

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: J'Tarth, Endel, Dace, Hagui, Teilo, Sisk, Dace, Rob, Thano, Jaiden, Ackseidge, Fon, Gregory, Vash, Corandel, Tionne, Kronn, Tans, Solimar, Nanku, Vaal, Dash, Guagoa, Yerky, Juna Juall, Urootor, Bendix, Kanner, Nicabre, Damian, Kobayashi, Dewan, Teela Loren

APARÊNCIA

- Olhos observadores, curiosos, desconfiados, espertos
- Corpo em forma, esguio, atlético, frágil
- Sobretudo, Roupas de gangue, uniforme corporativo, roupas chamativas
- Óculos multicor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

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:

- MODO FANTASMA**
Quando se mover furtivamente por uma área perigosa, role +DES. Com 10+, Domínio 3, você se movimenta como se fosse um fantasma. Com 7-9, você se infiltra com competência. Enquanto se mover pela área, pode gastar Domínio para continuar oculto e, além disso:
 - Cobrir seus rastros ou evitar ser perseguido;
 - Aproximar-se de algo ou alguém;
 - Esconder-se à plena vista;

- HACKEAR E CRACKEAR**
Quando hackear, invadir, abrir ou comprometer de alguma maneira uma trava ou sistema de segurança, role+INT. Com 10+, você consegue sem complicações. Com 7-9, não é moleza, escolha 1:
 - Vai demorar algum tempo;
 - Você precisará disparar algum alarme ou alertar alguém para obter o que deseja;
 - Você deixa rastros da sua invasão que o denunciaram;
 - Você precisa exigir o máximo do seu terminal para forçar a invasão (detonando algumas células de memória, núcleos do processador, etc), receba -1 constante em Hackear e Crackear até que possa repará-lo.

- PROTOCOLO 404**
Quando parar para planejar a invasão de algum sistema de segurança, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.
 - Quem perceberá a ausência do item ou a cópia do segredo ?
 - Qual é a sua defesa mais poderosa?
 - Quem pagaria um bom preço por isso?
 - Quem mais o quer?

- ESTÁ TUDO NA REDE**
Segredos particulares são sua especialidade. Quando Negociar em um momento de tensão, descreva uma informação comprometedor sobre alguém. Você pode usá-la como *Influência*.

NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Slicer:** Corromper dados ou sabotar um sistema por diversão;
- Cracker:** Vender informações ou algo para alguém mal intencionado;
- Hacker:** Infiltrar em um lugar ou sistema protegido para salvar alguém;

VÍNCULOS

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

Segui os movimentos de _____ por algum tempo;

_____ e eu fizemos juntos um trabalho onde tudo deu errado;

_____ tem meu apoio não importa o tamanho do problema.

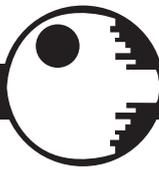
Provoquei uma grande perda a _____ no passado, ele nunca descobriu que fui eu.

_____ continua tentando me tornar respeitável... Essa pessoa tem muito o que aprender.

CARREIRA

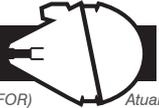
Você fez uma carreira cheia de subterfúgios. Escolha uma:

- LICENÇA PARA MATAR**
Você é contratado clandestinamente por uma organização ou governo. No início da sessão o MJ irá perguntar se há alguma nova demanda requisitada por seu contratante e quais exigências você faz em troca.
- MESTRE DOS SEGREDOS**
Como um mestre na arte da informação, você tem uma reputação a zelar entre os caçadores, que lhe dá bastante influência e respeito. Quando visitar um planeta ou cidade você saberá qual é a maior recompensa dali.



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS



Máximo (7+FOR)

Atual

Sua carga é 7+FOR. Você começa Riqueza 2, um comunicador (Peso 0) e um terminal customizado para hacking (Custo 2, Peso 1), descreva-o.

Escolha suas defesas:

- Implantes cibernéticos de defesa (Armadura 1, Peso 1) e Utensílios (5 usos, peso 1)
• Kit de Reparos (2 usos, lento, peso 1) e Kit Médico (3 usos, lento, peso 1)
• Manto de difusão óptica (Recarga lenta, Peso 2): Quando ativado recebe +1 Adiante em Modo Fantasma;

Escolha sua Arma:

- Pistola Blaster com silenciador (Próximo, Silencioso, Peso 1);
• Rifle Blaster com mira telescópica (Próximo, Distante, +2 de dano, Peso 2).

Horizontal lines for writing equipment and defense descriptions.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

CORTE SURPRESA

Quando sair do Modo Fantasma revelando-se para atacar alguém, ao causar dano, cause +1d6 de dano.

MODO CAMALEÃO

Você utiliza holoprojetores, pele sintética adaptável ou alguma outra tecnologia de camuflagem para alterar sua aparência. Quando ativar o modo camaleão e sobrecarregar seu sistema sensorial tátil, role +CON. Com 10+, você assume a aparência que deseja. Com 7-9, sua aparência muda, mas escolha uma disfunção:

- Alguma característica visível sua não é modificada;
• Sua pele superaquece ou resfria demais;
• A sobrecarga provoca uma dor considerável.

MICRODRONES

Você desenvolveu um conjunto de pequenos drones não maiores do que um inseto, descreva-os.

Quando ativar seus microdrones e guiá-los em campo, role +INT. Com 10+, Domínio 3. Com 7-9, Domínio 2. Em um 6-, Domínio 1, mas você só poderá utilizá-los novamente depois de levar um bom tempo para os reconfigurar. Gaste Domínio na razão de 1 por opção para:

- Permitir hackear remotamente um sistema computacional isolado próximo;
• Permitir espionar remotamente um lugar próximo;
• Mapear rotas desconhecidas próximas;

TOXICOLOGIA

Você é um mestre na ciência dos venenos e toxinas. Quando tiver os suprimentos e local de trabalho adequados, crie uma toxina especial (3 usos, Custo 1, Peso 0).

Escolha 1 efeito:

- Incapacita o alvo;
• Remove as inibições do alvo;
• Amplia ou reduz uma emoção específica;

- Desabilita um sentido a sua escolha;
• Provoca uma dor agonizante;

Escolha a duração: Escolha a aplicação:

- Alguns segundos; • Inalado; • Aplicado na pele
• Alguns minutos; • Injetado; • Ingerido;
• Algumas horas.

CONEXÕES

Quando espalhar pelo submundo rumores a respeito de algo que queira ou precise, role +CAR. Com 10+, alguém tem exatamente o que você precisa. Com 7-9, ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso — a escolha é sua.

MODO EVASIVO

Quando estiver em menor número, receba armadura +1.

ATIRAR PRIMEIRO

Você nunca é surpreendido. Quando um inimigo surpreendê-lo, você age primeiro.

RIR DO PERIGO

Quando você usar seu reflexo ou agilidade para lidar com uma ameaça ou evitá-la com desdém, no lugar de rolar 2d6 você rola 1d6+1d8 ao Desafiar o Perigo com DES. Se o d6 apresentar o maior resultado do par, o MJ também irá introduzir uma complicação devido à exposição exagerada ao perigo.

CIRCUITO ALTERNADO

Escolha e adquira um movimento de outra classe. Para escolha do movimento, considere como se tivesse 1 nível a menos..

MOVIMENTOS ÉPICOS

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

ESTÁTICA IRRITANTE

Quando remotamente você provocar interferência no equipamento ou implante cibernético de alguém, role +INT. Com 10+, causa um curto ou defeito até que seja consertado. Com 7-9, voltará a funcionar se alguém levar um tempinho para mexer nele.

BEM NA JUGULAR

Substitui: Corte Surpresa

Quando sair do Modo Fantasma revelando-se para atacar alguém, ao causar dano, cause +1d8 de dano.

PICADA DE ABELHA

Requer: Microdrones e Toxicologia

Você pode gastar 1 Domínio para seus microdrones aplicarem 1 uso da toxina criada.

TURVAÇÃO GAUSSIANA

Substitui: Modo Evasivo

Receba armadura +1. Quando estiver em menor número, receba armadura +2 no lugar.

TOXICOLOGIA NA VEIA

Requer: Toxicologia

Escolha uma melhoria para sua toxina ao criá-la:

- Não deixa rastros químicos;
• Um método de aplicação adicional;
• 1 efeito extra adicional;
• Associada: Afeta somente uma espécie ou gênero específico.

ISSO DEVERIA SER FILMADO

Quando desafiar o perigo, com 12+ você irá transcendê-lo. Não apenas conseguirá realizar seu intento, mas o MJ também lhe oferecerá um resultado melhor, mais belo ou um momento de graça.

PAREAMENTO DE DADOS

Pegue um movimento da lista do Vigarista, Caçador de Recompensas ou Engenheiro. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

PROTOCOLO REBOOT

Você desenvolveu um método único de transferir os dados de suas memórias e conhecimentos. Quando estiver morrendo, em vez de dar seu Último Suspiro, pode ativar o protocolo Reboot, se fizer isso, role +Desconexão. Com 10+, você chegou ao limite, a transferência dos dados foi comprometida demais, você está morto. Com 7-9, você desperta no corpo do seu clone em algum lugar, recebendo suas memórias e conhecimentos, mas houve uma grande perda, alguma lembrança importante é esquecida ou um dos seus movimentos avançados é perdido, o MJ escolhe. Em um 6-, tudo ocorre bem, você desperta no corpo do seu clone em algum lugar com memórias e conhecimentos plenamente restaurados. Ao adquirir esse movimento, você começa com Desconexão 0, e a cada Protocolo Reboot ativado, aumente a Desconexão em 1.

DESCONEXÃO: ○○○○



O INFILTRADOR

MASMORRA NAS ESTRELAS

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Pala, Kale, Ailyn, Horne, Tyla, Javand, Mana, Illel, Arami, Lago Vinna, Delstee, Doma, Harussi, Padma, Denau, Kandria, Alcyorn, Jama, Grenki

APARÊNCIA

- Olhos observadores, curiosos, desconfiados, espertos
- Corpo em forma, esguio, atlético, frágil
- Sobretudo, Roupas de gangue, uniforme corporativo, roupas chamativas
- Óculos multicolor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+Constituição) Atual



DANO



NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Slicer:** Corromper dados ou sabotar um sistema por diversão;
- Cracker:** Vender informações ou algo para alguém mal intencionado;
- Hacker:** Infiltrar em um lugar ou sistema protegido para salvar alguém;

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:

MODO FANTASMA

Quando se mover furtivamente por uma área perigosa, role +DES. Com 10+, Domínio 3, você se movimenta como se fosse um fantasma. Com 7-9, receba Domínio 1. Enquanto se mover pela área, pode gastar Domínio para continuar oculto e, além disso:

- Cobrir seus rastros ou evitar ser perseguido;
- Aproximar-se de algo ou alguém;
- Esconder-se à plena vista;

HACKEAR E CRACKEAR

Quando hackear, invadir, abrir ou comprometer de alguma maneira uma trava ou sistema de segurança, role+INT. Com 10+, você consegue o acesso sem complicações. Com 7-9, não é moleza, escolha 1:

- Vai demorar algum tempo;
- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
- Você precisa exigir o máximo do seu terminal para forçar a invasão (detonando algumas células de memória, núcleos do processador, etc), receba -1 constante em Hackear e Crackear até que possa repará-lo.

PROTOCOLO 404

Quando parar para planejar a invasão de algum sistema de segurança, diga o que quer roubar e pergunte ao MJ as questões abaixo. Quando agir de acordo com as respostas, você e seus aliados recebem +1 adiante.

- Quem perceberá a ausência do item ou a cópia do segredo ?
- Qual é a sua defesa mais poderosa?
- Quem pagaria um bom preço por isso?
- Quem mais o quer?

ESTÁ TUDO NA REDE

Segredos particulares são sua especialidade. Quando Negociar em um momento de tensão, descreva uma informação comprometedor sobre alguém. Você pode usá-la como *Influência*.

VÍNCULOS

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

Segui os movimentos de _____ por algum tempo;

_____ e eu fizemos juntos um trabalho onde tudo deu errado;

_____ tem meu apoio não importa o tamanho do problema.

Provoquei uma grande perda a _____ no passado, ele nunca descobriu que fui eu.

_____ continua tentando me tornar respeitável... Essa pessoa tem muito o que aprender.

CARREIRA

Você fez uma carreira cheia de subterfúgios. Escolha uma:

LICENÇA PARA MATAR

Você é contratada clandestinamente por uma organização ou governo. No início da sessão o MJ irá perguntar se há alguma nova demanda requisitada por seu contratante e quais exigências você faz em troca.

MESTRE DOS SEGREDOS

Como um mestre na arte da informação, você tem uma reputação a zelar entre os caçadores, que lhe dá bastante influência e respeito. Quando visitar um planeta ou cidade você saberá qual é a maior recompensa dali.

