

NOME: _____

Arca, Jeth, Ashka, Boda, Vodo, Baas, Chamma, Dominus, Exar, Kun, Freedom, Nadd, Garnoo, Oss, Wilum, Gra'aton, Jaled, Dur, Jassa, Mroon, Merrit, Nadill, N'Kata, Del, Kyle, Odan, Urr, Ood, Bnar, Mara, Jaden, Sidonra, Diath, Jaina

APARÊNCIA

- Olhos Ferozes, Serenos, Observadores, mortos, vermelho-sangue, maníacos
- Cabelo e Barba, Rosto Limpo, Tatuagens da Espécie, Respirador, Capacete Amedrontador, Tatuagens Macabras
- Vestes Planas, Adornadas, Trajes de Guerreiro, Robes Jedi, Robes Negros, Roupas Sedutoras
- Corpo Frágil, Corpo Musculoso, Corpo Comum

ARMADURA



PTS DEVIDA

Máximo (8+Constituição) Atual



DANO



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 Atorçado -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:

- UMA PODEROSA ALIADA**
A Força é o que lhe dá poder. É um campo de energia criado por todas as coisas vivas e corrompido pelas mortas. Ela o cerca e o permeia. É o que mantém a Galáxia em equilíbrio. É uma poderosa aliada ou uma arma mortal.
Quando controlar a Força ao redor e dentro de si, através da paz interior ou da emoção, role +SAB. Com 10+, Controle 3. Com 7-9, receba Controle 2.
Enquanto tiver Controle, pode usar a Força para manipular objetos pequenos (engatilhando Desafiar o Perigo, se necessário). Além disso, gaste Controle para escolher uma das opções abaixo, de acordo com seus custos:
 - Movimentar algo massivo ou uma pessoa; alcançar lugares altos ou se mover com grande velocidade (1 Controle);
 - Usar Telecinese como Arma (2 Controle, Alcance, Próximo), causando seu dano;
 - Enganar uma mente fraca por alguns momentos (1 Controle);
 - Expandir a Percepção: Fazer uma pergunta da lista de Discernir Realidades (1 Controle).

- UM INSTRUMENTO DE DEFESA**
Você domina um Sabre de Luz único adequado ao seu estilo de combate, e o criou com os componentes que coletou. Escolha uma característica adicional:
 - Lâmina Dupla
 - Herança
 - Lente Focal Atenuante (Preciso)
 - Dupla Fase: Escolha um alcance adicional;
 - Serena
 - Conquistada
 - Sinistra
 - Lendária

- DUELISTA DE SABRE**
Você aprendeu a usar o sabre com o auxílio da Força. Ignore o rótulo Perigoso do Sabre de Luz. Quando Defender utilizando esta arma, pode usar sua SAB ao invés de CON.
Além disso, pode escolher as opções abaixo em adição às da lista:
 - Defleta e reduz o efeito ou dano do ataque de projétil energético totalmente.

NÍVEL



EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Paz:** Resolver um conflito sem violência;
- Honra:** Desvendar uma mentira ou relevar a corrupção;
- Ambição:** Lutar contra aqueles que atrasam o progresso;
- Poder:** Obter conhecimentos profanos.

VÍNCULOS

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

_____ é sábio, daria um ótimo discípulo.

_____ precisa alcançar a serenidade se quiser atingir seus objetivos.

A fúria de _____ pode ser utilizada para atingir grandes objetivos basta que se permita usá-la.

_____ é uma ameaça aos meus planos.

Tenho um mal pressentimento sobre _____

CAMINHOS

Sua história é um registro de longas batalhas sangrentas e morte. Escolha uma:

- LUMINOSO**
Você é um guardião da Paz e da Justiça. Quando Preparar receba +1 constante em Uma Poderosa Aliada durante uma sessão.
- OBSCURO**
Você é um guerreiro sedento por poder. Quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, e se entregar a um impulso incontrolável, receba +1 adiante em Matar e Pilhar.
- CINZENTO**
Você já vivenciou o céu e inferno interior e está à procura do seu lugar no universo. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará algo a respeito de suas lembranças conflitantes, por que você abandonou seu caminho ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.



CICLO DA FORÇA

Preencha 3 seções adjacentes entre si quaisquer do ciclo, que representem o Caminho seguido.

NOME: _____

Akasha, Malua, Ashesha, Vyvriks, Basha, Laasa, Zaashlaah, Zassas, Aneshla, Savrer, Botta Si, Ahaana, Laan, Kaashla, Re, Osaasha, Phaa, Asothaa, Vi

APARÊNCIA

- Olhos Ferozes, Serenos, Observadores, mortos, vermelho-sangue, maníacos
- Cabelo e Barba, Rosto Limpo, Tatuagens da Espécie, Respirador, Capacete Amedrontador, Tatuagens Macabras
- Vestes Planas, Adornadas, Trajes de Guerreiro, Robes Jedi, Robes Negros, Roupas Sedutoras
- Corpo Frágil, Corpo Musculoso, Corpo Comum

ARMADURA



PTS DEVIDA

Máximo (8+Constituição) Atual



DANO



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

FORÇA

FOR Fraco -1

DESTREZA

DES Tremulo -1

CONSTITUIÇÃO

CON Doente -1

INTELIGÊNCIA

INT Atorçado -1

SABEDORIA

SAB Confuso -1

CARISMA

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

- UMA PODEROSA ALIADA**
A Força é o que lhe dá poder. É um campo de energia criado por todas as coisas vivas e corrompido pelas mortas. Ela o cerca e o permeia. É o que mantém a Galáxia em equilíbrio. É uma poderosa aliada ou uma arma mortal.
Quando controlar a Força ao redor e dentro de si, através da paz interior ou da emoção, role +SAB. Com 10+, Controle 3. Com 7-9, receba Controle 2.
Enquanto tiver Controle, pode usar a Força para manipular objetos pequenos (engatilhando Desafiar o Perigo, se necessário). Além disso, gaste Controle para escolher uma das opções abaixo, de acordo com seus custos:
 - Movimentar algo massivo ou uma pessoa; alcançar lugares altos ou se mover com grande velocidade (1 Controle);
 - Usar Telecinese como Arma (2 Controle, Alcance, Próximo), causando seu dano;
 - Enganar uma mente fraca por alguns momentos (1 Controle);
 - Expandir a Percepção: Fazer uma pergunta da lista de Discernir Realidades (1 Controle).

- UM INSTRUMENTO DE DEFESA**
Você domina um Sabre de Luz único adequado ao seu estilo de combate, e o criou com os componentes que coletou. Escolha uma característica adicional:
 - Lâmina Dupla
 - Herança
 - Lente Focal Atenuante (Preciso)
 - Dupla Fase: Escolha um alcance adicional;
 - Serena
 - Conquistada
 - Sinistra
 - Lendária

- DUELISTA DE SABRE**
Você aprendeu a usar o sabre com o auxílio da Força. Ignore o rótulo Perigoso do Sabre de Luz. Quando Defender utilizando esta arma, pode usar sua SAB ao invés de CON.
Além disso, pode escolher a opção abaixo em adição às da lista:
 - Defleta e reduz o efeito ou dano do ataque de projétil energético totalmente.

NÍVEL **EXP.**

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Paz:** Resolver um conflito sem violência;
- Honra:** Desvendar uma mentira ou relevar a corrupção;
- Ambição:** Lutar contra aqueles que atrasam o progresso;
- Poder:** Obter conhecimentos profanos.

VÍNCULOS

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

_____ é sábio, daria um ótimo discípulo.

_____ precisa alcançar a serenidade se quiser atingir seus objetivos.

A fúria de _____ pode ser utilizada para atingir grandes objetivos basta que se permita usá-la.

_____ é uma ameaça aos meus planos.

Tenho um mal pressentimento sobre _____

CAMINHOS

Sua história é um registro de longas batalhas sangrentas e morte. Escolha uma:

- LUMINOSO**
Você é uma guardiã da Paz e da Justiça. Quando Preparar receba +1 constante em Uma Poderosa Aliada durante uma sessão.
- OBSCURO**
Você é um guerreiro sedento por poder. Quando engatilhar Uma Poderosa Aliada, e se entregar a um impulso incontrolável, receba +1 adiante em Matar e Pilhar.
- CINZENTO**
Você já vivenciou o céu e inferno interior e está à procura do seu lugar no universo. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará algo a respeito de suas lembranças conflitantes, por que você abandonou seu caminho ou o que deixou para trás. Se responder, marque XP.



CICLO DA FORÇA

Preencha 3 seções adjacentes entre si quaisquer do ciclo, que representem o Caminho seguido.

