

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 Sério
- 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



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.

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

Atordado -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:

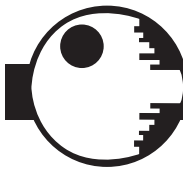
Só Fala Formalmente, Teimoso, Desajeitado, Emotivo, Esquecido (memória corrompida), Circuitos embaralhados.

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?



RIQUEZA



EQUIPAMENTOS

Máximo (8+FOR)

Atual

Sua carga é 8+FOR. Você começa com Riqueza 2, um Comunicador (0 peso), e um cinto com Utensílios (5 usos, peso 1)

Escolha suas defesas:

- Uniforme com distintivo (Peso 1)
- Macacão Blindado (Armadura 1, Peso 1)

Escolha sua Arma:

- Blaster (próximo, peso 1) e cartuchos de blaster (munição 3, peso 1)
- Maçarico Laser (preciso, mão, peso 1)
- Chave de Manutenção (Corpo a Corpo, dano +1, peso 2)

Escolha dois itens do kit:

- Kit de Reparo (3 usos, peso 1)
- Kit Médico (2 usos, peso 1)
- Utensílios (5 usos, peso 1)
- Bandagens (3 usos, 0 peso)

MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

☐ PROGRAMAÇÃO ORIENTADA

Você implementou alterações significativas no hardware e software do seu droid. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente um dos atributos dele em 1.

☐ EU JÁ LI SOBRE ISSO EM ALGUM LUGAR

Quando você encontrar pela primeira vez uma Criatura, localização, ou item relacionado ao seu campo de especialidade, você pode perguntar ao MJ qualquer uma questão sobre ele; o MJ deverá responder verdadeiramente. O MJ poderá então perguntar onde ou como você conseguiu esta informação.

☐ O PONTO FRACO

Quando tiver sucesso em Falar Difícil sobre o ponto fraco de algo dentro de sua especialidade, seu dano se torna 1d10 enquanto agir sobre a informação.

☐ LÓGICO

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB.

☐ INVENÇÕES FANTÁSTICAS

Quando utilizar a energia e recursos de um local de alta tecnologia para criar uma invenção, diga ao MJ o que está tentando realizar. Invenções são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- Levará dias/semanas/meses para completar;
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada;
- Primeiro você deverá _____;
- Será necessário muito dinheiro para completá-lo;
- Você deverá destruir ou tirar partes de _____ para fazê-lo;
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____;
- Você precisará da ajuda de _____.

☐ DISTÂNCIA PROFISSIONAL

Você pode rolar +INT ao invés de +CAR quando Negociar. Seus argumentos são armas poderosas contra os despreparados.

☐ MULTIDISCIPLINAR

Adicione uma segunda área de especialidade. Afinal, dominar um campo só da ciência é extremamente entediante.

☐ APRENDIZADOS PRÁTICOS

Você acabou captando algumas habilidades úteis em seu trabalho de campo. Pegue um movimento da lista do Infiltrador ou Piloto. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

MOVIMENTOS ÉPICOS

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

☐ MODIFICAÇÃO PRECISA

Quando rolar 12+ em Gambiarra, seu trabalho excede as expectativas — até mesmo as suas. Não é preciso escolher opções da lista.

☐ CODIFICAÇÃO MÁXIMA

Você implementou alterações impressionantes no hardware e software do seu droid. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente dois dos atributos dele em 1.

☐ OMNIDISCIPLINAR

Requer: Multidisciplinar

Duas especializações deixaram de ser um desafio para você — e você não vive sem um desafio. Escolha uma terceira Especialização.

☐ CONHEÇO ISSO POR DENTRO E POR FORA

Quando você realizar uma Gambiarra após saciar sua Curiosidade Nata, considere quaisquer resultados 6- como um 7-9. Cada invenção é um universo de maravilhas a desvendar.

☐ ALTAMENTE LÓGICO

Substitui: Lógico

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB.

Com um 12+, você pode perguntar ao MJ quaisquer três questões, não limitadas pela lista.

☐ TESE APLICADA

Requer: Conhecimentos Aplicados

Quando o MJ diz quais requisitos você precisa cumprir para Conhecimentos Aplicados, você pode vetar um dos requisitos, criando um novo paradigma na especialidade envolvida.

☐ MUITO TRABALHO DE CAMPO

Requer: Aprendizado Prático

Escolha um movimento de uma outra classe. Trate seu nível como um a menos ao escolher o movimento. Tanto tempo longe de um ambiente ideal para a prática da ciência lhe forçou a se adaptar.

☐ QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO

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

STAR
WARS

O ENGENHEIRO

MASMORRA NAS ESTRELAS

NOME:

Escolha um ou crie o seu: Rhea, Sindal, Maestra, Zane, Naya, Markyle, Kira, Hollinger
Lenna, Miwa, Webb, Tuija, Mattac, Cailleta, Vendar, Shyon, Moross, Shorya

APARÊNCIA

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

ARMADURA



PTS DE VIDA

Máximo (8+ Constituição)

Atual



DANO



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.

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

Atordado -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?

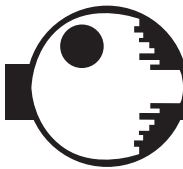
FORMAÇÃO

☐ 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.

☐ TÉCNICA

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.



RIQUEZA

EQUIPAMENTOS

Máximo (8+FOR)

Atual

Sua carga é 8+FOR. Você começa com Riqueza 2, um Comunicador (0 peso), e um cinto com Utensílios (5 usos, peso 1)

Escolha suas defesas:

- Uniforme com distintivo (Peso 1)
- Macacão Blindado (Armadura 1, Peso 1)

Escolha sua Arma:

- Blaster (próximo, peso 1) e cartuchos de blaster (munição 3, peso 1)
- Maçarico Laser (preciso, mão, peso 1)
- Chave de Manutenção (Corpo a Corpo, dano +1, peso 2)

Escolha dois itens do kit:

- Kit de Reparo (3 usos, peso 1)
- Kit Médico (2 usos, peso 1)
- Utensílios (5 usos, peso 1)
- Bandagens (3 usos, 0 peso)

MOVIMENTOS AVANÇADOS

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

☐ PROGRAMAÇÃO ORIENTADA

Você implementou alterações significativas no hardware e software do seu droide. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente um dos atributos dele em 1.

☐ EU JÁ LI SOBRE ISSO EM ALGUM LUGAR

Quando você encontrar pela primeira vez uma Criatura, localização, ou item relacionado ao seu campo de especialidade, você pode perguntar ao MJ qualquer uma questão sobre ele; o MJ deverá responder verdadeiramente. O MJ poderá então perguntar onde ou como você conseguiu esta informação.

☐ O PONTO FRACO

Quando tiver sucesso em Falar Difícil sobre o ponto fraco de algo dentro de sua especialidade, seu dano se torna 1d10 enquanto agir sobre a informação.

☐ LÓGICO

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB.

☐ INVENÇÕES FANTÁSTICAS

Quando utilizar a energia e recursos de um local de alta tecnologia para criar uma invenção, diga ao MJ o que está tentando realizar. Invenções são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- Levará dias/semanas/meses para completar;
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada;
- Primeiro você deverá _____;
- Será necessário muito dinheiro para completá-lo;
- Você deverá destruir ou tirar partes de _____ para fazê-lo;
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____;
- Você precisará da ajuda de _____.

☐ DISTÂNCIA PROFISSIONAL

Você pode rolar +INT ao invés de +CAR quando Negociar. Seus argumentos são armas poderosas contra os despreparados.

☐ MULTIDISCIPLINAR

Adicione uma segunda área de especialidade. Afinal, dominar um campo só da ciência é extremamente entediante.

☐ APRENDIZADOS PRÁTICOS

Você acabou captando algumas habilidades úteis em seu trabalho de campo. Pegue um movimento da lista do Infiltrador ou Piloto. Você não pode pegar os movimentos de multiclasse dessas classes.

MOVIMENTOS ÉPICOS

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

☐ MODIFICAÇÃO PRECISA

Quando rolar 12+ em Gambiarra, seu trabalho excede as expectativas — até mesmo as suas. Não é preciso escolher opções da lista.

☐ CODIFICAÇÃO MÁXIMA

Você implementou alterações impressionantes no hardware e software do seu droide. Escolha mais uma perícia que represente tais mudanças e aumente dois dos atributos dele em 1.

☐ OMNIDISCIPLINAR

Requer: Multidisciplinar

Duas especializações deixaram de ser um desafio para você — e você não vive sem um desafio. Escolha uma terceira Especialização.

☐ CONHEÇO ISSO POR DENTRO E POR FORA

Quando você realizar uma Gambiarra após saciar sua Curiosidade Nata, considere quaisquer resultados 6- como um 7-9. Cada invenção é um universo de maravilhas a desvendar.

☐ ALTAMENTE LÓGICO

Substitui: Lógico

Quando você se utilizar de dedução para analisar o que o cerca, você pode Discernir Realidades com INT ao invés de SAB.

Com um 12+, você pode perguntar ao MJ quaisquer três questões, não limitadas pela lista.

☐ TESE APLICADA

Requer: Conhecimentos Aplicados

Quando o MJ diz quais requisitos você precisa cumprir para Conhecimentos Aplicados, você pode vetar um dos requisitos, criando um novo paradigma na especialidade envolvida.

☐ MUITO TRABALHO DE CAMPO

Requer: Aprendizado Prático

Escolha um movimento de uma outra classe. Trate seu nível como um a menos ao escolher o movimento. Tanto tempo longe de um ambiente ideal para a prática da ciência lhe forçou a se adaptar.

☐ QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM GATO

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

STAR
WARS

A ENGENHEIRA

MASMORRA NAS ESTRELAS