

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**



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.

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.

**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.

\_\_\_\_\_

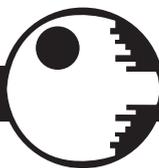
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ANTECEDENTE**

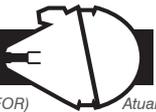
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

- 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?



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS



Máximo (9+FOR)

Atual

Sua carga é 9+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 transporte:

- Uma nave classe Guerreira e um dróide Astromech (Lealdade +1, Navegador +2);
- Uma nave classe Mensageira e um Moto ou Land Speeder tunado (Dano +1, Incrivelmente Rápido);

Escolha uma arma adicional:

- Pistola Blaster (Próximo, Peso 1) e uma medalha de condecoração;
- Um Rifle Blaster (Próximo, Distante, Peso 2) e um retrato de alguém muito importante para você.

## MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

### SEU NOME NAS ESTRELAS

(Gratuito a partir do 2º Nível)

Quando morrer, se você estiver pilotando sozinho um veículo ou nave, destrua-o e cause 1d20 de dano (ignora blindagem) a um alvo a sua escolha. Se não estiver pilotando, escolha um PJ e lhe entregue seus veículos e naves como legado. Ele receberá +1 em Trocar Fogo e Manobra Arriscada quando pilotá-los.

### CONTROLAR A SITUAÇÃO

Quando você realizar uma Manobra Arriscada enquanto pilota uma nave ou veículo, Com 10+, sua audácia faz com que o inimigo saia da linha, exponha uma fraqueza ou desista, à escolha do MJ.

### O DIABO NA CABINE

Quando pilotar um veículo ou nave em uma situação de enorme estresse, role +DES. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. Gaste o domínio na razão de 1 para 1, a fim de:

- Ignorar todo dano recebido de um ataque;
- Realizar uma manobra que desafia a morte;
- Encurtar rapidamente a distância entre você e seu alvo;
- Livrar alguém do fogo inimigo.

Em uma falha, domínio 1, mas algo dará muito errado antes que tudo isso termine.

### SALTE AGORA! PENSE DEPOIS!

Quando agir por impulso e for direto ao perigo sem pensar nas consequências, receba Armadura +1. Se estiver liderando um esquadrão, eles recebem Blindagem +1.

### CARTA NA MANGA

Escolha e adquira um movimento do Vigarista ou Engenheiro. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

### ROTAS INCONTÁVEIS

Você já empreendeu jornadas por todos os lugares da galáxia. Quando chegar em algum lugar, pergunte ao MJ a respeito de tradições importantes, rituais e similares, e ele lhe dirá o que precisa saber.

### MISSÃO IMPOSSÍVEL

Você trabalha para uma facção com objetivos que podem mudar o status quo da galáxia. No início de cada sessão, o MJ lhe perguntará a respeito de algum plano secreto, evento ou personalidade do seu empregador. Se responder, marque XP.

### MI CASA SU CASA

Quando Preparar Acampamento em sua nave, você e seus aliados podem reabastecer até 3 usos de rações, bandagens, utensílios ou munição (cada PJ escolhe um).

## MOVIMENTOS ÉPICOS

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

### NOSSA ÚLTIMA E MAIOR ESPERANÇA

Quando atacar o ponto fraco exposto de uma instalação, veículo, autômato ou nave, com 12+ descreva o que acontece.

### FLOR DA MORTE

Quando Trocar Fogo, você pode superaquecer suas armas e desativar seu Armamento. Se fizer isso, role o dano e cause-o em todos alvos visíveis e dentro do seu alcance.

### KAMIKASE

Quando agir por impulso e for direto ao perigo sem pensar nas consequências, receba Armadura +2. Se estiver liderando um esquadrão, eles recebem Blindagem +2.

### É AGORA OU NUNCA

Substitui: Controlar a situação

Quando você realizar uma Manobra Arriscada enquanto pilota uma nave, com 10+, sua audácia faz com que o inimigo saia da linha, exponha uma fraqueza ou desista, à escolha do MJ. Seus aliados recebem +1 adiante caso aproveitem a oportunidade.

### SIMPLES COMO UM MOTOR

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

### NA SUA CARA!

Quando desafiar o perigo, com 12+ você vira o perigo de volta contra ele mesmo. O MJ lhe descreverá como.

### INFINITA HIGHWAY

Enquanto tiver uma quantidade de PVs igual ou menor ao dobro de sua CON, receba +1 constante.

### ESQUADRÃO SUICIDA

Você atraiu e inspirou os pilotos mais audaciosos e malucos da galáxia, agora eles estão sob seu comando. Seu esquadrão é composto de até 5 ajudantes fanáticos (Combatente 3, Protetor 3 - enquanto pilotam um veículo ou nave - e Lealdade 2) que atenderão seu chamado apenas para missões espaciais. Além disso, quando Trocar Fogo enquanto age com seu esquadrão, adicione o rótulo Área aos seus ataques. O MJ pode lhe fazer algumas perguntas em relação a seu esquadrão: Qual membro é o mais problemático, seu braço direito, o mais promissor, etc.

STAR WARS

PILOTO

MASMORRA NAS ESTRELAS