

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Rally, Bishop, Spike, Faye, Samus, Fett, Dale, Saint, Iria, Fairfax, Rhoda, Dahl, Marion, Triplo-seis, Ondo, Scramjet, Sniffer, Shackles, Tal, Maxon, Kavi, Django

APARÊNCIA

- Olhos mortais, atentos, ocultos
- Corpo firme, marcado, esculpido
- Roupas da moda, práticas, uniforme antigo
- Capacete, monóculo escâner, implantes cibernéticos

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (8+Constituição) Atual



DANO



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

FORÇA

FOR Fraco -1

DESTREZA

DES Tremulo -1

CONSTITUIÇÃO

CON Doente -1

INTELIGÊNCIA

INT Atorçado -1

SABEDORIA

SAB Confuso -1

CARISMA

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ PROCURADOS DA SEMANA

Quando você der uma olhada no quadro de avisos em busca de recompensas, ou estiver checando por um procurado em específico, **role +SAB. Com 10+**, você encontra algo realmente interessante, escolha 3. **Com 7-9**, pega o que sobrou, escolha 1. **Em um 6-**, a única recompensa decente é um dos membros do seu grupo, o MJ lhe dirá quem.

- É um contrato valioso, o pagamento será dobrado.
- É justamente quem você procura, nomeie seu alvo.
- Você tem uma boa vantagem sobre seus concorrentes; receba +1 adiante em Farejar a Caça com esse alvo.
- Opte pela condição de entrega: Vivo ou morto.
- O alvo está no mesmo setor galáctico.
- Você pode completar o trabalho no mesmo setor.

■ FAREJAR A CAÇA

Quando você sair por aí, e usar seus contatos e intimidação para conseguir informações sobre uma recompensa, **role +SAB. Com 10+**, você está quente, pergunte 3. **Com 7-9**, a pista está meio fria, pergunte 1. **Em um 6-**, pergunte 1, mas seu alvo sabe que você está no encalço dele.

- Onde essa pessoa foi vista pela última vez?

- Que segredo pode ser explorado?
- Com quem essa pessoa tem conexões?
- Qual sua melhor defesa?
- Quem mais está atrás dele?

■ ARSENAL PREPARADO

Quando reunir os suprimentos próprios e reservar um tempo pra modificar sua munição, receba Arsenal 3. Você pode ter até 3 reservas de Arsenal preparados. Quando você disparar com sua arma de longo alcance, pode gastar Arsenal na razão de 1-para-1, a fim de adicionar um efeito da lista:

- Disparo Desintegrador: o disparo recebe o rótulo Grotesco;
- Disparo Magnético: O disparo causa +1d4 de dano em circuitos eletrônicos;
- Disparo Concentrado: O disparo recebe o rótulo Atordoante;
- Disparo Tóxico: O alvo causa -1d4 de dano até ser curado;
- Disparo Perfurante: O disparo recebe o rótulo 2 Penetrante;

■ NÓIA PARANÓICA

Quando estiver prestes a entrar em uma situação perigosa envolvendo criminosos ou pessoas suspeitas, receba +1 adiante em Discernir Realidades. Em adição a isso, você pode fazer as seguintes perguntas da lista abaixo em substituição às do movimento básico.

NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Gosto pela violência:** *Divertir-se em ferir um ser, sem se importar se ele merece ou não;*
- Natureza fraternal:** *Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco do que você.*
- Sede de fama:** *Fazer algo para ser reconhecido pelas suas ações. O reconhecimento dos seus amigos é bacana, mas não é suficiente para o que você almeja.*

VÍNCULOS

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

_____ chegou em um alvo antes de mim.

_____ tem um relacionamento com um baita recompensa. Isso pode dar merda.

Serei aquele quem vai receber a próxima recompensa pela cabeça de _____.

_____ está sempre se metendo onde não é chamado.

- Quem aqui está na lista de procurados?
- Quem aqui está armado, aberta ou secretamente?
- Quem aqui tem um passado com um membro do grupo?
- Quem possui uma informação que desejo?
- Quem tem receio de mim?

ÉTICA PROFISSIONAL

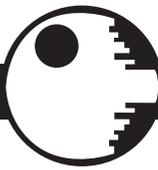
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

ORDEIRO

Você é um membro de uma organização independente, que se distribui pelo sistema a fim de reforçar a lei e ordem em uma galáxia anárquica. Quase em todo planeta há um criminoso com quem tenha negócios mal resolvidos, mas você conquistou uma certa tolerância dos governos e órgãos da lei. Quando lidar com agentes da lei, receba +1 em Negociar.

MATADOR

Você é um agente sem rabo preso, pega qualquer contrato que pague bem o suficiente, não importa de onde venha a grana. Quando lutar sujo, ou trair alguém que confia em você, receba +1 adiante.



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS

Máximo (7+FOR)

Atual

Sua carga é 7+FOR. Você começa o jogo com Riqueza 1, um Equipamento de Aventureiro (5 usos, peso 1) e um Traje de Combate Personalizado (Armadura 2, Peso 3).

Escolha duas melhorias para seu traje:

- Bacta-tanque portátil (Cura 1d6, 2 usos, Lento)
- Jato Propulsor (Vôo)
- Sensores de infravisão
- Botas de aceleração
- Tradutor portátil.

Escolha 2 armas:

- Pistola Blaster (Próximo, Peso 1)
- Lança-chamas (Alcance, Penetrante 1, Peso 2)
- Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2)
- Detonador Termal (2 usos, Arremesso, Próximo, Área, Peso 1)

MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

ENCARADA SINISTRA

Quando você encara silenciosamente alguém com um olhar sinistro na intenção de intimidá-lo, **role+CAR**.

Com 10+, a pessoa escolhe 2. **Com 7-9**, escolhe 1. **Em um 7+**, se o alvo for um membro do grupo, receberá -1 adiante em Ajudar ou Interferir.

- A pessoa se cala imediatamente;
- Para de se mover;
- Abaixa as armas;
- Faz algo estúpido ou imprudente;
- Tropeça, hesita ou se contorce.

SAQUE RÁPIDO

Quando uma situação tensa e violenta vier à tona, você decide o que fazer e age primeiro. Em seguida, nomeie outro membro do grupo, ele recebe +1 adiante.

BALA NA AGULHA

Quando você modificar sua munição com Arsenal Preparado, receba Arsenal 4 em vez de 3.

ACABOU A BRINCADEIRA

Quando você atingir um alvo usando o "Arsenal Improvisado", pode gastar 1 Arsenal adicional para um segundo efeito da lista.

ACERTAR NO PONTO FRACO

Quando Farejar a Caça, poderá adicionar a seguinte questão à lista:

- Onde é o ponto mais vulnerável?

Se fizer isso, receba +1d4 de dano contra o alvo, enquanto agir de acordo com a resposta.

TROCA DE FAVORES

Quando você tentar se esgueirar por um local onde há um Mandato Pendente, **role +CAR**. **Com um acerto**, alguém o reconhece e ajudará a passar pelas barreiras às escondidas. **Com um 10+**, de qualquer maneira, agora que você está por ali, não será denunciado às autoridades.

QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO

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

OLHA A BOMBA!

Você domina a arte da destruição. Quando tiver um tempo livre, pode gastar 1 Arsenal para preparar Explosivos (Área, Poderoso, +1d4 de dano, 2 usos, Temporizador).

MOVIMENTOS ÉPICOS

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

UMA ARMA PARA TODOS MATAR

Substitui: Bala na agulha

Quando você modificar sua munição com Arsenal Preparado, receba Arsenal 5 em vez de 4.

SARAIVADA

Substitui: Acabou a brincadeira

Quando você atingir um alvo Usando o "Arsenal Preparado", pode gastar até 2 Arsenal adicionais na razão de 1 para 1, para infligir efeitos da lista.

MINHA FAMA ME PRECEDE

Quando agir em local público, as autoridades locais não interferirão diretamente. Conte ao MJ por quê.

TU NÃO PASSARÁS!

Você pode gastar 1 Arsenal para negar imediatamente um projétil aéreo.

BAM! VOCÊ ESTÁ MORTO.

Substitui: Acertar no ponto fraco

Quando Farejar a Caça, poderá adicionar a seguinte questão à lista: Onde é o ponto mais vulnerável? Se fizer isso, receba +1d6 de dano contra o alvo, enquanto agir de acordo com a resposta.

TIRO IMPOSSÍVEL

Você pode utilizar uma arma específica de ataque à distância para alcances Próximo, Distante ou Extremo. O MJ irá perguntar o que a torna tão especial.

PONTOS DE EXPERIÊNCIAS

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

BOMBERMAN

Substitui: Olha a bomba!

Você realmente gosta de explodir as coisas. Quando tiver um tempo livre, pode gastar 1 Arsenal para preparar Explosivos avançados (Área, Poderoso, +1d6 de dano, 2 usos, Temporizador).

STAR WARS

O CAÇADOR DE RECOMPENSAS

MASMORRA NAS ESTRELAS

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 ENGAÇÃO

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 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.



NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Corran, Derek, Antilles, Poe, Dameron, Tycho, Celchu, Derek, Hobbie, Klivian, Wes, Janson, Gavin, Kasan, Moor, Myn, Bror, Jace, Asyr, Sei'lar, Ooryl, Qrygg, Aril, Nunb, Thane, Kyrell, Garvin, Dreis, Riv, Shiel, Voort, saBinring, Shala, Elassar

APARÊNCIA

- Olhos Astutos, Olhos Ávidos, Olhos Ágeis, Tapa-olho
- Cabelos Curtos, Cabelos Estilosos, Careca Marcada
- Capacete Grafitado, Uniforme Oficial, Tatuagens
- 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:

- ÁS INDOMÁVEL**
Você é o melhor piloto da galáxia. Passou grande parte da sua vida dirigindo, pilotando ou operando naves e veículos de todos os tipos. **Quando controlar um veículo ou nave, e realizar uma Manobra Arriscada ou Trocar Fogo:** Em vez de 2d6, você pode rolar 3d6 e escolher os dois melhores resultados.
- MOCHILEIRO DA GALÁXIA**
Quando retornar a um local civilizado que já tenha visitado previamente, diga ao MJ quando esteve aqui pela última vez. Ele lhe responderá quais foram as mudanças ocorridas desde aquela época.
- AUDÁCIA EM PESSOA**
Enquanto pilotar com seus movimentos inesperados e técnica apurada, sua nave ou veículo recebe Blindagem +1 e quando Trocar Fogo seu dano passa a ser D12.

- DESPREPARADO? NUNCA!**
Quando descrever como traçou com antecedência um Plano B, para uma situação drástica em que você se encontra, role +SAB. Com 10+, escolha 1. Seu plano ocorre exatamente como calculou. **Com 7-9,** escolha 1, mas ocorreram variáveis que você não previu. **Em um 6-,** todos seus planos traçados caem por água abaixo, em efeito dominó.
 - Você carrega algo consigo ou próximo para ajudá-lo a sair dessa;
 - Você tem um aliado que aparece para salvá-lo, na hora exata que precisa;
 - Você encontra uma armadilha preparada a seu favor, esperando pelo momento perfeito.

NÍVEL EXP. _____

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Adrenalina:** Pilotar um veículo jogando-se ou escapando de um perigo;
- Vaidade:** Se gabar e provar para alguém sobre suas habilidades ou capacidade de sua nave;
- Imprudência:** Se por em risco por diversão;
- Irmandade:** Arriscar-se por alguém como se fosse um parceiro de viagens.

VÍNCULOS

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

- Acho que _____ é um piloto promissor. Com minha ajuda ele pode se tornar o segundo melhor.
- _____ danificou minha nave no passado, não consegui perdô-lo ainda por isso.
- Não sei por quê, mas _____ me perturba (ou mexe comigo);
- Passei por poucas e boas ao lado de _____. Confio nessa pessoa. _____ e eu nos relacionamos antes, não deu em nada, por mim está tudo bem. Me divirto demais tirando onda com _____ e ouvir suas piadinhas em troca.

ANTECEDENTE

Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

- MILITAR**
Você tem ligação com os militares de uma determinada facção. Quando Recrutar em um posto ou base militar, recebe +1 na rolagem, mas todos os ajudantes recrutados dessa maneira tem Custo: Patriotismo Cego.
- CONTRABANDISTA**
Quando engatilhar Mochileiro da Galáxia, você também pode perguntar ao MJ: Quem necessita desesperadamente dos meus serviços aqui?
- PIRATA**
Quando engatilhar Mochileiro da Galáxia, você também pode perguntar ao MJ: Qual o melhor saque partirá daqui em breve?

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 multicolor, cabelos arrepiados, cabelos formais, implantes neurais

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (6+ Constituição) Atual

DANO

D8

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.

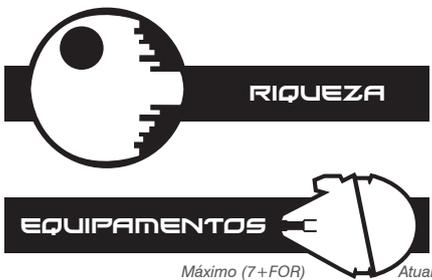
Provoquei uma grande perda a _____ no passado, ele nunca descobriu que fui eu.

_____ 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).

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: Microdrone 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: ○○○○

NOME: _____

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

APARÊNCIA

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

ARMADURA



PTS DEVIDA

Máximo (8+Constituição) *Atual*



DANO



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

FORÇA

FOR *Fraco -1*

DESTREZA

DES *Tremulo -1*

CONSTITUIÇÃO

CON *Doente -1*

INTELIGÊNCIA

INT *Atorçado -1*

SABEDORIA

SAB *Confuso -1*

CARISMA

CAR *Marcado -1*

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

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

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

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

NÍVEL **EXP.**

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

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

VÍNCULOS

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

_____ é sábio, daria um ótimo discípulo.

_____ precisa alcançar a serenidade se quiser atingir seus objetivos.

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

_____ é uma ameaça aos meus planos.

Tenho um mal pressentimento sobre _____

CAMINHOS

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

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



CICLO DA FORÇA

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

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Jaris, WD-40, Ventura, Professor, Ferrus, Ellie, Spanners, Simon, Crusher, Torres, Audrey

APARÊNCIA

- Olhos Piscantes, Olhar Maníaco, Olhar Sérioso
- Cabelos Presos, Cabelos Selvagens, Careca
- Roupas Arrumadas, Roupas Encardidas, Macacão sujo de Óleo
- Corpo Ossudo, Corpo Compacto, Corpo em forma

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (8+Constituição) Atual

DANO

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

FORÇA

FOR Fraco -1

DESTREZA

DES Tremulo -1

CONSTITUIÇÃO

CON Doente -1

INTELIGÊNCIA

INT Atorçado -1

SABEDORIA

SAB Confuso -1

CARISMA

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

- ESPECIALIDADE**
- Você estudou muito para chegar onde está, uma referência na sua área. Escolha uma área de especialidade:
- Xenobiologia e Medicina;
 - Cibernética;
 - Tecnologia bélica;
 - Robótica;
 - Veículos e Naves;

- GAMBIARRA**
- Quando aleatoriamente usar quaisquer peças que tenha à disposição para construir ou reparar um dispositivo às pressas, descreva o que deseja fazer e **role +INT. Com 10+**, na medida do possível você fez o melhor com o que tinha, escolha 2. **Com 7-9**, pode-se dizer que... bem, está feito...
- Escolha 1:
- Não demorará muito para fazer;
 - Faz exatamente aquilo que você deseja;
 - Não quebrará após usá-lo;

- DROIDE DE ESTIMAÇÃO**
- Seu trabalho é muito importante e muito complexo. Para lhe ajudar, você construiu um droide programado com suas especialidades e se comunica perfeitamente com ele. Escolha um perfil para os atributos do seu droide:
- Programação +1, IA +1, Hardware 2
 - Programação +1, IA +2, Hardware 1

Seu droide também é um ajudante com Lealdade, quantidade e graduação de perícias igual a IA, Hardware e Programação respectivamente.

Custo: *Manutenção*.

Perícias: _____

Escolha uma quantidade de características igual ao Hardware:

Lento, Pequeno, Voador, com Rodas, Redondo, Sensores Retráteis, Mecanismos de Autodefesa, Se Comunica com "bips", Protocolar (compreende e fala milhões de línguas).

Escolha uma quantidade de peculiaridades igual a IA:

Só Fala Formalmente, Teimoso, Desajeitado, Emotivo, Esquecido (memória corrompida), Circuitos embaralhados.

Quando trabalhar com seu droide em algo dentro das suas especialidades, some a Programação dele à rolagem.

- CURIOSIDADE NATA**
- Quando você tem alguns momentos para manusear ou examinar algo interessante, pergunte ao MJ duas das questões seguintes. O MJ deverá responder verdadeiramente.
- O que isto faz?
 - Quem fez isto?
 - O que está errado com isto e como posso consertar?
 - O que foi feito recentemente com isto ou a isto?

NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Loucura:** Aterrorizar as pessoas com o seu trabalho.
- Progresso:** Ajudar os outros consertando ou melhorando algo.
- Negócios:** Obter lucros consideráveis usando sua especialidade.

VÍNCULOS

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

_____ pode me ajudar a construir algo realmente incrível.

_____ não entende o que eu faço. Eu farei entender. Não importa quanto tempo leve.

É por culpa de _____ que minha última invenção saiu do controle.

Eu estou impressionado pela capacidade de _____. Imagino se eu poderia ajudá-lo a progredir ainda mais.

FORMAÇÃO

- ACADÊMICA**
- Você estudou suas área de conhecimento científico por incontáveis horas em diversos planetas da galáxia. Escolha entre "Xenobiologia e Medicina" ou "Tecnologia Psíquica e Metafísica" como uma das suas especialidades originais.
- TÉCNICO**
- Você passou a maior parte da sua vida morando e trabalhando em naves, estações espaciais e fábricas. Por possuir um conhecimento profundo com máquinas, naves e veículos, escolha entre "Inteligência Artificial e Sistemas computacionais;" ou "Veículos e Naves" como uma das suas especialidades originais.

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 Atorçado -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 BONS!

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 lidero 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

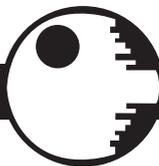
Você vem de uma cultura que esteve envolvida em sofríveis conflitos internos por gerações. Quando encontrar alguém de sua cultura, receba +1 adiante em Negociar com ele. Você saberá imediatamente o que os motiva, e como pode pressioná-los a fim de receber suporte ou desestabilizá-los.

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.

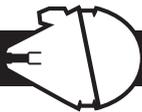
LENDA MILITAR

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

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Rally, Bishop, Spike, Faye, Samus, Fett, Dale, Saint, Iria, Fairfax, Rhoda, Dahl, Marion, Triplo-seis, Ondo, Scramjet, Sniffer, Shackles, Tal, Maxon, Kavi, Django

APARÊNCIA

- Olhos mortais, atentos, ocultos
- Corpo firme, marcado, esculpido
- Roupas da moda, práticas, uniforme antigo
- Capacete, monóculo escâner, implantes cibernéticos

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (8+Constituição) Atual



DANO



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

FORÇA

FOR Fraco -1

DESTREZA

DES Tremulo -1

CONSTITUIÇÃO

CON Doente -1

INTELIGÊNCIA

INT Atorçado -1

SABEDORIA

SAB Confuso -1

CARISMA

CAR Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ PROCURADOS DA SEMANA

Quando você der uma olhada no quadro de avisos em busca de recompensas, ou estiver checando por um procurado em específico, **role +SAB. Com 10+**, você encontra algo realmente interessante, escolha 3. **Com 7-9**, pega o que sobrou, escolha 1. **Em um 6-**, a única recompensa decente é um dos membros do seu grupo, o MJ lhe dirá quem.

- É um contrato valioso, o pagamento será dobrado.
- É justamente quem você procura, nomeie seu alvo.
- Você tem uma boa vantagem sobre seus concorrentes; receba +1 adiante em Farejar a Caça com esse alvo.
- Opte pela condição de entrega: Vivo ou morto.
- O alvo está no mesmo setor galáctico.
- Você pode completar o trabalho no mesmo setor.

■ FAREJAR A CAÇA

Quando você sair por aí, e usar seus contatos e intimidação para conseguir informações sobre uma recompensa, **role +SAB. Com 10+**, você está quente, pergunte 3. **Com 7-9**, a pista está meio fria, pergunte 1. **Em um 6-**, pergunte 1, mas seu alvo sabe que você está no encalço dele.

- Onde essa pessoa foi vista pela última vez?

- Que segredo pode ser explorado?
- Com quem essa pessoa tem conexões?
- Qual sua melhor defesa?
- Quem mais está atrás dele?

■ ARSENAL PREPARADO

Quando reunir os suprimentos próprios e reservar um tempo pra modificar sua munição, receba Arsenal 3. Você pode ter até 3 reservas de Arsenal preparados. Quando você disparar com sua arma de longo alcance, pode gastar Arsenal na razão de 1-para-1, a fim de adicionar um efeito da lista:

- Disparo Desintegrador: o disparo recebe o rótulo Grotesco;
- Disparo Magnético: O disparo causa +1d4 de dano em circuitos eletrônicos;
- Disparo Concentrado: O disparo recebe o rótulo Atordoante;
- Disparo Tóxico: O alvo causa -1d4 de dano até ser curado;
- Disparo Perfurante: O disparo recebe o rótulo 2 Penetrante;

■ NÓIA PARANÓICA

Quando estiver prestes a entrar em uma situação perigosa envolvendo criminosos ou pessoas suspeitas, receba +1 adiante em Discernir Realidades. Em adição a isso, você pode fazer as seguintes perguntas da lista abaixo em substituição às do movimento básico.

NÍVEL EXP.

Próx. Nível = Nível Atual + 7

MOTIVAÇÃO

- Gosto pela violência:** *Divertir-se em ferir um ser, sem se importar se ele merece ou não;*
- Natureza fraternal:** *Colocar-se em perigo para proteger alguém mais fraco do que você.*
- Sede de fama:** *Fazer algo para ser reconhecido pelas suas ações. O reconhecimento dos seus amigos é bacana, mas não é suficiente para o que você almeja.*

VÍNCULOS

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

_____ chegou em um alvo antes de mim.

_____ tem um relacionamento com um baita recompensa. Isso pode dar merda.

Serei aquele quem vai receber a próxima recompensa pela cabeça de _____.

_____ está sempre se metendo onde não é chamado.

- Quem aqui está na lista de procurados?
- Quem aqui está armado, aberta ou secretamente?
- Quem aqui tem um passado com um membro do grupo?
- Quem possui uma informação que desejo?
- Quem tem receio de mim?

ÉTICA PROFISSIONAL

Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

ORDEIRO

Você é um membro de uma organização independente, que se distribui pelo sistema a fim de reforçar a lei e ordem em uma galáxia anárquica. Quase em todo planeta há um criminoso com quem tenha negócios mal resolvidos, mas você conquistou uma certa tolerância dos governos e órgãos da lei. Quando lidar com agentes da lei, receba +1 em Negociar.

MATADOR

Você é um agente sem rabo preso, pega qualquer contrato que pague bem o suficiente, não importa de onde venha a grana. Quando lutar sujo, ou trair alguém que confia em você, receba +1 adiante.

