

NOME: _____

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

APARÊNCIA

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

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+ Constituição) Atual

DANO

NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

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

VÍNCULOS

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

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

_____ deseja um recurso valioso que possui;

_____ possui negócios inacabados comigo;

Por causa de _____ meus subordinados fracassaram antes;

_____ poderia ser meu braço direito.

Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

<p>FORÇA</p> <p>FOR Fraco -1</p>	<p>DESTREZA</p> <p>DES Tremulo -1</p>	<p>CONSTITUIÇÃO</p> <p>CON Doente -1</p>
<p>INTELIGÊNCIA</p> <p>INT Atorreado -1</p>	<p>SABEDORIA</p> <p>SAB Confuso -1</p>	<p>CARISMA</p> <p>CAR Marcado -1</p>

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

MANDACHUVA

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

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

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

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

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

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

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

- EU MANDO AQUI**
- Quando der uma ordem a um PNJ baseado em sua autoridade (real ou imaginária), **role +CAR. Com 7-9**, ele escolhe uma das opções abaixo:
 - Faz o que foi mandado;
 - Recua cuidadosamente, depois foge;
 - Ataca você;
- NÃO TENTE, APENAS FAÇA!**
- Quando fizer um discurso encorajador direcionado a um aliado, escolha um efeito:
 - Um excesso de confiança na vitória, ignore 1d8 de dano adiante;
 - +1d4 adiante para o dano;
 - Remover algo que esteja afetando sua mente;
 - Na próxima vez que alguém Ajudar o alvo, ele receberá +2, e não +1;

E depois **role +CAR. Com 10+**, o aliado recebe o efeito selecionado. **Com 7-9**, seu discurso funciona, mas você atrai atenção indesejável. Com 6-, seu aliado é afetado negativamente, recebendo o efeito contrário.

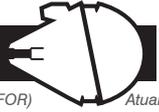
TÍTULO

- SENHOR DO CRIME:**
- Você tornou-se o criminoso mais temido da galáxia após golpes, torturas, contrabandos e tramoias. Sua guilda recebe o Excedente adicional "Drogas, especiarias ou venenos".
- GOVERNANTE:**
- Você fez tudo que pôde para chegar ao topo, e agora governa uma cidade ou vila. Seu povo recebe o Excedente adicional "Agentes operacionais".
- CAPITÃO:** Após uma jornada pelos confins da galáxia, você comanda uma lendária Nau-capitã. Sua tripulação recebe o Excedente adicional "Reconhecimento". Nomeie sua nave: _____



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS



Máximo (6+FOR)

Atual

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

Escolha sua arma:

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

Escolha um:

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

MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

- REPUTAÇÃO**
Quando você encontrar pela primeira vez alguém que já ouviu falar sobre você, **role +CAR. Com um 10+**, diga ao MJ dois boatos em que você deseja que eles acreditem. **Com um 7-9**, descreva um boato e o MJ dirá qual versão desse boato eles ouviram.
- MIL OLHOS**
Você pode Discernir Realidades em qualquer lugar onde membros da sua guilda, povo ou tripulação estiver.
- CONTAS LONGE DE CASA**
Quando fizer uso de um Excedente, gaste-o para aumentar sua Riqueza em 1.
- RICO COM BOM GOSTO**
Quando você faz questão de mostrar um item valioso, escolha um NPC presente. Ele irá fazer o que for preciso para obter seu item ou algum item semelhante ao seu.
- AMEAÇAS FUNDAMENTADAS**
Quando Negociar com alguém, com um 7+ você terá +1 adiante com ele sempre que tiver Influência.
- INJEÇÃO DE MORAL**
Quando disser algumas palavras de encorajamento ao Ajudar e Interferir, você pode escolher rolar +CAR ao invés de +Vínculo.
- COMENTÁRIOS NOCIVOS**
Quando você fizer apropriadamente um trocadilho, gracejo, ou falar algo constrangedor, envergonhando a pessoa, cause +1d4 de dano adiante. Se você já utilizou o mesmo trocadilho na sessão, cause somente +1 de dano em vez disso.
- EU SOU QUEM QUISER**
Pegue um movimento da lista do Vigarista, Caçador de Recompensas ou Comandante. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

MOVIMENTOS ÉPICOS

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista ou da anterior.

- O REI MANDOU DIZER**
Quando você dramaticamente entrar no meio de uma situação tensa, faça um pequeno discurso e **role +CAR. Com um 10+**, todas as três opções. **Com um 7-9**, escolha duas:
 - Você descomplica ou intensifica a situação, à sua escolha.
 - Você atrai a atenção para longe de qualquer número de aliados.
 - Sua fala não é interrompida por palavras ou violência.
- INVESTIMENTOS LONGE DE CASA**
Substitui: Contas Longe de Casa
Quando fizer uso de um excedente, gaste-o para aumentar sua Riqueza em 2.
- O DIABO ESTÁ NOS DETALHES**
Requer: Mil Olhos
Você pode Discernir Realidades em qualquer lugar onde membros da sua guilda, povo ou tripulação estiver. Além disso, poderá fazer uma pergunta adicional da lista.
- DESONESTO**
Quando for Direto ao Ponto, você pode também perguntar "Como você é vulnerável a mim?". Seu alvo não pode fazer essa pergunta a você.
- FACE INESQUECÍVEL**
Quando você encontrar alguém que já conheceu anteriormente (à sua escolha) depois de algum tempo longe você ganha +1 adiante contra ele.
- INFLUÊNCIA INEGÁVEL**
Substitui: Ameaças fundamentadas
Quando Negociar com alguém, com um 7+ você terá +1 adiante com ele sempre que tiver Influência. Além disso, pode perguntar ao jogador uma questão que ele deve responder falando a verdade.
- EU FAÇO MEU FUTURO**
Escolha um movimento de uma outra classe. Trate seu nível como um a menos ao escolher o movimento.

MOVIMENTOS ESPECIAIS DO LORDE

BUSCAR ACESSO

Uma vez por sessão, quando sua guilda, povo ou tripulação buscar acesso a uma pessoa, lugar ou algo que você não tenha controle, **role +Alcance.Com 10+**, você conseguirá acesso ao que quer — uma reunião, um guia, um brinquedinho especial.**Com 7-9** existem amarras, escolha uma:

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

ESPALHAR AO VENTO

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

- A perspectiva de uma pessoa/local/coisas de uma região nas vizinhanças;
- Dados sobre alguma mudança que se aproxima;
- Pistas para uma força escondida ou história desconhecida;
- Um aviso de uma traição que se aproxima;
- Uma oportunidade para o lucro, com ou sem risco.

MANTER-SE JUNTOS

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

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

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

CONQUISTAR NA MARRA

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

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

STAR WARS

LORDE

MASMORRA NAS ESTRELAS