

NOME: \_\_\_\_\_

Escolha um ou crie o seu: Jolla, Caho, Minn, Reidia, Tahl, Lectrac, Narklin, Wessiri, Kira, Chav, Gerala, Riencam, Han, Lando, Sibosa, Chi'thiac, Marc, Corman, Aran, Sarden

APARÊNCIA

- Olhos Astutos, Olhos Ávidos, Olhos Enigmáticos
- Cabelos Curtos, Cabelos Estilosos, Variedade de perucas
- Vestes nobres antigas, Roupas espaciais, Uniforme roubado
- Corpo magro, Corpo atarracado, Corpo elegante

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+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:

MESTRE DA ENGANÇÃO

Quando você enganar, blefar, envolver, falsificar, atrair a atenção, convencer alguém com mentiras, role +CAR. Com 10+, sua enganação é uma obra de arte, receba Domínio 2. Com 7-9, sua enganação convence, por enquanto, receba Domínio 1. Enquanto usar sua arte para envolver sua vítima, você pode gastar Domínio na razão de 1 por opção, para:

- Algo pequeno ou detalhe não ser notado por seu alvo;
- Afastar qualquer suspeita ou responsabilidade de você;
- Conversar "na manha".

Quando conversar "na manha" com alguém, você pode fazer ao seu jogador uma pergunta da lista abaixo, que deve ser respondida com honestidade.

Aquele jogador então poderá também lhe fazer uma pergunta da lista abaixo:

- A quem você serve?
- O que você quer que eu faça?
- Como faço para conseguir que você \_\_\_\_\_?
- O que você realmente está sentindo agora?
- O que você mais deseja?

CONTATOS DO SUBMUNDO

Quando você vasculhar os lugares mais barra pesada de um local à procura de contatos para informações, compra e venda de contrabando, ou trabalho sujo, role +CAR. Com 10+, você encontra alguém que pode conseguir o que deseja, escolha 1 opção da lista. Com 7-9, não vem de mão beijada, escolha 1 opção e o MJ escolhe outra:

- Não é exatamente aquilo que você procura;
- Você tem um passado complicado com seu contato;
- Existe algum problema relacionado;

SORTE NO JOGO, AZAR NO AMOR

Você brinca com o destino, andando na corda bamba da vida enquanto enfrenta seus perigos para se dar bem. No início de cada sessão, receba Sorte 1. Quando engatilhar um movimento básico, você pode escolher uma das as opções:

- Gastar 1 Sorte para: transformar um resultado 6- em um 7-9; um 7-9 em um 10+; refazer uma rolagem de dano.
- Apostar no azar, zombando do perigo. Role 3d6 em vez de 2d6 e escolha os 2 piores resultados. Se fizer isso, receba +1 Sorte.

NÍVEL  EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Improvisação:** Saltar ao perigo sem um plano;
- Liberdade:** Escapar de um problema sem resolvê-lo;
- Traição:** Tirar vantagem da confiança dos outros.

VÍNCULOS

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

Somente eu e \_\_\_\_\_ saímos vivos de uma enrascada. Apenas nós sabemos o que realmente aconteceu.

Acho \_\_\_\_\_ certinho demais, não dá pra confiar em alguém assim.

Fiz alguns serviços com \_\_\_\_\_ no passado. Somos uma ótima parceria.

Ferrei um negócio de \_\_\_\_\_ pra valer. Acho que lhe devo uma.

Conto com \_\_\_\_\_ para me ajudar num contrabando.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

FICHA CRIMINAL

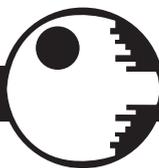
ESCÓRIA

Você sempre esteve próximo daqueles que eram considerados o lixo da ralé, pelos que possuem poder e autoridade. O crime esteve ao seu lado como a única maneira de ajudar os desafortunados a sair da lama. Quando estiver enfrentando uma situação arriscada onde haja pobres e oprimidos, descreva como um aliado ou amigo dentre eles o ajuda.

VILANIA

Você vem de uma série de crimes rentáveis de fino pedigree. Comece o jogo com +2 de Riqueza adicionais. Quando lidar com um famigerado criminoso ou contato útil, ele sempre estará disposto a fazer a melhor oferta desde que você ofereça seus lendários serviços em troca.





## RIQUEZA

## EQUIPAMENTOS

Máximo (7+FOR)

Atual

Sua carga é 7+FOR. Você começa com Riqueza 1, um comunicador (Peso 0), Utensílios (5 usos, Peso 1), uma Pistola Blaster (Próximo, Peso 1), e cartuchos de Blaster (Munição 3, Peso 1).

### Escolha um contrabando:

- Uma nave que não é sua “tecnicamente”;
- Um droide de “segunda mão” com uma informação criptografada (Lealdade +0, uma perícia qualquer +1);
- Um artefato que os donos realmente querem de volta (Valor inestimável, Peso 2);
- Um mapa holográfico com a localização de uma verdadeira mina de dinheiro, em um setor desconhecido.

### Escolha uma arma adicional:

- Pistola Blaster (Próximo, Peso 1) e uma lembrança de um velho amigo;
- Um Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2) e um caixa de charutos de sabor e tiragem única.

## MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

### O MELHOR PISTOLEIRO DA GALÁXIA

Quando atacar um inimigo surpreso ou indefeso à distância, você pode optar por causar seu dano, ou indique seu alvo e role +DES. Com 7-9 aplique o efeito do alvo escolhido. Com 10+, também aplique seu dano.

- Cabeça: O alvo não consegue fazer nada a não ser ficar parado babando por alguns momentos.
- Braços: O alvo deixa cair qualquer coisa que esteja segurando.
- Pernas: O alvo fica mancando e passa a se mover mais lentamente.

### DAS QUEBRADAS

Quando falar difícil sobre um lugar ou alguém perigoso, use SAB no lugar de INT.

### JEITO SEDUTOR

Seu jeito sedutor é uma força inegável ou quase universal. Sempre que você usar seu charme, a pessoa pode sentir atração, desconforto ou ansiedade, à escolha dela. Dependendo de sua reação, você pode usar a promessa de aproximação ou distância como Influência quando Negociar.

### OFERTA IRRECUSÁVEL

Adicione a opção abaixo às listadas em Mestre da Enganação:

- Convencer alguém de que algo oferecido é valioso.

### CARTAS MARCADAS

Você pode gastar sua Sorte de acordo com as opções de “Sorte no Jogo, Azar no Amor” para auxiliar um aliado próximo. Quando fizer isso, descreva como pequenos detalhes ocorrem de modo impressionante para favorecê-lo, alterando o resultado final.

### PLANO B

Quando você estiver em uma situação complicada e precisa fugir imediatamente, role +DES. Com 10+, é impossível encontrá-lo. Com 7-9, você escapa, mas deixa algo importante para trás ou leva algo inesperado consigo, você escolhe.

### ESCONDERIJO PERFEITO

Enquanto permanecer imóvel em lugares urbanos, seus inimigos serão incapazes de localizá-lo até que você se movimente de alguma forma.

### COWBOY DO ESPAÇO

Quando atacar um inimigo com duas pistolas ao mesmo tempo, adicione +1d4 ao dano causado devido à sua arma extra.

### UM MALANDRO NO PEDAÇO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

## MOVIMENTOS ÉPICOS

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista ou da anterior.

### VERDADE, QUER APOSTAR?

Substitui: Das Quebradas

Quando falar difícil a respeito de um lugar ou alguém perigoso, use SAB no lugar de INT. Com 12+, além dos efeitos normais, você pode fazer ao MJ uma pergunta qualquer sobre o assunto.

### PISTOLAS CROMADAS

Substitui: Cowboy do Espaço

Quando atacar um inimigo com duas pistolas ao mesmo tempo, adicione +1dB ao dano causado devido à sua arma extra.

### SACAR E MATAR

Requer: O melhor pistoleiro da galáxia

Quando disparar, você pode gastar munição extra antes de rolar os dados. Para cada ponto de munição gasto dessa forma, escolha um alvo adicional. Role apenas uma vez e aplique o dano a todos os alvos.

### BARALHO SORTIDO

Pegue um movimento da lista do Piloto ou Infiltrador. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

### A VIDA É UM JOGO

Requer: Cartas Marcadas

Há algo além dessa historinha de “causa e consequência”, você sabe disso. Agora é possível usar “Sorte no Jogo, Azar no Amor” quando engatilhar qualquer movimento.

### ACREDITE SE QUISER

Quando alguém ler sua mente, interrogá-lo, ou forçá-lo a acreditar em algo, eles obtêm resposta que você queira que eles tenham.

### DEIXA A VIDA ME LEVAR

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

### SE NÃO FOR POR BEM, VAI POR MAL

Quando procurar os Contatos do Submundo, você pode rolar +FOR ou, +INT em vez de +CAR. Descreva como faz isso.

STAR WARS

VIGARRISTA

MASMORRA NAS ESTRELAS