

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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Olhos mortais, atentos, ocultos</li> <li>Corpo firme, marcado, esculpido</li> <li>Roupas da moda, práticas, uniforme antigo</li> <li>Capacete, monóculo escâner, implantes cibernéticos</li> </ul> <hr/> <hr/> <hr/>	
ARMADURA	
	
PTS DE VIDA	
	
DANO	
	

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

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR	DES	CON
Fraco -1	Tremulo -1	Doente -1

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT	SAB	CAR
Atordoado -1	Confuso -1	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 galático.
- 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 propriados 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 báita 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 deseja?
- 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.



**NOME:** \_\_\_\_\_

Escolha um ou crie o seu: Mide, Lowsyk, 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)

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 báita recompensa. Isso pode dar merda.

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

\_\_\_\_\_ está sempre se metendo onde não é chamado.

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 Atordoado -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 galático.
- Você pode completar o trabalho no mesmo setor.

- 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 propriados 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;

- 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 deseja?
- 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.

#### MATA DORA

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.

#### 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?

#### 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.

