

**STAR WARS**  
**FRONTEIRA**  
**DO IMPÉRIO**  
RPG

**GUIA DOS HERÓIS**





## BEM-VINDOS HABITANTES DA FRONTEIRA!

O **Guia dos Heróis de Star Wars - Fronteira do Império** é um acessório para todos aqueles que possuem o *kit introdutório* mas ainda não tem acesso ao livro completo de regras.

A intenção não é substituir a necessidade do livro de regras mas sim prover um guia rápido para expandir um pouco mais a experiência do *Kit Introdutório*. Para qualquer um que queira aprofundar mais seu jogo, o livro completo do **Fronteira do Império** é indispensável.

Para a criação de novos personagens, você precisará do Livro de Regras presente no *kit Introdutório* e das Planilhas de Personagem extras, disponibilizadas no site da *Galápagos Jogos*. Ao construir um novo personagem, deve-se seguir os seguintes passos:

1. Selecionar uma espécie;
2. Definir suas características;
3. Escolher uma carreira;
4. Escolher seu equipamento.

Esperamos que com essas pequenas sugestões você e seus amigos consigam se aventurar por mais dias na **Fronteira do Império!**

Atenciosamente,

*Equipe Holocast*



## Passo 1: Escolhendo a espécie

Primeiro definimos a espécie do personagem porque influencia o histórico do personagem e auxilia durante a escolha da carreira. Além disso, a escolha da espécie impacta diretamente no passo seguinte, durante a definição das características do personagem.

Cada espécie apresenta um valor inicial nas características primárias e secundárias, além de eventuais bônus especiais.

### BOTHANOS

Bothanos são os corretores de informação da galáxia. Adeptos em descobrir segredos e perceber detalhes que outros ignoram, bothanos são uma valiosa adição em qualquer empreendimento.



### HABILIDADES ESPECIAIS

**Limite de Ferimentos:** 10 + Força Física

**Limite de Fadiga:** 11 + Força de Vontade

Bothanos começam com uma graduação extra em Manha (máximo 2) e com um nível no talento Comportamento Convincente (Guia dos Heróis, p.12).



## DROIDS

Seres mecânicos feitos para sofrer, droids são indispensáveis na difícil vida na fronteira, apesar de nem sempre ganharem a apreciação de seus companheiros orgânicos. Sua resistência natural e capacidade de especialização os tornam perfeitos para tarefas complexas e perigosas.



### HABILIDADES ESPECIAIS

- **Limite de Ferimentos:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade

Droids recebem três pontos extras ao escolher suas características. Droids também recebem a vantagem Corpo Mecânico (+ 1 Resistência) e Inorgânico (droids não dormem, não respiram, não comem, não são afetados por toxinas e venenos e não se recuperam de ferimentos da mesma forma que seres vivos, veja Livro de Regras p. 19-20 para mais detalhes). Finalmente, droids começam com duas graduações de perícias de carreira adicionais.

## HUMANOS

Humanos são a espécie mais populosa da galáxia, podendo ser encontrados em quase todos espaçoportos. Sua diversidade e capacidade de adaptação possibilitam que ocupem as mais diferentes funções e trabalhos na vida na fronteira.



### HABILIDADES ESPECIAIS

- **Limite de Ferimentos:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade

Humanos começam com um ponto extra em uma característica. Além disso eles ganham uma graduação em duas perícias que não sejam de carreira.

## RODIANOS

Embora sejam popularmente conhecidos por produzirem criminosos e caçadores de recompensas, esta é uma fama muitas vezes indevida a muitos de seus representantes. Rodianos são seres simples e perspicazes. Sua grande percepção é igualmente eficaz para políticos astutos, artistas talentosos ou caçadores vorazes.



### HABILIDADES ESPECIAIS

- **Limite de Ferimentos:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 10 + Força de Vontade

Rodianos começam com uma graduação extra em Sobrevivência (máximo 2) e com uma graduação no talento Rastreador Especialista (Livro de Regras, p.29).

## TWI'LEKS

Famosos pelas dançarinas exóticas, twi'leks são menos-prezados por muitos que desconhecem sua capacidade de sobreviver a adversidades, seja pelo esforço, seja pela lábia.



### HABILIDADES ESPECIAIS

- **Limite de Ferimentos:** 10 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 11 + Força de Vontade

Twi'leks recebem uma graduação extra na perícia Charme ou Falsidade (máximo 2). Em testes de perícia, twi'leks removem ■ causado por ambiente árido ou quente.

## WOOKIEES

Um povo de fortes tradições e honra, wookiees são conhecidos tanto pela sua força física quanto pelo seu caráter e temperamento explosivo. Podem ser amigos fiéis e inimigos tenebrosos. A lição mais importante a se saber sobre eles: sempre deixe o wookiee vencer!



### HABILIDADES ESPECIAIS

- **Limite de Ferimentos:** 14 + Força Física
- **Limite de Fadiga:** 8 + Força de Vontade

Wookiees recebem uma graduação extra na perícia Briga (máximo 2). Wookiees possuem a vantagem Fúria Wookiee (+1 dano com Briga e Combate Próximo quando ferido ou +2 dano quando Criticamente ferido).

## Passo 2: Definindo suas características

Cada personagem começa com 3 pontos de bônus de características que são utilizados para alterar as características iniciais da espécie. Cada ponto aumenta em +1 uma característica, não sendo possível aumentar uma característica além de cinco desta forma.

*Exemplo:* Carolina pretende fazer uma twi'lek Caçadora de Recompensas. Ela resolve gastar o primeiro ponto para aumentar a Força Física de 1 para 2 e um ponto para aumentar a Agilidade de 2 para 3. O terceiro e último ponto ela resolve aumentar a Astúcia para que sua Caçadora seja boa em Artimanha e Percepção.

## Passo 3: Escolhendo a carreira

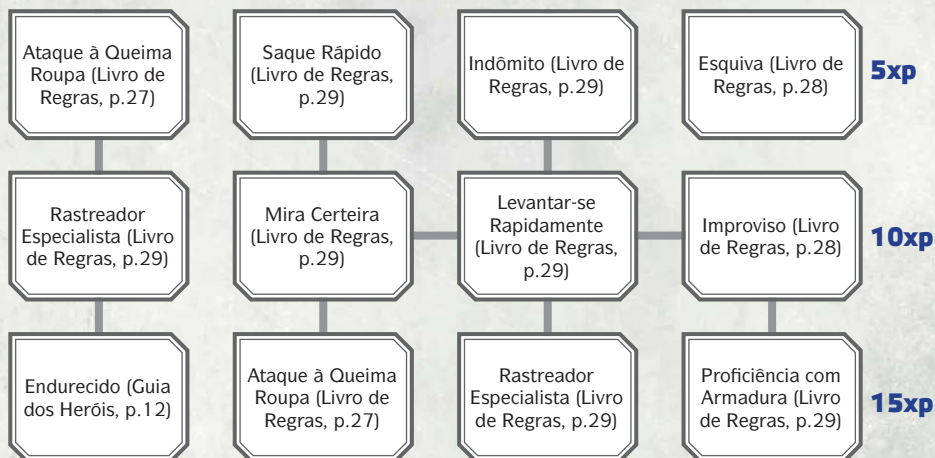
A carreira dita o caminho que seu herói seguirá na vida da fronteira. Escolha a que melhor se adequa ao tipo de herói que você imagina, analisando as opções de perícias e talentos.

Cada herói começa com seis pontos de graduação entre suas perícias de carreira para distribuir. Como alternativa, é possível converter 1 ponto de bônus de característica em 30 pontos de experiência para gastar com perícias e talentos de acordo com a Tabela 1-2 (Livro de Regras, p.11). Nenhum herói pode começar o jogo com mais de duas graduações em perícias, independente do seu bônus de espécie.

### Caçador de Recompensas

Caçadores de Recompensas lucram com a vingança alheia, caçando fugitivos de seus inimigos, senhores ou simplesmente da justiça. Muitos trabalham para guildas, outros para o Império, mas há aqueles que são independentes, buscando seu próprios contratos. Independente de sua organização, Caçadores podem ser temidos ou respeitados mas uma coisa ninguém duvida: eles são sempre necessários.

**Perícias de Carreira:** Atletismo, Combate à Distância (Leve), Combate à Distância (Pesado), Computador, Manha, Mecânica, Percepção, Pilotar, Vigilância.





## Colonista

A vida longe dos grandes centros carece de muitos recursos, requerendo trabalho e esforço para perdurar. Mas para se destacar é preciso um algo mais. Colonistas são detentores do conhecimento, muitas vezes educados nos Mundos Centrais, encontram na vida na fronteira a chance de ajudar a construir algo grandioso ou de aproveitar grandes oportunidades.

**Perícias de Carreira:** Charme, Conhecimento, Falsidade, Liderança, Manha, Medicina, Negociação, Resiliência, Sangue Frio.



## Comandante

Oficiais aposentados à entusiastas da Rebelião. Independente da sua origem, o Comandante é o guerreiro que inspira e lidera seus companheiros para realizar grandes feitos e conquistas, dentro ou fora de batalha.

**Perícias de Carreira:** Briga, Combate à Distância (Leve), Combate à Distância (Pesado), Coerção, Conhecimento, Disciplina, Liderança, Percepção, Sangue Frio, Vigilância.





## Contrabandista

Em um Império burocrático, o acesso a recursos pode ser problemático nas regiões de fronteira. Nesses locais, o papel do Contrabandista é fundamental (e lucrativo). Apesar de muitos verem Contrabandistas como simples criminosos e piratas (e muitos realmente são), há aqueles que percebem a grande necessidade de seu trabalho, facilitando acesso a bens e trazendo melhorias de vida a lugares que de outra forma seria impossível.

**Perícias de Carreira:** Artilharia, Artimanha, Astronavegação, Charme, Conhecimento, Coordenação, Falsidade, Manha, Percepção, Pilotar, Vigilância.



## Diplomata

O principal ativo tanto na fronteira quanto em conflitos, são pessoas. O Diplomata é especialista não apenas em encontrar esses ativos, mas também guiá-los para o sucesso de seus interesses.

**Perícias de Carreira:** Charme, Coerção, Conhecimento, Falsidade, Liderança, Manha, Negociação.



## Explorador

Apesar de ser um galáxia antiga, ainda há muito a ser explorado e descoberto. Mestre dos caminhos e da sobrevivência, Exploradores desempenham um papel fundamental na vida na fronteira: descobrir novos locais, novas rotas e porque não, novos mercados.

**Perícias de Carreira:** Astronavegação, Atletismo, Charme, Conhecimento, Coordenação, Medicina, Percepção, Pilotar, Sangue Frio, Sobrevivência.



## Mercenário

Mercenários podem vir das mas diferentes origens, desde guarda-costas à soldados reformados e guerreiros de elite. Se há uma verdade universal é que sempre haverá guerra nas estrelas e enquanto houverem conflitos de interesses, haverá espaço para homens de armas venderem seus serviços.

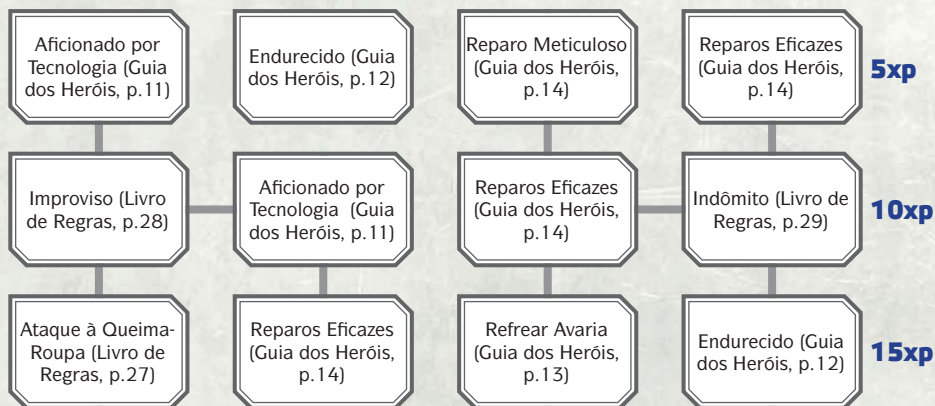
**Perícias de Carreira:** Artilharia, Atletismo, Briga, Combate à Distância (Leve), Combate à Distância (Pesado), Combate Próximo, Disciplina, Liderança, Pilotar, Resiliência, Vigilância.



## Técnico

Em um universo cercado por tecnologias avançadas, o trabalho do Técnico é fundamental e indispensável. Ele sabe como operar, manter e reparar toda espécie de equipamento. Para muitos Técnicos a carreira é mais do que uma profissão, é um modo de vida.

**Perícias de Carreira:** Astronavegação, Artimanha, Briga, Computador, Conhecimento, Coordenação, Mecânica, Percepção, Pilotar.



## NOVOS TALENTOS

Os talentos a seguir foram apresentados nas fichas de personagens gratuitas e disponibilidas no site da *Galápagos Jogos* e da *Fantasy Flight Games*. Os talentos originais do **Age of Rebellion** são uma livre tradução.

### Aficionado por Tecnologia

**Ativação:** Passivo

Remova ■ por grau de Aficionado por Tecnologia de todos os testes de Mecânica.

### Caçador Nato

**Ativação:** Ativo (Ação gratuita)

Uma vez por sessão, rerrole 1 teste de Percepção ou Vigilância qualquer.

### Comando

**Ativação:** Passivo

Adicione ■ por nível de Comando quando fizer testes de Liderança. Alvos afetados adicionam ■ para testes de Disciplina pelas próximas 24 horas.



### **Comandante de Campo**

**Ativação:** Ativo

Realize um ação de Comandante de Campo; faça um teste Médio (◆◆) de Liderança. Um número de aliados igual ao Porte pode sofrer 1 Fadida para realizar 1 manobra livre.

### **Comandante de Campo Melhorado**

**Ativação:** Passivo

A ação Comandante de Campo afeta um número de aliados igual ao dobro de Porte e você pode gastar ⚔ para permitir que os aliados sofram 1 Fadiga para realizar 1 ação livre, ao invés.

### **Comportamento Convicente**

**Ativação:** Passivo

Remova ■ por nível de Comportamento Convicente em todos os testes de Artimanha e Falsidade.

### **Desorientar**

**Ativação:** Ativo

Após atingir em um teste de combate, pode gastar ☹☹ para desorientar o alvo por 1 rodada. Alvos desorientados adicionam ■ em todos os testes de perícia.

### **Desviar**

**Ativação:** Passivo

Uma vez por rodada, você pode realizar uma manobra de Desviar e sofrer um número de Fadida para promover a dificuldade de todos os ataques à distância até a próxima rodada. A Fadiga sofrida desta forma não pode exceder os níveis em Desviar.

### **Foco Intenso**

**Ativação:** Ativo

Realize um manobra de Foco Intenso; sofra 1 Fadiga e promova uma vez seu próximo teste de perícia.

### **Endurecido**

**Ativação:** Passivo

O personagem aumenta em dois seu limite de Ferimentos por nível em Endurecido.

### **Espreitador**

**Ativação:** Passivo

O personagem adiciona ■ por grau de Espreitador em todos os testes de Furtividade e Coordenação.

### **Não Seja Tolo**

**Ativação:** Passivo

Pode promover uma vez por nível de Não Seja Tolo a dificuldade de testes de Charme, Coerção ou Falsidade realizados contra vocês.

### **Negação Plausível**

**Ativação:** Passivo

Remova ■ por nível de Negação Plausível em todos os testes de Coerção e Falsidade.

### **Negociador Nato**

**Ativação:** Ativo (Ação gratuita)

Uma vez por sessão, rerrole 1 teste de Negociação ou Sangue Frio.

### **Procurar Alimento**

**Ativação:** Passivo

O personagem remove até ■■ dos testes de perícia para encontrar água, comida ou abrigo. Os testes de Sobrevivência para procurar alimentos levam metade do tempo.

### **Recuperação Acelerada**

**Ativação:** Passivo

Ao recuperar fadiga no fim de um encontro, recupere 1 Fadiga adicional.

### **Refrear Avaria**

**Ativação:** Ativo (Livre, Fora de Turno)

Imediatamente após a nave ou veículo em que está a bordo sofrer danos, pode gastar 1 Ponto de Destino para fazer com que todos os danos de Fadiga de Sistema virem Avaria do Casco.



### **Reparos Eficazes**

**Ativação:** Ativo (Livre, Fora de Turno)

Ao fazer uma ação que conserta a Avaria do Casco de uma nave ou veículo, essa nave ou veículo recupera 1 Avaria do Casco adicional por grau de Reparos Eficazes.

### **Reparo Meticuloso**

**Ativação:** Passivo

Ao fazer uma ação que conserta a Fadiga de Sistema de uma nave ou veículo, essa nave ou veículo recupera 1 Fadiga de Sistema adicional.

### **Saltor a Bordo**

**Ativação:** Ativo (Ação gratuita)

Uma vez por rodada, o personagem pode subir ou descer de um veículo ou animal ou trocar de posto em um veículo ou nave como uma ação livre.





## Passo 4: Escolha seu equipamento

Com sua carreira definida, você deve selecionar os equipamentos certos para seu ofício. Cada personagem começa com 1.500 créditos para selecionar em equipamentos (Livro de Regras, p.30). O Mestre do Jogo é sempre o árbitro final para definir com que equipamentos você pode começar.

Espera-se que o grupo tenha uma nave espacial para que use como sua base móvel de operações (e até como seus lares). A Krayt Fang é um ótimo exemplo de nave mas é possível utilizar outros modelos como o Firespray (Livro de Regras, p. 43) ou o G9 Rigger.

### G9 RIGGER FREIGHTER

Um modelo já ultrapassado na época das Guerras Clônicas, este cargueiro é lento e pesado em comparação com caças e mais compacto e menos modular se comparado com outros cargueiros da série YT. Relativamente bem armado para um projeto não-militar, o G9 Rigger apresenta 3 canhões blaster localizados nos suportes salientes fora da nave, permitindo uma defesa extra contra piratas.

**Tipo de Casco:** Cargueiro

**Classe de Nave:** G9 Rigger

**Fabricante:** Corellian Engineering Corporation

**Hyperdrive:** Sim.

**Navicomputador:** Sim

**Tripulantes da Nave:** Um piloto, um copiloto/engenheiro

**Capacidade de passageiros:** 6

**Capacidade de carga:** 80

**Consumíveis:** Um mês

**Custo:** 55.000 créditos



**Perfil:** 4

**Velocidade:** 3

**Controle:** -2

**Defesa:** 1


**Blidagem:** 3


**Limite de avaria de Casco:** 22

**Fadiga de Sistema:** 15

### ARMAS

Auto-Blasters, Dano 3 (Crit , Alcance [Curto], Automática)

Canhão Blaster Leve, Dano 6 (Crit , Alcance [Curto])

Canhão Blaster Leve - Asa, Dano 6 (Crit , Alcance [Curto])

# Considerações finais

Para expandir a experiência de jogo, incluímos as opções das carreiras de Comandante e Diplomata, apresentadas originalmente nas fichas de personagem adicionais da *Beginner Box* de **Age of Rebellion**, ainda sem versão em português. Por isso, alguns dos talentos estão com traduções não oficiais e podem diferir do material a ser lançado pela *Galápagos Jogos*.

Como ainda não há nenhum material livre falando das carreiras e do uso da Força, preferi não incluir neste guia. Mas podemos revisitar a ideia no futuro caso tenhamos mais material neste sentido.

Por fim, convido a todos que leram este guia a acessar o conteúdo do **Holocaust** ([www.holocaust.terceira.com](http://www.holocaust.terceira.com)) e conferir nossos podcasts e artigos de RPG. Desde de 2010 discutimos temáticas e abordagens para enriquecer seus jogos de Star Wars.

Bons jogos e que a Força esteja com você!  
- DM Rafael



O **Guia dos Heróis** 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.

**Edição, redação e design gráfico:** DM Rafael **Revisão:** Roberto “Chopper” **Apoio:** FC Pereira

**Ilustrações** (todos os direitos reservados a seus respectivos proprietários e utilizadas aqui): Dan Clark, Jake Murray, Magali Villeneuve, Mike Nash, Negas, Ryan Barger e imagens do jogo Star Wars 1313 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.