

OS MANDALORIANOS - RPG

RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



DO UNIVERSO DE STAR WARS

PARA O RPG SAVAGE WORLDS



COLEÇÃO: SÉRIES E FILMES



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka



Por Leandro Jardim, o Pensonalta – Boka



OS MANDALORIANOS - RPG

PARA O RPG SAVAGE WORLDS - RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

COLEÇÃO: SERIES E FILMES

AS REGRAS USADAS SÃO DO SISTEMA DE RPG SAVAGE WORLDS 2ª EDIÇÃO BRASILEIRA TRADUZIDO PELA EDITORA RETROPUNK [<https://retropunk.com.br/editora/>].

- **Livros sugeridos:** Módulo Básico 2ed Brasileira, Compendio de Sci-Fi e Compendio de Super Poderes.
- **Livros suplementares:** Weird Wars, Interface Zero, High-Space, Seven Worlds e Savage Force (Fanmade).
- *Totalmente em Portugues BR – versão 1.0*

Aviso Legal: O conteúdo deste Netbook é para uso exclusivo dos bons momentos de diversão e não deve ser vendido, alugado ou usado para qualquer empreendimento comercial de qualquer maneira ou forma. Este jogo é criado por um fã de Series, de RPGs, de Savage Worlds e de uma boa diversão com amigos.

Esse Cenário foi inspirado na série The Mandalorian e nas series de animação Star Wars Guerra dos Clones e Star Wars Rebels, além do Universo expandido, o Star Wars Insider e do antigo RPG de Star Wars da WEG.



Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponível mundialmente pelo Pinnacle Entertainment Group (www.peginc.com) e no Brasil pela RetroPunk Publicações (www.retropunk.net). Savage Worlds e todas as suas logotipos e marcas associadas são de propriedade do Pinnacle Entertainment Group. Utilizadas com permissão. Um Pinnacle e um RetroPunk não apresentam nenhuma demonstração ou garantia de qualidade, viabilidade ou adequação em relação a este produto.

As imagens aqui utilizadas são apenas para caráter ilustrativo e seus direitos pertencem a seus respectivos autores.

Por Leandro Jardim, o Personalta – Boka



Por Leandro Jardim, o Pensonalta – Boka

RESOL'NARE

Ser um mandaloriano não significa nascer no planeta Mandalore.
É um modo de vida, um código e um ideal.
Isso é incorporado pelas Seis Ações.

Essas regras definem se você é mandaloriano:

- 1 - Vestir/manter a Armadura*
- 2 - Falar mando'a*
- 3 - Defender a si mesmo e a sua família*
- 4 - Criar os filhos como Mandalorianos*
- 5 - Contribuir para o bem estar do clã*
- 6 - Quando chamado às armas pelo Mandalore, atender seu chamado.*

Ba'jur bal beskar'gam, Ara'nov, aliit, Mando'a bal Mand'alor - Um mih vencuyan.

(Educação e Armadura, Autodefesa, Nossa tribo, Nossa língua e nosso líder - Tudo nos ajuda a sobreviver.)



OS CÂNONES DE HONRA

Composto por 4 facetas simples da vida: Força, Honra, Lealdade e Morte.

Para os mandalorianos, a honra é muito importante.

A honra foi conquistada pela luta, independentemente das probabilidades ou da situação, uma vez iniciada a batalha, a vitória traria honra, e enquanto a derrota não era desejável, mesmo lutar e perder dava honra aos derrotados, pelo menos pelo que eles agiam e lutavam, assim é mais honroso morrer lutando do que sobreviver por meios desonrosos.

Igualmente importante para a honra era a lealdade ao clã.

Um Mandaloriano era obrigado a lutar não apenas por seu Mand'alor, mas também por seu poder pessoal.

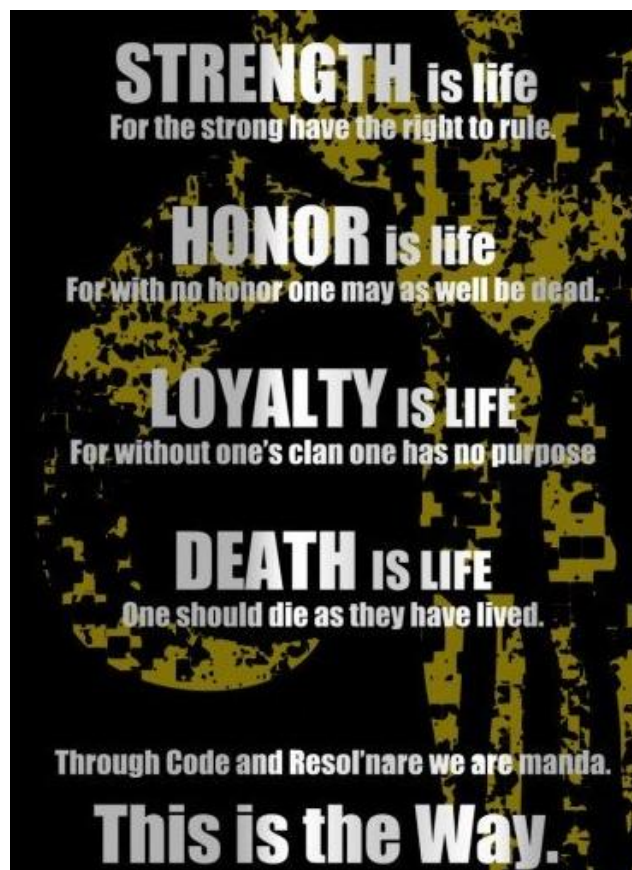
Todo mundo morre, mas o que importava para o guerreiro mandaloriano era *como* uma pessoa morre.

Força é vida, pois os fortes têm o direito de governar.

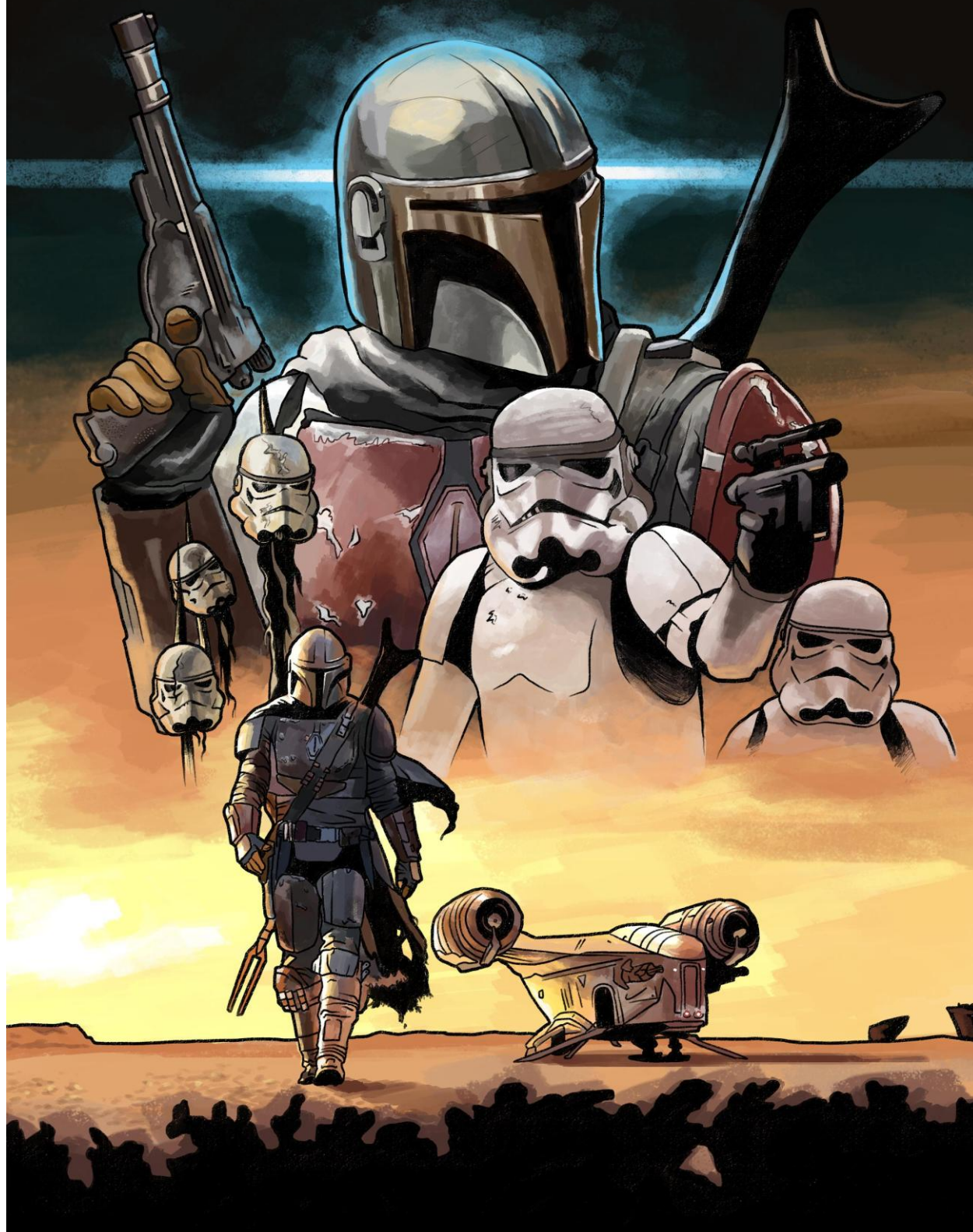
Honra é vida, pois sem honra é o mesmo que estar morto.

Lealdade é vida, pois sem o clã não se tem propósito.

A morte é vida, deve-se morrer como se viveu.



THE MANDALORIAN



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka

OS MANDALORIANOS RPG - Sumário

RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

	Página		Página
<i>Criação de Personagem</i>	9	Estilo de Ataque Mandaloriano	20
1- Funções / Arquétipos / Conceitos	9	Prática de Precisão Mandaloriana	20
2- Atributos	9	Prática de Tiro Mandaloriano	20
3 – Modelo (Vantagem Especial): Mandaloriano	9	Treinamento de Soldado	20
Clãs Cânones das Séries	10	Forças Especiais	20
Outros Clãs Cânones	10	Sorte do Guerreiro	20
4- Raças	11	Fanatismo do Guerreiro	20
Jogando com Droids	12	Coração de Guerreiro	21
Droid Legionário de Batalha Série BL	13	Destruidor de Blindados	21
Droids de Segurança Série KX	14	Destruidor de Blindados Aprimorado	21
Droid Série IG-99	15	Mestre da Cobertura	21
5 – Perícias	16	Mestre da Cobertura Aprimorado	21
6 – Idiomas	17	Mestre da Fenix	21
7 – Complicações e Vantagens	18	Irmão de Batalha	21
Novas Complicações exclusivas de Mandalorianos	19	Artilheiro Espacial	21
Ex-membro de Clã (Menor)	19	Veículo Favorito	22
Ultimo de um Clã (Menor)	19	Nave Favorita	22
Inimigo da Guilda de Caçadores (Maior)	19	Minha nave minhas regras	22
Novas Vantagens	19	Especialista em Sensores	22
Caçador de Recompensa Veterano	19	Piloto Agressivo	22
Caçador de Recompensa Heroico	19	Piloto Defensivo	22
Mestre da Armadura Especialista	19	Piloto Escapista	22
Mestre da Armadura Verdadeiro	19	Need for Speed	22
Vontade Mandaloriana	19	Remendão Espacial	22
Predestinado	19	8 – Características Derivadas	23
Estilo de Luta Mandaloriano	20	9 – Contatos e Conexões	23
Estilo de Defesa Mandaloriana	20	10 – Personagens para Jogadores	24



OS MANDALORIANOS - Criação de Personagem:

1- Funções / Arquétipos / Conceitos: (segue abaixo alguns exemplos)

Você pode escolher mais de um conceito para seu Personagem.

Os conceitos podem variar e existir ou não dependendo da Era que se passa a campanha.

Líder Nato	Campeão do Clã	Mercenário
Oficial Militar	Artilheiro	Pistoleiro
Investigador	Guerreiro	Soldado
Médico	Mestre de Armas	Tropa de Choque
Engenheiro Remendão	Fuzileiro	Infiltrador
Engenheiro de Explosivos	Lutador	Interrogador ou Torturador
Engenheiro de Droids	Homem-de-armas	Gatuno
Trabalhador especializado	Duelista	Espião
Forjador / Armeiro	Sabotador Armadilheiro	Assassino
Artífice	Caçador	Guarda-costas ou Escolta
Construtor	Caçador de Recompensas	Salteador
Sucateiro	Caçador de Tesouros	Ladrão ou Informante
Coletor	Explorador	Contrabandista
Herbalista	Patrulheiro	Comerciante
Cozinheiro e Envenenador	Batedor	Empresário
Fazendeiro	Guia	Guarda Vigia
Historiador	Especialista em Sobrevivência	Berserker ou Selvagem
Pesquisador	Membro da Vigília da Morte	Mestre dos túneis e cavernas
Mensageiro veloz	Cavaleiro de Bestas	Policia
Hacker	Piloto	Agente especial
Programador	Motorista especializado	Terrorista
Operador de Fabrica	Mergulhador	Pirata
Artista	Cientista	Caçador de Jedi / Sith
Linguista	Barman	Guarda Real Mandaloriana

2- Atributos:

Começa com **d4** em todos os Atributos: **Força, Vigor, Agilidade, Astúcia, Espírito.**

Você possui **5** pontos para distribuir como quiser, Atributos podem ser modificados de acordo com a Raça escolhida.

3 – Modelo (Vantagem Especial): **Mandaloriano:**

Seu personagem foi aceito ou é de família Mandaloriana e passou pelos rigorosos treinamentos de seu mentor, aceitou o meio de vida Mandaloriano vivendo sob seus códigos e regras e foi aprovado em um Clã.

Requisitos: FOR d6, AGI d6, VIG d6, ESP d6, AST d6

Atirar d6, Lutar d6, Pilotar d4, Sobrevivência d4, Dirigir d4 ou Cavalgar d4, Rastrear d4 ou Investigar d4.

Seu Personagem é da classe de combatentes e inicia com:

- Escolha um Clã (ganha *Conexão*: Clã).
- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e em situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Ganha uma Armadura Mandaloriana com capacete e Vambraces.
- Ganha um colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Recebe a *perícia* Conhecimento (Mandalorianos) d6 e a língua **Mando'a**.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (Maior), Voto: Seguir o Resol'nare (Maior).

- Clãs Cânones das Séries:

Clã ou Organização	Cores mais comuns
Clã Eldar	Combinações de preto, verde escuro, laranja e/ou cinza. O verde escuro costumava ser predominante.
Clã Kryze	Combinações de preto, cinza, branco, azul escuro e/ou azul claro. O torço costumava ter o cinza como predominante.
Corujas Noturnas (Nite Owls)	Combinações de preto, cinza, branco, azul escuro e/ou azul claro. O visor tinha o formato de olhos de coruja.
Clã Rook	Combinações de preto, roxa, amarela e/ou prata.
Clã Vizsla	Combinações de preto, cinza, branco, vermelho, azul claro e/ou azul escuro.
Clã Wren	Combinações de preto, cinza e/ou amarelo. O cinza e amarelo costumavam ser predominantes.
Clã Saxon	Combinações de preto, vermelho e/ou branco. Unidades dos Super Commandos Imperiais usavam armaduras quase que completamente brancas e líderes capacetes vermelhos.
* Protetores Mandalorianos	Combinações de preto, cinza claro, azul escuro e/ou azul claro. A cor azul sempre costuma estar presente.

- Outros Clãs Cânones:

Clã ou Organização	Cores mais comuns
Clã Awaud	Combinações de preto, vermelho, bege, verde claro e/ou verde escuro.
Clã Bralor	Combinações de preto, cinza, branco e/ou vermelho. Cores escuras costumam ser predominantes.
Clã Cadera	Combinações de preto, verde, amarelo, cinza escuro e/ou cinza claro. Marcas amarelas costumam ser comuns.
Clã Farr	Membros: Combinações de cinza escuro, azul e/ou branco. O azul costuma ser predominante. Recrutas: Combinações de cinza escuro, vermelho e/ou branco.
Clã Gedyac	Combinações de vermelho, amarelo, dourado e/ou marrom. O vermelho costuma ser predominante. Bloodguards da Vigília da Morte usavam armaduras completamente vermelhas.
Clã Itera	Combinações de preto, cinza, roxo, laranja e/ou branco. Por terem armaduras muito personalizadas as cores podiam variar.
Clã Kelborn	Combinações de verde, amarelo e/ou bege. O verde costumava ser predominante. Algumas unidades do passado usavam armaduras vermelhas com listras brancas parecidas com o símbolo do clã.
Clã Ordo	Combinações de preto, amarelo, dourado e/ou verde. O verde costumava ser predominante. Alguns capacetes tinham visores vermelhos.
Clã Rodarch	Suas armaduras eram cinza e costumavam ser estilizadas para parecer com as peles das panteras asharl.
Clã Sornell	Suas armaduras eram azuis escuras com algumas partes pretas.
Clã Tenau	Suas armaduras eram bem variadas e personalizadas externamente pelo usuário, não seguindo padrões, mas o roxo, prata e o cinza eram bem comuns.
Clã Varad	Combinações de preto, vermelho e/ou verde. Suas armaduras tinham ou o verde ou o vermelho como predominante. A unidade dos Assassinos usavam cores pretas e vermelhas muito escuras.

4- Raças:

Existem muitas raças em Star Wars (398 na Wookieepedia) e muitas adaptações foram feitas para Savage Worlds.

A maioria dos Mandalorianos é humano, mas qualquer raça pode ser aceita num clã atingindo seus requisitos ou tendo sido adotado pelo mesmo.

No passado haviam clãs formados exclusivamente por uma única raça e outros mistos.

Humanos

Podem ser encontrados praticamente em qualquer canto da galáxia.

É uma espécie em constante mudança, são vistos em quase qualquer planeta habitável.

Como espécie, os humanos são fisicamente, culturalmente e politicamente diversificados.

Robustos ou franzinos, brancos ou negros, esta é uma das espécies dominantes em todas as eras de jogo.

Adaptabilidade: começa com uma Vantagem extra e ganha um d4 em uma Perícia a escolha.

Idiomas: Básico e mais uma língua.

Devaronian

Uma das raças humanoides mais incomuns na galáxia, Devaronians exibem um dimorfismo sexual gritante. Os machos são de pele suave com chifres salientes na testa, enquanto as fêmeas são muitas vezes cobertas de pelos da cabeça aos pés que vão do marrom escuro ao branco. Onde os machos são considerados agressivos e ousados com as bocas cheias de dentes incisivos afiados; fêmeas são consideradas mais dóceis e políticas, com as bocas cheias de molares e um par de incisivos. São nativos do planeta Devaron, tinham sangue preto que eram baseados em prata devido ao sistema exclusivo de filtragem e limpeza de sangue da espécie. São exclusivos do Clã Sornell.

Bônus Racial do Macho: começa com Agilidade d6 e a Complicação Ganancioso (menor) ou Desagradável.

Bônus Racial da Fêmea: começa com Astúcia d6 e escolha uma das Complicações Cautelosa ou Teimosa.

Bônus Racial ambos: uma Vantagem extra.

Estômago forte: conseguem consumir alimentos normalmente tóxicos ou venenosos a outras raças.

Idiomas: Básico e Devaronense.

Aliens

Olhe as raças no netbook Fanmade Savage Star Wars: <https://cartaselvagem.com/material/55/star-wars>

Droids

Droids não podem ser Mandalorianos e normalmente não podem usar uma Armadura Mandaloriana, mas podem ser considerados ótimos aliados, parte de uma equipe e/ou propriedade de um clã.

No passado era comum Mandalorianos usarem droids de combate e batalha, e posteriormente agindo como caçadores de recompensas muitos usavam droids rastreadores ou de apoio.

Jogando com Droids:

- **Raça: Droid** – (baseado nos modelos dos livros Interface Zero pg42 ou Sci-Fi pg8)

Você é uma máquina e nasceu de uma linha de montagem ou é um modelo único.

Você é uma IA que pode ou não ser avançada e pode ter personalidade e vontade própria.

Todos os Droids, independente de suas funções, compartilham algumas características de design fundamentais.

Droids podem comprar cibernéticos como todo mundo e sofrem de Tensão.

Mods e equipamentos da estrutura final não causam Tensão.

- **Estrutura Básica (Todos):**

Construto: acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Liga Metálica: Feito de componentes metálicos. Têm +4 de Armadura.

Processador Duplo: Começa com Astúcia d6 ou Vigor d6 (escolha 1 na criação do Personagem).

Protocolo Primário: Começa com d4 em uma *perícia*, representando o seu sistema operacional central.

Vulnerabilidade a PEM: Sofre dano completo de Armas PEM e Íon.

Cérebro Metálico: Não pode escolher *Antecedente Arcano: Força* e poderes mentais não o afetam.

Antinatural: Poderes da Força, tanto benéficos quanto maléficos, sofre uma penalidade de -2 para afetar Droids. Isso não tem efeito em poderes que causam dano, que os afetam normalmente.

Ser de 2ª categoria: Carisma -2 (-4 em alguns locais) quando lidam com outras raças que não a sua própria. Droids por não serem vivos são considerados propriedade ou simples máquinas.

Recarga: necessita de energia para funcionar. Se não puder acessar uma saída de energia de algum tipo ao menos uma vez por semana, ele sofre um nível de Fadiga a cada dia depois da 1ª semana até que fique incapacitado. No dia após desse, ele fica “desligado” e tem que ser reativado com um teste de Consertar e uma carga de quatro horas. Isso substitui a necessidade por água e comida.

Botão Liga-Desliga: Possui um botão em algum local que é capaz de desliga-lo.

- **Função – Protocolo Primário:**

1º Grau: São os Droids peritos. São projetados em torno de um campo específico do conhecimento, da ciência, da engenharia ou da medicina, tem pouca locomoção e possuem ferramentas para seu trabalho. bibliotecários, médicos, contadores, supervisores, de memória, barman, cozinheiros, são alguns exemplos.

2º Grau: São essenciais para as sociedades altamente mecanizadas na galáxia. Repararam e mantêm naves e veículos, e podem reparar outros droids. Reparos, limpeza, pilotos e astromech são alguns exemplos.

3º Grau: Projetados principalmente para a interação com espécies sencientes, são especialistas em serviços, línguas e diplomacia, alguns culturas. Os droids de protocolo, os empregados de mesa, secretários e administradores, salva vidas, babás, servos, controladores de tráfego, jogadores são exemplos.

4º Grau: São projetados com funções do combate, proteção ou assassinato. Fisicamente, podem ser muito diversos e de vários tamanhos, variando do tipo relativamente simples droid tal como o Droid de Batalha B-1 da Federação de Comércio aos gigantes Droids de Batalha do Império.

5º Grau: São relativamente estúpidos em comparação a seus primos principalmente porque não necessitam de um lote inteiro da potencialidade do processador para suas funções. São frequentemente resistentes e fortes devido à natureza do trabalho que têm que fazer. Droids de carga, mineradores, faxineiros, dedetizadores, transportadores, mensageiros, trabalhadores de construção, bombeiro são exemplos.

Droid Legionário de Batalha Série BL

Eram produzidos pela Baktoid Combat Automata da Confederação de Sistemas Independentes e projetado em parte pelo Protetor Mandaloriano Fenn Shysa, que foi inspirado por um desentendimento com o dróide assassino C-3PX, para os Protetores Mandalorianos durante as Guerras Clônicas.

Embora eles tenham sido fabricados em uma quantidade limitada de mil unidades, os dróides Battle Legionnaire eram poderosos e letais em combate, considerados droids de 4º grau.

Visualmente semelhante ao design da série 3PO do Cybot Galactica, tinha 1,7 metros de altura, seus corpos metálicos enganosamente fortes estavam armados com caixa de proteção AAP-II e decorados com a mesma decoração verde que era comumente vista na armadura da elite dos antigos Mandalorianos, tinham giroscópios de equilíbrio de nível militar e suas muitas articulações foram calibradas para permitir o torque máximo, permitindo um maior movimento.

Embora os Mandalorianos fossem tradicionalmente ambivalentes em relação ao uso de dróides, preferindo os benefícios de seu próprio trabalho árduo, os dróides do Legionário de Batalha receberam um nível de respeito semelhante aos dróides de guerra Basilisk usados pelos antigos cruzados Mandalorianos.

A maioria foi exterminada na batalha em Norval II ao lado dos esquadrões dos Protetores.

No Universo do legends um droid Legionário foi possuído pelo renomado caçador de recompensas Boba Fett, conhecido como BL-17, ele aparece no desenho animado "Droids".

O dróide Battle Legionnaire da série BL foi introduzido pela primeira vez no cânone de Guerra nas Estrelas no artigo de Star Wars Insider, A História dos Mandalorianos, escrito por Abel G. Peña e publicado na oitava edição da revista em março de 2005. O artigo revisou novamente o aparecimento do personagem BL-17 dos Star Wars Droids como um membro da linha Battle Legionnaire e detalhou a história dos dróides, incluindo sua conexão com os Mandalorianos. Foi mencionado ainda em Daniel Wallace 's The New Guia Essencial for Droids e o livro Galaxy at War, além da The Complete Star Wars Encyclopedia.

Você foi reprogramado e não tem diretrizes que o impeçam de nada, mas gosta de estar com Mandalorianos.

Idiomas: Binária, Mando'a e Básico.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x4), registrador holográfico e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, kit médico p/ seres vivos, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, detector de movimento (+1 Perceber objetos em movimento).

Armas embutidas: Caixa blaster AAP-II, montado no peito (2d6, PA 2, CDT 1, 12/24/48, Tiros 30, Semi-Auto).

Mods: Reforço interno (+4 ARM), Força d6.



Droids de Segurança Série KX

Eram um modelo fabricado pela Arakyd Industries que estava a serviço do Império Galáctico durante a Guerra Civil Galáctica. Foram equipados com um pacote de comunicação interno, porta de recarga e um braço de interface de computador que lhes permitia conectar-se com frequências de comunicação padrão para as áreas às quais foram designados, são considerados droids de 4º grau. A crista imperial estava impressa no lado de cada ombro, um dos quais poderia ser estampado em ouro se o droid tivesse recebido um status aprimorado. Foram projetados com proporções humanas exageradas, mas com a mobilidade de um atleta humano. Eles foram capazes de operar uma variedade de ferramentas e equipamentos e podem transportar equipamentos sem se esgotarem. Embora o Senado Imperial proibisse a criação de dróides de batalha, a empresa Arakyd conseguiu usar uma brecha na lei ao comercializar a série KX como "dróides de segurança". Foram programados sem a restrição padrão contra danos às formas de vida sencientes orgânicas e para falar e interagir com as pessoas, mas não eram tão proficientes quanto os dróides de protocolo.

Eles podiam lidar com uma ampla gama de tarefas, incluindo escoltar dignitários, proteger pessoas importantes e defender instalações imperiais. Também foram programados para reconhecer e obedecer a oficiais militares imperiais classificados como tenente ou superior. O caso mais conhecido foi seu uso em 14 BBY para proteger instalações imperiais, como a Refinaria Imperial ou a sede de mineração em Ilium. Durante a Guerra Civil Galáctica, eles estiveram presentes em Jedha e na instalação imperial em Scarif.

K-2SO e K-4D8 foram exemplos desses droids.

Durante a Guerra Civil Mandaloriana em 2 BBY é sabido que o clã Saxon teria adquirido pelo menos 4 KX e que a Resistência Mandaloriana também tinha roubado do Império uns 2 modelos.

Você foi reprogramado e agora é livre para tomar suas próprias decisões.

Apareceu a 1ª vez no jogo Star Wars: Commander e aparece também em Rogue One: A Star Wars Story.

Idiomas: Binária, Básico e mais 200 idiomas.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 6, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x2), registrador holográficos e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, conjunto de sensores (+2 Perceber), interface de computador, acesso à lista de IDs Imperiais.

Tamanho +1: 2,16 m de altura.

Mods: Reforço interno (+1 ARM), Força d6, Vantagem Musculoso.



Droid Série IG-99

A série IG era uma linha de dróides de batalha e assassinos produzidos pelo Holowan Laboratories e sua subsidiária, Holowan Mechanicals, embora alguns de seus componentes (incluindo as partes da cabeça) fossem de fato fabricados pela Incom Corporation.

O conceito da série IG de dróides de combate e assassino remonta às Guerras Clônicas, quando a Phlut Design Systems fabricou vários modelos de dróides da série IG para a Confederação de Sistemas Independentes.

Durante esse período, a Phlut Design Systems primeiro conceitualizou os dróides assassinos IG-72 e IG-97, embora esses modelos nunca tenham sido realizados de forma física, pois Phlut faliu logo após produzir em massa os dróides de combate IG lancer. Os ativos da empresa foram herdados pela Holowan Mechanicals, uma subsidiária da Holowan Laboratories.

Esses modelos tinham em média 1,96 de altura.

O Clã InterGalactic Banking mantinha um exército de dróides lanceiros do IG.

Um conjunto de cinco dróides assassinos IG-88, idênticos fabricados pela Holowan Laboratories durante as últimas décadas da República Galáctica, mas apenas momentos após sua ativação, esses robôs massacraram seus construtores e escaparam de seus laboratórios para vagar pela galáxia. Um deles era o IG-88 também conhecido como IG-88A, que trabalhou como caçador de recompensas durante a Guerra Civil Galáctica.

O modelo IG-86s ficou popular entre bandidos como Ziro o Hutt.

O modelo IG-72 ficou conhecido por ser caçador de recompensas e mercenário.

Você é um modelo da série 99 que é uma tentativa de reproduzir com sucesso o que foi a falha dos modelos 88, mas você escapou e explodiu o laboratório sem deixar rastros, agora você é livre e independente, e é conhecido como IG-99A ou IG-99.

Idiomas: Binária, Huttese e Básico.

Equipado com: corpo humanoide todo giratório, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão infravermelha, visão noturna, sensor telescópico e microscópico, cabeça giratória 360 graus, sensor de visão aperfeiçoado (+1 Perceber c/ a visão), projetor/registrador holográficos, sensor de cheiros, Lanterna, reservatório interna de carga (até 1Kg), detector de radiação, bússola, relógio, kit médico p/ seres vivos.

Armas embutidas: Equipamento de autodestruição

Mods: Reforço interno (+2 ARM), Ambidestro, Lutar c/ 2 armas.



5 – Perícias:

Começa com Conhecimento Geral d4, Perceber d4 e mais 15 pontos para distribuir.

Gasta 1 ponto para elevar uma perícia a um tipo de dado mais alto, desde que o nível de perícia seja igual ou menor que o atributo associado.

Aumentar qualquer perícia acima do atributo associado custa 2 pontos por nível.

Arremessar	AGI	Uso de armas arremessáveis e de arremesso, como granadas e facas de arremesso.
Arrombar	AGI	Destrancar, abrir fechaduras, desarmar, incluindo armadilhas ou sabotar diversos dispositivos, normalmente mecânicos.
Atirar	AGI	Uso de armas de alcance de laser, blaster, íon e energias. Uso de armas de alcance de pólvora e de fogo. Uso de armas de alcance antigas, arcos, bestas, zarabatanas e semelhantes.
Cavalgar	AGI	Montar, conduzir, cuidar, preparar, acalmar, domar e controlar animais.
Conhecimento Geral	AST	Conhecimento básico e do dia a dia.
Conhecimento	AST	Batalha, História, Ciências, Arqueologia, Arquitetura, Construções, Medicina, Política, Área Local (específica), Jornalismo, Sistemas Planetários, etc...
Consertar	AST	Consertar e construir aparatos simples. É a habilidade de reparar, veículos, armas, invenções comuns e outras máquinas.
Curar	AST	É uma arte de estancar ferimentos e tratar lesões existentes. Cada sucesso e ampliação em uma rolagem eliminam 1 ferimento, precisa subtrair não apenas seus próprios ferimentos na rolagem, mas também os de seu paciente (Cura - B pg101).
Dirigir	AGI	Para veículos terrestres. (Regras p/ veículos B pg 128 e Perseguições - B pg122)
Escalar	FOR	Usado para escalar superfícies difíceis ou lisas. Não é precisa fazer teste de Escalar para subir ladeiras, árvores e cordas a não ser que seja uma situação estressante. Mais detalhes no B pg 21.
Esportes (OPCIONAL)	VIG	Paraquedismo, Futebol, Vôlei, Bicicleta, Skate, Esportes c/ aparatos.
Furtividade	AGI	Esconder, disfarce, mover-se silenciosamente e bater carteiras. (B pg22).
Intimidar	ESP	Resistida entre a Intimidar do herói e o Espírito do oponente. Veja Testes de Vontade na página 100 para os efeitos em jogo. Pode usar p/ interrogar.
Investigar	AST	Procurar algo ativamente, criminologia, pesquisar em livros e obter informações. Para obter informações de pessoas ao invés de livros e computadores use Manha.
Jogar	AST	Detalhes de jogatina no B pg. 23. Conhece bem um numero de jogos = ½ da perícia.
Lutar	AGI	Combate mano a mano, mãos desarmadas ou artes marciais. Uso de armas de mão de combate corpo-a-corpo. Regras de Combate estão no B pg 90.
Manha	AST	Obter informações das ruas, salões ou outros contatos através de subornos, ameaças ou barganhas. Conhecimento da malandragem e do submundo.
Nadar	AGI	Sua habilidade de nadar, flutuar e mergulhar. Regras de Afogamento B pg 117. Sua Movimentação na água é igual a ½ da perícia Nadar.
Navegar / Canoagem	AGI	Para veículos sobre ou sob a água, motorizados, a vela e até mesmo remo. Essa perícia inclui dar nós, encordar velas e outras tarefas associadas a seus barcos.
Perceber	AST	Prontidão geral e habilidade para procurar por itens, objetos escondidos ou pistas. Cobre testes de sentidos, detectar emboscadas e armadilhas, perceber mentiras, etc.
Persuadir	ESP	Lábria, sedução e convencer outros a fazerem o que você deseja. Detalhes B pg23 e Tabela de Reação B pg 24. Pode ser usado para negociar, comprar, vender, mediar e barganhar.
Pilotar	AGI	Para veículos voadores ou aéreos, inclui uso de mochilas a jato.
Provocar	AST	Teste de Vontade contra o orgulho de uma pessoa através de zombaria, piadas cruéis ou humilhação. Rolagem resistida contra a Astúcia do inimigo. Veja Testes de Vontade na página 100 para os efeitos em jogo.
Rastrear	AST	Seguir rastros de um ou mais indivíduos em qualquer tipo de terreno. (B pg24).
Sobrevivência	AST	Permite encontrar comida, água ou abrigo em ambiente hostil. Detalhes B pg 24. Permite sobreviver em ambientes selvagens e se orientar pela natureza. Em cidades, principalmente destruídas ou devastadas permite encontrar comida, restos, sucatas, locais para abrigo e áreas abandonadas supostamente seguras.

Use as perícias do Módulo Básico descritas acima e as novas descritas abaixo.

Novas Perícias:

- **Performance (Vigor):** Cantar, dançar, arte performática ou circense e tocar instrumentos musicais.
- **Artilharia (Astúcia):** Uso de armamento muito pesado, como canhões de naves capitais e canhões orbitais.

Nova Perícia Arcana:

- **Uso da Força (Espírito):** Usar os poderes da Força.

Novos Conhecimentos (Astúcia):

- **A Força:** Você estudou a Força, suas teorias, poderes, usuários, podendo ou não usa-la.
- **Mandalorianos** (somente Mandalorianos): Conhece as histórias, costumes, tradições, leis de seu povo e clã.
- **Aplicação da Lei** - Essa é a capacidade de identificar procedimentos, leis e técnicas galácticas e locais para aplicação da lei. Com um teste bem-sucedido, os personagens podem antecipar atitudes e reações gerais ao suborno, resistência ou cooperação. Sistemas exclusivos adicionam uma penalidade de -2.
- **Astronavegação** - É a capacidade de navegar pelas rotas e traçar saltos no hiperespaço em toda a galáxia.
- **Burocracia** - É a capacidade de identificar às formas necessárias, os níveis pessoais de autoridade, a duração padrão dos processos e as brechas disponíveis em governos e organizações militares de larga escala.
- **Computador** – Uso e programação de computadores.
- **Hacking** – Invadir sistemas, criar vírus de computador entre outros. (É preciso ter Computadores d8).
- **Demolição** – Operar todo tipo de explosivos e localizar pontos fracos de estruturas.
- **Falsificar** - Capaz de criar, documentos, assinaturas, moedas e outros.
- **Venenos** – Conhece, detecta, usa e sabe tipos, efeitos, antídoto de venenos sejam naturais ou artificiais.

6 – Idiomas:

Começa com as línguas descritas na raça e mais um idioma para cada ponto de Astúcia acima de d6.

7 – Complicações e Vantagens:

Você pode ter no máximo combinações de Complicações que totalizem **4** pontos, assim você ganha pontos adicionais por pegar Complicações Maiores (2 pontos) e Complicações Menores (1 ponto).

Opcional: Se o Mestre de Jogos quiser pode aumentar esse limite para 6 pontos.
Esse limite varia de acordo com a campanha.

Por 2 pontos você pode:

- Ganhar outro ponto de Atributo, ou
- Escolher uma *Vantagem*.

Por 1 ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de Perícia, ou
- Aumentar os recursos iniciais em 100%.

Complicações:

Comuns: Básico Savage Worlds 2ª Ed pg25, Compendio de Sci-Fi pg11.

Vantagens:

Comuns: Básico Savage Worlds 2ª Ed pg31, Compendio de Sci-Fi pg12.

Antecedente Arcano: Força (ESP).

Complicações Modificadas:

Cego, Duro de Ouvido, Manco, Olhos Ruins, Um Braço Só, Um Olho Só, Uma Perna Só:

Um personagem criado com uma dessas complicações não pode comprar implantes para compensar durante a criação de personagem. Além disso, ao comprar um implante que invalide uma dessas complicações, o personagem deve gastar um Progresso.

As Complicações São Tomé e/ou Incrédulo não são usadas.

Novas Complicações exclusivas de Mandalorianos:

Ex-membro de Clã (Menor)

Você era membro de um Clã e por algum motivo ou desentendimento o levou a mudar de clã, você fez o teste e o juramento novamente, prometendo fidelidade a seu novo clã, você recebe a penalidade -4 ao lidar com membros de seu ex-clã, muitos outros Mandalorianos, mesmo do seu clã podem vê-lo com maus olhos e seus irmos de clã estão sempre esperando um passo em falso seu.

Último de um Clã (Menor)

Você é o único membro de seu clã e não conta com a Vantagem Conexão: Clã.

Inimigo da Guilda de Caçadores (Maior)

Você cometeu algum grave erro ou agressão contra a Guilda de Caçadores de Recompensas, agora você tem todos os caçadores de recompensas sabendo que você é um traidor e sua cabeça vale um bom dinheiro. Essa Complicação é mais comum na Era Imperial e posteriormente.

Novas Vantagens:

Caçador de Recompensa Veterano

Tipo: Profissional

Requisitos: Experiente, Caçador de Recompensas Experiente

Você pode dar dano não letal com armas que dariam dano letal se você assim quiser.

Caçador de Recompensa Heroico

Tipo: Profissional

Requisitos: Experiente, Caçador de Recompensas Veterano

O dano de Ampliação é d10 ao invés de d6 contra sua presa ou alvo.

Se você já tem alguma vantagem que dá bônus de ampliação o bônus final se torna d12.

Mestre da Armadura Especialista

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, Mestre da Armadura Aprimorado, Mandaloriano

Além dos bônus de Mestre de Armadura Aprimorado você ganha um bônus de +1 de Armadura.

Mestre da Armadura Verdadeiro

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, Mestre da Armadura Especialista, Mandaloriano

Além dos bônus anteriores você ganha um bônus de +1 extra de Armadura (Total +2 somado bônus anterior).

Vontade Mandaloriana

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, ESP d8, Mandaloriano

Você recebe +2 para resistir efeitos mentais, de Provoações, Medo, Hormônios, Poderes mentais ou da Força.

Predestinado

Tipo: Especial

Requisitos: Novato, Mandaloriano

Começa o jogo com um Bennie extra.

Estilo de Luta Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo precisão de luta e combate.
Ganha +1 nos Ataques desarmados e com armas corpo-a-corpo.

Estilo de Defesa Mandaloriana
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo defensivo de luta e combate.
Ganha +1 Aparar.

Estilo de Ataque Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo agressivo de luta e combate.
Ganha +1 Dano em todos os danos desarmados e com armas corpo-a-corpo.

Pratica de Precisão Mandaloriana
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Mandaloriano, Atirar d8
Ganha +1 nos Ataques com armas de distancia.

Pratica de Tiro Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Mandaloriano, Atirar d8
Ganha +1 de Dano com armas de distancia.

Treinamento de Soldado
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, VIG d8, ESP d6
Ganha +2 de bônus para resistir condições ambientais hostis, comidas estragadas, água contaminada e doenças.
Ganha +1 de bônus para resistir venenos (cumulativo com outros bônus caso os tenha).
Consegue marchar ou caminhar o dobro do percurso sem se cansar.

Forças Especiais
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, FOR d8, VIG d8, AST d6, ESP d6, AGI d6, Furtividade d8
Adiciona +2 em testes de Fadiga contra ameaças ambientais (incluindo frio e calor), privação de sono, caminhadas e +2 em todos os testes de Sobrevivência. Parte de seu trabalho envolve se aproximar dos alvos para derrubá-los em silêncio, recebe +1 em testes de Furtividade. (Todos os bônus são cumulativos com outras Vantagens).

Sorte do Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Quando você gasta um Bene para fazer uma rolagem, pode re-rolar qualquer resultado igual a 1.

Fanatismo do Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Sempre que o voce gastar um Bene, rola um d6. Com um 6 voce recupera o Bene imediatamente (ele pode até mesmo gastá-lo na rolagem original).

Coração de Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Recebe bônus de +3 nas rolagens de Característica e Dano, em vez do +2, ao sacar um Curinga.

Destruidor de Blindados
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AST d6, AGI d6, Atirar d6
Quando atacar veículos blindados seu caçador sabe como atingir os pontos fracos e adiciona +4 no valor de PA da arma. Esse bônus se aplica a todos os ataques com armas antitanque de longo alcance ou armas de curto alcance como minas, granadas, bazucas, lança-mísseis e semelhantes.

Destruidor de Blindados Aprimorado
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Destruidor de Blindados
Adiciona um d6 em qualquer rolagem de dano contra um veículo com Armadura Pesada.

Mestre da Cobertura
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AST d6, AGI d6, Furtividade d4
Enquanto coberto, inimigos sofrem uma penalidade de -1 em qualquer rolagem de ataques físicos contra voce. Também adiciona +1 em sua Resistência contra ataques que afetem área enquanto voce estiver prostrado ou em cobertura.

Mestre da Cobertura Aprimorado
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, Mestre da Cobertura
Igual Mestre da Cobertura, porém os inimigos subtraem 2 das rolagens de ataque e o voce ganha Resistência +2 contra ataques que afetam área se prostrado ou em cobertura.

Mestre da Fenix
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AGI d8
Você manobra muito bem um Jetpack (mochila de voo). Seu Jetpack ganha +2 de movimentação em voo e inimigos tem -1 extra para acertá-lo em voo. Além disso, você ganha +2 para efetuar manobras com seu Jetpack.

Irmão de Batalha
Tipo: Especial (essa Vantagem pode ser comprada por não Mandalorianos)
Requisitos: Novato, ESP d8
Para cada irmão com esta habilidade a até 5 quadros do personagem, subtraia 1 ponto de dano dos ataques que o atingirem. (até um máximo de -3). Por exemplo, se três heróis com a Vantagem Irmãos de Batalha lutam juntos, eles ignoram três pontos de dano de cada ataque que os atinja.

Artilheiro Espacial
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8
Recebe +2 nas rolagens de Perícias para acertar com Bombas, Mísseis ou Torpedos e causam +1 de Dano.

Veículo Favorito
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Dirigir d8, Atirar d6
Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar e Atirar com um veículo favorito a escolha. Se seu veículo favorito for destruído, você pode escolher outro favorito depois de 1 mês de uso.

Nave Favorita
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8, Atirar d6
Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar e Atirar com uma nave favorita a escolha. Se sua nave favorita for destruída, você pode escolher outra favorita depois de 1 mês de uso.

Minha nave minhas regras
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8, Vantagem Ás
Você sabe como ajustar um tipo de nave para os seus padrões prediletos. Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar com um tipo de nave a escolha. Pode ser combinado com Nave Favorita.

Especialista em Sensores
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Perceber d6, Conhecimento (computador) d6
Recebe +2 em todos os testes de Perícias relacionados a todo tipo de Sensor e Scanners de naves e espaçonaves, desde operar o sensor como tentar alterar, sabotar ou outros.

Piloto Agressivo
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, Pilotar d8, Atirar d8, Vantagem Ás
O Piloto coloca tudo o que pode na luta, adicionando seu dado de Espírito ao Dano das armas a bordo.

Piloto Defensivo
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, AST d6, ESP d6, Pilotar d8, Vantagem Ás
O Piloto aprendeu como lidar com tiroteios espaciais e atmosféricos e sua nave recebe +3 Armadura.

Piloto Escapista
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, AST d6, ESP d6, Pilotar d8, Vantagem Ás
O Piloto aprendeu como escapar de tiroteios espaciais e atmosféricos ou perceber a real situação em um combate. Recebe +2 em todos os testes de Truques com a nave e +2 em ACC e MOV para escapar ou fugir de perseguições.

Need for Speed
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8 ou Dirigir d8, Vantagem Ás
O piloto sabe como impulsionar sua arte além das especificações do veículo ou nave. Pode adicionar 1/2 da velocidade em 1 Sucesso ou x2 a velocidade em 1 Ampliação para a próxima rodada.

Remendão Espacial
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Consertar d6
Recebe +2 em testes de Consertar somente para uma nave que esteja ou use a mais de 1 mês.

8 – Características Derivadas:

Carisma: começa em 0, mas pode ser modificado por Raça, Vantagens e Complicações.

É adicionado aos rolagens de Manha e Persuadir (dependendo da ação pode ser adicionado a outras Perícias).

O Mestre usa Carisma para determinar como os PNJs reagem ao seu PC.

Movimento: A maioria das raças tem Movimentação básica de 6 e podem correr 1d6 quadros adicionais (algumas raças possuem valores iniciais diferentes).

Aparar: igual a 2 mais a metade da perícia Lutar do seu PC, mais modificadores de escudos e certas armas.

Resistência: é uma medida de quanto Dano o seu PC pode suportar antes de ficar Abalado ou Ferido.

Resistência é 2 mais metade do Vigor do seu PC, mais qualquer Armadura.

Pode ser modificada pelo Tamanho e outras Vantagens.

9 – Contatos e Conexões:

Contatos:

Em um filme ou série é muito fácil para o escritor inserir contatos e criar uma história de fundo da forma como o herói conhece a pessoa.

Num RPG se o Mestre criar esses personagens ele deixará de utilizar a criatividade dos jogadores.

Embora a *Vantagem* Conexões pudesse ser utilizada para representar tais indivíduos, as nossas regras de Heróis das Telinhas introduzem um novo conceito apenas para esses tipos de personagens: Contatos.

Contatos, ao contrário de Conexões, é um indivíduo único que existe em uma localidade fixa.

Os jogadores que querem aliados com mais recursos ou que podem ser contatados em qualquer lugar deve investir na *Vantagem* Conexões.

Limites: Na criação do personagem, o jogador pode inventar um contato (individualmente, pode inventar um novo contato para o seu herói apenas uma vez por estágio).

Deste modo, em um grupo típico de quatro jogadores, cada jogador recebe oportunidade de criar um Contato em cada estágio. (Para grupos menores, o Mestre pode alterar ou renunciar esta regra).

O jogador deve, primeiro, procurar por aprovação de seus companheiros de jogo, uma vez que eles podem ter ideias para um contato que querem usar também.

Ele deve, então, criar um nome, uma razão do porque que o herói conhece o Contato e por que o contato está naquela área.

No início da aventura o Grupo juntos podem criar um único contato.

O Mestre tem a palavra final e pode ajustar alguns fatos para melhor encaixar na aventura.

Por exemplo, vamos imaginar que os heróis estão perdidos na selva e que sofrem com a falta de provisões.

A jogadora da personagem Lady Amelia decide usar um contato para salvá-los dessa enrascada.

Ela inventa um missionário, padre Mateus, cuja missão foi financiada por seu pai.

Ela lembra que ele está trabalhando atualmente com uma tribo indígena na área.

Uso: Como indivíduos, Contatos não são cheios de recursos como a vantagem Conexões.

Em geral, eles podem fornecer itens pequenos (alguma munição para uma arma, equipamentos de escavação ou um veículo) ou auxílio (informação ou cura).

O que eles nunca fornecem é um exército de “Figurantes”.

O jogador pode pedir ao seu contato o que ele quiser, mas o Mestre tem a decisão final sobre o que está disponível.

Continuando nosso exemplo, os heróis tropeçam na missão de padre Mateus. Ele provê o grupo com alimentos.

Uma vez que os aventureiros estão perdidos, e o Mestre quer recolocar a aventura de volta aos trilhos, ele também sabe que há uma rota para o templo em ruínas que o grupo busca.

Ele poderia até mesmo fornecer um guia “não combatente”.

Resumindo, Contatos existem para fornecer uma peça útil de equipamento ou informação, além de ajudar os grupos que estão lutando para desvendar as pistas.



15 – Personagens para Jogadores:



Abaixo alguns exemplos de Mandalorianos, você pode usar esses personagens em diferentes eras sem precisar fazer modificações.
Esses personagens são baseados nos Protetores Mandalorianos, mas podem ser adaptados para qualquer organização ou clã.



Nome: Arquétipo: Pistoleiro Mandaloriano, Raça: Humano. Atributos: Força d6 (d8), Agilidade d8 (d10), Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6. Perícias: Conhecimento geral d4, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d6, Sobrevivência d4, Manha d4, Nadar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Pilotar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Consertar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6. Aparar: 5; Movimento: 6; Resistência: 5 (17 c/ armadura, nega PA 4). Clã: , Carisma: 0, Idiomas: Básico, Mando'a, Huttese. Vantagem especial - Mandaloriano: • Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos. • Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana. • As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos. • Adquirir as <i>Complicações</i>: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior). Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Excesso de Confiança (maior), Imprudente (menor). Vantagens: Ambidestro, Lutar c/ 2 armas. Armadura: Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado. Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na <i>perícia</i> Escalar, Nadadeiras: +2 na <i>perícia</i> Nadar, Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores). Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação, Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m, Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da <i>perícia</i> Atirar do usuário. Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra. <i>Laser de pulso:</i> 2d6, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, Dano não letal opcional, 12/24/48, Tiros 20. <i>Lança-chamas:</i> 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege. <i>Maçarico de precisão de calor:</i> d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar. Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra. <i>Laser de pulso:</i> 2d6, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, Dano não letal opcional, 12/24/48, Tiros 20. <i>Lançador de cabo boleadeira:</i> For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar. <i>Linhas de agarrar:</i> Contra alvos inativos: Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus. Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar. Armas: 3 Pistola Blaster WESTER 35, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional. 2 Espada Tradicional Beskad, FOR+2d8+2, PA 6, Lamina molecular / vibro (dano já somado), 3 Kg. Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz. Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca. +4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar. Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.
--



Nome:

Arquétipo: **Assassino Mandaloriano**, **Raça:** **Humano**.

Atributos: *Força* d6 (d8), *Agilidade* d8 (d10), *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Furtividade d6, Escalar d4, Nadar d4, Arrombar d4, Conhecimento (computador) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 5 (17 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0, **Idiomas:** Básico, Mando'a, Zabrak.

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Vingativo (menor), Cauteloso (menor), Teimoso (menor).

Vantagens: Talento Nato (Furtividade +2), Saque Rápido.

Armadura: *Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar*, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado.
Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar,
Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação,
Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m,
Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Lançador de Dardos Silenciosos: O dardo em si não causa dano e não é capaz de penetrar Armadura 3 ou +.

Alvos que sofram Paralisia ou Nocaute são Incapacitados até se recuperarem.

Toxina Letal = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso 1 Ferimento e 1 Fadiga.

Falha morte em 2d6 rodadas.

Nocauteante = CDT 1, Tiros 8, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso Nocauteado por 2d6 min.

Falha Nocauteado em 2d6 horas.

Rastreador = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 24/48/96.

Teste de Vigor. Falha instala um rastreador na corrente sanguínea.

Armas: *Pistola Blaster WESTER 35*, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Fuzil de Precisão de Feixe, 3d6, PA 6, CDT 1, 40/80/160, Tiros 8; 2 Kg.

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.

+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

2 *Faca Tradicional Kal*, FOR+d4+d8+2, PA 4, Lamina molecular / vibro (dano já somado); 0,5 Kg;

Feita toda de Beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Atirador Mandaloriano**, **Raça:** **Humano**.

Atributos: *Força* d6 (d8), *Agilidade* d8 (d10), *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Furtividade d4, Escalar d4, Persuadir d4, Conhecimento (computador) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 5 (17 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0, **Idiomas:** Básico, Mando'a, Ugnaught.

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Peculiaridade: coloca nome em suas armas e até fala com elas (menor), Cauteloso (menor), Código de Honra (maior), Leal (menor), Hábito: tira e coleciona escalpos de alvos mortos (menor).

Vantagens: Mãos Firmes, Rápido.

Armadura: *Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar*, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado.

Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar, Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação, Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m, Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Lançador de Serra circular de projétil: **Serra cortante** = d8, PA 5, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

Serra rasgadora = 2d6, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

Armas: *Pistola Blaster WESTER 35*, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Rifle Carabina EE3; 3d6+1, PA 2, CDT 1, 30/60/120, Tiros 50, Semi-Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional, 4 Kg.

Rifle Blaster Sniper, 3d8, PA 4, CDT 1, 55/11/220, Tiros 10, Semi-Auto, 2 Mãos, 4 Kg.

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.

+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

Facão tradicional Kal, FOR+d6+d8+2, PA 5, Lamina molecular: (dano já somado),

Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Tropa de Choque Mandaloriano**, **Raça:** **Humano**.

Atributos: *Força* d8 (d12), *Agilidade* d6, *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Furtividade d4, Escalar d4, Nadar d4, Provocar d4, Intimidar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (demolição) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 6 (19 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0

Idiomas: Básico, Mando'a, Sy Bisti (língua comercial dos Territórios Desconhecidos).

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Soberbo (menor), Excesso de confiança (maior).

Vantagens: Musculoso, Destruidor de Blindados.

Armadura: *Armadura Mandaloriana antiga Tradicional pesada de Beskar*, +13, nega PA 4, 22 Kg, FOR +1 dado.
Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar,
Auto-selante (6h ar), Servo-força: FOR +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação,
Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m,
Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Foguetes de pulso: **Explosivos pessoais** = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 1, Alcance 25/50/100, Modelo de explosão pequeno.

Explosivos antitanque = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 3, Alcance 24/48/96, Modelo de explosão pequeno,
-4 para acertar alvos Tamanho 2 ou menor, AP.

Sinalizador = d8, CDT 1, Tiros 1, Alcance 100/200/400, lança 1 sinalizador que pode ser visto a 8 km
e ilumina 500m² p/ 2min, pode causar Cegar se disparado contra os olhos.

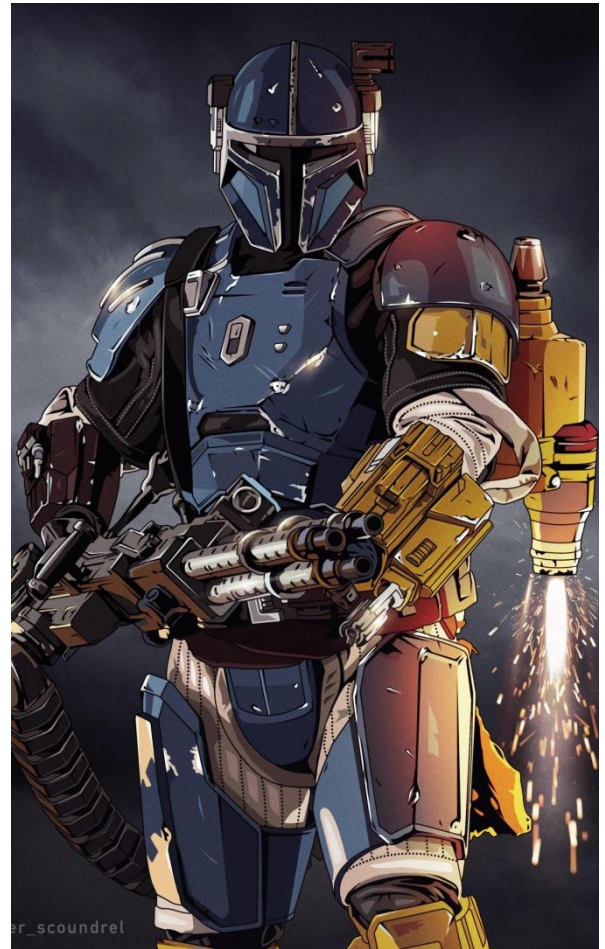
Armas: *Pistola Blaster WESTER 35*, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Rifle sônico, 2d8, PA 8, Cone, CDT 1, AP, Tiros 20, 5 Kg, Ampliação alvo testa Vigor, falha fica surdo por 3 rodadas

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz. Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.
+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

Machado Mythossauro, FOR+d12+d8+2, PA 9, Lamina molecular /vibro (dano somado), 2 mãos. Alcance 1, 6 Kg.
Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Cabo e as lâminas retráteis.
Aparar Sabre de Luz. Feita toda de beskar sendo quase indestrutível,
Tem um protetor de mão que serve de Soqueira (F+2).

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Guerreiro Legionário**, **Raça:** **Droid Legionário de Batalha série BL**

Atributos: *Força* d10, *Agilidade* d8, *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d8.

Perícias: Conhecimento geral d4, Perceber d6, Lutar d6, Atirar d6, Consertar d4, Pilotar d6, Dirigir d4, Curar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (computador) d6, Furtividade d4, Intimidar d4, Rastrear d4.

Aparar: 5; **Movimento:** 7; **Resistência:** 6 (+8 da armadura externa = 14)

Clã: , **Carisma:** -2 (ou -4), **Idiomas:** Binária, Mando'a e Básico.

Construto: acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e sobrevive no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar, que é usada como a perícia Curar, sem a "Hora de Ouro".

Liga Metálica: Feito de componentes metálicos. Têm +4 de Armadura.

Vulnerabilidade a PEM: Sofre dano completo de Armas PEM e Íon.

Cérebro Metálico: Não pode escolher *Antecedente Arcano: Força* e poderes mentais não o afetam.

Antinatural: Poderes da Força, tanto benéficos quanto maléficos, sofre uma penalidade de -2 para afetar Droids. Isso não tem efeito em poderes que causam dano, que os afetam normalmente.

Ser de 2ª categoria: Carisma -2 (-4 em alguns locais) quando lidam com outras raças que não a sua própria. Droids por não serem vivos são considerados propriedade ou simples máquinas.

Recarga: necessita de energia para funcionar. Se não puder acessar uma saída de energia de algum tipo ao menos uma vez por semana, ele sofre um nível de Fadiga a cada dia depois da 1ª semana até que fique incapacitado. No dia após desse, ele fica "desligado" e tem que ser reativado com um teste de Consertar e uma carga de quatro horas. Isso substitui a necessidade por água e comida.

Botão Liga-Desliga: Possui um botão em algum local que é capaz de desliga-lo.

Complicações: Cauteloso (menor), Leal (menor), Delirante (acredita que droids tem alma e pós-vida; menor), Cânones de Honra: Mandaloriano (maior), Peculiaridade (Não gosta de Gamorreanos, menor).

Vantagens: Noção do Perigo, Prontidão.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x4), registrador holográficos e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, kit médico p/ seres vivos, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, detector de movimento (+1 Perceber objetos em movimento).

Mods: Reforço interno (+4 ARM), Força inicial d6.

Armas embutidas no peito:

- *Caixa Blaster AAP-II:* 2d6, PA 2, CDT 1, 12/24/48, Tiros 30, Semi-Auto.

Armas embutidas no braço esquerdo:

- *Lança-chamas:* 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Só armadura selada protege.

- *Maçarico de precisão de calor:* d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Armas embutidas no braço direito:

- *Linhas de agarrar: Contra alvos inativos:* Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.
Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

- *Lançador de cabo boleadeira:* For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Armas: *Pistola Blaster pesada*, 2d6+2, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, 15/30/60, Tiros 100; 1,5Kg.

Rifle Carabina EE3; 3d6+1, PA 2, CDT 1, 30/60/120, Tiros 50, Semi-Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional, 4 Kg.

Lança Beviiragir longa, F+d6+d8+2, PA 5, 2 mãos. Alcance 1, Lamina molecular / vibro (dano já somado).

Aparar +1. Aparar Sabre de Luz, 2 Kg. Feita toda de beskar sendo quase indestrutível.

O cabo é retrátil, pode ser usada como Lança curta com 1 mão (F+d4+2).

Equipamento: Kit de reparos.





APÊNDICE FINAL

Sites recomendados:

Savage Star Wars: <https://cartaselvagem.com/material/55/star-wars>

Editora Retropunk: <https://retropunk.com.br/editora/>

Loja da Retropunk: <https://retropunk.com.br/loja/>

Fichas e Erratas de Savage Worlds: <https://retropunk.com.br/editora/home/downloads/>

Blog Carta Selvagem (muitos materiais): <https://cartaselvagem.com/>

Podcast Savagecast: <http://savagecast.com.br/>

Download Selvagem: <http://savagecast.com.br/downloads-selvagens/>

Test Drive do Sistema Savage Worlds:

1- https://retropunk.com.br/downloads/savageworlds/SAVAGEWORLDS_TESTDRIVE_2.0.pdf

2- https://s3-us-west-2.amazonaws.com/peg-freebies/TD06_Portuguese.pdf

Site Oficial: <https://www.starwars.com/>

<https://www.starwars.com/series/the-mandalorian>

Wookieepedia – Star Wars Wiki: http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page

Star Wars Language Translator: http://starwars.myrpg.org/coruscant_translator.php

Artist Guild : <http://www.swagonline.net/>

Notícias: <http://www.theforce.net/>

Dicionário Mandaloriano: <http://mandoa.org/>

Apoio – RPG e muito +: <https://www.facebook.com/rpgemuitomais/>

<https://medium.com/rpgemuitomais>

A edição aventura é a mais nova edição para Savage Worlds, caso deseje ou estiver já familiarizado com as novas regras é fácil de fazer a conversão, segue abaixo a 1ª versão da conversão:

- Link do Guia de Conversão da Edição Deluxe para a Edição Aventura:

https://www.dropbox.com/s/jkp4lgu9jbfwely/Convers%C3%A3o%20Swade.pdf?dl=0&fbclid=IwAR1a-3IVPQWVFi0qSmV7BcXLAQFISzpa7A93T1cGcDg2BMs7O_eh9Kr7Qfc

- Exemplo de modificações no SWADE:

Engenheiro, Guerreiro Sagrado/Profano, Mentalista e Mago agora são Vantagens de Poder em vez de Vantagens Profissionais.

- **Novos Poderes** [N, AA]: Seu personagem sabe dois novos poderes.
- **Recarga Rápida** [E, Esp d6, AA]: Recupera 10 Pontos de Poder por hora.
- **Recarga Rápida Aprimorada** [V, Recarga Rápida]: Recarrega 20 Pontos de Poder por hora.
- **Surto de Poder** [CS, N, AA, perícia arcana d8]: Recupera 10 Pontos de Poder quando saca um Curinga em combate.

Por Leandro Jardim, o Personalta – Boka



OS MANDALORIANOS - RPG

RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

DO UNIVERSO DE STAR WARS

PARA O RPG SAVAGE WORLDS



COLEÇÃO: SÉRIES E FILMES

RetroPunk Game Design e logos relacionadas são © RetroPunk Publicações.

Savage Worlds, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

Savage Worlds, all associated characters, logos, and artwork are Copyrights of Pinnacle Entertainment Group.

As imagens aqui utilizadas são apenas para caráter ilustrativo e seus direitos pertencem a seus respectivos autores.

Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponível mundialmente pelo Pinnacle Entertainment Group (www.peginc.com) e no Brasil pela RetroPunk Publicações (www.retropunk.net).

Savage Worlds e todas as suas logotipos e marcas associadas são de propriedade do Pinnacle Entertainment Group. Utilizadas com permissão. Um Pinnacle e um RetroPunk não apresentam nenhuma demonstração ou garantia de qualidade, viabilidade ou adequação em relação a este produto.



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka