

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

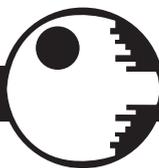
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

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.
- SARAVADA**
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).

NOME: _____

Escolha um ou crie o seu: Mide, Lowtsyk, Alantha, Denau, Lana, Tane, Hela, Thule, Mana, Waldar, Latyl, Dara, Eelat, Daraay, Zena, Aran, Lana, TYPhe, Mana, Maduel

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

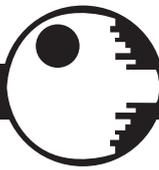
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

ORDEIRA

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.

MATADORA

Você é uma 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

A CAÇADORA DE RECOMPENSAS

MASMORRA NAS ESTRELAS