

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

Atordoad -1

SABEDORIA

SAB

Confuso -1

CARISMA

CAR

Marcado -1

MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ ÀS 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

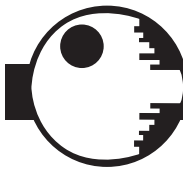
Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

- 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, receba +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 multiclassem 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