

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

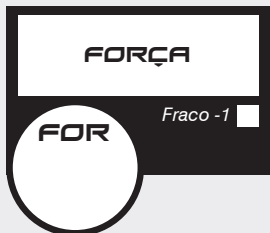


Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

FORÇA

FOR

Fraco -1



DESTREZA

DES

Tremulo -1



CONSTITUIÇÃO

CON

Doente -1



INTELIGÊNCIA

INT

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 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.

ÉTICA PROFISSIONAL

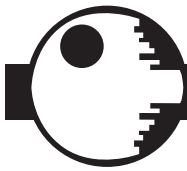
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

■ 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.

☐ 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

O CAÇADOR
DE RECOMPENSAS

MASMORRA NAS ESTRELAS

NOME:

Escolha um ou crie o seu: Mide, Lowsyk, Alanthia, Denau, Lana, Tane, Hela, Thule, Mana, Walдар, 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

Atordado -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.

■ 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 Grotresco;
- 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.

ÉTICA PROFISSIONAL

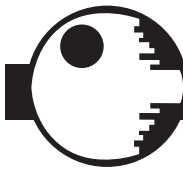
Você caça pessoas, fato, mas tem um código moral. Escolha um:

☐ 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