

FACÇÕES FANÁTICAS



UNIVERSOS EXPANDIDOS



Uma adaptação para
Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros por
Dennys Diego e Marcelo Benzi



ORDEM JEDI

Padawan: 1-2 DV's (d6 a d8 de dano)

- ☪ - Vantagem com Sabre de Luz
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz; Empurrão da Força (Von 9)

Cavaleiro Jedi: 3-4 DV's (d10 a d12 de dano)

- ☪ - Vocação: Guardiã
- ☪ - Arquétipo: Guerreiro
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz; Empurrão da Força; Truque Jedi da Mente; Arremesso (Von 12)

Mestre Jedi: 5 ou +DV's (d12 ou + de dano)

- ☪ - Vocação: Consular
- ☪ - Arquétipo: Conjurador
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz, Empurrão da Força, Truque Jedi da Mente (Vontade 12); +4 Magias Jedi (Vontade 14)



LUKE SKYWALKER: 5 DV'S (2D6 DE DANO)

- ☪ - **VOCAÇÃO: PILOTO**
 - ☪ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**
 - ☪ - **MÉTODOS: SABRE DE LUZ, EMPURRÃO DA FORÇA, TRUQUE JEDI DA MENTE (VON 13)**
- X-WING: 6 DV'S / 2D6 DE DANO - VOCAÇÃO: BLINDADO, VELOZ E DEFENSIVA**

ORDEM SITH

Aprendiz: 1-3 DV's (d6 a d10 de dano)

- ☮ - Vantagem com Sabre de Luz
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz; Empurrão da Força (Von 9)

Lorde Sith: 4-5 DV's (d12 a 2d6 de dano)

- ☮ - Vocação: Saqueador
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro ou Conjurador
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz; Empurrão e Garras da Força (Vontade 12); Arremesso

Grande Lorde dos Sith: 6 ou +DV's (2d8 ou + de dano)

- ☮ - Vocação: Inquisidor
- ☮ - Arquétipo: Conjurador
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz (Vantagem); Empurrão e Garras da Força; Relâmpago do Lado Negro + 1d4 Magias Sith (Vontade 14)



DARTH VADER: 8 DV'S (3D6 DE DANO)

- ☮ - **VOCAÇÃO: PILOTO**
- ☮ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**
- ☮ - **MÉTODOS: SABRE DE LUZ, ARMADURA PESADA (-2D), EMPURRÃO E GARRAS DA FORÇA, TELEPATIA PROJETADA (VON 15)**

TIE ADVANCED: 9 DV'S / 2D10 DE DANO

VOCAÇÃO: BLINDADO, VELOZ E DEFENSIVA

GUILDA DOS CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Novato: 2 DV's (d6 de dano)

- ☰ - Vocação: Caçador de Recompensas
- ☰ - D6 créditos para gastar

Experiente: 3-4 DV's (d8 ou d10 de dano)

- ☰ - Vocação: Caçador de Recompensas
- ☰ - D8 créditos para gastar
- ☰ - Vantagem com arma
- ☰ - Antecedente: Nave Única

Veterano: 5 ou +DV's (d12 ou + de dano)

- ☰ - Vocação: Caçador de Recompensas
- ☰ - D10 créditos para gastar
- ☰ - Arquétipo: Guerreiro
- ☰ - Antecedente: Nave Única



BOBA FETT: 7 DV'S (2D8 DE DANO)

- ☰ - **VOCACÃO: CAÇADOR DE RECOMPENSAS**
- ☰ - **MÉTODOS: DISPOSITIVO DE RASTREAMENTO, EQUIPAMENTO DE VIGILÂNCIA, ARMADILHA PARA ALVOS, ARMAS EM GERAL, JET PACK, ARMADURA BESKAR (-2D + ESCUDO L)**
- ☰ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**
- ☰ - **ANTECEDENTE: NAVE ÚNICA**

IRMÃS DA NOITE

Postulante: 2 DV's (d6 de dano)

- ☪ - Vocação: Caçadora
- ☪ - Métodos: Bestas e Lanças de Energia; Cositor Sato (Von 9)

Iniciada / Caçadora: 3-5 DV's (d8 a d12 de dano)

- ☪ - Vocação: Caçadora e Feiticeira
- ☪ - Métodos: Bestas e Lanças de Energia; Cositor Sato; + 3 Magias das Irmãs da Noite (Vontade 12)

Mãe: 6 ou +DV's (2d6 ou + de dano)

- ☪ - Vocação: Caçadora e Feiticeira
- ☪ - Arquétipo: Conjurador
- ☪ - Métodos: Raio Místico; Cositor Sato + 3d4 Magias das Irmãs da Noite (Vontade 14)

Cositor Sato (Jedi/ Irmãs): O usuário deste poder, pode utilizar a natureza para enredar oponentes, prendendo-os e minimizando a necessidade de violência. NP oponentes podem ser afetados por NP turnos.



MÃE TALZIN: 8 DV'S (3D6 DE DANO)

- ☪ - **VOCACÃO: CAÇADORA E FEITICEIRA**
- ☪ - **ARQUÉTIPO: CONJURADOR**
- ☪ - **MÉTODOS: RAO MÍSTICO, COSITOR SATO + 4D4 MAGIAS EXTRAS (VON 15)**

STORMTROOPERS

Soldado: 1 DV's (d4 de dano)

- ☮ - Vocação: Soldado
- ☮ - Comunicador
- ☮ - Métodos: Armas de Energia (Blasters)

Oficial: 2-3 DV's (d6 a d8 de dano)

- ☮ - Vocação: Oficial Militar
- ☮ - Comunicador + 1d6 créditos em equipamento militar
- ☮ - Antecedente: Contatos
- ☮ - Métodos: Armas de Energia (Blasters)
- ☮ - Pode convocar 1d6 Soldados 1x ao dia

Guarda Imperial: 3-4 DV's (d8 a d10 de dano)

- ☮ - Vocação: Guarda Costas
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro
- ☮ - Métodos: Armas Lazer de Combate Corpo a Corpo



CAPITÃ PHASMA: 4 DV'S (D10 DE DANO)

- ☮ - **VOCAÇÃO: OFICIAL DO IMPÉRIO**
- ☮ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**
- ☮ - **PODE CONVOCAR 1D6 SOLDADOS 1X AO DIA**
- ☮ - **MÉTODOS: ARMAS DE ENERGIA (BLASTERS E BASTÕES)**

CAVALEIROS IMPERIAIS

Escudeiro: 1-2 DV's (d6 a d8 de dano)

- ☪ - Vantagem com Sabre de Luz
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz; Empurrão da Força; Armadura Média (-1d de dano)

Cavaleiro: 3 ou + DV's (d10 ou + de dano)

- ☪ - Vocação: Guardiã ou Consular
- ☪ - Arquétipo: Guerreiro
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz, Empurrão da Força; Arremesso; Armadura Média (-1d de dano)

Lorde Comandante: 4 ou +DV's (d12 ou mais de dano)

- ☪ - Vocação: Líder
- ☪ - Arquétipo: Guerreiro
- ☪ - Métodos: Sabre de Luz, Empurrão da Força; Arremesso; +2 Magias Jedi ou Sith; Armadura Pesada (-2d de dano)

Arremesso (Sith / Jedi): Permite que um especialista com sabre de luz, mantenha o dado positivo em ataques de arremesso giratório. Ao arremessar um sabre de luz, é possível alvejar NP alvos. O sabre volta as mãos de seu arremessador, podendo ainda ser interceptado no ar (pode ser resistido).



MARASIAH FEL: 3 DV'S (D10 DE DANO)

- ☪ **VOCACÃO: CONSULAR**
- ☪ **VANTAGEM COM SABRE DE LUZ**
- ☪ **MÉTODOS: SABRE DE LUZ, ARMADURA MÉDIA (-1D DE DANO) EMPURRÃO DA FORÇA, TRUQUE JEDI DA MENTE (VON 11)**

SOL NEGRO

Associado: 1-2 DV's (d4 a d6 de dano)

☮ - Métodos: Armas Lazer e Facas

Tenente Negro: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

☮ - Vocação: Criminoso

☮ - Arquétipo: Guerreiro

☮ - Métodos: Armas Lazer, Facas e Suborno

Vigo: 5 ou +DV's (d12 ou mais de dano)

☮ - Vocação: Nobre e Criminoso

☮ - Arquétipo: Guerreiro ou Especialista

☮ - Métodos: Armas Lazer, Armas Brancas e Artes Marciais



PRÍNCIPE XIZOR: 6 DV'S (2D6 DE DANO)

☮ - **VOCAÇÃO: NOBRE E CRIMINOSO**

☮ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**

☮ - **MÉTODOS: ARMAS LAZER, SEDUÇÃO E LÁBIA**

☮ - **ANTECEDENTE: NAVE ÚNICA (VIRAGO)**

VIRAGO: 7 DV'S / 2D8 DE DANO

VOCAÇÃO: ASTRONAVE, VELOZ E DEFENSIVA

GUILDA DOS CONTRABANDISTAS

Marginal: 1-2 DV's (d4 a d6 de dano)

- ☰ - d6 créditos de dívidas
- ☰ - Métodos: Armas Lazer e Facas

Apostador: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

- ☰ - Vocação: Jogador ou Contrabandista
- ☰ - d6 créditos para gastar
- ☰ - Métodos: Armas Lazer, Facas e Suborno (Escolha 1 para ter vantagem)

Mentor: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

- ☰ - Vocação: Contrabandista
- ☰ - Arquétipo: Especialista
- ☰ - Métodos: Armas Lazer + Armas Brancas ou Artes Marciais
- ☰ - Antecedentes: Contatos



LANDO CALRISSIAN: 3 DV'S (1D8 DE DANO)

- ☰ - **VOCACÃO: JOGADOR**
- ☰ - **ARQUÉTIPO: ESPECIALISTA**
- ☰ - **MÉTODOS: ARMAS LAZER, JOGOS E LÁBIA**
- ☰ - **ANTECEDENTE: CONTATOS E NAVE ÚNICA**

LADY LUCK: 6 DV'S / 2D6 DE DANO

VOCACÃO: ASTRONAVE, CARGA E DEFENSIVA

MANDALORIANOS

Recruta: 1-2 DV's (d4 a d6 de dano)

☪ - Vocação: Soldado

☪ - Métodos: Blasters e Armadura Pesada (-2d de dano)

Sargento: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

☪ - Vocação: Soldado

☪ - Arquétipo: Guerreiro

☪ - Métodos: Blasters, Projéteis, Lâminas e Armadura Pesada (-2d de dano)

Comandante: 4 ou +DV's (d10 ou + de dano)

☪ - Vocação: Líder

☪ - Arquétipo: Guerreiro

☪ - Métodos: Blasters, Projéteis, Lâminas, Jet-Pack, Rastreadores e Armadura Pesada (-2d de dano)



ROHLAN DYRE: 6 DV'S (2D8 DE DANO)

☪ - **VOCACÃO: LÍDER**

☪ - **MÉTODOS: DISPOSITIVO DE RASTREAMENTO, EQUIPAMENTO DE VIGILÂNCIA, ARMAS EM GERAL, JET PACK, ARMADURA BESKAR (-2D + ESCUDO P)**

☪ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO**

ROGUE SQUADRON

Cadete: 1 ou +DV's (d4 ou mais de dano)

- ☪ - Métodos: Blasters e Nave Pequena
- ☪ - X-wing: 5 Dv's

Classe Beta: 2 ou +DV's (d6 ou mais de dano)

- ☪ - Vocação: Piloto
- ☪ - Arquétipo: Guerreiro / Habilidades só funcionam em naves
- ☪ - Métodos: Blasters e Naves Pequenas e Médias
- ☪ - X-wing ou similar: 5 Dv's + 1 vocação de nave

Classe Alfa: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

- ☪ - Vocação: Piloto
- ☪ - Arquétipo: Guerreiro / Habilidades só funcionam em naves
- ☪ - Métodos: Blasters e Naves Pequenas, Médias e Grandes
- ☪ - X-wing: 6 Dv's + 1 Vocação

Observação: Considerar o maior DV (nave ou personagem), para termos de inimigo poderoso



WEDGE ANTILLES: 3 DV'S (D8 DE DANO)

- ☪ - **VOCAÇÃO: ÁS COMANDANTE DO ROGUE SQUADRON**
- ☪ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO / HABILIDADES SÓ FUNCIONAM EM NAVES**
- ☪ - **MÉTODOS: BLASTERS, NAVES PEQUENAS E MÉDIAS**
- ☪ - **ANTECEDENTE: NAVE ÚNICA (X-WING)**

7 DV'S / 2D8 DE DANO - VOCAÇÃO: BLINDADO, VELOZ E DEFENSIVA

ALA DE CAÇA IMPERIAL 181

Cadete: 1 ou 2 DV's (d4 ou d6 de dano)

- ☮ - Métodos: Blasters e Naves Pequenas
- ☮ - Tie Fighter: 5 Dv's / d12 de dano

Oficial: 2 DV's (d6 de dano)

- ☮ - Vocação: Piloto
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro / Habilidades só funcionam em naves
- ☮ - Métodos: Blasters e Naves Pequenas e Médias
- ☮ - Tie Interceptor: 5 DV's / d12 de dano + Caçadora

Comandante: 3 ou +DV's (d8 ou mais de dano)

- ☮ - Vocação: Piloto
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro / Habilidades só funcionam em naves
- ☮ - Métodos: Blasters e Naves Pequenas e Médias
- ☮ - Tie Interceptor: 6DV's / 2d6 de dano + Blindado

Observação: Considerar o maior DV (nave ou personagem), para termos de inimigo poderoso



BARÃO FEL: 3 DV'S (D8 DE DANO)

- ☮ - **VOCAÇÃO: ÀS COMANDANTE DA 181**
- ☮ - **ARQUÉTIPO: GUERREIRO / HABILIDADES SÓ FUNCIONAM EM NAVES**
- ☮ - **MÉTODOS: BLASTERS, NAVES PEQUENAS E MÉDIAS**
- ☮ - **ANTECEDENTE: NAVE ÚNICA (TIE INTERCEPTOR)**
7 DV'S / 2D8 DE DANO - VOCAÇÃO: BLINDADO, VELOZ E DEFENSIVA

SOBRE COMBATE ENTRE NPC'S

Opção 1: Ambos rolam d20 + nível. O vitorioso rola dano normalmente.

Opção 2: Ataque recíproco. Ambos rolam seus dados de dano, para avaliar quem obtém sucesso no ataque. A diferença será o dano contra o perdedor da disputa.



Roan Fel: 4 DV's (d12 de dano)

- ☮ - Vocação: Diplomata (Imperador 130 A.B.Y.)
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz, Empurrão da Força, Arremesso, Armadura Média (-1d de dano)

Antares Draco: 5 DV's (2d6 de dano)

- ☮ - Vocação: Líder (Lorde Comandante dos Cavaleiros Imperiais)
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz, Empurrão da Força, Arremesso, Armadura Média (-1d de dano)



Palpatine/ Darth Sidious: 10DV's (2d12 de dano)

- ☮ - Vocação: Grande Lorde dos Sith
- ☮ - Arquétipo: Conjurador
- ☮ - Método: Sabre de Luz(Vantagem); Empurrão e Garras da Força; Relâmpago do Lado Negro, Altus Sopor; Pós-Cognição; Telepatia Projetada; Arte do Pequeno; Doppelganger; Tempestade da Força (Vontade 16)

Darth Maul: 7 DV's (3d6 de dano)

- ☮ - Vocação: Infiltrador
- ☮ - Arquétipo: Guerreiro
- ☮ - Métodos: Sabre de Luz Duplo; Empurrão e Garras da Força (Vontade 12); Arremesso; Sentidos Ampliados; Crucitorn; Horror;



Conde Dooku/ Darth Tyranus: 7 DV's (2d8 de dano)

- ☮ - Vocação: Consular
- ☮ - Arquétipo: Conjurador
- ☮ - Método: Sabre de Luz (Vantagem); Empurrão, Truque Jedi da Mente; Garras da Força e Relâmpago do Lado Negro); Altus Sopor; Pós-Cognição; Telepatia Projetada; Arte do Pequeno (Vontade 14)



GRANDES GUERRAS E PERSONAGENS LENDÁRIOS

PRIMEIRO GRANDE CISMA

O Primeiro Grande Cisma foi o primeiro conflito conhecido entre o lado luminoso da Força e o lado sombrio. O Primeiro Grande Cisma começou, quando **Xendor** (Mestre Jedi) declarou guerra a Ordem Jedi, formando a Legião de Lettow. Xendor foi um Jedi Caído, e convocou cada vez mais acólito para sua organização. Entre eles, **Arden Lyn** (Cavaleiro Jedi). No entanto, Xendor morreu em Columus, e Arden Lyn foi promovida a líder da organização. Esta passou a ser perseguida pela Ordem, e **Awdrysta Pina** (Mestre Jedi) a encontrou e parou seu coração. No entanto, Lyn apenas entrou em estado de transe, e permaneceu em transe até ser despertada por **Palpatine**. Palpatine a contratou, em troca da ressurreição de Xendor. Quando percebeu que Palpatine não pretendia cumprir sua parte no trato, Lyn cometeu um atentado sem-sucesso á vida de Palpatine, que fez questão de matá-la pessoalmente.

LEGIÃO DE LETOW

Legiões de Lettow foi o nome tomado pelos aprendizes e acólitos do exilado da Dinastia Kashi Mer e ex-Jedi Xendor. Uma das primeiras seitas que se apartaram da Ordem Jedi, as Legiões foram derrotadas em batalha no fim de uma violenta guerra com seus primos Jedi.

SEGUNDO GRANDE CISMA

A Escuridão dos 100 Anos aconteceu cerca de 7.000 ABY. Foi durante a Escuridão dos 100 Anos que os fundadores do Império Sith, Jedi como **Ajunta Pall** (Grande Lorde dos Sith – Ficha Darth Vader), caíram para o lado sombrio da Força e, após décadas de derramamento de sangue, finalmente foram exilados pela República Galáctica para as Regiões Desconhecidas da galáxia. Todos os Jedi Exilados conhecidos eram Mestres Jedi com vastos conhecimentos a cerca do lado negro (Lorde Sith), sendo alguns deles: **Sorzus Syn, Barão Dreyppa e Karness Muur**.

ERA DE OURO DOS SITH

Após sua derrota durante os primeiros dias da Guerra Civil Jedi, os adeptos do lado sombrio fugiram dos territórios da República e redescobriram os territórios Sith. Unidos, formaram um império imensamente rico e poderoso, construído através de feitiçaria e tecnologia provenientes do uso do lado negro.

Ao longo dos séculos, os Jedi exilados foram esquecidos pela República, assim como todos os registros da mesma tenham sido perdidos pelos Sith. As duas nações prosperaram de forma isolada, uma ignorando a outra como se não existissem.

A GRANDE GUERRA DO HYPERESPAÇO

A Grande Guerra do Hiperespaço foi travada entre a República Galáctica e o Império Sith em 5.000 ABY.

O conflito envolveu toda a República, embora as principais forças concentrassem sua atenção em três mundos; posteriormente, a guerra foi levada para o sistema solar remoto de Primus Goluud, e o mausoléu Sith no planeta Korriban.

Depois de superar o choque inicial da invasão Sith, as forças reagrupadas da República Galáctica aniquilaram o Império Sith, forçando o Lorde Negro **Naga Sadow** (Grande Lorde dos Sith – Ver Darth Vader + 2 Magias) a exilar-se em Yavin 4.

NPC's NOTÁVEIS

Marka Ragnos era um Lorde Negro dos Sith, que viveu durante o tempo do primeiro Império Sith. Ragnos viveu por mais de cem anos, crescendo em poder, colocando seus adversários uns contra os outros para garantir que não houvesse ameaças a seu trono. (Grande Lorde dos Sith – Ver Palpatine)

Ludo Kressh era um Lorde Sith que tentou assumir o trono de Marka Ragnos, seu mestre. (Grande Lord dos Sith – Ver Darth Vader)

Odan-Urr (Cavaleiro Jedi) foi um Cavaleiro Jedi e herói de guerra da raça Draethos. Ele dedicou-se a conhecer a fundo a história dos Jedi. Foi também um Mestre Jedi sênior, e coordenou o conselho por aproximadamente 600 anos. Foi usuário da poderosa técnica de meditação em batalha e tinha muito conhecimento sobre os tempos antigos da Ordem Jedi. Foi morto pelo ex-cavaleiro Jedi **Exar Kun**, que liderava os Krath.

GRANDE GUERRA SITH

A Grande Guerra Sith foi um confronto entre a República Galáctica e a Ordem Jedi e as forças do **Cavaleiro Jedi Ulic Qel-Droma** (Ver Darth Maul) e **Exar Kun** (Ver Dath Vader + Sabre Duplo), ex-inimigos que uniram forças, idealizando uma Nova Era de Ouro dos Sith, que ocorreu durante os anos 4.000 ABY e 3.996 ABY e teve uma gigantesca repercussão em toda a Galáxia. As raízes dos conflitos vão até **Freedon Nadd** (Grande Lorde dos Sith - Ver Palpatine), seu caminho Jedi e a sua ascensão à Lorde Negro dos Sith. Aproximadamente um quarto do espaço da República foi destruída ao longo da guerra.

NPC's NOTÁVEIS

O **Mestre Jedi Arca Jeth** (9DV's) era um Arkaniano com sangue Sephi que serviu a República Galáctica como Sentinela do sistema Onderon em nome da Ordem Jedi. Jeth foi reverenciado como um dos Jedi mais sábios e poderosos de sua época, e foi saudado por seus irmãos como um campeão da raça Arkaniana.



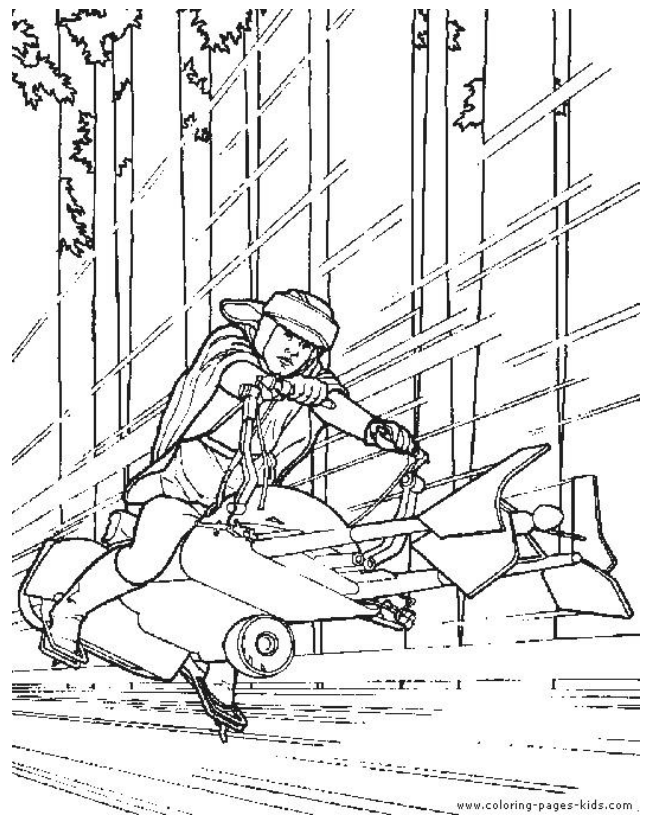
SOBRE NAVES E SUAS CATEGORIAS

Em GE&FS, é dito que uma nave só pode destruir outra nave de categoria igual a sua própria ou menor. Atualizando, caso o jogador consiga explicar de maneira plausível como o fará, essa regra deve ser ignorada.

SOBRE NPC'S COM VOCAÇÕES

As vocações em um NPC dever eliminar vantagens dos jogadores quando for plausível.

- Um jogador que tenha **vantagem em ações furtivas**, não rolará com dado positivo ao lidar com um NPC cuja **vocação seja Sentinela**.
- Um jogador com a vocação **piloto**, não terá vantagem contra um **NPC** com a mesma vocação.



SOBRE NPC'S COM ARQUÉTIPOS

Ignore quaisquer habilidades de aumento de dano para NPC's. O valor de dano dos mesmos é fixo e já inclui eventuais bonificações. O Mais Sortudo, e Sacrifício de Sangue também não possuem aplicação mecânica para NPCs.



TABELAS GERADORAS PARA GUERRAS ESTELARES & FORÇAS SINISTRAS

OBJETIVO

Obs: Role 1x em cada tabela

1. Atacar, Matar, Destruir

2. Encontrar, Recuperar

3. Roubar, Capturar

4. Vigiar, Proteger

5. Explorar, Descobrir

6. Sobreviver, Escapar

1. Oficial do Império

2. Cartel Criminoso

3. Tribo Selvagem

4. Super Arma

5. Saqueador

6. Estrutura/Local

7. Personagem Desaparecido

8. Espécime Raro

9. Recursos Preciosos e Outros

10. Caçador de Recompensas

11. Segredo

12. Novo Caminhos

13. Ruínas

14. Armamentos

15. Artefato Raro / Antigo

16. Sith, Bruxas de Dathomir, Outros.

17. Suprimentos

18. Pessoa Importante

19. Cargueiro

20. Campo de Escravos

RECURSOS PRECIOSOS E OUTROS

1. Cristal Kyber

2. Lutétio (Metal)

3. Titânio (Metal)

4. Durasteel (Mineral)

5. Brônzio (Metal)

6. Beskar (Liga)

7. Coaxium (Energia/Combustível)

8. Tibanna (Gás)



ESTRUTURA / LOCAL

- 1- Laboratório / Base Holonet
- 2- Base / Fortaleza
- 3- Represa / Arena
- 4- Vilarejo / Cidade
- 5- Templo / Palácio
- 6- Fazenda Comum / Exótica
- 7- Corporação / Instalação Governamental
- 8- Gerador / Fábrica
- 9- Mina / Complexo Prisional
- 10- Ponte / Espaçoporto
- 11- Estação de Abastecimento
- 12- Estaleiro Imperial / Comercial

PESSOA IMPORTANTE

- 1- Magistrado
- 2- Comerciante
- 3- Rei do Crime
- 4- Monges
- 5- Oficial Imperial
- 6- Herdeiro
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Burguês
- 10- Slicer / Hacker
- 11- Militar
- 12- Jedi, Sith, Bruxa de Dathomir, Outros

COMPLICAÇÕES

- 1- Forças Imperiais / Rebeldes
- 2- Saqueadores / Mandalorianos
- 3- Selvagens
- 4- Guerra
- 5- Jedi / Sith / Bruxa de Dathomir / Us.da Força
- 6- Lei
- 7- Caçador de Recompensas
- 8- Animal Selvagem / Monstro Lendário
- 9- Terrenos Desafiadores
- 10- Fenômenos da Natureza

ANTAGONISTAS E COADJUVANTES

- 1- Magistrado
- 2- Comerciante
- 3- Rei do Crime
- 4- Slicer / Hacker
- 5- Oficial Imperial
- 6- Usuário da Força (Jedi, Sith, Bruxa de Dathomir, Outros)
- 7- Testemunha
- 8- Político
- 9- Burguês
- 10- Historiador Ganancioso
- 11- Caçador de Recompensas
- 12- Líder Insurgente

ANIMAIS

- 1- Banta
- 2- Tauntans
- 3- Rancor
- 4- Rato Womp
- 5- Dragão Krayth
- 6- Porg
- 7- Mynock
- 8- Acklay
- 9- Reek
- 10- Nexu
- 11- Wampa
- 12- Animal Atroz (+1D8 de vida)



CARACTERÍSTICAS MARCANTES

- 1- Multi Membros: Pés, Braços, Pernas, Mãos
- 2- Patas / Garras / Presas / Chifres / Calda
- 3- Sem: Olhos, Orelhas, Nariz, Boca
- 4- Tatuagens / Manchas Geométricas
- 5- Couro / Escamas / Penas / Pelos
- 6- Membro Longo: Crânio, Braços, Pernas, Pescoço
- 7- Calvo / Cabelo Longo / Cabelo Desgrenhado / Cabelo Aparado
- 8- Sem Membros: Crânio, Braços, Pernas, Pescoço
- 9- Obeso / Esguio / Musculoso
- 10- Partes Biônicas
- 11- Focinho / Língua Bifurcada
- 12- Ferida / Cicatriz / Amputação
- 13- Sons / Voz Exótica (Grave, Estridente)
- 14- Alto / Baixo
- 15- Olhos coloridos / Traços Anímalscos
- 16- Guelras / Antenas
- 17- Protuberâncias Ósseas
- 18- Gosmento / Maciço
- 19- Cor Exótica / Traços Anímalscos
- 20- Multi-Partes: Mãos, Pés, Orelhas, Olhos, Dedos



TABELA DE CORES **(Role 2D6):**

1.1- Violeta

1.2- Abóbora

1.3- Amarelo

1.4- Marfim

1.5- Marrom

1.6- Anil

2.1- Azul

2.2- Bege

2.3- Mostarda

2.4- Branco

2.5- Bronze

2.6- Negro

3.1- Púrpura

3.2- Castanho

3.3- Chocolate

3.4- Prata

3.5- Cinza

3.6- Preto

4.1- Cobre

4.2- Vinho

4.3- Púrpura

4.4- Rosa

4.5- Dourado

4.6- Escarlata

5.1- Esmeralda

5.2- Ferrugem

5.3- Rubro

5.4- Roxo

5.5- Tijolo

5.6- Salmão

6.1- Jade

6.2- Verde

6.3- Laranja

6.4- Lavanda

6.5- Vermelho

6.6- Limão

NOMES GERAIS

1- Bra – Cra - Drum

2- Ger – Tar - Gol

3- Lum – Van - Byv

4- Peg – Sem - Lif

5- Xan – Mar - Vod

6- Plu – Gim - Des

7- Cro – Won - Zao

8- Qua – Les - Vac

9- Bod – Mil - Xun

10- Feng – Zad - Pog

11- Sap –Tad - Vep

12- Fin – Ros - Lig

13- Bro – Qui - Cas

14- Car – Lar - Oli

15- Lho – Mal - Gel

16- Loi – Nen - Cia

17- Nos – Rav - Tor

18- Ita – Tru - Gan

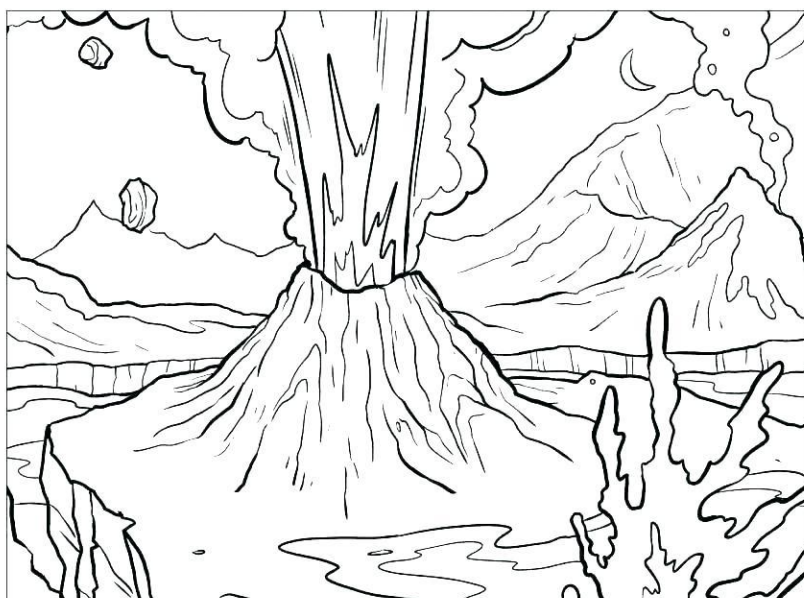
19- Ano – Zom - Rog

20- Caz – Ing - Tij



AMBIENTES GERAIS

- 1-Florestal
- 2-Arenoso
- 3-Rochoso / Montanhoso
- 4-Pradaria
- 5-Lacustre
- 6-Vulcânico
- 7-Ártico
- 8-Artificial / Urbano
- 9-Pantanososo
- 10-Oceânico
- 11-Gasoso
- 12-Etéreo



TEMPERATURA & CLIMA

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1-Infernal | 1- Sem alterações |
| 2-Quente | 2- Nevoeiro |
| 3 a 4-Ameno | 3- Chuva Fina |
| 5-Frio | 4- Vento Forte |
| 6-Invernal | 5- Nevando |
| | 6- Chuva Torrencial |

ECOSSISTEMA

- 1-Plantas (Normais / Mutantes)
- 2-Animais (Normais / Mutantes)
- 3-Drones (Trabalhadores / Nocivos)
- 4-Insetos (Normais / Mutantes)
- 5-Vida Inteligente (Hostil / Não Hostil)
- Impar- Selvagens /Adaptação Natural
- Par- Civilizados /Adaptação Tecnológica



FENÔMENO RECORRENTE

- 1-Relâmpagos e Eletricidade
- 2-Erupções e Fogo
- 3-Tornados
- 4-Terremotos e Deslizamentos
- 5-Tsunamis
- 6-Granizo
- 7-Sem Gravidade
- 8-Vácuo
- 9-Fuligem
- 10-Chuva Ácida

HABITAÇÕES & ESTILOS

- 1-2 Natural
- 3-4 Esculpida
- 5-6 Alvenaria
- 1-2 Flutuante (Mística / Tecnológica)
- 3-4 Superfície
- 5-6 Interna

BIOMAS GERAIS

1. Cânions
2. Cavernas
3. Charcos
4. Colinas
5. Desertos
6. Estepes
7. Florestas
8. Geleiras
9. Ilhas
10. Lagos
11. Pântanos
12. Mares
13. Minas
14. Montanhas
15. Oásis
16. Planaltos
17. Planícies

18. Ruínas
19. Selvas
20. Tundras

GRAVIDADE

- 1-2 Menor que a da Terra
- 3-4 Igual a da Terra
- 5-6 Maior que a da Terra

FENÔMENOS CÓSMICOS

- 1-Ondas Gravitacionais
- 2-Tempestade Cósmica
- 3-Buraco Negro
- 4-Supernova
- 5-Chuva de Asteroides
- 6-Quasar (Explosão Estelar em Massa)
- 7-Cometa ou Meteoro Colossal
- 8-Buraco de Minhoca / Anomalia Espaço-Tempo



TRAÇOS ANIMALESCOS

- | | | |
|--------------------|----------------|-------------------|
| 1. Alga | 35. Falcão | 69. Ostra |
| 2. Abelha | 36. Foca | 70. Ouriço |
| 3. Águia | 37. Formiga | 71. Ovelha |
| 4. Alce | 38. Frango | 72. Panda |
| 5. Anta | 39. Furão | 73. Pantera |
| 6. Aranha | 40. Gaivota | 74. Papa-formigas |
| 7. Avestruz | 41. Ganso | 75. Pato |
| 8. Baleia | 42. Garça | 76. Pavão |
| 9. Barata | 43. Gato | 77. Unicórnio |
| 10. Borboleta | 44. Girafa | 78. Pelicano |
| 11. Búfalo | 45. Golfinho | 79. Perú |
| 12. Burro | 46. Gorila | 80. Pombo |
| 13. Cabra | 47. Guaxinim | 81. Pônei |
| 14. Camelo | 48. Hiena | 82. Porco |
| 15. Canguru | 49. Hipopótamo | 83. Porco-espinho |
| 16. Cão | 50. Iguana | 84. Puma |
| 17. Caracol | 51. Jacaré | 85. Raposa |
| 18. Caranguejo | 52. Jaguar | 86. Rato |
| 19. Carneiro | 53. Javali | 87. Rinoceronte |
| 20. Castor | 54. Lagarta | 88. Sapo |
| 21. Cavalo | 55. Lagarto | 89. Serpente |
| 22. Cisne | 56. Lagosta | 90. Suricato |
| 23. Cobra | 57. Leão | 91. Tartaruga |
| 24. Coelho | 58. Leopardo | 92. Tatu |
| 25. Coiote | 59. Lobo | 93. Texugo |
| 26. Coruja | 60. Lula | 94. Tigre |
| 27. Corvo | 61. Macaco | 95. Toupeira |
| 28. Corvo | 62. Medusa | 96. Tubarão |
| 29. Crocodilo | 63. Morcego | 97. Urso |
| 30. Doninha | 64. Morsa | 98. Veado |
| 31. Dragão | 65. Mosca | 99. Vespa |
| 32. Elefante | 66. Mosquito | 100. Zebra |
| 33. Esquilo | 67. Mula | |
| 34. Estrela-do-mar | 68. Naja | |

