depois da morte de um grande Mestre Jedi. Koon reuniu as tropas desanimadas e conduziu as Forças para uma vitória heróica. Koon lutou ao lado de Qui-Gon Jinn em várias ocasiões e se tornaram amigos. O Mestre utiliza óculos de proteção e uma máscara que o protege de atmosferas ricas em oxigênio, como Coruscant

### *Mestre Qui-Gon Jinn*



CON 15, FR 14, DEX 12, AGI 15  
INT 17, WILL 14, PER 15, CAR 13  
Mestre Jedi do 12º nível  
Pontos de Vida: 27+33  
Pontos de Força: 16  
Ataques [1]: Sabre de Luz: 100/90  
Sabre de Luz - Dano: 3d6

**Perícias Principais:** Armas de Fogo: Blasters 50%; Ciências: Burocracia 30%, Computação 40%, Filosofia 50%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 80%; Engenharia: Sabre de Luz 50%; Esportes: Acrobacia 40%; Furtividade 45%; Manipulação: Lábria 50%

Qui-Gon iniciou o treinamento de Obi-Wan, mas a caro custo. Depois de tomar Xanatos como seu aprendiz e indicá-lo para tornar-se um Cavaleiro Jedi, Qui-Gon em missão descobriu que Xanatos não era o que ele pensava e o jovem aprendiz foi perdido para o Lado Negro. Sabendo que o padawan Obi-Wan era sua última esperança para se tornar um Jedi, de maneira relutante, Qui o aceitou como aluno. Após várias missões juntas, retrocessos e avanços, e com a derrota de Xanatos, Qui-Gonn depositou confiança no seu aprendiz. O Mestre também é grande amigo de Plo-Koon, e ambos atuaram juntos em algumas missões. Com um temperamento diferenciado, Qui-Gon, se necessário, toma suas próprias decisões à despeito do Conselho Jedi. Por este motivo era sempre visto com outros olhos por todos. Morreu em Naboo no confronto com o Sith Darth Maul, aluno de Darth Sidious.



### *Mestre Obi-Wan Kenobi*

CON 14, FR 15, DEX 11, AGI 13 (15)

INT 14 (16), WILL 14 (15), PER 14 (15), CAR 12 (13)

Cavaleiro Jedi do 7o nível (Mestre Jedi do 14o nível)

Pontos de Vida: 22+18 (29+39)

Pontos de Força: 9 (18)

Ataques [1]: Sabre de Luz: 90/90

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Blasters 60%; Ciências: Filosofia 40%, Navegação Planetária 40%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 60% (90%); Engenharia: Sabre de Luz 50%; Esportes: Acrobacia 50%; Furtividade 45%; Manipulação: Lábria 50%; Pilotagem: Naves de Guerra 80%; (Sobrevivência: Deserto 85%)

Após seu ultimo confronto com Vader, Obi-Wan utilizou o Poder Jedi Desencorporar.

Kenobi participou e se destacou em várias missões ao longo de sua vida. Além de Mestre e Aprendiz, ele e Qui-Gon desenvolveram uma relação muito especial, de grande amizade. Obi-Wan cumprindo o o último desejo de Qui-Gon, treinar o jovem e poderoso Anakin. Infelizmente, Obi-Wan era um tanto inexperiente na arte de ensinar... e não percebeu que seu pupilo era lentamente corrompido. Kenobi se tornou General e foi um dos principais nomes nas Guerras Clônicas. Quando percebeu a queda de Anakin, tentou trazer o aluno à Luz. Após uma luta com o aprendiz, Obi-Wan tentou salvá-lo, mas não pôde impedir a destruição de Anakin. Seu gesto de bondade não foi suficiente para ajudar o Jedi, que, corrompido pela mão do Imperador, se tornou Darth Vader. Posteriormente Obi-Wan protegeu os gêmeos Luke e Leia, filhos de Anakin, e iniciou Luke nos treinamentos das artes Jedi. Morreu em um confronto com Vader. Os números a seguir correspondem a Obi-Wan no Ep II, enquanto os valores entre parenteses correspondem a Uma Nova Esperança.



### *Padmé Amidala*

CON 12, FR 10, DEX 10, AGI 11

INT 15, WILL 14, PER 13, CAR 18

Nobre do 3o nível

Pontos de Vida: 14+3

Ataques [1]: Blaster: 40/0

Pistola Blaster - Dano: 2d6+2

Perícias Principais: Artes: Atuação 70%; Ciências: Burocracia 60%; Disfarce 50%; Espécies Alienígenas 45%; Manipulação: Lábria 55%, Liderança 80%, Manha 60%; Negociação: Avaliação de Objetos 45%, Barganha 30%

Padme conta com vários servos, sócias e possui vastos recursos financeiros. Rainha de Naboo. Aos quatorze anos de idade ela governou o povo de Naboo com a inocência de sua juventude, mas a eficiência de uma verdadeira líder. Apesar de sua dedicação, não consegue evitar de ser manipulada pelo futuro imperador, o Senador Palpatine. Ao ter seu planeta invadido, recusa-se a assinar um tratado de aliança e tem de fugir para Coruscant, escoltada pelos Jedis Qui-Gon Jin e Obi-Wan Kenobi. Durante a fuga, conhece Anakin Skywalker, com quem inicia uma grande amizade. De volta a seu planeta, lidera a batalha para capturar o Vice-Rei da Federação do Comércio e liberta Naboo. Logo depois de celebrar a paz entre os Naboo e os Gungans, a ex-Rainha de Naboo veio ocupar o cargo de Senadora do planeta, no lugar de Palpatine - Jar-Jar é o suplente da vaga e atua na ausência da ex-Rainha. Amidala será alvo de atentados. A investigação de quem os promoveu desencadeará descobertas surpreendentes para a República. Mais tarde, casa-se com Anakin com quem tem dois filhos, Luke e Leia.

## *Outros Personagens*

**Capitão Panaka** - É a cabeça das forças de segurança da Rainha Amidala. Perito no campo da segurança, Panaka formou um exército muito bem elaborado para a proteção real de Naboo. Confiante na própria experiência, não se intimida nem mesmo na presença de poderosos Cavaleiros Jedi.

**Jar Jar Binks** - Nativo do planeta de Naboo, sua raça é anfíbia e vive no fundo das águas, numa cidade chamada Otoh Gunga. É um sujeito muito atrapalhado e desastrado, o que o levou a ser expulso de sua cidade. Encontra Qui-Gon Jinn e se une aos Jedis na missão de escoltar a rainha. É aceito novamente pelo povo após unir os Gungans ao povo de Naboo, e recebe o cargo de General de Guerra. Participa da batalha de Naboo.

**Chefe Nass** - Líder dos Gungans, faz uma tregua com a rainha Amidala e luta para libertar Naboo da Federação do Comércio.

**Watto** - Negociante de peças usadas em Tatooine. Watto era o dono de Shmi e Anakin Skywalker. Perde Anakin em uma aposta para Qui-Gon Jin. Sua aparência é de um inseto esverdeado imune aos poderes de ofuscamento da Força.



### *Mestre Luke Skywalker*

CON 15, FR 15, DEX 15, AGI 16

INT 15, WILL 16, PER 15, CAR 13

Especialista (Piloto da Aliança) do 3o nível, Mestre Jedi do 17o nível

Pontos de Vida: 35 + 51

Pontos de Força: 40

Ataques [3]: Sabre de Luz 120/150

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 60%, Blasters: 50%; Ciências: Filosofia 65%, Navegação Espacial 50%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 100%, Conhecimentos sobre o Lado Negro 60%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos 40%; Engenharia: Sabre da Luz 50%; Esportes: Acrobacias: 60%; Furtividade 66%; Manipulação: Lábria 53%; Pilotagem: Naves de Batalha 86%

Filho do Sith Darth Vader. Skywalker foi escondido em Tatooine por Obi-Wan, que o confiou a seu irmão Owen Lars. Luke foi criado sem saber a verdade sobre sua família. Com a captura do Corvete Tantive IV na órbita de Tatooine, a vida de Skywalker mudou para sempre... As aspirações do jovem de juntar-se à Aliança Rebelde se tornaram reais com o resgate da Princesa Leia da Estrela da Morte e a Batalha de Yavin. Por sua brilhante atuação, Luke tomou o comando do lendário Rogue Esquadrão. Ainda em inúmeras missões Luke se destacou, tornando-se um dos principais nomes e líder da Aliança Rebelde. Com o treinamento de Obi-Wan e Yoda, Skywalker foi um dos responsáveis pelo ressurgimento dos Jedi à galáxia, queda do Império Galáctico e da consolidação da democrática República Nova. Recuperou, no leito de morte, seu pai Anakin Skywalker, trazendo-o novamente à Luz. Luke eventualmente cedeu ao Lado Negro da Força para tentar derrotar Darth Sidious; retornando à Luz fundou a Academia Jedi graças aos artefatos confiados a ele pelas Witches of Dathomir. Luke instruiu uma nova geração de Cavaleiros, e se envolveu em outras diversas aventuras nesta época.

Como Mestre Máximo da Ordem, Luke tem acesso a toda a tecnologia e conhece todos os poderes Jedi. Luke ainda conhece poderes do Lado Negro, que aprendeu enquanto esteve sob as ordens do Imperador. Se o Mestre preferir, Luke ainda pode estar sob os efeitos do Lado Negro: nesse caso, ele possuiria apenas 10 Pontos de Força e 7 Pontos de Lado Negro.

### *Princesa Leia Organa*

É irmã gêmea de Luke. Obi-Wan Kenobi entregou Leia ao rei de Alderaan, Bail Organa, para protegê-la do pai, Darth Vader. É peça chave na rebelião. Trabalha como espiã dos rebeldes no senado até ser descoberta por Darth Vader ao tentar transportar planos da Estrela da Morte. Presa, é salva por Luke e Solo. Leia apaixonou-se pelo ex-contrabandista Han Solo. Liderou a rebelião contra o Império e tornou-se líder da Nova República. Junto a Luke, ajudou a destruir de uma vez por todas o Imperador.

CON 13, FR 10, DEX 13, AGI 12

INT 15, WILL 15, PER 13, CAR 18

Nobre do 3o nível, Cavaleira Jedi do 6o nível

Pontos de Vida: 21+ 18

Pontos de Força: 8

Ataques [1]: Sabre de Luz 60/60

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Blasters: 43%; Ciências: Burocracia 60%, Espécies Alienígenas 30%; Filosofia 45%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 50%; Engenharia: Sabre da Luz 30%; Esportes: Acrobacias: 32%; Furtividade 32%; Manipulação: Empatia 50%, Lábria 50%, Liderança 80%, Manha 40%; Negociação: Avaliação de Objetos 20%, Barganha 40%

### *Han Solo*

Contrabandista Corelliano, exímio piloto do cargueiro Millennium Falcon. No passado Han Solo já foi um oficial do Império, mas teve de fugir ao salvar Chewbacca da escravidão. Com isso passa a trabalhar como contrabandista para Lando Calrissian até que ganha a nave Millennium Falcon em um jogo. Trabalha então como contrabandista independente até deparar com Luke e Obi-Wan e se envolver na trama imperial. Ajuda Luke e Obi-Wan a resgatarem Leia e acaba por unir-se à rebelião tornando-se herói. Inicia um romance com a princesa Leia.

CON 15, FR 14, DEX 14, AGI 14

INT 13, WILL 13, PER 15, CAR 14

Soldado do 4o nível, Trapaceiro do 8o nível

Pontos de Vida: 27 + 60

Ataques [2]: Blaster 90/0

Pistola Blaster - Dano: 2d6+2

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 70%, Armas Pesadas 60%; Arombamento 60%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos 60%; Furtar 80%; Furtividade 84%; Jogo: Sabbac 40%; Luta com duas armas (25); Manipulação: Lábria 64%; Liderança 70%; Sobrevivência no Espaço 70%; Pilotagem: Naves de Transporte 80%

## *Chewbacca*

Wookiee de mais de dois metros. Co-piloto do cargueiro Millennium Falcon.

Com Han solo, junta-se a rebelião. Forte, destemido, piloto e mecânico.

CON 20, FR 22, DEX 13, AGI 14

INT 10, WILL 13, PER 16, CAR 5

Wookiee Soldado do 3o nível, Especialista do 5o nível

Pontos de Vida: 29 + 24; IP 2

Ataques [1]: Blaster 62/0

Rifle Blaster - Dano: 4d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 62%, Armas Pesadas 48%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos 80%, Construção e Reparos de armas 65%; uma Manobra de Combate (25); Pilotagem: Marchadores 42%, Naves de Transporte 64%, Naves de Batalha 45%; Sobrevivência na Floresta 45%;

## *Lando Calrissian*

Soldado da fortuna e jogador. Perdeu a Millennium Falcon para Han Solo em um jogo, mas ganhou a cidade mineradora Bespin em outro. Passou então a ser administrador e homem de negócios. Fez um acordo com Darth Vader para entregar Han Solo, mas como Vader muda o acordo, Lando resolve se redimir e ajudar a Aliança Rebelde. Torna-se general rebelde e ajuda a destruir a segunda Estrela da Morte.

CON 15, FR 15, DEX 13 AGI 15

INT 14, WILL 13, PER 15, CAR 12

Trapaceiro do 10o nível, Soldado do 2o nível

Pontos de Vida: 27+ 60

Ataques [1]: Blaster 75/0

Pistola Blaster - Dano: 2d6+2

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 60%, Armas Pesadas 55%; Arrombamento 45%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos (apenas armas) 44%; Furtar 60%; Futividade 55%; Jogo: Sabbac 45%; Manipulação: Lábria 55%, Liderança 55%; Pilotagem: Naves de Batalha 70%; Sobrevivência no Espaço 50%; Táticas Militares 40%;

## *Outros Personagens*

**Almirante Ackbar** - Pertence a raça Mon Calamari. É um dos mais importantes líderes táticos da Aliança Rebelde. Foi o comandante da investida final dos rebeldes contra o Império, a Batalha de Endor, que destruiu a segunda estrela da morte.

**Comandante Wedge Antilles** - Líder do Rogue Squadron. Um dos líderes da Aliança Rebelde, liderou o ataque a primeira estrela da morte agindo como estrategista e como piloto durante a batalha como o Líder Vermelho.

**Mon Mothma** - A senadora Mon Mothma serviu com vigor e integridade ao Senado Galáctico e foi líder da força oposta ao crescimento do senador Palpatine. Atua na Aliança Rebelde em segredo por um bom tempo, até ser descoberta. Torna-se a líder e a consciência dos rebeldes.

**Anakin, Jacen e Jaina Solo**- Os três irmãos Solo, filhos de Han e Léia, tornaram-se grandes nomes entre os Cavaleiros da Nova Era Jedi. Anakin, o caçula dos três irmãos, era para alguns o sucessor natural de Luke devido a sua expantosa conexão com a Força. Sentindo-se culpado pela morte de Chewbacca, Anakin deixou-se levar por suas ações e morreu em combate no sistema de Mykr. Jacen, irmão gêmeo de Jaina, é mais pacifista, retirando da Força as esperanças e vontade de fazer seus ideais ganharem proporções. Aceita entrar em combate apenas quando sua mãe é ameaçada mas, após a missão de Mykr, Jacen foi feito como prisioneiro. Jaina, além de excepcional piloto, é uma grande mecânica e frequentemente entra em conflito com sua mãe. A morte de seu irmão Anakin fez com que Jaina se aproximasse perigosamente do Lado Negro.

**Luminara Unduli** - Amazona Jedi, Luminara é uma das envolvidas nos eventos mostrados no Episódio II. Junto com Obi-Wan ela foi designada para uma missão importante no planeta Ansion, algum tempo antes do que será mostrado em EpII.

Sua Padawan é Bariss Ofee.



### *Anakin Skywalker (Darth Vader)*

Os primeiros números a seguir correspondem a Anakin no Ep II, enquanto os valores depois da barra correspondem a Darth Vader.

CON 14/25, FR 13/25, DEX 12/15, AGI 15/18

INT 18/20, WILL 11/13, PER 16/18, CAR 13/10

Padwan Jedi do 4º nível/Lorde Sith do 18º nível

Pontos de Vida: 18+ 12 (35+ 100, IP 5)

Pontos de Força: 16/ 50

Pontos de Lado Negro: 3/13

Ataques [2]: Sabre de Luz 85/85 (Ataques [3]: Sabre de Luz 120/100)

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais (Anakin): Armas de Fogo: Blasters: 45%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 30%; Conhecimento Tecnológico: Andróides e Robôs 70%, Construção e Reparos 80%, Pilotagem: Naves de Corrida 80%; Engenharia: Sabre da Luz 45%; Engenharia 70%; Esportes: Acrobacias: 65%; Furtividade 60%; Manipulação: Empatia 40%

Perícias Principais (Darth Vader): Conhecimento sobre o Lado Negro 90%; Conhecimentos Tecnológicos: Pilotagem (todos os tipos) 85%; Manipulação: Intimidação 95%, Liderança 90%; Pesquisa/Investigação 80%; Táticas Militares 95%; + todas as perícias do parágrafo anterior, com bônus de +10% a +30%.

Darth Vader usa um traje de sustentação vital, que confere diversas vantagens. Se estiver usando os livros Invasão ou Poderes da Mente, considere que a armadura concede 25 Pontos de Cibernéticos a serem gastos.

Dizia-se que Anakin era o escolhido que traria equilíbrio à Força. Apesar de ser detentor de enorme poder, Anakin era um jovem destemperado que se deixa levar facilmente por suas emoções, entrando em conflito com seu mentor, Obi-Wan. No EpII Anakin reencontra Padmé e se defronta com seus próprios sentimentos em uma paixão avassaladora, mesclada pelos temores e visões do futuro e de sua mãe em Tatooine.

Futuramente, o ex-aluno de Obi-Wan foi seduzido pelo poder do Lado Negro e começou a empenhar-se secretamente aos conhecimentos Sith ministrados por Darth Sidious. Em um combate com Obi-Wan, que percebera a passagem do aprendiz para o Lado Negro, o jovem Anakin Skywalker é mortalmente ferido. Daí em diante, a vida de Anakin só poderia ser mantida através de uma armadura de combate de apoio à vida. Palpatine declarou Anakin um Lorde Sith e este se intitulou Darth Vader. Como braço direito do Imperador, Vader caçou e destruiu quase todos os Jedi da Galáxia, consolidando a nova ordem da república, o Império. Sob a observação do Imperador e seu treinamento rigoroso, Vader ensinou muitos outros Jedi Negros que foram gradualmente abatidos. Vader enfrentou o seu filho Luke Skywalker várias vezes, porém no final, voltou-se novamente à Luz salvando Luke do seu Mestre, o Imperador. Vader, ferido pelo Force Lightning do Imperador, morreu em seguida.

### *Darth Sidious (Senador /Imperador Palpatine)*



CON 20, FR 20, DEX 18, AGI 16

INT 20, WILL 25, PER 20, CAR 15

Senhor do Lado Negro do 25º nível

Pontos de Vida: 45 + 100

Pontos de Força: 60

Pontos de Lado Negro: Todos os possíveis!

Ataques [3]: Sabre de Luz 150/150 (como clone rejuvenecido)  
ou [2]: Relâmpago da Força

Perícias Principais: Ciências: Burocracia 90%, Espécies Alienígenas 80%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 100%, Conhecimentos sobre o Lado Negro 100%; Engenharia: Sabre da Luz 100%; Esportes: Acrobacias: 75%; Furtividade 90%; Manipulação: Empatia 40%, Intimidação 90%,

Lábria 60%, Liderança 100%; Negociação 80%, Barganha 65%; Táticas Militares 90%;

Sidious, por estar totalmente imerso no Lado Negro, sofre de degeneração corporal: seus atributos físicos caem um ponto POR DIA. Quando está próximo a sua morte, o Imperador usa o Poder Transferir Essência para se apossar de um novo corpo (um clone de si próprio).

Darth Sidious é a identidade secreta do Senador Palpatine de Naboo. Palpatine, de forma ainda ignorada, contactou e estudou a religião e as antigas artes Sith enquanto mantinha o papel dele como um nobre Senador da República Velha. Palpatine era poderoso na Força, mas na tradição Sith antiga ele almejou poder pessoal acima de tudo. Como Palpatine ele debateu pela justiça e liberdade do planeta Naboo, como Darth Sidious planejou dominar a Galáxia. Após a morte de seu aprendiz Darth Maul, Sidious achou Anakin Skywalker, poderoso na Força e ainda jovem, ingênuo e suscetível aos poderes do Lado Negro e seduziu-o. Os dois Lordes Sith caçaram os Jedi; os Mestres Obi-Wan Kenobi e Yoda, permaneceram vivos aos ataques, além de alguns poucos Cavaleiros Jedi dispersos pela Galáxia. Palpatine formou uma máquina de guerra enorme para estabelecer sua nova ordem, inclusi-

ve com vários Jedi que treinou pessoalmente, porém para a maioria deles só ensinava fundamentos para evitar que ficassem fortes e se rebelassem. Palpatine ordenou a Vader para trazer o seu filho, Luke Skywalker, para que pudessem seduzi-lo para o Lado Negro. Vader capturou Luke que quase cedeu ao Lado Negro, mas depois de cortar a mão de seu pai, renunciou ao mal. O Imperador atacou Luke mas Vader traiu o Mestre e lançou o seu corpo no centro da Estrela de Morte, salvando o seu filho. Depois de sua suposta morte, muitos outros clones de Palpatine apareceram do mundo de Byss. A mente de Palpatine era implantada em um clone e ele empreendeu uma nova guerra contra a República Nova, recentemente formada. Em um certo ponto ele atraiu Luke para o Lado Negro mas o Jedi retornou à Luz. Por fim Sidious morreu em um corpo antes que pudesse transferir sua mente.

### *Darth Maul*



CON 18, FR 15, DEX 17, AGI 20  
INT 12, WILL 12, PER 15, CAR 5

Guerreiro Sith do 14o nível

Pontos de Vida: 31 + 42

Pontos de Força: 17

Pontos de Lado Negro: 12

Ataques [4]: Sabre de Luz Duplo 190/190

Sabre de Luz Duplo - Dano: 3d6

Perícias Principais: Artes Marciais: 120/100; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre o Lado Negro 60%; Conhecimento Tecnológico: Pilotagem: Naves de transporte 60%, Naves de Batalha 60%; Engenharia: Sabre de Luz: 70%; Esportes: Acrobacias: 90%; Furtividade 90%; Manipulação: Intimidação 80%; Manobra de Combate: Arma Exótica (25); Rastreo 80%

Darth Maul nasceu como Khameir Sarin, um Zabrakian, no planeta de Iridonia. Ele mostrou grande controle, poder e uma habilidade especial com a Força. Quando Darth Sidious estava procurando um aprendiz, ele descobriu Sarin à idade de 12 anos no seu planeta natal. Sidious começou a treiná-lo nas artes e tradições dos antigos Sith. Sarin mostrou grande progresso e logo ele foi declarado um Guerreiro Sith pelo Mestre. Enquanto isso Darth Maul também estudava intensamente artes marciais para que pudesse obter o seu sonho, a formação de melhor lutador da história dos Sith. Sua habilidade de lutador facilitou o aprendizado da luta com o Sabre de Luz e com o Dobrar-Saber. Sidious o confiou com a missão de perseguir a Rainha Amidala fugitiva e, em uma batalha, depois de matar o Jedi Qui-Gon Jinn, o jovem Kenobi enfrentou Darth Maul e aproveitou-se do desprezo e da distração deste, matando-o com um golpe rápido.



### *Darth Tyranus (Conde Dooku)*

CON 14, FR 14, DEX 13, AGI 15

INT 15, WILL 14, PER 15, CAR 15

Guerreiro Sith do 15o nível

Pontos de Vida: 29+ 45

Pontos de Força: 20

Pontos de Lado Negro: 12

Ataques [2]: Sabre de Luz 113/115

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Blasters: 50%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 70%, Conhecimentos sobre o Lado Negro 60%; Ciências: Burocracia 60%; Filosofia 45%; Engenharia: Sabre da Luz 50%; Esportes: Acrobacias 80%; Furtividade 60%; Manipulação: Empatia 50%, Lábria 60%, Liderança 40%

Dooku nasceu de uma família rica da qual herdou o título de Conde de Serenno. Assim como a maioria dos Jedi foi levado para o treinamento ainda muito jovem, tendo Yoda sido o seu mentor. O espírito de Dooku era idealista e embora nos seus quase oitenta anos de serviço à Ordem os registros Jedi tivessem-no como um excelente membro, Dooku tinha mais comprometimento com seus ideais. Frequentemente as posições de Dooku eram conflitantes com a do Conselho Jedi, característica essa que parece ter passado ao seu Padawan, Qui-Gon Jinn. Sendo assim após anos de préstimo, depois dos eventos que culminaram na morte de Qui, Dooku decidiu abandonar a Ordem voluntariamente - ele era contrário a que os Jedi servissem uma instituição tão corrupta quanto à República. Após anos de desaparecimento o Conde Dooku ressurgiu comandando o Movimento Separatista, inflamando milhares de sistemas no movimento. A esta altura Dooku já havia sido corrompido pelo poder do Lado Negro, adotando o nome de Darth Tyranus, pupilo de Darth Sidious. Como Tyranus ele contratou Jango Fett para a criação do exército de Clones, enquanto no papel de Conde aglutinou as maiores forças econômicas da Galáxia como a Trade Federation, Commerce Guild, Corporate Alliance, InterGalactic Banking Clan e Techno Union. Rumores circulam que mesmo enquanto Jedi, Dooku, espadachim inigualável, já consultava um Holocron Sith nos registros Jedi, o advento das Guerras Clônicas apenas o fizeram assumir definitivamente seu rumo ao Lado Negro.



## *Jango Fett*

Um dos mais temidos Caçadores de Recompensas da Galáxia. Jango doou seu DNA para os Kaminoans criarem um exército de Clonetroopers. Em retorno, os Kaminoans presentearam Jango com um filho, Boba Fett.

CON 16, FR 16, DEX 14, AGI 16 (32 em voo)

INT 13, WILL 12, PER 15, CAR 10

Soldado/Caçador do 12o nível

Pontos de Vida: 28+ 60; IP 4

Ataques [2]: Blaster 95/0

Rifle Blaster - Dano: 4d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 64%, Armas Pesadas 70%; Armadilhas 80%; Armas Brancas: Bastão 54%; Camuflagem 65%; Ciências: Espécies Alienígenas 70%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos (apenas armas) 80%; Furtividade 65%; Rastreamento 80%; Sobrevivência: Espaço 95%

Jango Fett possui equipamentos equivalentes a 15 Pontos de Cibernéticos a gastar.

## *Jabba the Hutt*

Gangster que sustenta um palácio no planeta desértico de Tatooine. Suas principais atividades são contrabando, assassinato, contrabando de escravos, proteção, pirataria e corridas de Pood. Quando Han Solo, ao trabalhar para Jabba como contrabandista, perde a carga e tem a cabeça posta a prêmio. Jabba é estrangulado por Leia, durante o salvamento de Han Solo das garras de Jabba.

CON 15, FR 15, DEX 10, AGI 5

INT 15, WILL 15, PER 12, CAR 5

Hutt Trapaceiro do 10 nível

Pontos de Vida: 25+ 20

Ataques [0]

Perícias Principais: Arrombamento 40%; Ciências: Burocracia 85%; Furtar 50%; Manipulação: Lábias 45%, Intimidação 60%, Liderança 65%;

## *Boba Fett*

Caçador de recompensas que é enviado para capturar Han Solo, a mando de Darth Vader. Utiliza uma armadura Mandaloriana modificada, com lasers, arpões, foguete, infravermelho e outros armamentos. Boba Fett tem sucesso na busca por Han Solo, e o localiza em Bespin. Vader captura Solo e entrega a Boba Fett para que leve-o a Jabba. Boba Fett foi morto por Solo em Tatooine na batalha para libertar Solo.

CON 16, FR 15, DEX 14, AGI 16 (32 em voo)

INT 13, WILL 12, PER 14, CAR 10

Soldado/Caçador do 10o nível

Pontos de Vida: 26+ 50; IP 4

Ataques [2]: Blaster 90/0

Rifle Blaster - Dano: 4d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Artilharia 64%, Armas Pesadas 60%; Armadilhas 80%; Armas Brancas: Arpão 60%; Camuflagem 65%; Ciências: Espécies Alienígenas 60%; Conhecimento Tecnológico: Construção e Reparos (apenas armas) 80%; Furtividade 65%; Rastreamento 80%; Sobrevivência: Espaço 90%

Boba Fett possui equipamentos equivalentes a 25 Pontos de Cibernéticos a gastar.

## *Mara Jade Skywalker*

Mara Jade é um dos principais nomes da Nova Ordem Jedi. Após anos servindo o Império, inclusive com missão de matar Luke Skywalker, a Jedi decididamente trilhou o caminho da Luz. Após anos atuando como contrabandista e após um breve treinamento com o Jedi Kyle Katarn (da qual ela livrou do Lado Negro), Mara juntou-se a Academia de Luke. O sentimento entre o casal não despertou de uma hora para outra e após anos eles se casaram e tiveram um filho, Ben Skywalker - o que mudou sua vida. Mara, mentora de Jaina Solo, filha de Leia e Han, não lutou apenas contra os invasores Vong mas também contra uma misteriosa doença. Seus esforços para manter a doença sobre controle foram redobrados com a gravidez, assim como sua determinação em derrotar os Yuuzhan Vong.

CON 15, FR 13, DEX 12, AGI 16

INT 14, WILL 15, PER 15, CAR 16

Mestre Jedi do 16o nível

Pontos de Vida: 30+ 48

Pontos de Força: 20

Ataques [2]: Sabre de Luz 90/90

Sabre de Luz - Dano: 3d6

Perícias Principais: Armas de Fogo: Blasters 50%; Computação 60%, Filosofia 50%; Ciências Proibidas: Conhecimentos sobre a Força 80%, Conhecimentos sobre o Lado Negro 50%; Engenharia: Sabre de Luz 50%; Esportes: Acrobacia 50%; Furtividade 45%; Manipulação: Lábias 50%

# Criaturas & Inimigos Comuns

## Bantha

Nativos de Tatooine, esses animais de grande porte são perfeitamente adaptados á vida desértica. Cobertos de longos pêlos e dotados de chifres, os Bantha são usados frequentemente como animais de tração e locomoção (especialmente pelo Povo da Areia).

CON 4D, FR 5D, DEX 1D, AGI 2D  
INT 1D, WILL 1D, PER 2D, CAR 1D-2

Pontos de Vida: 10-30; IP 5

Ataque [1]: Chifres 30/30

Dano - Chifres: 1d10+FR

Perícias e Características: Banthas não possuem grandes conhecimentos a menos que sejam adestrados.

## Clonetroopers

Criados a partir do código genético do mercenário Jango Fett, os Clonetroopers são os principais soldados da Guerra dos Clones.

CON 3D, FR 3D, DEX 3D, AGI 3D  
INT 2D, WILL 2D, PER 2D, CAR 1D

Pontos de Vida: 10-18; IP 3

Ataques [1]: Blaster 60/0

Pistola Blaster - Dano: 2d6

Perícias e Características: Clonetroopers são soldados criados para o combate: a menos que lhes “programem” outras funções, terão apenas alguns conhecimentos do kit Soldado.

## Hutts

Hutts são lesmas gordas com cabeças largas e dois pequenos braços. Sua pele é muito resistente fornecendo proteção. Sem mecanismos adicionais, eles se movem lentamente. Comparado aos humanos possuem um tempo de vida maior, necessitando 130 anos para chegar à inteligência normal humana. Atualmente vivem em sua maioria no planeta Nal Hutta, por outro lado, Hutt viajantes com uma equipe de apoio podem ser encontrados pela galáxia.

CON 3D, FR 3D, DEX 2D, AGI 1D  
INT 3D, WILL 4D, PER 3D, CAR 1D  
Pontos de Vida: FR+CON/2 +1 p/ nível  
Ataques [0] ou [1]: Blaster 40/0  
Dano - Depende da arma

Perícias e Características: Por serem seres inteligentes e com certa influência, Hutts normalmente possuem perícias dos kits Nobre ou Trapaceiro (mas podem possuir qualquer outro kit).

## Jawas

Jawas são criaturas baixas encontradas em Tatooine. Eles conhecem Básica, mas falam em sua própria linguagem secreta, e são consideradas criaturas odiáveis, especialmente irritantes quando a sua curiosidade causa o sumiço de alguma peça do maquinário. Seus inimigos naturais são os dragões krayt de Tatooine e o Povo da Areia.

CON 2D, FR 2D, DEX 2D, AGI 2D  
INT 2D, WILL 1D, PER 3D, CAR 1D  
Pontos de Vida: FR+CON/2 +1 p/ nível

Ataques [1]: Blaster 30/0

Dano - Pistola Blaster: 2d6

Perícias e Características: Jawas têm Armadilhas 30%, Sobrevivência no Deserto 60%, Camuflagem 50%, Furtar 30% e Espécies Alíenigenas (apenas de Tatooine) 30%. Jawas sempre andam em bandos de 3d6 integrantes.

## Neks

Neks são uma espécie de “cães de batalha” cyborreanos, ferozes e mortais.

CON 3D, FR 3D, DEX 2D, AGI 3D  
INT 1D, WILL 2D, PER 3D, CAR 0

Pontos de Vida: 10-20; IP 2

Ataques [1]: Mordida 60/0

Mordida - Dano: 2d6+FR

Perícias e Características: Nekas não passam de máquinas de combate, selvagens e de mentes primitivas.



## Rancor

Predadores nativos do planeta Dathomir, os Rancor são monstros terríveis. Sedentos por carne, esses gigantes atacam a qualquer coisa que se mova.

CON 5D, FR 5D, DEX 1D, AGI 2D  
INT 1D-2, WILL 3D, PER 3D, CAR 0  
Pontos de Vida: 15-30; IP 3  
Ataques [3]: Garras 40/40 [x2], Mordida 50 [x1]  
Dano - Garras: 2d6+FR; Mordida 2d6

Perícias e Características: Rancors são predadores selvagens, sem outros conhecimentos além de Sobrevivência 60%.

## Sarlaac

Outra terrível criatura de Tatooine, o Sarlaac vive na Cova de Carkoon, no Sea of Dune, se trata de uma criatura singular, dotada de tentáculos, bico e dentes afiados. O Sarlaac causa às vítimas uma morte dolorida e horrenda, com sofrimento em um processo de digestão que dura aproximadamente 1.000 anos.

CON 8D, FR 6D, DEX 3D, AGI 1D  
INT 1D-3, WILL 3D, PER 2D, CAR 0  
Pontos de Vida: 15-36; IP 4  
Ataques [5]: Tentáculos: 60/0 [x5]  
Dano - Tentáculos: Especial (veja abaixo)

Perícias e Características: Quando acerta um ataque com um de seus tentáculos, a vítima deve vencer uma disputa de AGI vs. FR do Sarlaac. Se não conseguir a vitória em três turnos, o Sarlaac a terá arrastado para suas mandíbulas e a vítima será devorada. Os tentáculos também podem ser cortados: cada um tem 8 Pontos de Vida, IP 2 e alcance de 6m.

## Tauntaun

Esta criatura bípede, que pode ser facilmente domesticada, é normalmente usada como montaria. Adaptado a climas frios, o tauntaun foi largamente usado pelos rebeldes como meio de transporte no gelado planeta Hoth.

CON 4D, FR 3D, DEX 1D, AGI 4D  
INT 1D, WILL 1D, PER 3D, CAR 1D  
Pontos de Vida: 5-20  
Ataques [1]: Chifres 30/0  
Dano - Chifres: 1d6+FR

Perícias e Características: Não possuem grandes conhecimentos a menos que sejam adestrados.

## Troopers

Os Troopers usados como força de ataque do Império são os mais clássicos soldados de Star Wars. Existem várias categorias, como Sandtroopers, Stormtroopers e Scouttroopers.

Use os Atributos, Pontos de Vida e Ataques dos Clonetroopers.

Perícias e Características: Ao contrário dos Clonetroopers, os Troopers do Império são treinados em outras perícias. Possuem todas as perícias e Aprimoramentos do Kit Soldado.

**Royal Troopers:** Trajados com seus mantos e capacetes vermelhos, os Royal Troopers são a guarda particular de Darth Vader e do Imperador. Possuem as mesmas características dos outros Troopers (ou seja, o kit Soldado) mas em nível mais elevado (Royal Troopers possuem de 4 a 6 níveis de experiência).

## Tusken Raiders

O povo da areia de Tatooine são um grupo de nômades. Eles vivem em pequenas cabanas e montam os bantha. Como arma eles ocasionalmente usam rifles blaster, mas a maioria usa um machado de duas mãos conhecido como "bastão gaffi". Como estatísticas de um bastão gaffi, use os dados de um machado de duas mãos, mais bônus devido a uma eventual melhor qualidade do material usado para confeccionar o bastão gaffi.

CON 4D, FR 3D, DEX 2D, AGI 2D  
INT 2D, WILL 2D, PER 2D, CAR 1D  
Pontos de Vida: FR+CON /2 +1 p/ nível  
Ataques [1]: Bastão 50/30  
Dano- Bastão Gaffi: 2d6+FR

Perícias e Características: O Povo da Areia tem perícias equivalentes aos kits Guerreiro e Caçador. Porém, são agressivos e selvagens ao extremo.

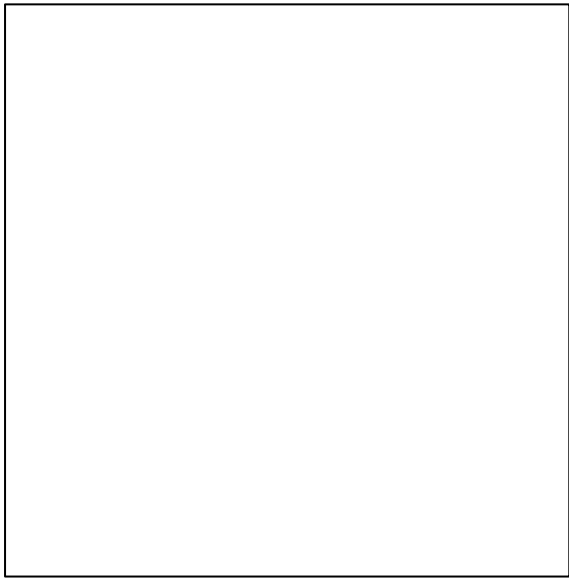
## Wampa

Monstro glacial do planeta Hoth, estas criaturas selvagens de pelagem espessa e dentes afiados atacam qualquer ser que invada sua área.

CON 4D, FR 4D, DEX 1D, AGI 2D  
INT 1D-2; WILL 2D, PER 2D, CAR 0  
Pontos de Vida: 10-25; IP 4  
Ataques [2]: Garras 40/40 [x1], Mordida 40 [x1]  
Dano - Garras: 2d6+FR; Mordida 1d10

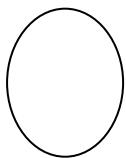
Perícias e Características: Wempas estão totalmente adaptados a locais congelados, sendo que, em combate, sempre ganham a iniciativa nesses locais. Porém, em locais de clima quente, todos os seus testes são difíceis.

**Outras Criaturas e Inimigos:** O universo de Star Wars é o que se pode chamar de ficção científica fantástica. Quase qualquer criatura medieval pode ser vista aqui como espécie alienígena, assim, é perfeitamente possível utilizar-se de bestialos, como o Guia de Monstros de Arton nesse universo. Demais inimigos, como caçadores de recompensa e usuários malignos da Força podem ser construídos como personagens.

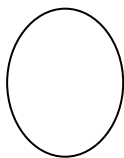


Nome \_\_\_\_\_  
 Raça \_\_\_\_\_  
 Kit \_\_\_\_\_  
 Planeta Natal \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Descrição \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

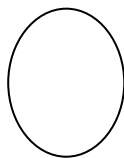
Atributos	Valor / Mod / %	Perícias	Gasto/Total
Constituição (CON)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Força (FR)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____



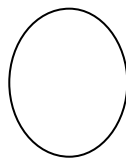
Pontos de Vida



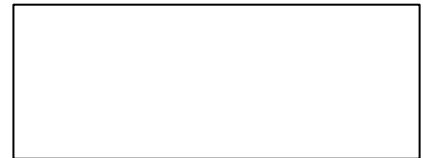
Pontos Heróicos



Pontos de Força



Índice de Proteção



Créditos e Dinheiro

**Armadura:** \_\_\_\_\_

*Perícias com Armas (Dex)*

Nome	At	Def	Dano
<i>Briga</i>	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____

*Poderes* \_\_\_\_\_ *Nível* \_\_\_\_\_

*Aprimoramentos* \_\_\_\_\_ *Custo* \_\_\_\_\_

*Equipamentos*

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_