

STAR WARS
FRONTEIRA
DO IMPÉRIO
RPG

ORDEM 66



A VINGANÇA DO GM

Olá Habitante da Fronteira! Bem-vindo a aventura **Ordem 66**, a primeira aventura oficialmente publicada pelo Holocast!

Esta aventura foi criada originalmente para o último evento da Rede RPG no Bob's Tijuca, no Rio de Janeiro. Seu intuito era trazer um sentimento de *fim de todas as coisas*, marcando o fim da era de jogos.

Mas além disso, ela trás a possibilidade de jogar com personagens Jedi no rpg **Star Wars - Fronteira do Império**, ainda que os personagens propostos utilizem regras do terceiro livro de regras beta publicado pela *Fantasy Flight Games*, intitulado **Star Wars - Force and Destiny**.

E mesmo que você não tenha acesso ao livro de regras do **Fronteira do Império** ou do **Force and Destiny**, você encontrará aqui todo o material necessário para utilizar a Força.

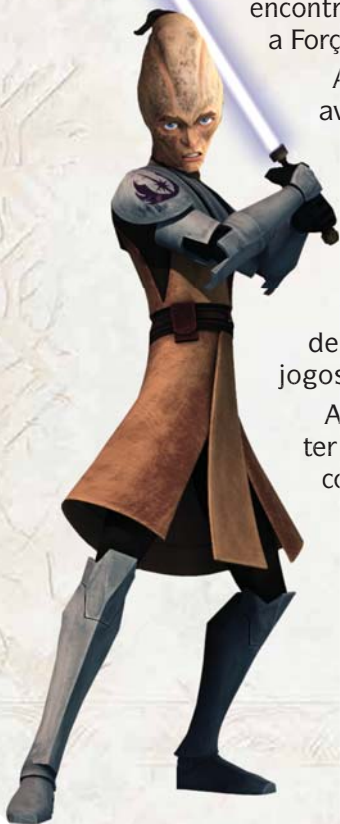
Apesar de ser possível dar continuidade a aventura apresentada utilizando e evoluindo os quatro personagens propostos, ela foi planejada para funcionar como uma aventura *one-shot*, uma sessão fechada em si de aproximadamente 4h.

Esperamos que através desta aventura, vocês possam ter uma ideia das possibilidades que o **Fronteira do Império** trás para seus jogos de Star Wars.

Além disso, esperamos que o *Game Master* possa ter o gostinho de *destruir* os personagens sem ficar com sentimento de culpa. Afinal, tudo faz parte da narrativa: o título da aventura diz tudo!

Boa diversão e que a Força esteja com você!

Atenciosamente,
Equipe Holocast



Há muito tempo atrás, numa galáxia muito, muito distante...

ORDEM 66

Guerra! Em toda a galáxia a escalada do conflito pode ser sentida. Buscando aumentar suas fileiras, a liderança Separatista resolve utilizar grandes quantidades de mercenários gamorreanos nas Guerras Clônicas. Atento a esse movimento, o serviço de inteligência da República descobre um possível acordo entre Separatistas e Hutts pela utilização dos leais guerreiros gamorreanos no conflito galáctico.

De posse dessas informações inquietantes, a República envia um time de Cavaleiros Jedi ao planeta Gamorr, onde um acordo está para ser selado entre os perversos Hutts e o líder das tropas separatistas, General Grievous....



Ato I: A Batalha de Gamorr

A aventura começa com os personagens penetrando um pequeno bloco de naves separatistas para chegar até o local onde o tratado entre Hutts e Separatistas está sendo assinado. As forças navais vão lidar com os cruzadores, mas os jedi tem que descer com as tropas no planeta.

ENCONTRO I: INVASÃO

Cada jedi pode pilotar um caça jedi ou eles podem seguir com dois grupos, cada um com um piloto em um caça, escoltando uma gunship. Para que seja um encontro breve, faça um teste simples de Pilotar (♦) para escapar de alguns detritos de uma nave que acabou de explodir ou talvez, uma cena para escapar a colisão com alguma outra nave, dado o caos da cena de combate.

POSSIBILIDADES

Em caso de sucesso, a cena transcorre como foi idealizada; os personagens seguem para o planeta. Em caso de fracasso no teste de pilotagem, alguma nave menor da República pode vir ao socorro do Jedi em apuros, retornando-o para alguma nave Capital onde este pode assumir o controle de outro caça e seguir ao planeta e para a cena dois, sem qualquer teste ou combate.

Uma vez que passem nesse teste, já terão deixado as naves capitais para trás. Opcionalmente, é recomendado fazer um combate espacial com um grupo caças [Lacaios] que os seguem até o planeta.

VULTURE DROID STARFIGHTER [LACAIOS]

Perfil 3 Velocidade 4 Controle 3
Defesa 0 Blindagem 2 Casco 6 Fadiga 10

Armas: 4 Canhões Blaster Frontal, Dano 5 (Crit 5, Alcance Próximo, Sincronizado 3)

Perícias: Artilharia, Percepção, Pilotar (Espaço), Vigilância

ENCONTRO II: NEGOCIAÇÕES AGRESSIVAS

Após passarem pelo bloqueio espacial, os personagens terão que impedir a negociação entre Hutts e separatistas sobre taxas pagas aos Hutts pelo uso de mercenários gamorreanos na guerra.

Contudo, para a surpresa dos personagens e da República, o General Griveous não estará participando da negociação, sendo representado neste ato pelo comandante Kummar, um guerreiro Kaleesh.

Os personagens devem rumar para a propriedade do Barão Hutt Cepa Ferir, representando o Clã Hutt.

A informação está nos *astromechs* de seus caças. Uma vez na propriedade do Barão, eles terão que enfrentar as oposições separatistas. Há duas entradas para a fortaleza, cada uma protegida por dois esquadrões de droids B1 (oito lacaios), um esquadrão de droids B2 (quatro lacaios) e um droideka (rival).

Esses encontros consideram que os Jedi contam com dois esquadrões de clones auxiliando (veja Apêndice I). Caso os personagens não estejam acompanhados das suas tropas clones, considere retirar um esquadrão. E sempre que um Lacaios ou Rival gerar resultados de Ameaça enquanto estiver atirando contra um personagem Jedi, considere traduzir esses resultados como tiros refletidos de volta. Esta é uma forma simples e eficiente de retratar os reflexos Jedi com o sabre de luz.



DROID DE BATALHA B1 [LACAIOS]

Força Física 2

Astúcia 1

Porte 1

Agilidade 2

Intelecto 1

Força de Vontade 1

Perícias: Artilharia, Combate à Distância (Pesado)

Resistência 4

Defesa 0

Ferimentos 4

Arma: Carabina Blaster, Dano 9 (Crit 3, Alcance Médio, Atordoante)

SUPER DROID DE BATALHA B2 [LACAIOS]

Força Física 3 Astúcia 1 Porte 1
Agilidade 2 Intelecto 1 Força de Vontade 1

Perícias: Briga, Combate à Distância (Pesado)

Resistência 5 Defesa 0 Ferimentos 5

Habilidades: Fogo sincronizado (recebe ■ sempre que houver outro droid B2 aliado em alcance curto).

Arma: Canhão laser, Dano 10 (Crit 3, Alcance Médio, Automático)

DROIDEKA DESTROYER DROID [RIVAL]

Força Física 3 Astúcia 2 Porte 1
Agilidade 2 Intelecto 1 Força de Vontade 2

Perícias: Combate à Distância (Pesado) 4, Vigilância 3

Resistência 7 Defesa 2 Ferimentos 15

Arma: Canhões Blasters Duplos ◆◆ ◆◆, Dano 11 (Crit 3, Alcance Longo, Automático, Perfurante 1)

Ao chegarem no Grande Salão, o Barão Hutt está em sua conferência com o comandante de guerra kaleesh Kummar. O Barão não está disposto a negociar com a República. Ele está bastante descontente com a intromissão Jedi, ordenando seus guardas e lacaios que enfrentem os invasores enquanto foge.

Já o Comandante Kummar parece satisfeito de testar suas habilidades contra os guerreiros Jedi, acompanhado de seus dois droids IG-100 MagnaGuard.

POSSIBILIDADES

Após lidarem com os esquadrões de droids, os Jedi devem interromper as negociações. Caso queira complicar um pouco mais o avanço, coloque que deverão abrir os portões que protegem o Grande Salão. É possível comandar as tropas clones para plantar explosivos (considere Mecânica como uma perícia do esquadrão de clones) dificuldade média (◆◆) ou usar o poder da Força Mover para afetar um objeto de Perfil 3 (é possível combinar Pontos de Força dos vários Jedi).

ENTOURAGE HUTT [LACAIO]

Força Física 3
Agilidade 2

Astúcia 2
Intelecto 1

Porte 1
Força de Vontade 1

Perícias: Artimanha, Combate à Distância (Leve ou Pesado), Combate Próximo

Resistência 4 Defesa 0 Ferimentos 5

Arma: Pistola Blaster, Dano 6 (Crit 3, Alcance Médio, Atordoante)
Machado Gamorreano, Dano 7 (Crit 3, Perfurante 2, Vil 3)

IG100 MAGNA GUARD [RIVAL]

Força Física 4
Agilidade 4

Astúcia 2
Intelecto 2

Porte 1
Força de Vontade 1

Perícias: Atletismo 3, Briga 3, Combate Próximo 3, Coordenação 4, Percepção 3, Vigilância 3

Resistência 8 Defesa 1/2 Ferimentos 20

Habilidades: Adversário 1, Aparar 4 (ao sofrer um ataque de combate próximo, diminua 4 de dano antes de aplicar a Resistência)

Arma: Eletrobastão , Dano 8 (Crit. 3, Atordoante, Cortosis, Desajeitado 3, Sincronizado 1)

COMANDANTE KUMMAR [CHEFE]

Força Física 4 Astúcia 3 Porte 3 Agilidade 3
Intelecto 3 Força de Vontade 3

Perícias: Briga 3, Combate à Distância (Pesado) 3, Combate Próximo 4, Coerção 2, Disciplina 3, Manhã 2, Sobrevivência 3, Vigilância 2

Resistência 6 Defesa 1
Ferimentos 20, Fadiga 13

Habilidades: Adversário 2, Golpe Letal 2 (+ 20% em acerto crítico)

Armas: Espada Kaleesh , Dano 8 (Crit. 3, Cortosis, Perfurante 2)

Rifle Kaleesh , Dano 10 (Crit. 3, Alcance Médio, Desajeitado 3, Derrubar)



Ato II: Execute a Ordem 66

Um grande evento fará com que os personagens tenham quem fugir de suas próprias tropas aliadas, que subitamente se insurgem contra os Jedi.

ENCONTRO III: DISTÚRPIO NO FORÇA

Após derrotarem os Separatistas, os personagens devem ser incentivados a tomar ações de comando para assegurar a base e encontrar informações de inteligência. No entanto, essas são apenas digressões para manter os personagens ocupados até que a Ordem 66 seja transmitida.

Durante esse momento de descanso, os personagens mais sensíveis poderão sentir um grande distúrbio da Força: são as vidas de milhares de Jedi gritando e se calando ao mesmo tempo. Faça um Teste de Sentir (Graduação da Força 3+ apenas): cada Ponto de Luz causa 1 de dano de Fadiga por causa do desequilíbrio súbito na Força. Logo após, os clones se preparam para agir.

O esperado é que os dois esquadrões de clones que acompanham os personagens aproveitem a distração para mirar suas armas e tentar pegar os personagens desprevenidos. Alternativamente, os clones podem tentar fechar os Jedi em uma passagem da fortaleza para serem encurralados.

Caso um personagem tenha ficado inconsciente no combate anterior, ele estará em alguma instalação médica improvisada pela República (onde recebeu cuidados médicos) e será atacado lá por um pequeno esquadrão de clones.





A AMEÇA DO LADO NEGRO

Para construir melhor a cena da execução da Ordem 66, experimente deixar todos os pontos da Reserva do Destino como pontos do Lado Negro.

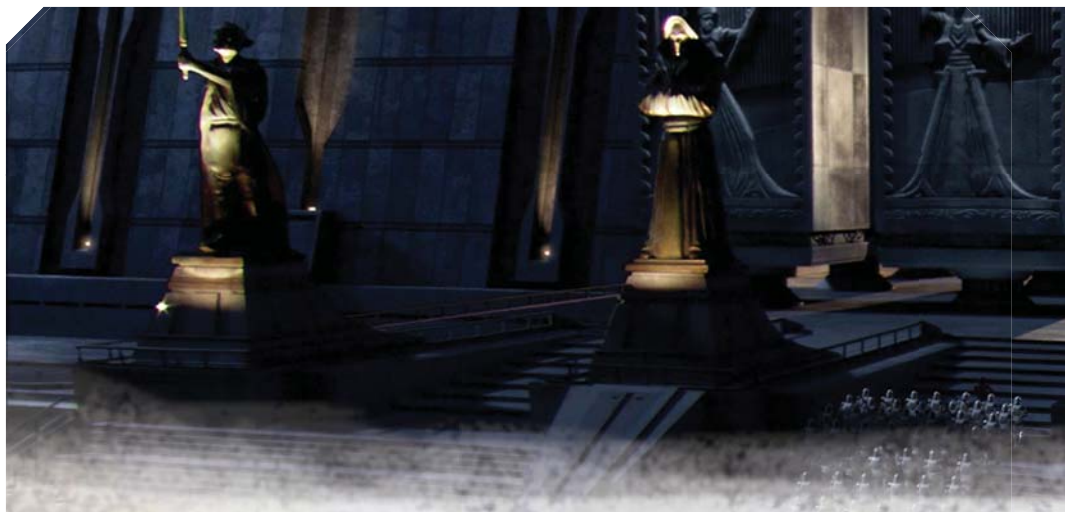
O combate contra as forças separatistas é propício para isso: incentive os jogadores a gastarem todos os Pontos de Luz para que possam lidar com as ameaças rapidamente. De fato, é bem provável que eles vão precisar deste auxílio! Assim, você garantirá que as tropas clones terão recursos os bastante para usar contra os Jedi e assegurar o quão marcante foi esse evento.

Deve ficar claro que se trata de uma cena de fuga e que se tentarem abrir caminho apenas pelo combate, as ondas intermináveis de clones acabarão por derrotá-los.

Pode-se usar muitos testes diferentes, de acordo com as táticas dos personagens para evitar os clones. Eles podem tentar fugir com os próprios caças ou usar um transporte de tropas. Uma terceira possibilidade seria fugirem na nave consular de luxo do Barão Hutt Cepa Ferir.

Nesta altura da aventura, não tenha receio de matar alguns personagens, inclusive, os clones farão o possível para eliminar cada Jedi (atirando continuamente até que estejam *realmente* mortos).





ENCONTRO IV: É UMA ARMADILHA!

Considerando que os Jedi sobrevivam e consigam fugir de Gamorr, o procedimento padrão seria tentar entrar em contato com a Templo Jedi e alertar da traição dos clones.

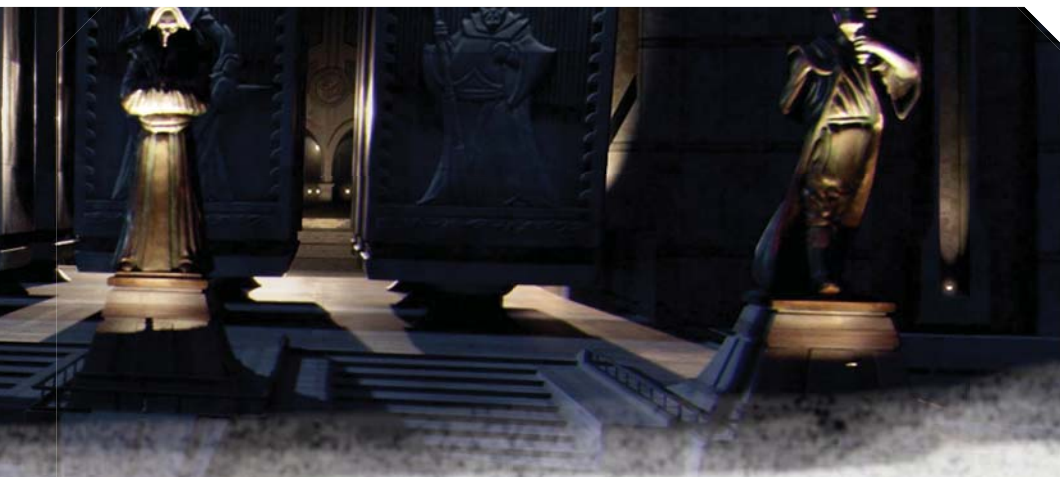
No momento em que os personagens tentarem se comunicar, a Ordem Jedi já foi destruída e a mensagem-armadilha do Império já estará funcionando, utilizando um protocolo de segurança Jedi que ordena que cada membro retorne para Coruscant. Um teste de Conhecimento fácil (◆) confirma a veracidade da mensagem. Assim, a ordem é retornar para o Templo.

A volta para Coruscant ocorre sem problemas. Contudo, ao chegarem no planeta, a mensagem súbita e enigmaticamente muda, mandando-os para longe do Planeta Capital.

Se insistirem em seguir para o Templo Jedi, eles podem perceber que algo está errado. Descreva o cenário de destruição e desolação que o edifício se encontra, com a fumaça e batalhões de clones nas proximidades.

Se resolverem entrar mesmo assim, deverão descobrir um jeito de se infiltrarem no templo (sujeito a testes de Furtividade ou Falsidade).

Caso investigem o interior do Templo, é possível descobrir a verdade terrível sobre Anakin, mas terão que enfrentar membros da Guarda Escarlate (use as mesma estatísticas da Magna Guard) confrontando o desespero com um teste difícil (◆◆◆) de Disciplina contra medo.



O FUTURO SEMPRE EM MOVIMENTO ESTÁ

Esse encontro é complicada e pode não ocorrer ou dar muito errado. Vamos as possibilidades. Os jogadores podem querer evitarem o Templo Jedi e Coruscant simplesmente por conhecerem a história. Se isso ocorrer, considere incluir uma perseguição por piratas do sistema de Gamorr, podendo terminar com uma final bem inglório.

Se chegarem a Coruscant, mas se assustarem com a oposição ao Templo Jedi sem descobrirem as informações pertinentes (compreensível), forneça uma última perseguição com alguns caças imperiais e a nave dos personagens em fuga e faça com que isso chame a atenção do Senador Organa que entrará em contato com eles e tentará ajuda-lo a fugir para o exílio (ver encontro V).

Ainda assim, é perfeitamente possível descartar este encontro caso a sessão se estenda além do pretendido. Ao chegarem em Coruscant, eles podem ser encontrados pela Tantive IV que virá em seu socorro.



Ato III: Uma nova esperança

Os personagens sobreviventes recebem a instrução final de um dos dos maiores e últimos Mestres Jedi de seu tempo.

ENCONTRO V: PARA O EXÍLIO, IR EU DEVO

Não há conflito aqui, mas é pertinente que haja uma escolha. De posse da informação de que Bail Organa tem alguma conexão com os Mestres Jedi Yoda e Obi Wan Kenobi, os personagens podem entrar em contato com o senador.

O senador levará os personagens sobreviventes ao encontro de Yoda, que dirá aos personagens que devem seguir em caminhos separados e viver em exílio, até que o momento certo para a rebelião aconteça.

No caso dos personagens terem falhado em conseguir essa informação (conexão entre os Jedi e Bail Organa), Yoda poderá fazer contato através de um visão da Força.

O importante é que em qualquer alternativa, o final deixa claro que esse ponto marca o fim da Ordem Jedi e o início de uma era de trevas, mas com uma esperança no futuro.

Faça dessa cena algo belo e tocante para coroar essa última aventura dos Jedi.



Apêndice I

Uma aventura de Ordem 66 não estaria completa sem as tropas clones. Para causar o impacto da traição, é importante estabelecer os clones como grandes aliados no campo de batalha durante o Ato I.

Sugerimos que dois esquadrões de quatro clones [Lacaios] acompanhem os personagens jogadores, auxiliando-os em combate.

LIDERANDO AS TROPAS

Apresentamos aqui uma simplificação da mecânica de comando de esquadrão. Um Jedi designado como líder de campo pode realizar testes de Liderança para ordenar que suas tropas entrem em formação e ganhem vantagens táticas.

Testes de Liderança

Como uma ação, faça um teste médio (◆◆■) de Liderança. Sucesso permite escolher uma das formações ao lado.

- ☉☉ Formação como ação incidental
- ☉☉☉ Separa 1 Lacaio inimigo
- ☉☉☉/⚔ Formação em qualquer teste
- ⚔ Elimina um minion inimigo
- ⚔ Ataque extra do esquadrão

Formações

Concentrar fogo: ■ em ataques.

Espalhar: ■ em Vigilância e Percepção; aumenta ☉ para ativar os efeitos [explosão] e [automático] de armas inimigas.

Grupo de busca: ■ em Sobrevivência.

Posição: ■ nos ataques contra o líder ou esquadrão em formação.

Silêncio: ■ em Furtividade.

CLONES COMO JOGADORES

Caso você queira abrir o jogo para mais personagens jogadores além dos quatro Jedi, considere incluir oficiais clones como personagens extras. Incentive o jogador a adotar um nome para seu clone e até escolher perícias e armas diferentes, criando uma personalidade para ele. O interessante dessa proposta é ver jogadores subitamente trocando de lado. Por isso, é bom deixar claro que a aventura deles pode terminar mais cedo. Sendo o caso, considere eliminar o Encontro IV (veja o quadro na página 11).

É possível que esses PJs tentem resistir à programação da Ordem 66. Sendo assim, permita que façam um teste de Disciplina desafiador (●●◆◆). As chances de sucesso são poucas, mas as possibilidades narrativas serão ricas e variadas!

DELTA-7 AETHERSPRITE [STARFIGHTER]

Perfil 3 Velocidade 5 Controle 2
Defesa 1/0 Blindagem 2 Casco 7 Fadiga 7

Armas: Canhão Blaster Duplo Médio, Dano 6 (Crit 3, Sincronizado)



TROPA CLONE [LACAI0]

Força Física 3 Astúcia 2 Porte 1
Agilidade 3 Intelecto 2 Força de Vontade 3

Perícias: Atletismo, Disciplina, Combate Próximo, Combate à Distância
Resistência 5 Defesa 0 Ferimentos 5

Arma: Rifle Blaster, Dano 9 (Crit. 3, Alcance Médio, Atordoante)
2x Granada, Dano 8 (Crit. 4, Alcance Curto, Explosão 6)
Blaster de Repetição, Dano 11 (Crit. 3, Alcance Longo, Automático, Desajeitado 3, Perfurante 1)

OFICIAL CLONE [RIVAL]

Força Física 3 Astúcia 2 Porte 1
Agilidade 3 Intelecto 2 Força de Vontade 3

Perícias: Atletismo 2, Disciplina 2, Combate Próximo 2, Combate à Distância (Leve e Pesado) 2, Liderança 3, Resiliência 2, Vigilância 2

Resistência 5 Defesa 0 Ferimentos 15

Habilidades: Adversário 1, Táticas Clones (como uma manobra, comande um grupo de lacaios clones em alcance médio para realizar uma manobra livre e receber ■ no próximo teste).

Arma: Rifle Blaster Pesado ●●◆, Dano 11 (Crit. 3, Alcance Longo, Automático, Desajeitado 3)

Vibrofaca ●●◆, Dano 4 (Crit. 2, Engajado, Perfurante 2, Vil 1)


2x Granada ●●◆, Dano 8 (Crit. 4, Alcance Curto, Explosão 6)






Apêndice II

Detalhamos aqui as regras básicas para o uso de poderes da Força e da Morabilidade, o principal aspecto narrativo que guia as ações de personagens usuários da Força.

O DADO DA FORÇA

O dado branco  que acompanha o *kit Introdutório* do jogo **Star Wars - Fronteira do Império** é o sétimo dado narrativo. Em geral, ele é usado para se determinar os pontos de destino no início de cada sessão de jogo. Mas na aventura **Ordem 66**, o dado da Força também será importante para manipulação do campo místico que permeia toda a galáxia muito, muito distante.

Ele é único no conjunto de dados narrativos pois não possui símbolos de sucesso, vantagem, triunfo, fracasso, ameaça ou desespero.

O dado da Força possui círculos brancos , representando o lado luminoso da Força e círculos negros , representando o lado sombrio da Força. Os símbolos, da luz e sombrios também não se cancelam. O dado da Força serve para gerar recursos na forma de Pontos de Força , que os personagens jedi podem usar para ativar poderes e talentos, únicos da Força.

REGRAS GERAIS DA FORÇA

Sensitivos a Força possuem acesso a diversos poderes e habilidades únicas que os distinguem do resto da galáxia. No sistema de jogo de **Star Wars - Fronteira do Império**, esses poderes e habilidades únicas são representados através de Poderes da Força e Talentos da Força.

Os Talentos da Força seguem as regras normais para talentos, de acordo com o livro de regras do *kit Introdutório*. Com relação aos Poderes da Força, abaixo segue um resumo simplificado das regras que os governam para maior conveniência dos jogadores.

Poderes da Força e alguns Talentos da Força funcionam de uma das duas maneiras abaixo expostas:

- Primeiro, o PJ deve fazer um teste de poder, rolando tantos Dados da Força quanto o personagem tiver em Graduação da Força, gerando recursos chamados Pontos de Força. Esses Pontos de Força são recursos que podem ser usados para ativar poderes, talentos e outras habilidades, conforme a descrição individual em cada caso.
- No segundo caso, o PJ deve comprometer um ou mais Dados da Força (até o limite da Graduação da Força do personagem) para gerar o efeito de acordo com a descrição individual de cada poder, talento ou habilidade. Cada dado “comprometido” desta maneira diminui a contagem de Graduação da Força do personagem enquanto o dado não for liberado.

Então, se o personagem tiver Graduação da Força 4 e comprometer dois Dados da Força, significa que ele só poderá usar dois Dados da Força enquanto os dados estiverem comprometidos. Frisa-se que os dados podem ser comprometidos por diversas rodadas e enquanto estiverem assim, os efeitos dos poderes, talentos e habilidades também estarão vigentes.

PERSONAGENS JEDI E PONTOS DE LADO SOMBRIO

Os personagens disponíveis para a aventura **Ordem 66** são Jedi e portanto, personagens do lado luminoso da Força. Os personagens tentam se ater ao Código Jedi com diligência, evitam ações desnecessariamente violentas, uso irrestrito da Força e entrega as suas paixões para resolução de problemas.

No sistema do jogo, isso se traduz nas seguintes regras:

Os PJs apenas geram recursos, Pontos de Força ●, usando os círculos brancos ○ do Lado Luminoso quando rolam os Dados da Força. Portanto, os PJs estarão mirando círculos brancos para gerar recursos que ativarão Poderes e Talentos da Força.

Em momentos de necessidade, os personagens podem recorrer ao Lado Sombrio da Força: eles podem utilizar os círculos negros do Dado da Força, mas nem sem pagar o tributo ao Lado Sombrio. Para utilizar os círculos negros ● como recurso para ativar Poderes e Talentos da Força, o PJ deverá utilizar um Ponto de Destino do lado da luz, ou seja, virar um ponto de destino da luz em negro, além de reduzir o limite de fadiga em um para cada ponto de lado sombrio usado.

MORALIDADE

O sistema de Moralidade serve para discernir o quão bom ou mau um personagem é. Também serve para representar o conflito no coração de cada sensitivo a Força da galáxia. Apresentamos abaixo uma simplificação de sua mecânica original.

O valor de Moralidade muda de acordo com a forma como o personagem interage com a Força, outros personagens e o mundo a sua volta. Um PJ é considerado “bom” enquanto mantiver sua Moralidade acima de 30. Abaixo disso, ele está nos braços do Lado Sombrio da Força. Os personagens da aventura **Ordem 66** são Jedi e como tal, possuem Moralidade acima de 30. Aqueles com mais de 70 de Moralidade recebem um Ponto de Destino de bônus no início da sessão de jogo.

Contudo, suas ações durante a aventura podem fazer com que sejam seduzidos e caiam para o Lado Sombrio da Força. A mecânica pela qual isso pode acontecer é chamada de *conflito*.

O PJ pode receber conflito se agir de forma maligna, egoísta, ou desnecessariamente violenta. O Mestre de jogo deve decidir quando e quantos pontos um personagem pode adquirir de acordo com seus atos durante a sessão de jogo.

A Moralidade se expressa de duas formas, um aspecto positivo e um outro negativo. Sempre que a Moralidade de um PJ estiver em foco, ele deve considerar um dos dois aspectos a cada ação.

PODERES DA FORÇA

A maioria dos Poderes da Força criam um efeito temporário, que modifica o universo de alguma forma e acaba. O que cada um deles pode fazer é detalhado a seguir.

Aprimorar

Uso básico: o Jedi pode aprimorar suas capacidades físicas através da Força. Adicione \square igual ao valor de Graduação da Força em testes de Atletismo. Transforme \bullet em \star ou \cup .

Melhoria de Aprimorar (Perícia): adicione \square igual ao valor de Graduação da Força em testes da Perícia relacionada. Transforme \bullet em \star ou \cup .

Influenciar

Uso básico: o Jedi pode tentar guiar, moldar e até mesmo distorcer o pensamento e sentimento de outros sencientes. Em regra, o Jedi pode usar ● para causar estresse na mente de um senciente com o qual esteja engajado, infligindo um ponto de fadiga para cada ● usado.

Regra especial: quando o Jedi está tentando guiar ou moldar pensamentos, apenas ● gerados com ● devem ser usados para gerar emoções negativas, como raiva, medo e ódio. Da mesma forma, apenas ○ gerados com ○ devem ser usados para gerar emoções positivas, como paz, tranquilidade e amizade. Outras emoções como confusão podem ser geradas usando tanto ● como ○.

Melhoria de Influenciar (Perícia): quando o Jedi fizer um teste de Charme, Coerção, Falsidade, Liderança ou Negociação, pode incluir tantos dados de Força quanto tiver em Graduação da Força como parte de sua parada de dados e usar os ● para ganhar ☆ ou 🍀 (escolha do jogador), na proporção de um pra um.

Melhoria de Influenciar (truque jedi): o Jedi faz um teste de oposição Disciplina vs Disciplina, adicionando ◻ igual sua graduação da Força. Em caso de sucesso no teste, utilize ● para forçar o alvo a adotar um estado emocional ou acreditar em algo que não é verdadeiro, com duração de uma rodada ou cinco minutos.

Mover

Uso básico: permite mover objetos através da Força. O Jedi deve utilizar ◻ para mover um alvo de perfil 0, em alcance curto até o máximo alcance permitido. O alcance máximo do poder em sua graduação básica é curto. Este poder pode apenas ser ativado uma vez por ação.

Melhoria de Mover (Força): ● para aumentar o limite de perfil do objeto afetado igual ao nível da melhoria.

Melhoria de Mover (Alcance): ● para aumentar a faixa de alcance do poder um número de vezes igual ao nível da melhoria.

Melhoria de Mover (Magnitude): ● para aumentar o número de alvos afetados igual ao nível da melhoria.

Melhoria de Mover (Arremessar): faça um ataque à distância com Disciplina com dificuldade igual ao perfil do objeto. O Jedi deve ter ● suficientes para mover o objeto de acordo com o seu perfil e distância. A base de dano é igual ao perfil do alvo x10 (objetos de perfil 0 causam 5 de dano).

RESISTINDO AOS PODERES DA FORÇA

No jogo original os poderes da Força foram concebidos para serem simples e inclusivos, limitados apenas pela imaginação dos jogadores. Em nossa adaptação, os poderes são ainda mais simples e sucintos. Isso significa que na maioria das vezes, o sucesso na ativação do poder é o bastante para se resolver uma ação de forma narrativa.

Contudo, a aventura também apresenta alguns vilões poderosos, que podem demonstrar a força de vontade e tenacidade para resistir aos misteriosos poderes dos Jedi. Para esses casos, apresentamos uma sugestão simples para que personagens possam resistir a poderes da Força.

Em toda a situação em que o mestre julgar que o adversário pode resistir a um poder da Força, deve pedir para que o jogador faça, além do teste de ativação do poder da Força, um teste de Disciplina oposto pela Disciplina ou outra perícia pertinente do oponente. A escolha de qual perícia se aplica a cada caso, fica a cargo do mestre. Além dos ● necessários para ativação do poder, o jogador deve obter no mínimo um ✨ para obter êxito.

Proteger

Uso básico: a Força flui através do jedi, protegendo-o e ao seus aliados. O jedi deve fazer um teste médio (◆◆) de Disciplina, junto do teste de poder, ou seja, jogar os dados de Força equivalentes a Graduação da Força do personagem. Para levantar essa barreira de proteção o personagem precisa gerar ●● além de obter sucesso no teste de Disciplina.

Em caso de sucesso, o Jedi ou um de seus aliados engajados, que for alvo de um ataque que cause dano de energia, como blasters, sabres de luz ou relâmpagos da Força, pode resistir ao dano com proteção igual ao valor de Força de Vontade do personagem, somado aos ✨ gerados no teste de Disciplina.

A proteção se estende até o início do próximo turno do jogador mas só pode resistir a um ataque durante este tempo.

Sentir

Uso básico: o Jedi pode sentir a Força interagindo com o mundo em volta dele. O jedi utiliza ● para sentir todas as criaturas vivas em alcance curto (incluindo seres sencientes e não sencientes). Alternativamente o jedi pode utilizar ● para sentir o estado emocional atual de uma criatura viva, com a qual o personagem esteja engajado.

Melhoria de Sentir (Sentir pensamento): o Jedi pode utilizar ● para sentir os pensamentos de uma criatura viva e senciente com a qual esteja engajado.

Melhoria de Sentir (Defesa): efeito contínuo. Comprometa ◻ para, uma vez numa rodada, aprimorar uma vez a dificuldade de ataque contra o Jedi.

Melhoria de Sentir (Duração): defesa pode ser ativada duas vezes por rodada.

Melhoria de Sentir (Força): defesa promove a dificuldade de ataque duas vezes ao invés de apenas uma vez.

Melhoria de Sentir (Controle): efeito contínuo. Comprometa ◻ para, uma vez por rodada, promover um teste de combate.

A aventura **Ordem 66** é uma criação do Holocaust e está licenciada sob Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Todo seu conteúdo pode ser compartilhado livremente e usado, na íntegra, em parte ou remixado para fins pessoais, privados, públicos ou mesmo comerciais, desde que distribuído sob a mesma licença CC BY-SA e devidos créditos sejam atribuídos a seu autor.

Argumento: DM Rafael e FC Pereira **Texto:** FC Pereira **Edição e diagramação:** DM Rafael **Revisão:** Diego Bessa

Ilustrações (todos os direitos reservados a seus respectivos proprietários e utilizadas aqui): Mark Molnar, Negas, Ralph McQuarrie, Warren Fu e da série The Clone Wars.

Star Wars - Fronteira do Império é uma licença da *Galápagos Jogos*, originalmente publicada pela *Fantasy Flight Games*, sob licença da Lucasfilm. Todos os direitos reservados a seus respectivos proprietários e utilizadas aqui.