

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

Zeke, Delta, Jenkins, Tagon, Zoe, Rogers, Yavi, Trooper, Yarrick, Gabriel, Chief, Reynolds (Fox, Rex, Fives), Phasma

**APARÊNCIA**

- Olhar Duro, Olhos Mortos, Olhos Ansiosos
- Capacete, Cabelos Curtos, Longos, Careca
- Pele Bronzeada, Corpo com Cicatrizes, Sempre de Armadura
- Corpo Definido, Corpo Flexível, Corpo Maciço
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**ARMADURA**



**PTS DEVIDA**

Máximo (10+Constituição) Atual



**DANO**



**NÍVEL**  **EXP.**

Próx. Nível = Nível Atual + 7

**MOTIVAÇÃO**

- Ação:** Pular em direção ao perigo, mesmo antes de averiguar os fatos.
- Honra:** Se meter em perigo para auxiliar alguém que precisa.
- Dever:** Seguir o plano a qualquer custo.

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** Atordoado -1

**SABEDORIA**

**SAB** Confuso -1

**CARISMA**

**CAR** Marcado -1

**MOVIMENTOS INICIAIS**

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

**TROPA FANÁTICA**

As vitórias e marcas de guerra que você carrega espalharam seu nome pela galáxia. Soldados de diversos setores decidiram reunir-se a sua causa, você tem uma tropa de 5 a 10 seguidores fanáticos mal equipados e indisciplinados (Combatente 1, Protetor 1, Lealdade 1).

**Escolha uma vantagem:**  Armados até os dentes (Combatente +1),  Proteção extra (Protetor +1),  Fazem trabalhos por fora (Riqueza +1),  Ordeiros (Disciplinados: Lealdade +1);

**Escolha uma fraqueza:** Procurados por uma facção, Gangue de sádicos (Violentos), Mercenários (Vulnerabilidade: Deserção), Em débito com alguém poderoso (Vulnerabilidade: Obrigação), Possuem hábitos horríveis (Vulnerabilidade: Doenças).

**Escolha um Custo:** A adrenalina da vitória, Dinheiro, Conhecimento descoberto, Fama e Glória, Ferra, Fazer o bem.

**RELATÓRIO DE GUERRA:** Quando sua tropa sofrer um ataque, role o dano recebido. Com 6-, alguns membros saem machucados, porém não há fatalidades. Com 7-9, muitos saem feridos, algumas fatalidades ocorrem. Reduza em 1 o Moral da sua tropa (somatório das graduações de Combatente, Protetor e Lealdade). Com 10+, há muitos feridos seriamente, várias fatalidades ocorrem. Reduza o Moral da tropa em 2. Uma tropa com Moral 0 foi dizimada ou membros deserdam, aterrorizados demais para continuar. Quando Recrutar com sucesso, restaure o Moral da tropa após o ingresso dos novos integrantes.

O MJ pode lhe fazer algumas perguntas em relação a sua tropa: Qual membro é o mais problemático, seu braço direito, o mais promissor, etc.

**A TROPA, UNIDA, JAMAIS SERÁ VENCIDA**

Sob seu comando, sua tropa é uma força de apoio incomparável. Quando der suporte a alguém, receba +1 adiante em Defender ou Ajudar e Interferir. Além disso, quando Matar e Pilhar ou Disparar enquanto age com sua tropa adicione o rótulo Área aos seus ataques.

**SIGAM-ME OS BONDS!**

Quando você impor sua vontade sobre a tropa, role +CAR. Com 10+, todos os 3. Com um 7-9, escolha 1:

- Eles fazem exatamente o que você quer;
- Eles não surgirão mais tarde com demandas mais sérias;
- Você não precisa escolher um deles para servir de exemplo;

Com uma falha, o MJ faz um movimento, e, quando a poeira baixar, cochichos circulam ou se intensificam (com seriedade ou não) para sua liderança ser substituída por algum outro membro da tropa.

**TANQUE AMBULANTE**

Ignore o rótulo Desengonçada em qualquer armadura que você vestir.

**VINCULOS**

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

\_\_\_\_\_ e eu lutamos ombro a ombro, conquistou meu respeito.

\_\_\_\_\_ ajuda-me a lidar com meus pesadelos.

Julguei erroneamente \_\_\_\_\_ fui injusto e me sinto em débito com essa pessoa.

\_\_\_\_\_ critica a maneira como lido minha tropa.

Eu estive sob as ordens de \_\_\_\_\_ no passado, e discordei em um momento crucial.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**CAMINHOS**

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

**GUERRA ETERNA**

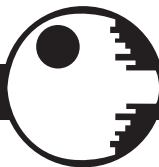
Você vem de uma cultura que esteve envolvida em sofríveis conflitos internos por gerações. Quando encontrar alguém de sua cultura, receba +1 adiante em Negociar com ele. Você saberá imediatamente o que os motiva, e como pode pressioná-los a fim de receber suporte ou desestabilizá-los.

**VIGILANTES**

Você e seu povo tem resistido a uma ameaça externa por décadas, tornando-se especialista nela. Quando você compartilhar sua experiência sobre a ameaça, receba +1 adiante. Além disso, sempre poderá descrever um fato que a torne perigosa.

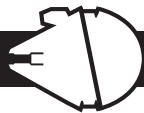
**LENDA MILITAR**

Suas condecorações e feitos o precedem. Quando Recrutar em um posto ou base militar da sua facção, trate os 6- como 7-9 e 7-9 como 10+.



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS



Máximo (9+FOR)

Atual

Sua carga é 9+FOR. Você e sua tropa começam com Riqueza 1, comunicadores (Peso 0), Pistolas Blaster (Próximo, Peso 1) e Cartuchos de Blaster (Munição 3, Peso 1).

Escolha um:

- Armadura leve à prova de raios (Armadura 1, Peso 1) e um kit médico (2 usos, Peso 1).
- Armadura de Combate (Armadura 2, Peso 3).
- Jato Propulsor (Próximo) e escudo de energia (Armadura +1, Peso 2).

Escolha um:

- Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2).
- Detonador Termal (2 usos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1) e Cartuchos de Blaster (Munição 2, Peso 0).
- Bastão de Choque (Atordoamento, Corpo-a-Corpo, Peso 1).
- Granada de Íon (5 usos, Atordoar Mecanismos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1).

## MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

### TÁTICAS DE GUERRA

Quando causar dano, cause +1d4 de dano.

### DURO DE MATAR

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

### REFORÇOS BÉLICOS

Sua tropa tornou-se maior (cerca de 20 lunáticos) e mais especializada. Escolha uma vantagem extra para ela da lista abaixo:

- Arrombador +1 e Médico +1;
- Combatente +1 e Protetor +1;
- Rastreador +1 e Mecânico +1.

**E um Custo adicional:** A adrenalina da vitória, Dinheiro, Conhecimento descoberto, Fama e Glória, Farra, Fazer o bem.

### EXPERIÊNCIA EM BATALHA

Quando discernir a realidade durante um combate, receba +1.

### TÁTICAS DE DEFESA

Você recebe +1 de armadura.

### CONVERSAR NA BASE DA BALA

Quando Negociar usando sua tropa como influência, você pode usar FOR no lugar de CAR.

### EU VEJO A VIDA MELHOR NO FUTURO

Escolha e adquira um movimento do Caçador de Recompensas ou Lorde. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

### “GAROTO, TOME UM DRINQUE E ESCUTE”

Quando Preparar Acampamento e contar uma história sobre seu passado a um aliado, ele pode contar alguma lembrança dele. Se fizer isso, recebe +1 contínuo enquanto seguir seus conselhos. Todavia, caso não siga seus ensinamentos receberá -1 contínuo.

### INSTINTOS DE COMBATE

Quando iniciar um combate contra um adversário à altura, role +SAB. Com 10+, escolha 2 opções da lista abaixo. Com 7-9, escolha 1:

- Descobrir uma maneira de explorar o ambiente a seu favor;
- Revelar uma fraqueza desconhecida do seu inimigo;
- Revelar uma vantagem desconhecida do seu inimigo.

## MOVIMENTOS ÉPICOS

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

### TÁTICAS DE IMPECÁVEIS

Substitui: Táticas de Guerra

Quando causar dano, cause +1d8 de dano.

### BASTARDOS IMPIEDOSOS

Requer: Conversar na base da bala

Quando entrar em combate com sua tropa, role +CAR. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio para fazer contato visual com um PNJ próximo. Ele ficará congelado ou hesitante, e impedido de agir até que você rompa o contato. Com 6-, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

### TÁTICAS INVENCÍVEIS

Substitui: Táticas de Defesa

Você recebe +2 de armadura.

### TROPA DE ELITE

Substitui: Reforços Bélicos

Sua tropa tornou-se mais especializada. Escolha uma vantagem extra para ela da lista abaixo:

- Arrombador +2 e Médico +2;
- Combatente +2 e Protetor +2;
- Rastreador +2 e Mecânico +2.

### EXÉRCITO DE UM HOMEM SÓ

Substitui: Duro de Matar

Quando deixar sua armadura absorver a maior parte de um golpe recebido, o dano causado é negado e você recebe +1 adiante contra o atacante, mas deve reduzir o valor de sua armadura ou escudo (sua escolha) em 1. Tal valor é reduzido sempre que você fizer esta opção. Se isso reduzir o item a 0 de armadura, ele será destruído.

### VETERANO DA GALÁXIA

Escolha e adquira outro movimento do Caçador de Recompensas ou Lorde. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

### ARSENAL PESADO

Você fez melhorias em uma arma única que o acompanha em diversas batalhas, sua Energia (2 usos, Custo Especial) utiliza elementos destrutivos e raros.

Dê-lhe um nome, uma história e a descreva:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Escolha dois rótulos:

- Corpo-a-corpo
- Alcance
- Próximo
- Distante

Quando Disparar sua arma ativando a carga destrutiva, gaste 1 Energia, e, em adição ao dano causado, escolha uma das opções abaixo:

- Um objeto grande ou enorme é destruído;
- Você atrai a atenção de alguém para si, que irá recuar ou retribuir à altura;
- As defesas do inimigo são seriamente danificadas.

Quando precisar reabastecer a Energia, no início da sessão o MJ perguntará quais exigências seu fornecedor faz, e descreverá os riscos envolvidos.

### DESISTIR? VÁ PRO INFERNO!

Quando estiver às portas da morte, nos últimos fôlegos do seu momento final e agir apesar disso, role +CON. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Em um 6-, o inevitável acontecerá, chegou seu último dia, porém torne esse momento algo inesquecível. Gaste 1 domínio para ignorar completamente todas debilidades, condições ou limitações em um instante crucial.

STAR WARS

COMANDANTE

MASMORRA NAS ESTRELAS