

OS MANDALORIANOS - RPG



DO UNIVERSO DE STAR WARS

PARA O RPG SAVAGE WORLDS



COLEÇÃO: SÉRIES E FILMES



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka



Por Leandro Jardim, o Personalta – Boka



OS MANDALORIANOS - RPG

PARA O RPG SAVAGE WORLDS

COLEÇÃO: SERIES E FILMES

AS REGRAS USADAS SÃO DO SISTEMA DE RPG SAVAGE WORLDS 2ª EDIÇÃO BRASILEIRA TRADUZIDO PELA EDITORA RETROPUNK [<https://retropunk.com.br/editora/>].

- **Livros sugeridos:** Módulo Básico 2ed Brasileira, Compendio de Sci-Fi e Compendio de Super Poderes.
- **Livros suplementares:** Weird Wars, Interface Zero, High-Space, Seven Worlds e Savage Force (Fanmade).
- **Totalmente em Portugues BR – versão 1.0**

Aviso Legal: O conteúdo deste Netbook é para uso exclusivo dos bons momentos de diversão e não deve ser vendido, alugado ou usado para qualquer empreendimento comercial de qualquer maneira ou forma. Este jogo é criado por um fã de Series, de RPGs, de Savage Worlds e de uma boa diversão com amigos.

Esse Cenário foi inspirado na série The Mandalorian e nas series de animação Star Wars Guerra dos Clones e Star Wars Rebels, além do Universo expandido, o Star Wars Insider e do antigo RPG de Star Wars da WEG.



Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponível mundialmente pelo Pinnacle Entertainment Group (www.peginc.com) e no Brasil pela RetroPunk Publicações (www.retropunk.net). Savage Worlds e todas as suas logotipos e marcas associadas são de propriedade do Pinnacle Entertainment Group. Utilizadas com permissão. Um Pinnacle e um RetroPunk não apresentam nenhuma demonstração ou garantia de qualidade, viabilidade ou adequação em relação a este produto.

As imagens aqui utilizadas são apenas para caráter ilustrativo e seus direitos pertencem a seus respectivos autores.

Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka



Por Leandro Jardim, o Pensonalta – Boka

RESOL'NARE

Ser um mandaloriano não significa nascer no planeta Mandalore.
É um modo de vida, um código e um ideal.
Isso é incorporado pelas Seis Ações.

Essas regras definem se você é mandaloriano:

- 1 - Vestir/manter a Armadura*
- 2 - Falar mando'a*
- 3 - Defender a si mesmo e a sua família*
- 4 - Criar os filhos como Mandalorianos*
- 5 - Contribuir para o bem estar do clã*
- 6 - Quando chamado às armas pelo Mandalore, atender seu chamado.*

Ba'jur bal beskar'gam, Ara'nov, aliit, Mando'a bal Mand'alor - Um mih vencuyan.

(Educação e Armadura, Autodefesa, Nossa tribo, Nossa língua e nosso líder - Tudo nos ajuda a sobreviver.)



OS CÂNONES DE HONRA

Composto por 4 facetas simples da vida: Força, Honra, Lealdade e Morte.

Para os mandalorianos, a honra é muito importante.

A honra foi conquistada pela luta, independentemente das probabilidades ou da situação, uma vez iniciada a batalha, a vitória traria honra, e enquanto a derrota não era desejável, mesmo lutar e perder dava honra aos derrotados, pelo menos pelo que eles agiam e lutavam, assim é mais honroso morrer lutando do que sobreviver por meios desonrosos.

Igualmente importante para a honra era a lealdade ao clã.

Um Mandaloriano era obrigado a lutar não apenas por seu Mand'alor, mas também por seu poder pessoal.

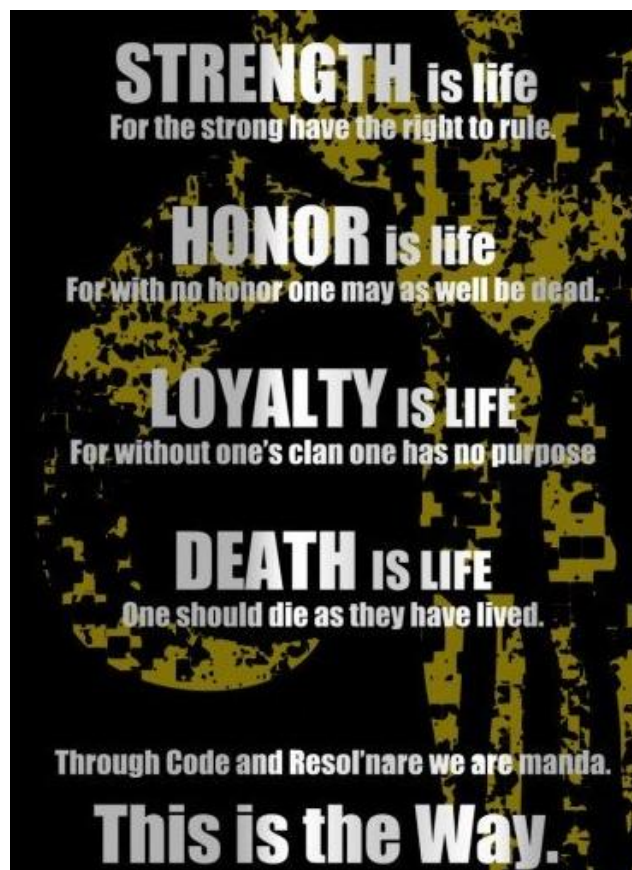
Todo mundo morre, mas o que importava para o guerreiro mandaloriano era *como* uma pessoa morre.

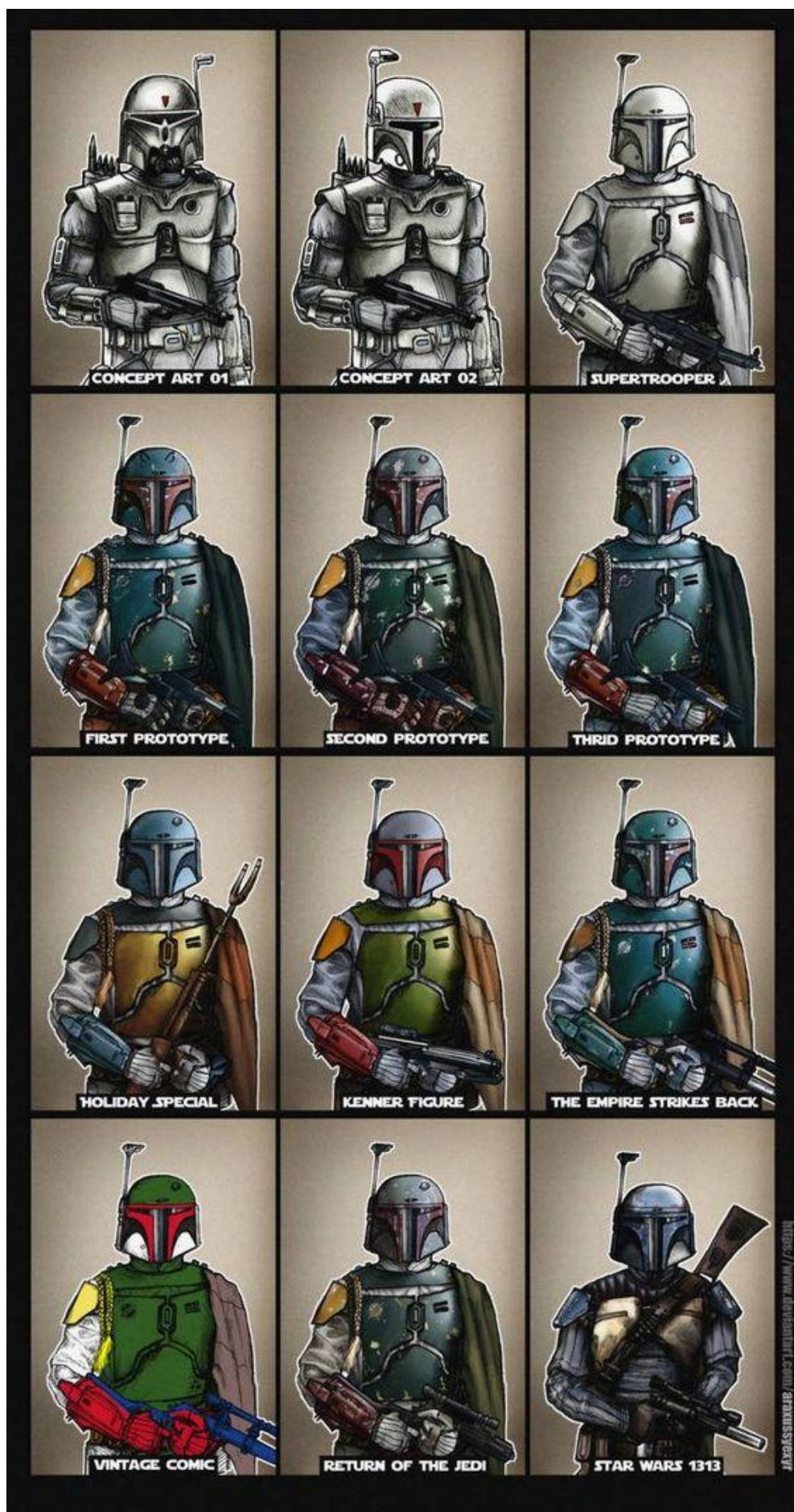
Força é vida, pois os fortes têm o direito de governar.

Honra é vida, pois sem honra é o mesmo que estar morto.

Lealdade é vida, pois sem o clã não se tem propósito.

A morte é vida, deve-se morrer como se viveu.





Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka

OS MANDALORIANOS RPG - *Sumário*

	Página		Página
1 – Quem são os Mandalorianos	12	Bio-Cubos ou Bio-Domos	30
Resumo	12	Planeta Mandalore	33
História	12	História do Planeta	33
O Povo Mandaloriano	13	Governos	33
Combate, Equipamentos e Arte	13	A cidade de Sundari	34
As Cruzadas Mandalorianas e a Expansão Inicial	15	A cidade de Ronion	36
Guerra contra o Jedi (Guerra Mandalorian-Jedi)	15	Lua Corcordia	36
A Devastação de Mandalore (Cataclismo Mandaloriano)	16	Planeta Kalevala	37
Pacifismo	16	Estação Médica Kalevala	37
Ressurreição	17	Planeta Tracyn	38
Ocupação Imperial	17	Planeta Akaan	38
Pós Império	18	Planeta Nog	39
O Grande Expurgo	19	Planeta Mandallia	39
Os Fett	19	Planeta Bonagal e Planeta Shukut	40
Din Djarin, o Mandaloriano	21	Planeta Werda	40
Mandalorianos na Galáxia	23	Sistema Concord Dawn	41
Empresas	23	Sistema Phindar	41
MandalMotors	23	Sistema New Kleyman e o Planeta Krownest	42
Concordian Crescent Technologies	23	Sistema Harswee	42
Kalevala Spaceworks	23	Sistema Vorpa'ya	43
O Setor Mandaloriano	23	Sistema Ordo	43
Família, Clãs e Sangue	26	Sistema Zanbar	44
Manda – Religião dos Mandalorianos	27	Sistema Shogun	44
Língua e Escrita	27	Outros Sistemas e Planetas	45
Jogo Cubikahd	27	O Lendário Darksaber	46
O Código Mandaloriano	28	Armadura Mandaloriana (Beskar'gam ou pele de aço)	48
O Resol'nare ou Seis Ações	28	Armadura e Tradição	48
O Caminho (The Way)	28	Jetpack	48
O Círculo de Batalha	28	Design da Armadura	49
Artes Marciais e Combate Militar	29	Materiais da Armadura	51
Beijo Keldabe	29	Kama	54
Esporte Get'shuk	29	Capa Mandaloriana	54
Cânticos e Canções	29	Luvas Crushgaunts	55
Poesia Mandaloriana	29	Algemas Mandalorianas	55
Uniões e o Nó de casamento cerimonial	29	Flauta Bes'bev	55
Tradição Gai Bal Manda	29	Apito Mandaloriano	55
Foundling (Rejeitado)	29	Os Famosos Capacetes das Nite Owl	55
Impasse Mandaloriano	29	Ração Mandaloriana	55
Desafio Geroya be Haran	30	2 – Símbolos	56
Plantas de Mandalore	30	3 – Linha do Tempo de Star Wars	59
Comida Mandaloriana	30	4 – Grupos Mandalorianos	62
O Lendário Mitossauro	30	Death Watch (Vigília da Morte)	62
A Marca de Mir'shupur	30	Novos Mandalorianos	63

	Página		Página
Protetores Mandalorianos	64	Droids de Segurança Série KX	118
Esquadrão da Caveira	64	Droid Série IG-99	119
Os Protetores da Jornada	64	5 – Perícias	120
Resistência Mandaloriana	65	6 – Idiomas	121
A Tribo	66	7 – Complicações e Vantagens	122
5 – Outros Grupos Mandalorianos	68	Novas Complicações exclusivas de Mandalorianos	123
Rebeldes Mandalorianos	68	Ex-membro de Clã (Menor)	123
Super Commando Imperial	69	Ultimo de um Clã (Menor)	123
6 – Grupos Mandalorianos de outras Eras	71	Inimigo da Guilda de Caçadores (Maior)	123
Cruzados Mandalorianos (Mandalorian Crusaders)	71	Novas Vantagens	123
Neo-Cruzados Mandalorianos (Mandalorian Neo-Crusaders)	74	Caçador de Recompensa Veterano	123
7 – Os Clãs	79	Caçador de Recompensa Heroico	123
Clã Eldar	79	Mestre da Armadura Especialista	123
Clã Kryze	81	Mestre da Armadura Verdadeiro	123
Corujas Noturnas (Nite Owls)	83	Vontade Mandaloriana	123
Clã Rook	85	Predestinado	123
Clã Vizsla	87	Estilo de Luta Mandaloriano	124
Clã Wren	90	Estilo de Defesa Mandaloriana	124
Clã Saxon	94	Estilo de Ataque Mandaloriano	124
Clã de Din Djarin ou Clã Djarin	96	Prática de Precisão Mandaloriana	124
8 – Clãs do Cânone que não aparecem nas telinhas	98	Prática de Tiro Mandaloriano	124
Clã Awaud	98	Treinamento de Soldado	124
Clã Bralor	100	Forças Especiais	124
Clã Cadera	101	Sorte do Guerreiro	124
Clã Farr	102	Fanatismo do Guerreiro	124
Clã Gedyac	103	Coração de Guerreiro	125
Clã Itera	104	Destruidor de Blindados	125
Clã Kelborn	105	Destruidor de Blindados Aprimorado	125
Clã Ordo	106	Mestre da Cobertura	125
Clã Rodarch	107	Mestre da Cobertura Aprimorado	125
Clã Sornell	108	Mestre da Fenix	125
Clã Tenau	109	Irmão de Batalha	125
Clã Varad	110	Artilheiro Espacial	125
Unidades especiais do Clã Varad	111	Veículo Favorito	126
9 – Outros Clãs	112	Nave Favorita	126
10 – Casas Mandalorianas	112	Minha nave minhas regras	126
Criação de Personagem	113	Especialista em Sensores	126
1– Funções / Arquétipos / Conceitos	113	Piloto Agressivo	126
2– Atributos	113	Piloto Defensivo	126
3 – Modelo (Vantagem Especial): Mandaloriano	113	Piloto Escapista	126
Clãs Cânone das Séries	114	Need for Speed	126
Outros Clãs Cânone	114	Remendão Espacial	126
4– Raças	115	8 – Características Derivadas	127
Jogando com Droids	116	9 – Contatos e Conexões	127
Droid Legionário de Batalha Série BL	117	10- Equipamento e Recursos	128

	Página		Página
Materiais de Armaduras (metais e ligas)	128	Droid Piloto FA-4	150
Armadura Mandaloriana	129	Droid Piloto serie L3	150
Melhoramentos de Armaduras	130	Droid Policial de Espaçoporto	151
Capacete Mandaloriano	131	Droid Policial 501-Z	151
Melhoramentos de Capacete	131	Droid de Segurança da Nova República	152
Braçadeiras Mandalorianas (Vambraces)	132	Polícia dos Novos Mandalorianos	152
Tipos de Braçadeiras	132	Moff Pós Império	153
Módulos Extras	132	Flametrooper Imperial	153
Módulos Exclusivos	133	Senhor da Guerra Pós Império	154
Módulos Especiais	134	Stormtrooper de Senhor da Guerra	154
Mochila de Voo	134	Chefe Local da Guilda de Caçadores de Recompensas	155
Rocketpack	134	Ex-Soldado de Unidade Especial da Guerra Civil	155
Jetpack	134	Chefe do Crime Local	156
Armas	135	Mafioso Galáctico	156
Aperfeiçoamentos p/ armas de mão corpo-a-corpo	136	Engenheiro Ugnaught	157
Regra especial para Disruptores e Desintegradores (opcional)	138	Mecânico de Naves	157
Armas Especiais	138	Geneticista do Mercado Negro	158
E-Web Blaster de Repetição	138	Assassina Profissional	158
Escudos Mandalorianos	139	13 – Bestiário	159
Equipamento e Utilitários	139	Droid K-9 doméstico	159
Algemas Mandalorianas	139	Droid K-9 protetor	159
Prisão de Carbonita	139	Droid K-9 carregador	160
Prisão de Energia	139	Cão de Caça Corelliano	160
Apito Mandaloriano	139	Cão Akk	161
Ração Mandaloriana	139	Cão Akk gigante	161
Cinto de Utilidades Mandaloriana	139	Lobo Gigante de Lothal	162
11 – Novos Veículos	140	Anooba	162
Categorias de Veículos terrestres	140	Vulptices (singular: Vulptex)	163
Categoria de Veículos aéreos	140	Massiff	163
Categoria de Veículos voadores pessoais	141	Tookas	164
Categoria de Aeronaves e Espaçonaves	141	Pantera Corelliana de areia	164
Hiperdrive e Hiperespaço	141	Panteras Asharl	165
Tipos de Veículos	142	Fathiers	165
Balutar Moto Swoop	142	Strills	166
Speeder Policial classe Buirk'alor	142	Droid Basilisk	167
Caça Estelar classe Fang	143	14 – Ideias de Aventuras	168
Caça Estelar Transporte classe Kom'rk	143	15 – Personagens para Jogadores	168
Nave de Perseguição classe Lancer	144	Pistoleiro Mandaloriano	169
Transporte classe Aka'jor	144	Assassino Mandaloriano	171
Transporte classe Stathas	145	Atirador Mandaloriano	173
Agressor de Assalto Mando-Verpine	145	Tropa de Choque Mandaloriano	175
TIE Atacante	146	Guerreiro Droid Legionário	177
Caça Estelar Z-95 Headhunter	146	APÊNDICE 1	180
Nave de Patrulha Razor Crest	147	Frases da Série: O Mandaloriano	180
Nave de Execução classe Perseguidor	148	APÊNDICE 2	182
Caça de Ataque e Patrulha Firespray-31	148	A Armeira	182
12 – Novos Extras	150	APÊNDICE FINAL	184



OS MANDALORIANOS

1 – Quem são os Mandalorianos:

- Resumo:

Mandaloriano era um gentílico que se referia ao povo do planeta Mandalore.

Mandalorianos também viviam na lua de Mandalore, Concordia, Kalevala e no planeta Concord Dawn.

Os Mandalorianos tem um passado guerreiro, mas na altura das Guerras Clônicas, os ideais pacifistas do governo dos Novos Mandalorianos prevaleciam, liderados pela Duquesa Satine Kryze.

Isso levou a um conflito com o Olho da Morte, um grupo de Mandalorianos que queriam o retorno da cultura guerreira.

Depois da ascensão do Império Galáctico, o povo de Mandalore viveu sob o jugo do Império, enquanto outros Mandalorianos viviam em mundos como Concord Dawn ou espalhados pela galáxia.

Os Mandalorianos eram uma ordem marcial antiga composta por membros de várias espécies, todos ligados por uma cultura, credo e código comum.

Eles se originaram no planeta Mandalore na galáxia de Outer Rim e teve um papel particularmente único na história galáctica como guerreiros lendários contra os Jedi.

Do mundo natal, os Mandalorianos haviam florescido no Espaço Mandaloriano e na galáxia em geral, colonizando mundos como Kalevala, Krownest e Concord Dawn.

- História:

Mandalore tinha uma história amplamente marcial, mas desde a Guerra Civil Mandaloriana, o sentimento pacifista havia começado a emergir e, na época das Guerras Clônicas, os Mandalorianos haviam sido reformados sob o regime do Novo Mandaloriano, liderado pela duquesa Satine Kryze, da Casa Kryze. Sob seu governo, Mandalore permaneceu neutro e participou do Conselho de Sistemas Neutros como membro líder.

Apesar de décadas de paz duradouras, persistiram conflitos entre o governo da Nova Mandaloriana e facções como a Vigília da Morte (ou Vigilância da Morte ou Olho da Morte), que queriam que Mandalore retornasse aos costumes guerreiros do passado.

Esse conflito levou a outra guerra civil em 19 BBY que derrubou o regime dominante dos Novos Mandalorianos e restaurou os antigos Mandalorianos, mas o conflito culminou na ocupação de Mandalore pela República Galáctica e seu governo subsequente, o Império Galáctico.

Após a ascensão do Império, Bo-Katan Kryze tornou-se regente de Mandalore, mas depois que ela se recusou a seguir o imperador Sheev Palpatine, ela foi substituída por Gar Saxon, um super comando mandaloriano da Vigilância da Morte, que foi instalado como vice - rei sobre Mandalore, sua regra imposta pelos Super Comandos Imperiais.

Como em muitos mundos da galáxia, Mandalore foi oprimido pelo domínio imperial, com armas como o gerador de pulso de arco sendo desenvolvido para pacificar e reinar na civilização guerreira.

O clã Saxon acabou entrando em conflito com os Clã Kryze, Clã Wren e o ex-líder dos Protetores Mandalorianos, Fenn Rau.

Após a morte de Gar Saxon e seu irmão e sucessor, governador Tiber Saxon, e com o apoio da rebelião inicial, Bo-Katan Kryze reivindicou o sabre – escuro (Darksaber) e levou o título Mand'alor, unindo a resistência mandaloriana, quando outra guerra civil irrompeu em Mandalore. (parte da luta em toda a galáxia contra o Império).

Após a queda do Império e a ascensão da Nova República, alguns Mandalorianos se esconderam após o Grande Expurgo dos Mandalorianos pelo Império.

Um desses grupos foi chamado de "a Tribo", que se escondeu em um enclave no Nevarro, mas foram forçados a mudar depois abertamente defender um dos seus próprios.

A Tribo acabou por ser exterminada por um grupo remanescente imperial, mas alguns de seus membros sobreviveram.

- O Povo Mandaloriano:

Mandalorianos eram alguns dos guerreiros mais temidos da galáxia.

Como guerreiros orgulhosos, eles consideravam o combate à pedra angular de sua cultura, sua identidade e espírito individuais.

Os mandalorianos compartilham um forte código de honra que poderia ser invocado para resolver disputas com combate individual que terminariam com a morte de um oponente.

Essa afinidade e tradição para o combate único se estendia além da justiça, no entanto, como os Mandalorianos até procuraram o combate único simplesmente pela glória de lutar contra um grande oponente como um Cavaleiro Jedi, e até usados para resolver disputas de liderança.

No entanto, alguns na Casa Vizsla se recusaram a aceitar que não-mandalorianos como Darth Maul se tornassem governantes de Mandalore por meio de tais tradições.

O próprio Maul mandou o primeiro-ministro Almec mentir ao povo mandaloriano que Satine havia matado Vizsla.

O Darksaber foi apropriado pela Casa Vizsla como um símbolo de autoridade e liderança usado para unificar os Mandalorianos.

Assim como a língua Básica Galáctica, os Mandalorianos falavam Mando'a, cuja forma escrita também era conhecida como Mandaloriano.

A estrutura do clã Mandaloriano era como uma pirâmide, com o governante, ou Mand'alor, no topo e os Protetores aplicando seu governo.

Abaixo deles estavam às facções políticas conhecidas como Casas, compostas por clãs da família.

Um exemplo foi a Casa Vizsla, composta pelo Clã Vizsla e pelo Clã Wren.

Sob o governo da duquesa Satine Kryze e do governo da Nova Mandaloriana durante as Guerras Clônicas, os Mandalorianos rejeitaram principalmente seus costumes ancestrais marciais, mas mantiveram uma força policial e um serviço secreto, que usavam eletropoles e escudos.

Embora os Mandalorianos fossem geralmente distintamente humanos, alguns indivíduos não humanos podiam ser adotados no credo Mandaloriano.

Um desses indivíduos era um membro da espécie de Yoda, que foi introduzido como membro do clã de Din Djarin, na série de TV The Mandalorian.

- Combate, Equipamentos e Arte:

A armadura mandaloriana desenvolveu uma reputação lendária que era temida em toda a galáxia e era visualmente distinta com seus padrões de placas alveolares e viseiras ameaçadoras em forma de T.

Estava repleto de ferramentas anti-Jedi, como Jetpacks, botas magnetizadas, displays táticos e manoplas armadas, que continham armas e ferramentas projetadas para combater as habilidades dos Jedi.

Algumas dessas armas não apenas ajudaram no combate, mas também imitaram as habilidades dos Jedi, como seus repulsores sônicos no pulso.

Eles geralmente eram a favor das pistolas WESTAR-35 e Mochilas Z-6, que podem projetar mísseis.

A nave starfighter Mandaloriana arquetípica projeta foi chamada de Kom'rk Fighter Class.

Os guerreiros mandalorianos possuíam treinamento avançado em combate de suas muitas guerras anteriores à existência da República.

No entanto, não foi até seus conflitos com os Jedi que eles desenvolveram seu estilo de combate exclusivo.

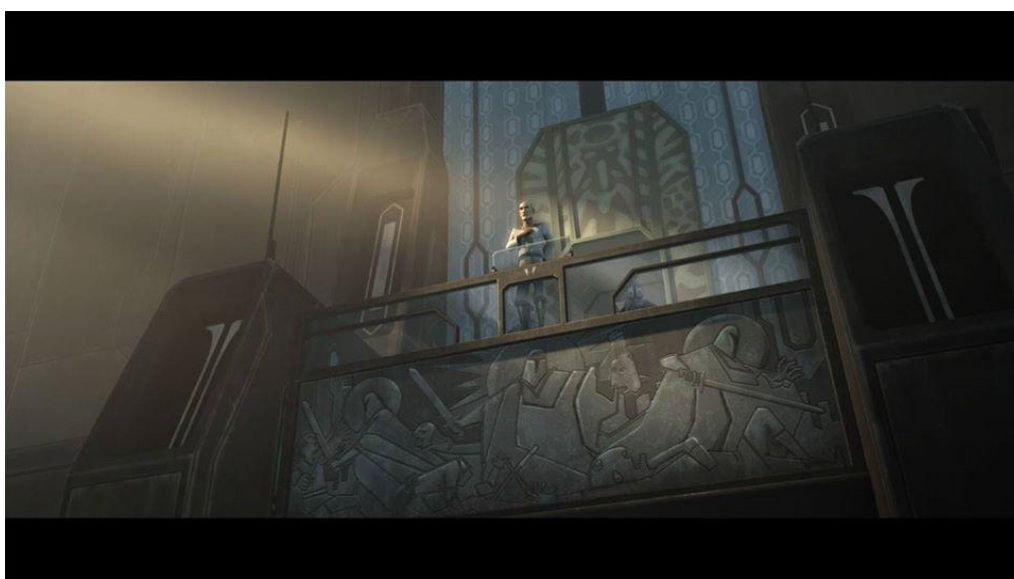
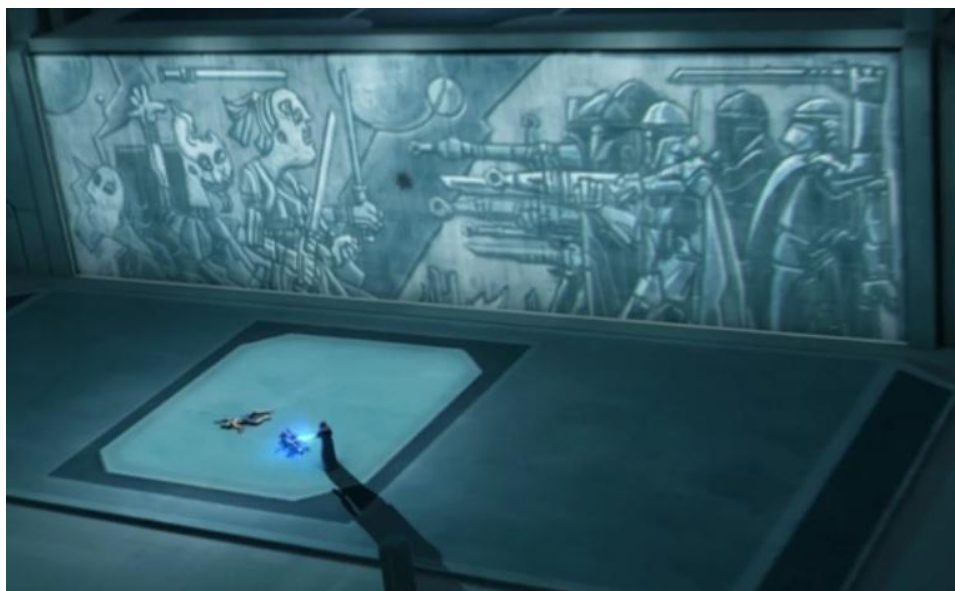
Esse estilo envolvia uma mistura de técnicas corpo a corpo, de longo alcance e improvisado, enquanto incorporava a tecnologia em suas manoplas vambres para surpreender um Cavaleiro Jedi em combate, permitindo que o Mandaloriano derrotassem os Jedi usuários da Força.

Os guerreiros mandalorianos continuaram a utilizar esse estilo de combate contra os Jedi por algum tempo, bem como contra outros oponentes.

O cubismo era um movimento artístico mandaloriano popular durante as Guerras Clônicas, embora depois das pinturas em conflito que retratavam a terrível guerra fossem usadas para promovê-la e glorificá-la.

Os mandalorianos geralmente tendiam a linhas angulares e hexagonais fortes, como formas de diamante e favo de mel, em sua arquitetura, veículos, roupas e até cortes de cabelo.

Sabine Wren, um membro Mandaloriana dos Espectros, era talentosa na arte do graffiti artístico que personalizou e pintou sua armadura. Uma estátua de Tarre Vizsla foi erguida em Mandalore e se tornou um símbolo da esperança e da história mandaloriana.



- As Cruzadas Mandalorianas e a Expansão Inicial:

Originária do planeta Mandalore na Orla Exterior, a história dos Mandalorianos era um dos guerreiros que se tornariam temidos por toda a galáxia, ganhando a reputação de mercenários e caçadores de recompensas. Eles também eram conhecidos por montar Mythossauros.

Mesmo antes da formação da República Velha, a guerra dominava seu modo de vida.

Essa vida de guerra acabou se transformando em sonhos de expansão, e um grupo de guerreiros mandalorianos conhecidos como cruzados começaram a travar guerra contra outras pessoas para conquistar seus mundos.

Vestindo armaduras e empunhando espadas, os cruzados assolam muitos mundos durante suas guerras. Os cruzados conquistaram vários mundos e sistemas para além do seu próprio, entre eles os planetas do Krownest e Concord Dawn.

Este mundo teve as cicatrizes de cem guerras, já que quase um terço de sua massa planetária foi fraturada e reduzida a escombros espaciais.

Essas conquistas iniciais permaneceram parte do setor de Mandalore durante os últimos anos da República Galáctica e no reinado do Império Galáctico.

Eventualmente, a expansão dos cruzados se espalhou para a Margem Interna, onde devastaram o planeta Ubduria por desprezo pelos ubdurianos nativos, que eles consideravam covardes desonrosos.

- Guerra contra o Jedi (Guerra Mandalorian-Jedi):

A expansão dos cruzados Mandalorianos acabou por colocá-los em conflito com a Ordem Jedi e a Antiga República que eles protegiam.

Seus primeiros confrontos com os Cavaleiros Jedi pegaram os Mandalorianos de surpresa: o uso da Força e dos poderes que isso lhes concedeu foi um desafio que eles nunca haviam visto antes.

No entanto, a natureza orgulhosa dos mandalorianos não permitiria que essa desvantagem permanecesse, e os avançados tecnológicos começaram a criar maneiras de superar os poderes dos enigmáticos Jedi.

O resultado foi um grande avanço no desenvolvimento da tecnologia Mandalorian, especificamente de seu arsenal e sua armadura infame.

Eles também desenvolveram um estilo de luta que combinou todo o seu arsenal e habilidades para lhes permitir neutralizar as habilidades sobrenaturais dos Jedi.

Com essas novas tecnologias, os Mandalorianos começaram a ganhar sua parte de conflitos com os Jedi, e seus guerreiros ganharam a reputação de serem capazes de enfrentar e derrotar os Cavaleiros Jedi.

O conflito de gerações garantiu uma inimizade que durou várias guerras e foi lembrada pela galáxia mais ampla, mesmo milênios depois, durante as Guerras Clônicas.

Esses confrontos entre os Mandalorianos e a Ordem Jedi tornaram-se imortalizados através de murais cubistas exibidos na cidade de Sundari, capital de Mandalore, e na lua Concordia.

Apesar de seus embates quase contínuos, os Mandalorianos e os Jedi nem sempre estavam em conflito.

O exemplo mais importante disso foi quando Tarre Vizsla, nascido em Mandalorian, membro da poderosa House Vizsla, foi introduzido na Ordem Jedi quando criança.

Fiel à sua natureza mandalorian, Vizsla se distinguiu de seus colegas Jedi criando um sabre de luz único: o Darksaber (Sabre Negro).

Em algum momento de sua vida, Tarre Vizsla se tornou o Mand'alor, o único governante de Mandalore e uma figura reverenciada entre seu povo.

Após sua morte, os Jedi recuperaram o Darksaber e o devolveram ao Templo Jedi em Coruscant.

Mandalorianos mais tarde o honraram construindo uma grande estátua dele em Mandalore para consolidar seu legado.

Durante os últimos séculos da República Velha, os Mandalorianos atingiram o cerne do poder de seus inimigos: membros da Casa Vizsla se infiltraram no Templo Jedi em Coruscant e roubaram o Sabre de Tarre Vizsla.

Eles usaram o sabre para conquistar a totalidade de Mandalore e uniram as diversas casas e clãs em todo o seu território.

- A Devastação de Mandalore (Cataclismo Mandaloriano):

Apesar da unidade que a Casa Vizsla trouxera para Mandalore, esse era o temperamento guerreiro dos mandalorianos que não durava.

Guerra constante e campanhas implacáveis de conquista devastaram Mandalore.

Senhores da guerra de vários clãs surgiram para combater os Jedi, mas também para lutar entre si.

A última grande luta entre os senhores da guerra Mandalorianos e os Jedi ocorreu em Mandalore e causou um evento cataclísmico que devastou o planeta, queimando grande parte de sua superfície em um deserto branco sem vida.

Este evento terminou a guerra entre os Mandalorianos e os Jedi, bem como os sonhos de expansão dos Mandalorianos.

Como resultado da devastação de seu planeta natal, um grande foco na reconstrução ocupou os guerreiros por um tempo; as condições inabitáveis da superfície de Mandalore os forçaram a se adaptar, exatamente como haviam se adaptado ao uso da força pelos Jedi.

Em vez de abandonar Mandalore, eles construíram cúpulas seladas, como a capital de Sundari.

Outros clãs Mandalorianos escolheram se estabelecer em mundos do setor Mandalore, como Clã Wren no planeta nevado de Krownest, enquanto os Protetores estabeleceram uma base na lua de Concord Dawn.

Como os Jedi vitoriosos ajudaram a estabelecer a nova República Galáctica como o governo galáctico dominante, os Mandalorianos permaneceram isolados em seu setor, seus modos de guerreiro e desejo de conquista ainda vivos, embora eventualmente caíssem em conflito civil.

- Pacifismo:

Nos anos anteriores à invasão de Naboo, um novo conflito eclodiu entre o povo Mandaloriano: a Guerra Civil Mandaloriana.

A guerra foi travada entre ideais concorrentes na sociedade Mandaloriana, incluindo aqueles que desejavam ver Mandalore retornar ao seu passado guerreiro e os Novos Mandalorianos, liderados por Satine Kryze.

Também estavam envolvidos os Protectors of Concord Dawn, um grupo de elite de guerreiros que juraram defender o sistema Concord Dawn.

No final da guerra civil, Satine Kryze governou como a duquesa de Mandalore, e os clãs guerreiros foram exilados em Concordia.

Satine gradualmente reconstruiu os danos causados pela guerra.

O número considerável de mortes deixou Satine com um ódio feroz à violência, e ela se tornou uma pacifista firme.

Ela reformou o modo de vida mandaloriano.

Ela também estabeleceu um Conselho Governante que tinha vários Ministros e um gabinete liderado por um Primeiro Ministro.

Na época das Guerras Clônicas, a posição era ocupada por Almec.

Sob seu governo, Mandalore prosperou e se transformou em uma sociedade moderna e pacífica.

Esse novo governo também acabou se juntando à República Galáctica.

Quando as Guerras Clônicas eclodiram entre a República e a Confederação de Sistemas Independentes, Satine garantiu que Mandalore fosse neutro e continuasse a prosperar.

Ela então se tornou líder do Conselho de Sistemas Neutros, um conglomerado do Senado Galáctico de 1.500 sistemas estelares que desejavam ficar de fora do conflito.



- Ressurreição:

Desconhecido para os Novos Mandalorianos, durante as Guerras Clônicas, o governador de Concordian Pre Vizsla reviveu a cultura Mandaloriana como a Vigília da Morte, e começou a cometer atos terroristas em Mandalore, num cruzador da República, e em Kalevala.

Vizsla desejava restaurar a herança guerreira dos Mandalorianos e conspirou com o conde Dooku, da Confederação dos Sistemas Independentes.

Vizsla esperava que a República acreditasse que uma intervenção era necessária, para que a Patrulha da Morte pudesse combater sua invasão e ser saudada pelos Mandalorianos como heróis.

No entanto, a conspiração falhou, e o Senado Galáctico rejeitou a Resolução de Defesa Mandalore.

O Death Watch fugiu para se tornar mercenário, aliando-se primeiro ao senador separatista Lux Bonteri para planejar a queda de Dookan, e depois ao Shadow Collective, do Sith Lord Darth Maul, para reconquistar o apoio do povo de Mandalore.

No entanto, depois que Vizsla traiu Maul, Maul o matou e se tornou o líder da Vigília da Morte, levando Bo-Katan Kryze para se rebelar contra ele.

O mestre Jedi Obi-Wan Kenobi investigou o golpe, mas foi capturado e Maul matou Satine para se vingar. Kenobi escapou e voltou para informar a República Galáctica.

Enquanto isso, o Chanceler Supremo Sheev Palpatine, secretamente o Lorde das Trevas dos Sith Darth Sidious, capturou Maul e o aprisionou no Spire em Stygeon Prime.

Os supercomandos mandalorianos de Maul provaram ser leais e o libertaram, mas, no entanto, o domínio de Maul sobre Mandalore entrou em colapso.

Após o cerco de Mandalore, Bo-Katan foi nomeado Regente de Mandalore.

Eventualmente, Kryze foi expulsa pelo clã Saxon quando ela se recusou a seguir o Imperador Palpatine, e o planeta foi finalmente ocupado pelo Império Galáctico.

Enquanto isso, os Protetores, que consideravam a Patrulha da Morte como traidores, ajudaram o Grande Exército da República no treinamento de soldados clones.

Skull Squadron, comandado por Fenn Rau, ajudou a República treinando pilotos de clone trooper e lutou na Terceira Batalha de Mygeeto.

- Ocupação Imperial:

Após a ocupação imperial de Mandalore, os Protetores de Rau estabeleceram uma base na terceira lua de Concord Dawn, sendo pagos pelo Império para proteger seu sistema em seu nome, enquanto outros mandalorianos sob a liderança de Gar Saxon, o vice-rei imperial de Mandalore, serviria no Exército Imperial como Super Commandos Imperial.

Em 2 BBY, Saxon e seus Super Comandos Imperiais exterminaram os Protetores Mandalorianos; como resultado, Rau decidiu se juntar à rebelião.

Mais tarde naquele ano, os Espectros, uma célula rebelde ao qual Sabine Wren encontrou o Darksaber em Dathomir depois que ela, Kanan Jarrus e Ezra Bridger travaram uma batalha contra Maul.

A pedido de Fenn Rau e dos líderes rebeldes Hera Syndulla e Jarrus, Sabine concordou em começar a treinar com o Darksaber para que ela pudesse reunir seu povo e uni-los para ajudar a rebelião.

Após o treinamento de Sabine, ela, Rau, Jarrus e Bridger voltaram a Krownest para a Fortaleza do Clã Wren.

Lá, Sabine tentou convencer o líder do clã e sua mãe, a condessa Ursa Wren, a se juntar à rebelião.

A princípio, Ursa decidiu entregar os Jedi ao vice-rei Saxon e seus super comandos militares em troca do sabre de negro poupando a filha.

Quando os Saxon a marcaram o Clã Wren como inimigos do Império, Ursa e seu filho Tristan lutaram contra os Saxons e os comandos ao lado de Rau e os Jedi.

Quando o Saxon tentou matar Ursa com o DarkSaber, Sabine pegou o sabre de luz de Bridger e lutou com Saxon.

Sabine conseguiu recuperar o Darksaber e subjugar Saxon.

Quando Saxon tentou atirar em Sabine, ele foi morto por Ursa.

Sua morte criou um vácuo de poder entre os mandalorianos.

Sabine então decidiu ficar para trás e ajudar sua mãe, o clã e Rau a encontrar o verdadeiro líder de Mandalore, a quem ela daria o Darksaber.

Logo depois, Bridger retornou a Krownest, tendo escapado da Batalha de Atollon, para pedir ajuda ao Clã Wren para os rebeldes contra o Grande Almirante Thrawn, que estava atacando a base rebelde de Atollon. Embora incapaz de enviar uma força total, devido às suas lutas atuais contra o clã Saxon, Ursa concordou em permitir que Sabine, Tristan e Rau liderassem vários voluntários e naves mandalorianas para acompanhar Ezra e Chopper de volta a Atollon.

O Gauntlet e vários caças Fang viajaram de volta a Atollon, onde destruíram a nave Interdictor que estava impedindo que os rebeldes escapassem.

Capazes de escapar, os rebeldes restantes fugiram do sistema, enquanto os Mandalorianos retornaram a Krownest.

Em 1 BBY, Clã Wren sob a liderança de Ursa e Sabine travaram um conflito em Mandalore contra o Clã Saxon e o Império.

Em algum momento da guerra civil mandaloriana, Sabine e seu irmão mais novo, Tristan, chegaram à estátua de Tarre Vizsla e descobriram que o Império havia construído um posto avançado situado nela.

Sabine e Tristan destruíram o posto avançado e restauraram a estátua ao seu estado original.

O clã Wren foi acompanhado por várias outras facções e clãs, incluindo o único Journeyman Protector Rau, o clã Kryze de Lady Bo-Katan, o clã Vizsla, o clã da Torre e o clã Eldar.

Sabine e Os Espectros da Aliança Rebelde Jarrus e Bridger também atacaram uma prisão Imperial na esperança de encontrar Alrich Wren, embora Alrich tenha sido movido.

Juntos, eles atacaram um comboio guardado pelos super comandos. Eles foram capazes de resgatar Alrich.

No entanto, os comandos e o Império implantaram um AT-DP armado com o protótipo de arma da Duquesa que desintegrou numerosos guerreiros dos Clãs Wren e Kryze.

Apenas Tristan e Ursa sobreviveram ao ataque.

Os sobreviventes então se reagruparam.

Sabine e Bo-Katan planejaram destruí-lo, esgueirando-se a bordo do Star Destroyer do governador Tiber Saxon, perto de Sundari, para expiar seu papel na criação da arma.

As forças mandalorianas e rebeldes combinadas conseguiram se infiltrar no Destruidor Estelar de Saxon.

Após uma escaramuça, eles destruíram a nave da Duquesa e do Saxon.

Após a batalha, Lady Bo-Katan assumiu o Darksaber e o manto de liderança sobre os clãs Mandalorianos.

Os Vizslas, Wrens, Kryzes, Rooks, Eldars e o único Journeyman Protector restante Rau juraram lealdade ao novo Mand'alor.

- Pós Império:

Em algum momento, alguns mandalorianos se esconderam, e acreditava-se que o povo mandaloriano tivesse perecido completamente.

Em 9 ABY, uma tribo estava escondida em um enclave em um Nevarro, um mundo nos confins da galáxia.

Um de seus membros era o caçador de recompensas Din Djarin. Houve um conflito interno, pois alguns membros não gostaram do Mandaloriano por fazer negócios com um remanescente imperial.

No entanto, quando os Mandalorianos se voltaram contra a Guilda dos Caçadores de Recompensas, a tribo saiu do esconderijo para proteger um deles.

No entanto, como resultado de uma luta aberta, a tribo foi forçada a realocar o esconderijo.

Apesar das tentativas da tribo de realocar o esconderijo, uma grande maioria deles foi morta pelo remanescente imperial de Gideon.

Uma armeira Mandaloriana estava entre os que sobreviveram, e especulou-se que outros escaparam de Nevarro.

Mais tarde, o Armeiro estabeleceu o clã de Din Djarin, que consistia em Djarin e "a Criança", um membro infantil da espécie de Yoda.



O Grande Expurgo

Foi um evento em que o Império Galáctico entrou em conflito com os Mandalorianos.

O evento resultou no Império reunindo beskar e matando a maioria do povo Mandaloriano, forçando a Tribo a operar em segredo.

Foi durante esse período que Beskar Mandaloriano (metal Beskar ou aço Mandaloriano) foi reunido, e foi lançado nas fundições imperiais como espólios do expurgo enquanto a maioria dos mandalorianos era morta. O evento levou o grupo Mandaloriano conhecido como Tribo a operar em segredo após a queda do Império em 5 ABY.

No seriado The Mandalorian há diversas citações sobre o Grande Expurgo, depois que o Mandaloriano concluiu o trabalho e deu a recompensa ao remanescente imperial, ele foi totalmente pago com o restante dos beskar.

Quando o Mandaloriano trouxe o camtono (caixa de transporte) de beskar de volta ao enclave para dar a Armeira, capturou a atenção dos outros guerreiros Mandalorianos.

Lá, Paz Vizla confrontou a Armeira e o Mandaloriano, e falou sobre como o beskar foi lançado em uma fundição imperial, e relembrou como o Grande Expurgo foi à razão pela qual a Tribo estava operando em segredo como ratos de areia.

A Armeira rebateu que o segredo deles era a sobrevivência e a força deles, para os quais Vizla disse que eles eram fortes e que agora eram forçados a ir além do solo, um de cada vez.

Vizla voltou sua atenção para os mandalorianos e continuou a dizer que o Império destruiu seu mundo e que os mandalorianos estavam em cooperação com eles.

Vizla atacou o Mandaloriano, embora o confronto tenha sido neutralizado pela Armeira.

Enquanto o Mandaloriano estava em uma missão para resgatar um prisioneiro com uma equipe de mercenários, o Devaroniano Burg questionou por que ele fazia parte da equipe, ao qual o colega mercenário Mayfeld respondeu que os Mandalorianos eram os guerreiros mais fortes da galáxia.

Burg então perguntou por que todos eles haviam morrido.

O Grande Expurgo foi mencionado pela primeira vez no Capítulo 1 da série de televisão Disney + de 2019 The Mandalorian, que foi ao ar em 12 de novembro de 2019.

Os Fett

Jango Fett e Boba Fett ficaram famosos por seres os melhores caçadores de recompensas, cada um em sua época, e outro ícone que os marcou foi o uso da Armadura Mandaloriana e até armas Mandalorianas.

Embora Jango usasse armadura Mandaloriana e tivesse nascido na lua Mandaloriana Concord Dawn, o primeiro ministro da facção pacifista dos Novos Mandalorianos chamada Almec afirmou que Jango não era um Mandaloriano verdadeiro, mas apenas um caçador de recompensas comum.

No entanto, esta alegação pode ser contestada devido às circunstâncias em que foi apresentada, pois rumores diziam que ele poderia ter sido expulso, a acusação de Almec em relação a Jango poderia ter sido interpretada como uma recusa em reconhecê-lo como um mandaloriano, de toda forma no Cânone Jango Fett e seu filho/clone Boba Fett não estão até o momento sendo considerados Mandalorianos.

No folclore de Star Wars Legends Jango Fett era um mandaloriano com história de envolvimento na política e eventos dos Mandalorianos, mas a história do Legends é bem diferente do Cânone oficial.

No artigo "Creating Mandalore" no DVD de The Clone Wars: Season Two, no entanto, o diretor da série Dave Filoni explicou que, de acordo com George Lucas, os Fetts não eram mandalorianos.

Após a criação do novo cânone oficial de Guerra nas Estrelas, Pablo Hidalgo, do Lucasfilm Story Group, reafirmou que os Fetts não são mandalorianos, embora possam alegar ser.

Além disso, Matt Martin, da Lucasfilm, afirmou, ao responder a uma pergunta de fãs no Twitter, que Boba Fett não poderia ser um mandaloriano, pois ele é um clone de Jango.



Din Djarin, o Mandaloriano

Também chamado de Mando era um homem Mandaloriano humano que trabalhou como caçador de recompensas durante a Era da Nova República.

Com sua armadura Mandaloriana e seu distinto capacete beskar, Djarin era bem equipado e enigmático - um estranho cujo passado estava envolto em mistério para os outros.

Quando criança, Din Djarin foi pego no fogo cruzado de um ataque de droids de batalha separatistas em algum momento durante a Queda da República.

Enquanto os dróides mataram o povo de sua cidade natal, sua mãe e pai o esconderam embaixo de uma escotilha, antes de serem mortos por uma explosão logo depois.

A escotilha foi aberta por um super dróide de batalha B2, que tentou atirar na criança.

Antes que pudesse, no entanto, o dróide de batalha foi destruído por um guerreiro mandaloriano da Guarda da Morte.

À medida que mais guerreiros da Guarda da Morte chegaram e lutaram com os dróides restantes, o guerreiro voou para longe usando seu jetpack enquanto carregava Djarin, resgatando-o.

Órfão e criado como Foundling (rejeitado, termo usado para descrever um tipo de Mandaloriano que não nasceu Mandaloriano, mas adotou sua cultura), ele foi treinado para se tornar um guerreiro Mandaloriano e, eventualmente, ingressou na Tribo, que operava em Nevarro.

Djarin ficou endurecido pela batalha, um homem de poucas palavras e um formidável mercenário em uma galáxia cada vez mais perigosa.

Após a queda do Império Galáctico, Djarin fez seu nome como membro da Guilda dos Caçadores de Recompensas, coletando recompensas enquanto viajava pelos Territórios da Orla Exterior da galáxia - longe da autoridade da Nova República - em sua nave pessoal, a Crista da Navalha (Razor Crest).

Por volta de 9 ABY, Djarin foi contratado em Nevarro por um cliente de uma facção remanescente imperial, que ofereceu uma recompensa substancial pela aquisição de um ativo localizado no mundo Arvala-7.

Durante sua missão em Arvala-7, ele conheceu um Ugnaught chamado Kuiil, que o guiou para a localização do ativo.

No caminho para o ativo, Djarin encontrou um caçador de recompensas droid, o IG-11, e os dois entraram no prédio no complexo, guardado por mercenários onde o ativo era mantido.

Ao ver o próprio ativo, eles descobriram que era de fato uma criança sensível à Força que pertencia à mesma espécie que o Grão-Mestre Jedi Yoda.

Djarin atirou no IG-11, que estava prestes a matar Criança, e salvou o bebê, levando-o sob sua custódia.

Descobrindo a sensibilidade à Força da Criança durante seu tempo em Arvala-7, Djarin então levou a Criança de volta ao Cliente e recebeu sua recompensa.

No entanto, o guerreiro mandaloriano já havia começado a formar um vínculo com a criança.

Sentindo remorso por sujeitar a Criança a um destino cruel, Djarin entrou na instalação onde a Criança era mantida e o resgatou dos Imperiais estacionados ali, e depois afastou os caçadores da Guilda com a ajuda da Tribo.

Os dois continuariam embarcando em várias aventuras ao redor da galáxia, formando um vínculo estreito, incluindo um encontro com a ex- soldado rebelde Carasynthia Dune (Cara Dune), um trabalho em Tatooine e um confronto com um grupo de mercenários.

Mais tarde, Djarin foi contatado pelo agente da Guilda, Greef Karga, que desejava fazer as pazes por suas ações durante o resgate da Criança.

O agente da Guilda se ofereceu para trabalhar com o Mandaloriano para expulsar os Imperiais, que assumiram o controle da cidade de Nevarro, em troca de deixar a recompensa pela Criança.

Djarin reuniu seus aliados - Dune, Kuiil e um IG-11 reprogramado - e se encontrou com Karga em Nevarro.

Djarin e seus aliados entraram na cidade e lutaram contra os Imperiais liderados por Moff Gideon, depois se retirando para o enclave da Tribo depois de enfrentar forte oposição.

A Armeira dentro do esconderijo encarregou Djarin de devolver a Criança ao seu povo e declarou a criação de seu próprio clã.

Depois de lidar com Gideon e seus imperiais remanescentes, Djarin deixou o planeta com o bebê e começou sua busca pela espécie da Criança.



-> **Mandalorianos na Galáxia:**

A armadura mandaloriana atingiu o medo nos corações de muitos em toda a galáxia.

O caçador de Trandoshan Garnac manteve um capacete Mandaloriano Neo-Crusader como troféu, enquanto os caçadores de recompensas Jango Fett e Boba Fett usavam armaduras Mandalorianas, mantendo a memória dos Mandalorianos vivos durante a Guerra Civil Galáctica.

A armadura de Jango inspirou aqueles dos soldados clonados dele, começando uma linhagem de design que continuou até os stormtroopers da Primeira Ordem.

Vários banners de Guerra Mandalorianas decoravam a entrada de Maz Kanata's castelo no planeta Takodana.

-> **Empresas:**

- **MandalMotors** - era uma empresa e fabrica de veículos que produziu o Aka'jor-class shuttle, Buirk'alor-class speeder, Fang fighter, Kom'rk-class fighter, e a Lancer-class pursuit craft.

- **Concordian Crescent Technologies** - era uma empresa que produzia armas, incluindo a pistola blaster WESTAR-35. Durante as Guerras Clônicas, seu produto era popular no planeta Mandalore, onde era usado por membros do grupo Death Watch e pela Guarda Mandaloriana.

Cerca de cinco anos antes da Batalha de Yavin, a Mandaloriana Sabine Wren usou um par de WESTAR-35 da empresa enquanto lutava contra o Império Galáctico no planeta Lothal.

Eles também produziram um par de acessórios Pistolas WESTAR-34 para o caçador de recompensas Jango Fett, que as usaram no período que antecedeu o início das Guerras Clônicas.

- **Kalevala Spaceworks** - foi uma empresa que produziu o exclusivo modelo starliner Coronet, usado pela duquesa Satine Kryze, governante do planeta Mandalore e líder dos Novos Mandalorianos.

A nave estelar foi usada durante as Guerras Clônicas e serviu de testemunho da riqueza e da engenharia mandaloriana.

-> **O Setor Mandaloriano:**

O Setor Mandalore, também conhecido como Espaço Mandaloriano foi um setor localizado na galáxia Outer Rim Territories que continha cerca de mil mundos que eram neutros e não parte da República Galáctica.

Vários sistemas estelares, incluindo os sistemas Concord Dawn, Mandalore e Phindar, foram localizados no setor de Mandalore.

O setor estava em uma posição estratégica chave entre Coruscant e os Territórios da Orla Exterior, através do Caminho Hydian.

Isso a tornou uma área contestada em conflitos galácticos, como as Guerras Clônicas.



THE MANDALORIAN WARS

3976 to 3960 BBY



The Taris theater (3965 to 3963 BBY)

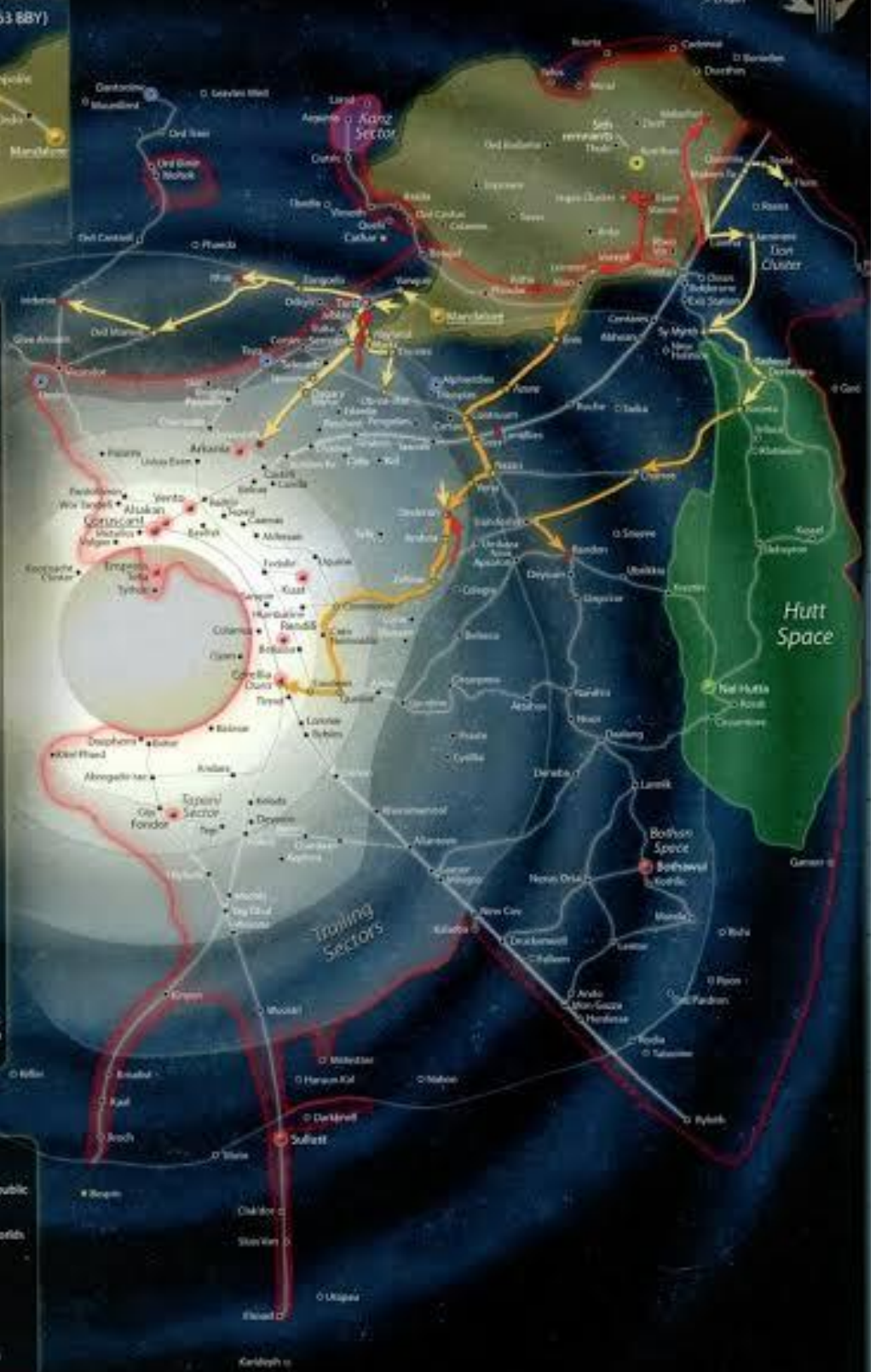


Timeline

- 3976 to 3965 BBY**
War in the Outer Rim
The Mandalorians conquer unaligned planets and devastate Cathar as carving out an empire mostly beyond Republic space.
- 3965 to 3964 BBY**
The Felia War (Taris theater)
Mandalorians and Republic forces fight the first skirmishes along the Republic border near Taris's resource worlds.
- 3964 to 3963 BBY**
In the Onslaught (Taris theater)
The Republic is caught off-guard as the Mandalorians break out of the Dulse Five stalemate and besiege Taris.
- 3963 BBY**
The Mandalorian Invasion
Mandalorian Neo-Crusaders invade the Galactic Republic along three corridors.
- 3962 BBY**
Mandalorian Triumph
The Mandalorians reach the Core Worlds at Duro. The Republic is on the verge of collapse.
- 3961 to 3960 BBY**
The Republic Counteroffensive
Under Pevan and Maltb, the Republic turns the tide, driving the Mandalorians back to a final defeat on Malachor.

Legend

- Area widely explored by the Republic (civilian galaxy)
- Capitals, shipyards and major worlds
- World with Jedi Academy
- World with Sith Academy
- Battle won by the Republic
- Battle won by the Mandalorians





-> Família, Clãs e Sangue:

Apesar a reputação de crueldade e belicistas, Mandalorianos estão orientados para a família. Longe de pessoas de fora, o vínculo em uma família Mandaloriana é incrivelmente amoroso e geralmente mais forte que o ferro sagrado. A adoção é bastante comum, a ponto de os órfãos serem bastante raros em muitos clãs.

Se os pais de um jovem Mandaloriano morressem, ele ou ela seria adotado por pessoas próximas ao falecido; até adultos também são adotados nos círculos imediatos de outras famílias.

Não há distinção entre uma criança adotada e uma criança nascida, pois ser pai é a maior honra que um Mandaloriano pode ter, e criar filhos para ser Mandaloriano é até um inquilino no **Resol'nare**.

Ser deserdado por uma criança, no entanto, é uma desonra extremamente grave; como pai falhou em seu dever de criar o filho.

Os forasteiros podem optar por se juntar aos mandalorianos, pois tornar-se um mandaloriano é, apesar de um desafio, aberto a todos, independentemente de raça ou sexo.

Com essa decisão, você optou por adotar um novo modo de vida livre de seu passado, raça, aligências e entrar em uma nova família ao lado de Mandalore e dos Clãs.

Pessoas de fora que já são adultos no momento do recrutamento costumam passar por treinamentos e lições cansativas; antes de concluir um teste para se tornar um membro pleno do clã.

Um Filho natural de Mandalore, nascido normalmente, é treinado por um período de cinco anos, de oito a treze anos pelos pais.

É então que eles são ensinados a lutar, caçar e sobreviver.

No final desta meia década cansativa de treinamento, eles completam um Verd'goten, um direito de passagem, ao passarem, seriam considerados adultos entre seus pares.

Outra característica importante é o tamanho de um clã.

Os clãs podem variar de algumas dezenas a milhares, de pequenas brigadas a exércitos; não importa o tamanho, é importante estar ciente de sua população.

Uma família com menos de oitenta que não recruta, se casa entre famílias ou mesmo tem uma taxa de natalidade mais alta que a taxa de mortalidade acabaria se tornando consanguínea dentro de algumas gerações.

É imperativo que um clã busque crescimento constante, ou pelo menos; um número saudável para substituir os que caíram.

Com tudo isso em mente, não é incomum os clãs se casarem e muitos não têm estigma contra homossexuais ou outros tipos de casais que não podem produzir filhos; embora seja importante manter um crescimento alto, a família é mais do que sangue.

A estrutura do estilo de vida dos mandalorianos é bastante singular. Todo mandaloriano é treinado para lutar, já que muitas vezes é necessário lutar para defender e honrar seu clã.

Muitos aceitam negócios de não combatentes se não puderem servir ou se estiverem fora do campo de batalha.

Como outras culturas, os mandalorianos têm lojistas, barmen e outros artesãos profissionais.

O posto e a liderança não se baseiam em quem os pais são como nas monarquias, mas não são eleitos como seria nas eleições da República.

A liderança de um clã e o papel de Mandalore são determinados por quem é mais digno, às vezes derrotando o líder atual em uma luta até a morte ou provando-se à altura da tarefa e sendo nomeado o próximo líder.

O ônus da liderança é determinado pela ação entre os guerreiros.

Não há muito para as fileiras oficiais, pois nos assuntos militares e civis é **Mandalore** que comanda.

Aqueles que servem sob Mandalore são os **Mestres de Ralis**, cuja tarefa é reunir os clãs por uma causa e/ou batalha.

O líder de um Clã é um **Alor**, ou **Chefe**.

Os clãs podem ser organizados como uma unidade militar, com **tenentes, sargentos e capitães**.

Muitos clãs adotam uma abordagem mais tradicional, permitindo que os anciãos e Alor os liderem.

-> Manda – Religião dos Mandalorianos:

O manda era um conceito espiritual e filosófico na religião mandaloriana.

Entre os vivos, manda se referia a um estado de ser, em que um mandaloriano alcançara uma unidade filosófica de mente, corpo e espírito.

Além disso, o manda poderia se referir à alma coletiva do povo Mandaloriano, com Mandalorianos passando para o Manda após sua morte.

Diferindo da crença dos antigos mandalorianos em uma vida após a morte literal, o manda metafísico foi melhor descrito como uma superalma, um estado coletivo de ser para todas as almas mandalorianas após a morte.

Para fazer parte disso, era necessário que um mandaloriano não apenas entendesse sua cultura como definida pelos **Resol'nare**, mas realmente vivesse seus ideais em suas vidas.

Mandalorianos que não vivem pela Resol'nare foram considerados dar'manda - sem alma, alguém que era ignorante de sua herança e, portanto, não tinha lugar na vida após a morte Mandaloriana.

O estado de ser dar'manda foi considerado um destino pior que a morte na comunidade mandaloriana.

A crença mandaloriana na vida após a morte coletiva dos manda teve uma influência notável em suas práticas funerárias.

Embora os Mandalorianos tipicamente preferissem a cremação, ao enterrar os mortos em grande número, Mandalorianos cavavam grandes covas coletivas nas quais repousavam seus mortos.

Embora muitas espécies considerassem horrível a perspectiva de valas comuns sem marcação, os mandalorianos acreditavam que o corpo era apenas uma ferramenta para realizar ações e transmitir conhecimentos, e uma vez que a alma foi à manda, o que aconteceu com o corpo foi irrelevante.

Enterrar seu povo em valas comuns espelhava a consciência coletiva que todos os mandalorianos acreditavam compartilhar da manda após a morte.

-> Língua e Escrita:

Mandaloriano era a forma escrita de **Mando'a**, a língua falada do povo Mandaloriano.

A grande maioria dos Mandalorianos também conhecem o Básico Galáctico e mais 1 ou 2 outras línguas.

												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			

-> Jogo Cubikahd:

Cubikahd - ou co'bikad, dependendo do dialeto - era um jogo mandaloriano jogado com hologramas.

Cada jogador recebe quatro facas, que eles moveriam para várias posições na face de um cubo, com a intenção de capturar as peças de seu oponente.

Fenn Rau, o líder dos Protetores Mandalorianos jogou cubikahd com a rebelde Mandaloriana Sabine Wren. Ele observou que a habilidade dela com o jogo estava enferrujada desde que ela deixara Mandalore.

-> O Código Mandaloriano:

Era um código seguido pelos guerreiros Mandalorianos tradicionais que podiam ser invocados para resolver disputas por meio de um combate individual.

Sabine Wren usou o código para desafiar Fenn Rau a um duelo depois que o Protetor machucou Hera Syndulla em uma batalha sobre Concord Dawn.

A noção de um código Mandaloriano era muito comum em Star Wars Legends, com vários exemplos, como os **Cânones de Honra, Resol'nare** e **Supercommando Codex**, estabelecidos como tendo sido introduzidos ao longo dos séculos da história Mandaloriana.

-> O Resol'nare ou Seis Ações:

Quando traduzido de Mando'a para o Padrão Básico Galáctico, eram os princípios centrais da vida Mandaloriana.

Eles consistiam em usar armadura, falar a língua, defender a si mesmo e a família, criar seus filhos como mandalorianos, contribuir para o bem-estar do clã e, quando chamados pelos mand'alor, reunir-se com a causa deles.

A tradição ditava que qualquer pessoa que desejasse ser considerada mandaloriana deveria seguir essas diretrizes e viver essas ações diariamente.

Mandalorianos que não seguiram os **Resol'nare** foram considerados dar'manda - alguém que ignorava sua herança mandaloriana e desprovido de sua alma mandaloriana.

O status de dar'manda era amplamente temido na sociedade mandaloriana, devido à crença de que eles eram sem alma e não tinham lugar na Manda, a vida após a morte mandaloriana.

Antes e durante as Guerras Mandalorianas, todo e qualquer não Mandaloriano era considerado dar'manda e sem alma desde o nascimento, até que se juntaram aos Mandalorianos e viveram pelos Resol'nare.

Grupos de indivíduos capturados costumavam serem introduzidos à força na cultura mandaloriana e obrigados a jurar pelos resolutos com ou sem seu consentimento sob a ameaça de morte.

Tal fanatismo desapareceu com o tempo, quando os mandalorianos se tornaram uma sociedade menos religiosa e mais secular.

As jovens crianças mandalorianas aprenderam uma rima para ajudá-las a aprender os princípios dos **Resol'nare**, e seus pais explicariam o significado cultural de cada princípio à medida que cresciam.

-> O Caminho (The Way):

O Caminho do Mandalore era uma espécie de filosofia / religião seguida por alguns membros da cultura Mandaloriana, também chamado de "**A Doutrina**" quando junto ao **Resol'nare**.

Envolveria, a honra, a proteção de colegas Mandalorianos e o uso de capacete o tempo todo.

O Caminho afirma que, se um Mandaloriano removia o capacete na frente de outro ser vivo, não era mais permitido usá-lo, havia algumas outras regras na Doutrina envolvendo adoção e responsabilidades.

Mandalorianos que aderem ao Caminho declaram "**Este é o Caminho**" (This is the Way) ao seguir seus ideais, também pode ser entendido como "**Como deve ser**".

-> O Círculo de Batalha:

Era uma área em que os Mandalorianos se envolviam em duelos e aprimoravam suas habilidades de combate em batalhas simuladas.

Regras:

- 1- nenhum golpe mortal era permitido.
- 2- nenhum dos combatentes teve permissão para deixar o Círculo de Batalha.
- 3- as únicas armas permitidas foram às escolhidas pelo combatente que teve mais honra. Isso pode variar de combate desarmado a vibroblades.
- 4- para desafiar o campeão ou ex-campeões do Círculo de Batalha, era preciso à recomendação de quem já foi campeão em determinado momento.

-> Artes Marciais e Combate Militar:

Mandalorianos são versados em combate corpo-a-corpo desarmado e armado num estilo milenar que pode ser chamado de Estilo Mandaloriano, esse estilo de artes marciais é muito antigo e eficiente, com técnicas variadas desde o uso de todos os membros do corpo a arremessos e agarramentos, foi aperfeiçoado após confrontos com os Jedi incluindo o uso e combinações com aparatos e armas de fogo.

Suas técnicas marciais são usadas tanto em combate individual como em equipes, usando estratégias e táticas militares e incluindo técnicas de escapada e improviso.

-> Beijo Keldabe:

Era uma gíria para kov'nyn, uma cabeçada mandaloriana. Executado com um capacete, um kov'nyn poderia ser empregado para causar danos a um oponente em combate desarmado ou em uma capacidade mais branda entre dois mandalorianos como uma saudação blindada, contribuindo para o apelido de beijo de Keldabe (Keldabe era a antiga capital de Mandalore que foi destruída séculos atrás).

-> Esporte Get'shuk:

Era um esporte mandaloriano em ritmo acelerado no estilo rúgbi.

-> Cânticos e Canções:

Os mandalorianos possuem uma cultura muito rica em música e são bastante aperfeiçoados, possuindo diversos hinos de guerras e canções louvando antigos feitos, lições, conquistas, derrotas e heróis. Muitas músicas populares são cantadas a muitas gerações e são usadas para fins de contos de sua própria história.

-> Poesia Mandaloriana:

Os Mandalorianos eram muito conhecidos por suas poesias e rimas sofisticadas, até mesmo a Academia Jedi da Velha República empregava diversas poesias Mandalorianas.

-> Uniões e o Nó de casamento cerimonial:

É um objeto comemorativo de casamento que simboliza a união entre dois Mandalorianos.

Casamentos entre Mandalorianos muitas vezes eram algo simples, o casal declarava juras próprias e faziam seu próprio tipo de compromisso.

O tipo mais comum era o monogâmico, mas não havia preconceitos quanto a casamentos bígamos ou múltiplos.

Na cultura Mandaloriana não há preconceitos sobre gêneros ou opções pessoais.

-> Tradição Gai Bal Manda:

Era o nome do ritual tradicional de adoção na cultura mandaloriana.

Quando traduzida de Mando'a, a expressão significava "nome e alma" no Padrão Básico Galáctico.

-> Foundling (Rejeitado):

Foi um termo usado para descrever um tipo de Mandaloriano que não nasceu Mandaloriano, mas adotado em sua cultura.

-> Impasse Mandaloriano:

Era um termo usado para descrever um confronto no qual nenhum dos lados poderia vencer.

-> **Desafio Geroya be Haran:**

Foi um raro desafio mandaloriano, invocado como um meio de resolver questões de honra, em que os dois indivíduos lutaram até a morte.

Considerado o desafio mais sério que poderia ser lançado na cultura mandaloriana durante o período em torno da Guerra Fria, quando traduzido de Mando'a para o Padrão Básico Galáctico, Geroya ser Haran significava "jogo de aniquilação".

Ao contrário de outros duelos disputados pelos mandalorianos da época por questões de honra pessoal, tinha uma penalidade única para o perdedor: todas as conquistas e até a própria memória eram eliminadas da história mandaloriana como se nunca tivessem existido.

Por esse motivo, a gravidade do resultado, Geroya be Haran, raramente era divulgada.

Essa escassez com que Geroya ser Haran viu seu uso levou a origem da tradição a cair na obscuridade.

Muitos acreditavam que o Geroya ser Haran começou como uma recontagem simbólica de uma profunda vitória conquistada pelos Neocrusaders Mandalorianos durante as Guerras Mandalorianas.

-> **Plantas de Mandalore:**

O planeta Mandalore possui algumas plantas que só são conhecidas por lá, como a samambaia mandaloriana amarelas, a samambaia âmbar, a grama de folhagens que cresce em áreas úmidas, Bas Neral que é usado para fazer a cerveja mandaloriana, as árvores galeks que são prateadas e vivem muitos anos, a erva behot usado para temperos, como estimulante, anticéptico e para fazer a bebida shig, a fruta varus que é saborosa e usada para fazer perfumes e o licor lihaar, as árvores veshok ao qual a madeira é muito dura e a flor vormur que é muito cheirosa, usada como perfume, aromatizante, chá e para tratar a doença de hibernação.

-> **Comida Mandaloriana:**

Há muitas e variadas comidas típicas dos Mandalorianos, algumas receitas são ancestrais, o vinho Mandaloriano é muito apreciado, chás são famosos e muitos possuem funções para o organismo, a torta de roba, a sopa de cabaça vermelha, assim como o ensopado de belirat são refeições comuns.

-> **O Lendário Mitossauro:**

Eram um tipo de criatura que já foi montada por membros da sociedade Mandaloriana.

Em torno de 9 ABY, o Ugnaught Kuiil estava treinando o Mandaloriano caçador de recompensas Din Djarin montar blurrigs em do planeta Arvala-7 e repreendeu-o quando ele tentou desistir, lembrando-o do fato de que seus ancestrais cavalgavam mitossauros e que os borrões eram mais fáceis de cavalgar.

Seu crânio era um dos símbolos tradicionais da iconografia mandaloriana, e algumas armaduras mandalorianas traziam o símbolo distintivo.

-> **A Marca de Mir'shupur:**

Na cultura mandaloriana, indivíduos que sofreram trauma cerebral debilitante podiam marcar sua armadura com um símbolo único que indicava sua condição para quem a visse. O sigilo, composto pelas runas Mandalorianas para M e S, abreviação de Mir'shupur - "lesão cerebral", quando traduzido de Mando'a para Basic - serviu como um aviso para os outros do estado de incapacidade do usuário e um prêmio em homenagem a serviço de veterano ferido. Aqueles que viram o selo mir'shupur sabiam tratar o usuário com delicadeza e oferecer ajuda imediata caso parecessem precisar dele.

-> **Bio-Cubos ou Bio-Domos:**

Eram também conhecidas como Bio-Cúpulas, eram enormes, um cubo isolado ou cúpula em forma de cidades habitadas pelos Novos Mandalorianos em seu planeta natal de Mandalore que após séculos de guerra tinha reduzido sua superfície a um inóspito deserto.

A cidade capital do planeta, Sundari, era um bio-domo.



MANDALORE

Astronavigation Data: Mandalore system, Mandalore Sector, Outer Rim Territories

Orbital Metrics: 366 days per year/19 hours per day

Government: Clan-backed Mand'alor; Imperial-appointed Viceroy

Population: 4,000,000 (Mandalorian Human 81%, other 19%)

Languages: Basic, Mando'a

Terrain: Desert, domed cities

Major Cities: Sundari, Keldabe, Enceri, Norg Bral, Bralsin, Shuror

Areas of Interest: Royal Academy of Government/Imperial Academy of Mandalore, Peace Park, Sundari Royal Palace, Kelita River, City of Bone

Major Exports: Starships, mercenaries

Major Imports: Raw materials

Trade Routes: Hydian Way

Background: Mandalore was a planet located in the Outer Rim Territories. It was the homeworld of the Mandalorians, a fearsome and warmongering people who fought the Jedi and raided their temple during the fall of the Old Republic. Wearing distinctive armor, they were feared throughout the galaxy, and had political influence over two thousand other star systems.

Years of war left the planet inhospitable, forcing the Mandalorians to live within domed cities. A pacifist regime came to power at the end of these wars, led by Duchess Satine Kryze, while those who refused to give up their warrior ways were exiled to the moon Concordia. During the Clone Wars, the New Mandalorians were overthrown by Darth Maul's Shadow Collective, though the Galactic Empire would rule the planet after the war's end.

Gar Saxon of Clan Saxon was made Viceroy and Governor of the planet by the Empire with the Imperial Super Commandos as his enforcers. The Empire established an Imperial Academy on Mandalore for training military cadets. Governor Saxon ruled Mandalore on behalf of the Empire until his death at the hands of Ursa Wren in 2 BBY. Saxon's death caused a civil war between Clans Saxon and Wren, with the former being backed by the Empire. Roughly one year before the Battle of Yavin, Gar Saxon had been succeeded by his brother



Tiber Saxon as Governor, Clan Wren's insurrection had been joined by Lady Bo-Katan's Clan Kryze, Clan Vizsla, Clan Rook, Clan Eldar, and Fenn Rau, the last surviving member of the Journeyman Protectors. After defeating Saxon's forces, Clan Wren and the other Mandalorian clans then pledged allegiance to Lady Bo-Katan, who inherited the Darksaber and the mantle of Mandalorian leadership.

WAY OF THE WARRIOR

Mandalorians were a predominantly human ethnolinguistic cultural group who originated on the planet Mandalore. Mandalorians had a particularly unique role in galactic history as legendary warriors against the Jedi, and could be commonly found not only on the Mandalorian homeworld and its moon, Concordia, but across Mandalorian Space and the galaxy at large on worlds such as Kalevala, Krownest, and Concord Dawn. Mandalore had a largely martial history, but by the time of the Clone Wars the pacifist and reformist New Mandalorian political faction controlled Mandalore's government, led by Duchess Satine Kryze. This led to internal conflict with other Mandalorian groups like Death Watch, who wanted to maintain the warrior ways of their Mandalorian heritage.



LEGACY OF MANDALORE
EDGE OF THE EMPIRE

-> Planeta Mandalore

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Era o mundo natal dos Mandalorianos, eles eram temidos por toda a galáxia e tinham influência política sobre dois mil outros sistemas estelares.

O Período de rotação é de 19 horas e o Período orbital é de 366 dias, sua lua era Concórdia.

As Coordenadas da grade Galáctica são O-7 e era o quinto planeta de seu sistema.

Anos de guerra deixaram o planeta inóspito, forçando os mandalorianos a viver em cidades em abóbodas, apesar de o ar ser respirável.

Um regime pacifista chegou ao poder no final dessas guerras, liderado pela duquesa Satine Kryze, enquanto aqueles que se recusavam a desistir de seus modos de guerreiro eram exilados para a lua Concórdia.

Durante as Guerras Clônicas, os Novos Mandalorianos foram derrubados pelo Coletivo das Sombras de Darth Maul, embora o Império Galáctico governasse o planeta após o fim da guerra.

História do Planeta:

Mandalore era habitada por um grupo de humanos conhecido como Mandalorianos.

Durante o período em que a Velha República governava a galáxia esses super comandos eram um povo marcial, vivendo em clãs guerreiros.

Eles tinham um forte senso de honra, embora alguns mais tarde se tornassem mercenários.

No entanto, séculos de guerra devastaram a superfície de Mandalore, levando aos Novos Mandalorianos, uma facção que se opunha aos modos violentos de seus ancestrais.

Essa cisma causou uma guerra civil, que resultou no exílio dos clãs guerreiros em Concordia, a lua de Mandalore, onde se supunha que eles haviam morrido.

No entanto, o conflito matou a maioria da população do planeta.

Governos:

Durante a maior parte da Guerra dos Clones, Mandalore foi liderada pela duquesa Satine Kryze.

Perto do fim da guerra, ela foi derrubada e morta por Darth Maul e seu Shadow Collective, que estabeleceu o ex-primeiro-ministro Almec como a face do governo de Maul.

Após o Cerco de Mandalore e a ocupação imperial que se seguiu ao fim das Guerras Clônicas, Gar Saxon liderou o planeta como vice-rei do Império até sua morte em 2 BBY.

Seu irmão Tiber Saxon o sucedeu como governador até sua morte em 1 BBY.

A última líder conhecida foi Bo-Katan que uniu os clãs novamente.

Mandalore apareceu pela primeira vez no cânon em "The Mandalore Plot", o décimo segundo episódio da segunda temporada de Star Wars: The Clone Wars, que foi ao ar em 29 de Janeiro de 2010.

O planeta apareceu pela primeira vez nos quadrinhos de Star Wars Legends 1983 da Marvel, Star Wars 68: The Search Begins, embora a ideia de Mandalore existisse em um conceito de história inicial de Star Wars: Episódio V O Império Contra-Ataca.



A Capital Cidade de Sundari

Foi a cidade cúpula capital do planeta Mandalore.

A cidade estava situada nos desertos de Mandalore e era cercada por um bio-domo que permitia que a cidade existisse no planeta hostil. Durante o reinado do pacifista governo dos Novos Mandalorianos, liderado pela duquesa Satine Kryze, a cidade foi palco de múltiplos ataques da facção dissidente conhecida como a Vigília da Morte.

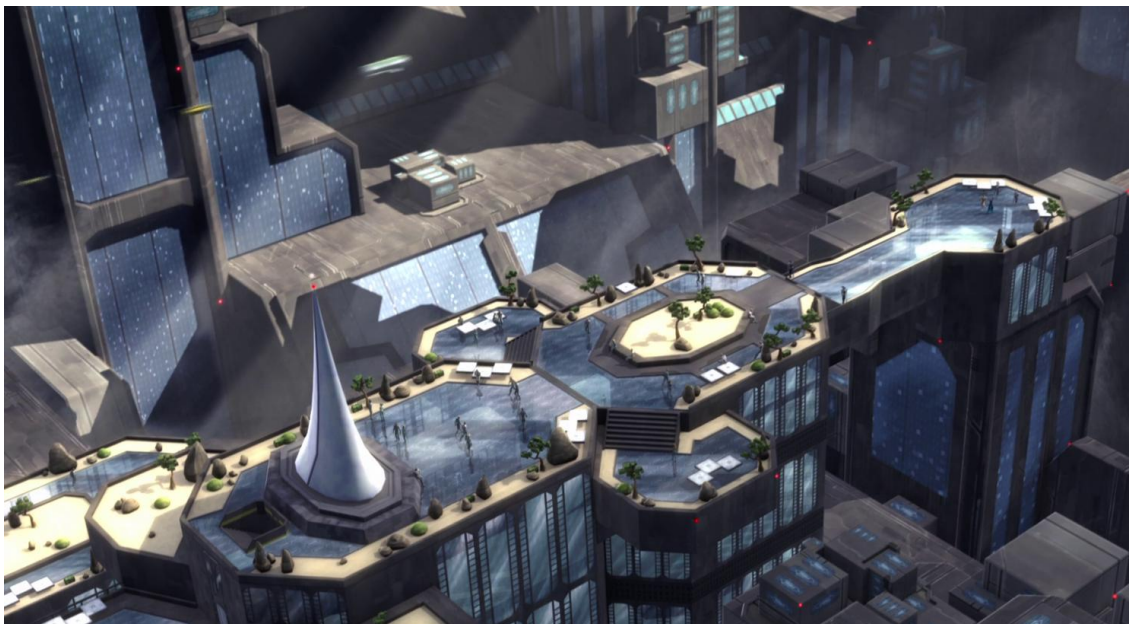
Eles finalmente assumiram a cidade durante as Guerras Clônicas, em um esforço para restaurar Mandalore ao seu passado guerreiro.

Pouco tempo depois, foi o local principal da guerra civil entre diferentes facções da Vigília da Morte, que estavam lutando como resultado da aquisição da Vigília da Morte por Darth Maul.

Locais importantes como o Escritório de Almec (Escritório do Primeiro Ministro), a Academia Real de Governo, a Academia Imperial de Mandalore, o Centro bancário de Mandalore, o famoso Parque da paz, a Prisão real, o Grande Hospital Mandaloriano, a Escola Mandaloriana e o Palácio Real do Mandalor.



Peace Park



A Cidade de Ronion

Era uma cidade cúpula no planeta Mandalore que ficava do lado oposto do planeta a Sundari, era a segunda cidade mais importante e foi um grande centro comercial.

Durante a Conspiração do Mercado Negro de Mandalore, o indivíduo conhecido como "Mera Mal" teve a oportunidade de mudar o contrabando para Ronion, junto com outros que tiveram a mesma oportunidade.



-> Lua Corcordia

Era a lua do planeta Mandalore, possui boa atmosfera e clima temperado.

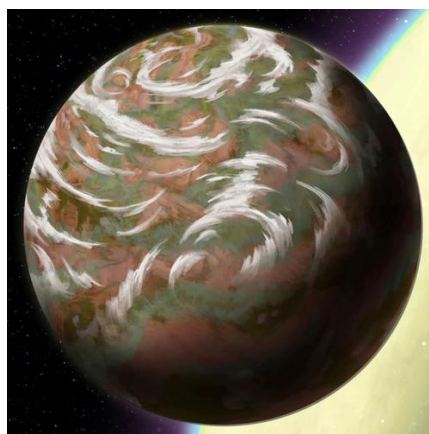
Antes do final da Guerra Civil de Mandalore, os insurgentes transformaram Concordia em uma base de mineração.

As minas quase destruíram as grandes florestas da lua.

Lá havia as Árvores Torrent Wisp que tinham uma aparência varrida pelo vento, as folhas voltadas para uma direção e o tronco da árvore curvado na mesma direção, tinham casca marrom com folhas verdes e trepadeiras penduradas nas folhas, sua madeira era muito resistente e o caule estocava muita água pura. Quando a guerra terminou, as minas foram abandonadas e as florestas começaram a crescer novamente. Todos os guerreiros de Mandalore foram exilados em Concordia pelos Novos Mandalorianos e presumivelmente foram dados como mortos.

Na época das Guerras Clônicas, Concordia havia se tornado uma província de Mandalore com seu próprio governador.

No entanto, o governador de Concordia, Pré Vizsla da Casa Vizsla do Clã Vizsla, foi secretamente o líder do grupo dissidente, a Vigília da Morte (Patrulha da Morte).



-> Planeta Kalevala

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior que fez parte da facção dos Novos Mandalorianos e era o quarto planeta de seu sistema.

O Famoso Museu dos Mitos Mandalorianos ficava em sua capital.

Também era conhecido pelas torres fazendas e grandes áreas de pasto, apesar de ser densamente povoado.

Foi o planeta natal da Duquesa Satine Kryze, líder dos Novos Mandalorianos, e do senador Tal Merrik, que representou Kalevala no Senado da República Galáctica pelo ano de 21 BBY, até sua morte naquele mesmo ano.

O vice-ministro dos Novos Mandalorianos Jerec foi morto em um atentado à bomba em Kalevala.

Foi mencionado pela primeira vez na abertura das notícias do "Voyage of Temptation", o décimo terceiro episódio da série cânone animada Star Wars: The Clone Wars na segunda temporada, que foi ao ar em 5 de Fevereiro de 2010.



Estação Médica Kalevala

Era uma enorme estação espacial onde estudos e pesquisas médicas eram realizadas e funcionava principalmente como um hospital, centro cirúrgico e centro de recuperação, centro de tratamento de doenças e traumas, possuindo todo tipo de especialização médica, incluía maternidade e asilo.

Era comum antes das épocas das guerras e conflitos que todos no sistema viajassem para a Estação para qualquer fim médico, durante as guerras boa parte da estação tornou-se um centro neutro onde os feridos das batalhas eram tratados.

Durante a Era Imperial, o Império dominou a Estação.



-> Planeta Tracyn

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Um mundo com significativa atividade vulcânica; tinha quatro luas e era o terceiro planeta de seu sistema. No passado guerreiros nascidos no planeta eram conhecidos por ter crescido num constante “batismo de fogo”.

O nome do planeta veio do Mando'a, a palavra Tracy significa "fogo".

Foi introduzida pela primeira vez no cânone no livro de referência de 2009, The Essential Atlas, escrito por Daniel Wallace e Jason Fry, há referencias no Star Wars Insider 80 e no Dicionário de Mando'a.



-> Planeta Akaan

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Ocupou a segunda órbita ao redor da estrela do sistema Mandalore, entre as órbitas de Nog e Tracyn.

Um mundo árido, sem atmosfera, Akaan foi orbitado por duas luas, que também eram habitadas.

Seus habitantes viviam em biodomos semelhantes aos de Mandalore ou em cidades subterrâneas.

Nome do mundo veio do Mando'a, palavra akaan significa "guerra".

Akaan foi introduzido pela primeira vez no cânone no livro de referência de 2009, The Essential Atlas, escrito por Daniel Wallace e Jason Fry, assim como os outros planetas do sistema citados nesse livro.



-> Planeta Nog

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Ocupou a primeira órbita do sistema Mandalore, localizada mais próxima da estrela do sistema.

A proximidade de Nog com o sol tornou o planeta uma rocha abrasadora e bastante quente.

Seus habitantes viviam em biodomos semelhantes aos de Mandalore ou em cidades subterrâneas.



-> Planeta Mandallia

Era um planeta localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Ocupou a sexta órbita ao redor da estrela do Sistema, entre as órbitas dos planetas Mandalore e Bonagal.

Um mundo terrestre circundado por uma única lua que também era habitada.

Apesar de ser bastante verde era um planeta muito frio.

Havia enorme campos de caças e treino, pois muitos dos animais da fauna local eram bem perigosos ou ágeis e velozes.

Mandalorianos costumavam levar seus animais para treinar e se adestrar nos campos de Mandallia.



-> Planeta Bonagal e Planeta Shukut

Eram planetas gigantes gasosos localizados no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Bonagal ocupou a sétima órbita ao redor da estrela do sistema, entre as órbitas de Mandallia e Shukut, foi cercado por trinta e quatro luas.

Shukut ocupou a oitava órbita ao redor da estrela do sistema, entre as órbitas de Bonagal e Werda, foi cercado por trinta luas.

Eram planetas semelhantes e suas atividades eram centradas na extração de gases e mineração nas luas, seus habitantes ocupavam estações espaciais e orbitais e também ocupavam suas luas.



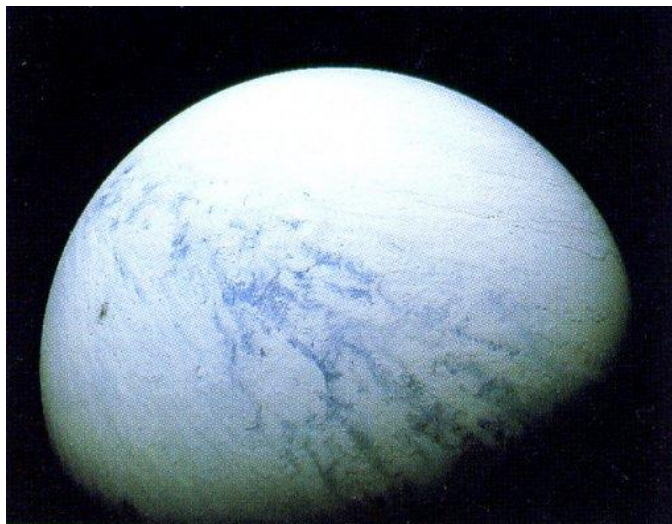
-> Planeta Werda

Era um planeta congelado localizado no Sistema Mandalore, no Setor Mandalore, na Região dos Territórios da Orla Exterior.

Ocupou a nona órbita e a mais externa em torno da estrela do sistema.

Um mundo frígido desprovido de luas, Werda foi classificada como uma bola de gelo.

O nome do planeta veio do arcaico Mando'a, a palavra Werda significa "escuridão".



-> Sistema Concord Dawn

Era um sistema estelar dentro do Setor Mandalore, nos Territórios da Orla Exterior, sob o controle de um esquadrão Mandaloriano conhecido como Protetores Mandalorianos.

Era o lar do **Planeta Concord Dawn**, que tinha três luas, a terceira lua sendo a localização do Campo dos Protetores.

O planeta foi devastado durante uma das centenas de guerras que sofreu, com cerca de um terço de sua massa explodida como detritos do tamanho de um asteroide em sua órbita planetária.

Em 3 BBY, a rebelião contra o Império Galáctico procurou uma passagem segura pelo sistema e foram concedidas por Fenn Rau, líder dos Protetores.

Quando o Império Galáctico chegou ao sistema, liderado pelo vice-rei imperial Gar Saxon e um esquadrão de Super Comandos Imperiais os Protetores foram quase todos dizimados.

Em algum momento, o caçador de recompensas Rako Hardeen foi nascido no planeta.

Devido às suas excelentes habilidades como um atirador, Hardeen ganhou o apelido de "Atirador de Concord Dawn".

Jango Fett, caçador de recompensas e modelo de clones, afirmou ter nascido em Concord Dawn.



-> Sistema Phindar

Era um sistema estelar no Setor Mandalore nos Territórios da Orla Exterior, que abrigava o planeta Phindar.

O **Planeta Phindar** abrigava as espécies Phindian, foi atacado pela Confederação de Sistemas Independentes durante as Guerras Clônicas e mais tarde tornou-se afiliado ao Império Galáctico.

O planeta mais tarde foi palco de uma batalha durante a Guerra Civil Galáctica.

Havia uma enorme base secreta dos Mandalorianos em sua Lua e outra subterrânea no planeta Phindar.



-> Sistema New Kleyman e o Planeta Krownest

Era um sistema estelar localizado no Setor Mandalore nos Territórios da Orla Exterior que continha o Planeta Krownest.

O **Planeta Krownest** era um mundo gelado, frio e coberto de neve.

O terreno montanhoso e as florestas sempre verdes representavam grande parte da paisagem gelada de Krownest, e sua atmosfera era respirável para os seres humanos.

Um planeta sob o governo Mandaloriano era o lar ancestral do Clã Wren, uma lendária família Mandaloriana cujos guerreiros possuíam uma fortaleza no mundo nevado, construído à beira de um lago congelado.

O Clã Wren dominou o local até a Era Imperial.

Krownest apareceu pela primeira vez no cânone no décimo sexto episódio série de televisão Star Wars Rebels, na terceira temporada, intitulado 'Legacy of Mandalore' que foi ao ar em 18 de Fevereiro de 2017.



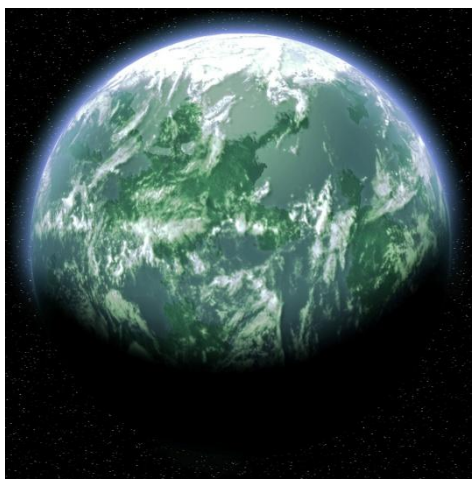
-> Sistema Harswee

Era um sistema estelar localizado no Setor Mandalore onde se localizava o Planeta Harswee.

O **Planeta Harswee** fabricava luxuosos tapetes de tear que eram considerados um dos melhores produzidos pelos mundos Mandalorianos.

O Starliner conhecido como o Coronet, à nave estelar pessoal da Duquesa Satine Kryze dos Novos Mandalorianos era internamente revestido de carpetes Harswee.

Lembrado pelo povo Mandaloriano como um de seus maiores líderes, Mandalore, The Binder, veio de Harswee, onde cresceu filho de um dos tecelões de tapetes antes de assumir o papel de Mand'alor.



-> Sistema Vorpa'ya

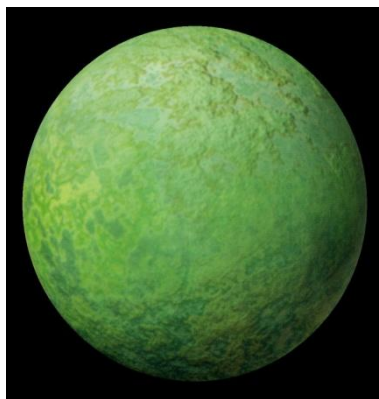
Era um sistema estelar localizado dentro do Setor Mandalore nos Territórios da Orla Exterior que continham o Planeta Vorpa'ya.

O **Planeta Vorpa'ya** era um planeta terrestre com uma atmosfera respirável, foi conquistado pelos mandalorianos e tornou-se parte do espaço mandaloriano.

Coberto de grama, Vorpa'ya tornou-se o lar de numerosas fazendas nerf, no entanto, com o passar do tempo e os proprietários de nerf permitiram que seus animais pastassem em excesso, a terra se degradou.

O planeta era coberto de grama e poeira, o simples fato de pousar uma nave estelar nas planícies de Vorpa'ya levantaria grandes nuvens empoeiradas.

Apareceu pela primeira vez no cânone na e-novela Boba Fett: A Practical Man, escrita pela autora Karen Traviss e publicada em agosto de 2006. Detalhes sobre o mundo foram posteriormente fornecidos no livro de referência de Jason Fry e Daniel Wallace, The Essential Atlas, além do Online Companion Guide.



-> Sistema Ordo

Era um sistema estelar localizado dentro do Setor Mandalore nos Territórios da Orla Exterior que continham o Planeta Ordo.

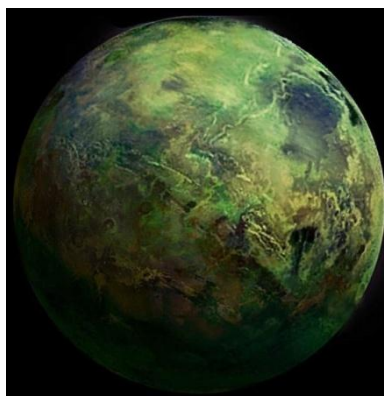
O **Planeta Ordo** era um mundo mandaloriano onde se localizava o famoso museu Arsenal Arcaico, que abrigava a antiga lança sagrada do Mestre de Rali Mandaloriano.

Era o mundo natal do clã Mandaloriano Ordo, Canderous Ordo, que se tornou Mandalore em 3954 BBY.

Era principalmente um planeta deserto árido, mas tinha alguma vegetação ao redor de seu equador.

Durante o reinado do Império Galáctico, o senhor do crime Dryden Vos, do sindicato dos Crimson Dawn, roubou a lança mestre de rali para sua coleção particular.

Por um tempo, Ordo suspeitou que o povo de Krownest do roubo do artefato, apesar de o Monumento à Bainha de Krownest também ter sido assaltado por Dryden Vos na mesma época.



-> Sistema Zanbar

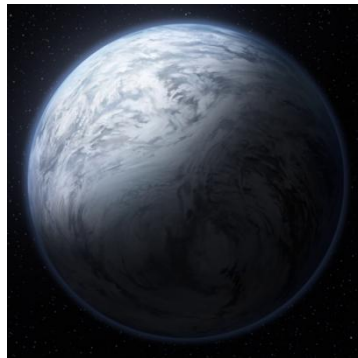
Era um sistema estelar localizado dentro do Setor Mandalore nos Territórios da Orla Exterior que continham a Lua Zanbar.

A **Lua Zanbar** era uma lua de pântano temperada coberta com enormes planaltos rochosos.

Durante as Guerras Clônicas, o grupo dissidente Mandaloriano Death Watch (Vigília da Morte) estabeleceu um acampamento temporário em sua superfície, que continuou a ser usado após se aliarem a Darth Maul para formar o Coletivo das Sombras.

Zanbar foi mais tarde o local de uma batalha entre o Coletivo das Sombras e a Confederação de Sistemas Independentes.

Era habitado por anoobas, criaturas cruéis com mandíbulas inferiores pronunciadas e dentes afiados que viviam em outros planetas também; e momongs, pequenos primatas carnívoros de seis membros que também habitavam o planeta Trandosha e sua lua, Wasskah.



-> Sistema Shogun

Era um sistema estelar localizado dentro do Setor Quence, na região dos Territórios da Orla Exterior, continha o famoso Planeta Shogun.

O **Planeta Shogun** era um planeta conquistado e alinhado com os Mandalorianos.

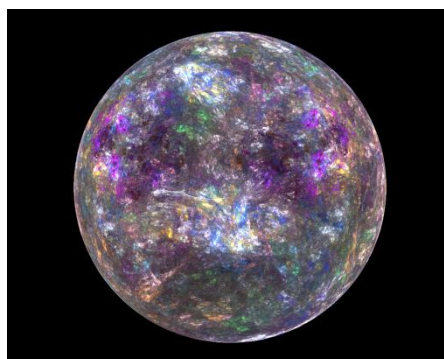
Era um mundo surreal e cristalino que formava vistas descritas como "paisagens de sonhos", os cristais cresciam como plantas do chão, sendo quase uma fonte inesgotável de cristais.

Foi conquistado por um dos antigos Mandalores anos antes da Grande Guerra Sith.

Segundo a lenda, Mandalore, o Indomável, teve uma visão no mundo, o que lhe proporcionou uma realização de grande importância para a teologia mandaloriana.

Os historiadores da Nova República conectaram essa visão com a mudança subsequente na religião Mandaloriana, de adorar o Deus destruidor Kad Ha'rangir, para adorar a própria guerra.

Mais tarde, o sucessor de Mandalore, o Indomável, Mandalore, o Último, também teve uma visão em Shogun, isso o levou a decretar que outras raças poderiam ser admitidas nos clãs Mandalorianos se eles se mostrassem dignos na batalha e mantivessem a honra Mandaloriana.



Outros Sistemas e Planetas:

Draboon era um planeta Mandaloriano localizado dentro do setor Mandalore, na região dos Territórios da Orla Exterior. Situado dentro do sistema Draboon de mesmo nome, era uma fonte de lápis lazúli de alta qualidade. Durante sua juventude como Padawan, aprendiz do mestre Jedi Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi e seu mestre foram encarregados de proteger a jovem duquesa da Nova Mandaloriana, Satine Kryze. Embora os dois Jedi tenham passado um ano em Mandalore, sua missão os levou a Draboon, onde Kenobi foi forçado a defender Kryze contra um enxame de ácaros.

Gargon era um planeta no setor de Mandalore. Era um local montanhoso, era dominado por bandidos, e grande parte do fobium da galáxia era extraída lá, foi também um depósito de especiarias imperiais que foi invadido pelo saqueador Enfys Nest e seus Cloud-Riders em 11 BBY, durante o qual eles roubaram o tempero medicinalmente processado, mas deixaram para trás o tempero cru mais valioso. Havia suspeita de bases secretas abandonadas de antigas guerras mandalorianas.

Kuar era o quinto planeta do Sistema Kuar localizado no setor do Núcleo Profundo (Depp Core). O planeta estava na Linha Tronco de Koros entre a Imperatriz Teta e Foerost. Os Kuarans nativos construíram cidades, vilas e aldeias em todo o mundo, quase sempre no subsolo, a fauna nativa incluía aracnídeos de combate e répteis amarelos de seis patas com cauda preênsil. Kuar foi conquistado em 4002 ABY pelos Mandalorianos, que exterminaram a maioria dos indígenas Kuarans e usaram as cidades subterrâneas em ruínas como palco para o ataque ao sistema Imperatriz Teta. Os Mandalorianos só usaram o planeta brevemente após conquistá-lo, e as estruturas foram abandonadas por centenas, senão milhares, de anos.

Breshig era um planeta no setor de Mandalore nos Territórios da Orla Exterior. Localizado dentro do Sistema Breshig, era o lar de uma espécie de criaturas pequenas e perigosas, conhecidas como bestas de trinado. Foi colonizado desde a época dos Neo-Cruzados.

Cheravh era um planeta no setor de Mandalore nos Territórios da Orla Exterior, localizado dentro do sistema Cheravh. Como a maioria dos mundos contidos no setor circundante, Cheravh estava coberto em um país de fronteira difícil e ficou sob o controle dos mandalorianos após sua crescente conquista do setor durante seu tempo como Cruzados Mandalorianos.

Eres III era um planeta na Região do Mid Rim conhecido por suas planícies de Xoxina. Durante a Batalha de Eres III, durante as Guerras Mandalorianas, o exército dos Neo-Crusados incendiou a planície de Xoxina que era inflamável. Os campos continuaram a arder por pelo menos dez anos após o fim da guerra.

Rekkiad era um planeta no sistema remoto Rekkiad, localizado na região da Orla Exterior da galáxia. Um mundo desolado coberto de gelo e neve foi onde os Cavaleiros Jedi Revan e Malak esconderam a tumba de Dramath com a Máscara de Mandalore após as Guerras Mandalorianas.

Hafthor no Sistema Hafthor, no Setor Hafthor, nos Territórios da Orla Exterior, era um planeta invadido pelos neo Cruzados mandalorianos sob o comando de Kace durante as guerras mandalorianas na lendária Batalha de Halthor, onde o ex-Jedi Zayne Carrick lutou ao lados dos Mandalorianos.

Nevarro era um planeta terrestre com terreno rochoso e vulcânico. Durante a Era Imperial, Nevarro foi firmemente controlado pelo Império Galáctico. Após a Batalha de Endor, quando o Império começou a fraturar e a Aliança para Restaurar a República se reorganizou na Nova República, Nevarro permaneceu uma fortaleza imperial até o final da Guerra Civil Galáctica e repeliu vários ataques da Nova República. Por volta de 9 ABY, Nevarro era um mundo independente e um remanso mais conhecido como o lar da Guilda dos Caçadores de Recompensas e pelos Banhos de cura Twi'lek. O Planeta aparece diversas vezes na série The Mandalorian. O líder da Guilda de Caçadores de Recompensas, Greef Karga, era uma figura influente em um assentamento no planeta. O mesmo assentamento também foi à localização de um enclave Mandaloriano, conhecido como A Tribo e um pequeno contingente de imperiais. Um rio de lava ligava os esgotos da cidade e a paisagem externa. No final da primeira temporada de O Mandaloriano, Nevarro se torna um planeta independente.

-> O Lendário Darksaber:

O **Darksaber** era um antigo sabre de luz de lâmina preta que tem uma lâmina única que é mais curta que a da maioria dos sabres de luz e tem o formato de uma espada tradicional.

Seu perfil geral era distintamente mandaloriano, com um pomo angular, protetor de mão e emissor de lâmina em forma de fenda.

O som emitido por sua lâmina também era mais agudo do que outros sabres de luz.

O **Darksaber** tinha um cristal que servia como canal para a energia da Força.

Os pensamentos e ações do portador guiavam a corrente de poder da lâmina, com a lâmina produzindo frequentemente um efeito elétrico em resposta a um estado emocional elevado.

O **Darksaber** também era capaz de aparar as lâminas do sabre de luz, sendo elas atraídas uma pela outra em uma atração quase magnética.

Foi respeitado pelos Mandalorianos como um símbolo para a liderança da Casa Vizsla, e mais tarde Death Watch.

De acordo com o costume mandaloriano, só era possível obter o **Darksaber** derrotando o proprietário em combate. Reivindicado de outra maneira, sua reivindicação foi considerada ilegítima.

O **Darksaber** era um sabre de luz de lâmina negra antigo e único criado por Tarre Vizsla, o primeiro Mandaloriano já introduzido na Ordem Jedi, antes de 1019 BBY.

A arma foi mantida no templo Jedi após a morte de Vizsla, mas membros da Casa Vizsla roubaram o sabre em um conflito com os Jedi durante a queda da República Velha.

O **Darksaber** foi transmitido, de geração em geração, pelos ancestrais de Pre Vizsla, que mantiveram a arma mesmo depois dos ideais pacifistas dos novos mandalorianos substituíram os costumes guerreiros de Mandalore.

Em 21 BBY, o **Darksaber** estava na posse de Pre Vizsla, o líder da Death Watch e da House Vizsla durante as Guerras Clônicas.

Ele usou a lâmina durante seus conflitos com os Novos Mandalorianos, incluindo sua bem-sucedida aquisição de Mandalore.

Após o golpe, Darth Maul matou Vizsla e tomou o **Darksaber** como seu, tornando-se o líder da Death Watch. O velho mestre de Maul, Darth Sidious, logo chegou a Mandalore para confrontar seu ex- aprendiz, e Maul usou o **Darksaber** contra ele.

Maul foi derrotado em combate, feito prisioneiro e mantido em uma prisão Separatista, o Spire, no Stygeon Prime.

Maul foi logo resgatado da Torre por ordem do Primeiro Ministro Almec, a quem Maul havia escolhido como líder público de Mandalore.

Após ser libertado, Maul retornou a Zanbar, a localização de um campo da Vigia da Morte, e recebeu de volta o **Darksaber**, que havia sido recuperado do Palácio Real de Sundari, local do duelo de Maul com Sidious.

Logo após seu retorno, Zanbar foi atacado pelo Exército Droid Separatista, liderado pelo General Grievous, e Maul fez uso do Sabre Negro contra o general ciborgue.

Maul continuou a usar o **Darksaber** em várias batalhas subsequentes, como a batalha contra Ord Mantell, o ataque ao Vizsla Keep e a segunda batalha de Dathomir.

Durante a Era do Império, a especialista em armas Mandaloriana e rebelde Sabine Wren recuperou o **Darksaber** do covil Nightsister em Dathomir.

A pedido de Fenn Rau e seus colegas Espectros, Sabine concordou em receber treinamento com o **Darksaber**, sob a tutela do Cavaleiro Jedi Kanan Jarrus.

Mais tarde, Sabine trouxe o **Darksaber** com ela e seus companheiros rebeldes durante uma missão a Krownest para buscar o apoio de sua família para a rebelião.

Sabine tornou-se a legítima manejadora do **Darksaber** depois de derrotar o vice-rei Gar Saxon em um duelo.

Depois de resgatar seu pai da custódia imperial e destruir a super arma que ela construíra enquanto cadete imperial, Sabine entregou o **Darksaber** a Bo-Katan Kryze, a quem ela considerava a pessoa legítima para liderar os Mandalorianos contra o Império.

Por volta de 9 ABY, a arma caiu nas mãos de Moff Gideon, líder de um remanescente imperial no planeta Nevarro.



-> Armadura Mandaloriana (Beskar'gam ou pele de aço):

É a armadura tradicional usada pelos clãs de guerreiros do planeta Mandalore.

Traços comuns incluíam um capacete com uma viseira em forma de T que escondia seus rostos e armamentos como lança-cabos, lança-chamas e jetpacks.

A sangrenta história dos mandalorianos fez de sua armadura um símbolo icônico do medo.

O caçador de recompensas Jango e seu filho clonado Boba Fett usavam armaduras mandalorianas personalizadas, embora especulasse que nenhum dos Fetts fossem guerreiros mandalorianos.

Geralmente, a armadura era feita de beskar, um metal altamente durável que podia repelir fogo de blaster e ataques de sabre de luz, dando ao usuário a máxima proteção, embora variantes feitas de durasteel e outros materiais menores fossem frequentemente utilizadas devido ao fato de esses materiais serem mais comuns. Devido à durabilidade do metal beskar, alguns conjuntos de armaduras tinham centenas de anos, como no caso da armadura de Sabine Wren.

O Arc Pulse Generator, uma super arma imperial, era capaz de superaquecer a liga beskar usada na armadura Mandaloriana para incinerar seu usuário.

-> Armadura e Tradição:

Os antigos cruzados mandalorianos usavam capacetes sobre mantos.

Os Neocrusaders mandalorianos também usavam capacetes.

Depois de encontrar os Jedi durante as primeiras cruzadas, a Guerra Mandaloriano-Jedi começou e foi nesse período que os Mandalorianos criaram sua armadura aperfeiçoada, armamento e estilo de luta, a fim de combater os Cavaleiros Jedi e suas habilidades da Força.

Na Guerra Civil Mandaloriana, dois estilos dessa armadura haviam surgido - a formidável armadura tradicional dos clãs guerreiros como a Vigília da Morte, e a dos pacifistas Novos Mandalorianos do Death Watch, os Nite Owls usavam um conjunto diferente de armadura.

Jango Fett usava armadura mandaloriana, embora o primeiro-ministro Almec expressasse perplexidade sobre Fett, o condenando como nada além de um caçador de recompensas.

O Kaminoanos clonaram Fett para criar o Grande Exército da República e tomaram a armadura como inspiração de seu modelo para a armadura do soldado do clone.

Após o fim das Guerras Clônicas, os protetores continuaram a usar a armadura como parte de seu acordo com o Império Galáctico em seu acampamento em Concord Dawn 's terceira lua.

Gar Saxon, atuando como vice-rei imperial de Mandalore, e os supercomandos imperiais como Tristan Wren, usavam armaduras que se assemelhavam à armadura Stormtrooper.

Membros do clã Wren, como a líder, condessa Ursa Wren, usavam armaduras com marcas amarelas.

-> Jetpack:

Os Mandalorianos usaram muitos modelos de jetpacks, incluindo o Z-6 e o JT-12, para aumentar a capacidade de manobra tanto em combate quanto em voo.

Estes frequentemente contêm um lançador usado para disparar mísseis anti-veículos.

No entanto, eles também podem ser usados para disparar um gancho ligado a um guincho interno.

Os estabilizadores giroscópios facilitam a manobra no ar e são capazes de saltos curtos e voos de longa distância. A ascensão da Fênix é a expressão usada por treinar e “domar” um Jetpack.



-> Design da Armadura:

A armadura mandaloriana tradicional consistia em um capacete, ombreiras, braçadeiras, vambres e luvas, peitoral, cotoveleiras, joelheiras, coxas e caneleiras presas sobre uma meia.

Os sapatos costumam serem magnetizados, alguns mais sofisticados podem ter grampos de escalada, almofadas silenciosas, laminas retrateis e capacitadores para terrenos difíceis.

Os capacetes mandalorianos geralmente tinham uma placa de visão macrobinocular, infravermelha e noturna, medidor de RAD, telas táticas, um comlink e uma antena inclinada com um telêmetro que podia ser puxado sobre a placa de visualização para melhorar as imagens.

Alguns modelos tem modificações próprias, como lanternas externas; Sabine Wren programou um holo-imager em seu telêmetro para tirar fotos, alguns instalam rádios além do comlink, embaralhadores de transmissões, mini computadores, câmeras digitais, mais modos de visão, sensores extras e/ou visão 360º. Alguns capacetes contem supressores e/ou ampliadores de sons nos ouvidos, polarização nas lentes contra luz forte, lanternas extras e filtros de ar e/ou filtros ambientais com 6h ou + de ar extra.

Vambres Mandalorianos eram ferramentas controladas por computador, cheias de armas, projetadas para combater as habilidades de um Jedi, normalmente vem em pares, que ocupam do pulso ao antebraço.

Eles incluem potencialmente:

- **Flamethrowers** (Lança-chamas)
- **Blowtorch** (Maçarico de precisão de calor ou frio)
- **Wrist lasers** (Lasers de pulso)
- **Wrist rockets** (Foguetes de pulso – explosivos ou sinalizadores)
- **Whipcord throwers** (Lançadores de cabos de aço super-resistente)
- **Projectile buzzsaws** (Serras de projétil)
- **Shield emitters** (Emissores blindados – escudos de energia)
- **Retractable wrist blades** (Lâminas de pulso retráteis)
- **Kamino saberdarts** (Sabre Dardo de Kamino – dardo silencioso com toxinas ou micro explosivos)
- **Grappling lines** (Linhas de agarrar)
- **Paralyzing darts** (Dardos paralisantes – seus efeitos afetam todas as espécies)
- **Repulsors** (Repulsores)
- **Whistling birds** (Mini-mísseis teleguiados “pássaros assobiastes” contra múltiplos alvos)

Alguns acessórios como bússolas, relógios, cronômetros, temporizadores e outros podem ser instalados no capacete e/ou nas vambres.





MANDALORIAN GAUNTLETS

Energy Shield Projector - Projects a transparent circular force-field/shield (of variable diameter) to protect the wearer from a variety of attacks.

Tracker - Launches tracking devices to covertly track quarry.

Laser Targeting

Dart Launcher - Tranq, Stun, Shock, or Explosive Darts.

Grappler Whip Fibercord Launcher (Opposite Side)

Launches a 25 meter long fibercord which may be used as a retractable whip or grapple, or to ensnare an adversary.

Motion Detectors - Part of the integrated sensor suite.

Z-Type Zillo Armor - Synthetic Zillo Construction protects against blaster and lightsaber attacks.

Mini Rocket Launcher - Accommodates a wide variety of rockets, including: Kelvarex MMS Concussion Rocket, Type-12A Anti-Personnel Rockets, Type-12B Stun Rockets, 1126 Rockets by Merr Sonn, DX4 Anti-Droid Rockets, and VT1 Smoke Grenade Rockets.

ZK Flame Projector - Czarka Corp. - A reinforced fuel line connected to a canister in the Mitronom Transports Z-6 jetpack provides fuel for up to three minutes of operation.

Multi-Purpose Buttons/Switches - Normally used to activate onboard weapons, these buttons can also be re-tasked to perform other mission-specific functions such as activating remote detonations.

Touchscreen Display - Weapons and sensor data is displayed in the HUD inside the helmet. But when the helmet is off, touchscreens provide an alternate means of monitoring and controlling weapons, sensors, and comm systems. In tactical situations, the displays "go dark" or illuminate with light beyond the visual spectrum, detectable only to sensors in user's helmet.

Targeting - Weapons, sensors, and targeting link to HUD to provide computer-assisted targeting.

DV-8 Repulsor Unit - Projects a powerful repulsor field up to 20 meters. Delivers a strong push (or pull) capable of knocking a grown adult off of his/her feet.

Holo-Projector - Projects 3 dimensional holograms as part of the comms interface or to display 3D tactical information.

Comms System - Receives and transmits messages, with advanced translation and encryption capabilities.

Dur-24 Wrist Blaster - BlasTech Industries - Delivers the fire-power of a blaster rifle in a smaller, lighter hands-free form.

3D CAD rendering © 2017, Matt Donie www.BigBangDesignGuy.com

MANDALORIAN GAUNTLETS



3D CAD rendering © 2017, Matt Donie www.BigBangDesignGuy.com

-> Materiais da Armadura:

Ferro, Aço e Titânio – muito comum em toda galáxia, possui diversos usos.

Polímero estigiano-triprismático - era um material usado nas armaduras especializadas de stormtrooper usadas pelos soldados das trevas do Império Galáctico, aprimorando sua capacidade furtiva e, assim, permitindo que evitassem sensores. Nesse sentido, era semelhante ao *reflec*, outro polímero.

Ciridium - era uma substância incluída nas armaduras mandalorianas.

Electrum - era um tipo de cristal roxo e azul encontrado no setor Anoat da Galáxia. O cristal pode ser usado como acabamento para dar ao armamento e à armadura um brilho reflexivo em ouro. O punho do sabre de luz de Mace Windu possuía um acabamento electro raro, assim como os sabres de luz de Darth Sidious. A armadura e o rifle F-11D pessoal do comandante da Primeira Ordem Pyre também tinham um acabamento eléctrum, dando a eles um reflexo dourado.

Alum ou Alúmen - minério mineral metálico, um sulfato duplo composto por um metal trivalente, alumínio e um metal univalente, potássio ou sódio, usado como agente clarificador ou endurecedor. A superexposição aos vapores pode levar à doença mineral do alúmen, uma aflição comum de mineradores de alúmen como o Haldo. Era um material comum na produção de armaduras mandalorianas, embora as propriedades incrivelmente resistentes do ferro beskar fossem mais preferidas. Durante a Guerra Civil Galáctica, membros do Death Watch - um radical e violento grupo dissidente Mandaloriano liderado pelo Overlord Teti Viba - exploraram uma vasta rede de minas de alum localizadas sob seu bunker na lua da floresta de Endor.

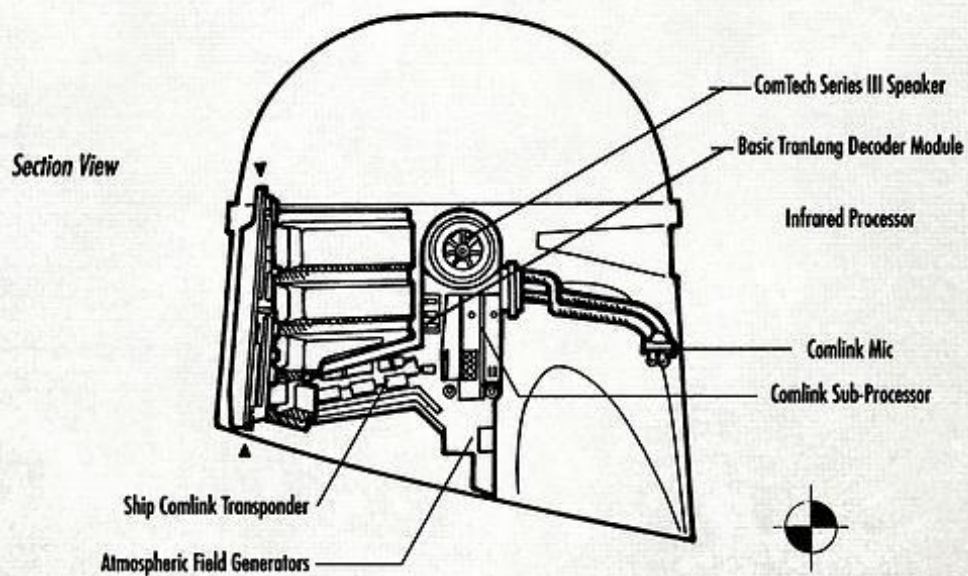
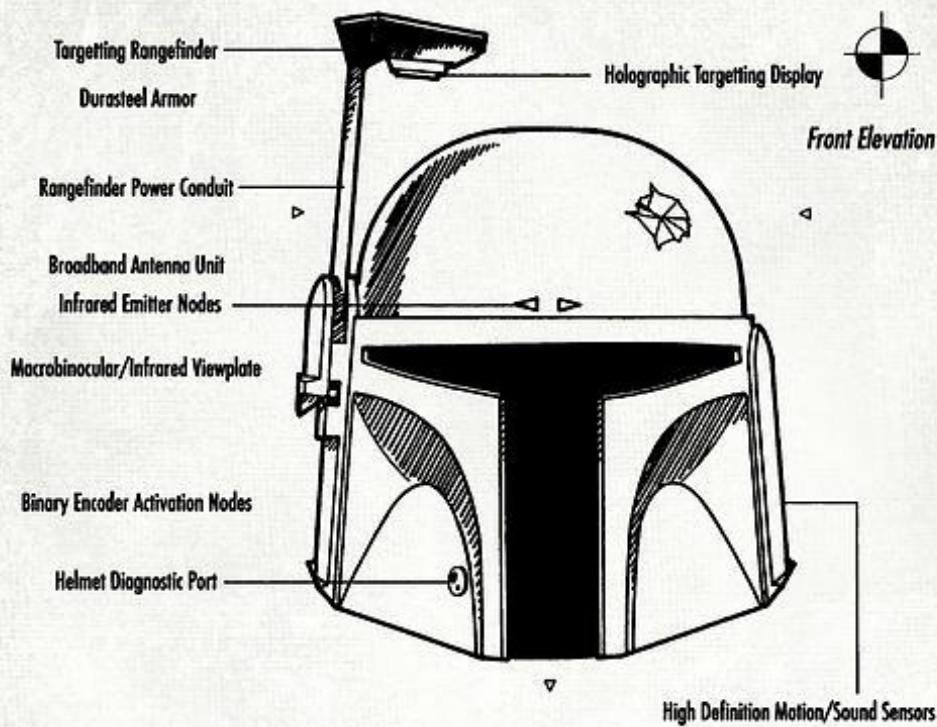
Duraplast - era um tipo de metal usado durante a produção de equipamentos duráveis. Era muito mais forte do que muitos outros metais e, portanto, era amplamente utilizado em toda a galáxia pela Marinha Imperial e da Nova República. O principal elemento usado na síntese do duraplast foi o carbono. Também foi usado em armaduras, como a armadura de comando da classe Katarn e variantes da armadura Mandaloriana, e foi capaz de oferecer proteção até contra granadas leves, balas de canhão Verpine, balas médias e balas de canhão a laser leves. O Duraplast também pode ser reforçado para ser extremamente resistente ao EMP e a tiros de canhões de íons. A Duraplast também ofereceu uma proteção muito forte contra os sabres de luz.

Durasteel - era um tipo de liga de metal usada para uma variedade de propósitos, variando de armaduras de combate a edifícios. Mais resistente que o aço comum, mas mais fraco que as ligas comuns de titânio, o durasteel foi capaz de proteger contra danos cinéticos, por isso era frequentemente usado para revestimento defensivo em torres militares. Durasteel também pode ser transformado em um material flexível. Os técnicos de armas do Império usavam luvas pretas de durasteel. A armadura de Jango Fett foi fabricada com liga durasteel, assim como muitas armaduras dos Mandalorianos.

Beskar - foi um dos metais mais resistentes e lendários da galáxia. A liga podia suportar o fogo direto do blaster e era capaz de repelir os ataques de um sabre de luz. Era um material comum usado por vários grupos, clãs e casas de Mandalore 's pessoas, tais como os clãs Wren, Vizla, Saxon, Kryze e as corujas noturnas, quanto bem como o clã de Din Djarin. Devido às suas propriedades únicas, o beskar foi muito usado para forjar armaduras capazes de repelir sabres de luz Jedi durante a Guerra Mandaloriana-Jedi. O metal também pode ser reforçado ao gosto de qualquer guerreiro. Beskar, também conhecido como aço Mandaloriano, era uma liga usada na armadura Mandaloriana, notável por sua alta tolerância a formas extremas de dano. O metal era durável o suficiente para resistir a um tiro direto de blaster, e poderia repelir sabres de luz. Uma super-arma criada pelo Mandalorian Sabine Wren e usada pelo Império Galáctico, chamada Arc Pulse Generator, foi capaz de superaquecer o metal a ponto de queimar tudo que protegia, como no caso dos Mandalorianos, guerreiros envolvidos em sua armadura beskar. No entanto, Wren foi capaz de destruir sua arma durante a Guerra Civil Mandaloriana.

Os Neo-Cruzados Mandalorianos usavam armaduras compostas por Beskar. A armadura forjada a partir de beskar foi usada em 501 ABY. Durante as Guerras Clônicas, a Patrulha da Morte e as Corujas Noturnas continuaram a usar beskar em suas armaduras. O Death Watch continuou usando a liga em sua armadura quando se tornaram parte do coletivo de Darth Maul e do Viceroy Gar Saxon's imperial Super Commandos.

STAR WARS



BOBA FETT



Young Jango



Jango Fett



Jaster Mereel



Myles



Boba Fett



Pre Vizsla



Deathwatch
mandalorian



Montross



Mandalorian
trooper



<http://araxusyexyr.deviantart.com/>

-> Kama:

Saiote estilo kilt, muito flexível, anti-explosão usada a partir da cintura, fica preso ao cinto do usuário com um número de encaixes. Altamente distintos, e tipicamente feitos de couro resistente, os kamas eram valorizados pela proteção que ofereciam às pernas de um usuário de detritos que voavam baixo, estilhaços e contra lavagem de foguetes quando usados em conjunto com um jetpack. Enquanto vestiam um kama, os seres humanoides tendiam a ficar visivelmente mais retos, e o peso de um kama nos quadris do usuário adicionava uma arrogância reveladora à sua marcha. Kamas vieram em uma variedade de cores e às vezes eram personalizados com marcações personalizadas ou guarnições coloridas ao longo das bordas da peça. Inspirado nos cinturões da Guarda Solar de Thyrsus, mas adaptado para uso dos guerreiros mandalorianos, o kama tornou-se uma peça de vestuário tradicional e um símbolo reconhecido da cultura mandaloriana.



-> Capa Mandaloriana:

Capas não são somente adornos para os Mandalorianos, normalmente são feitas do mesmo tecido ou couro que complementa a armadura, assim podendo ser usada como peça de reposição, serve também como cobertor e algumas possuem laminas finas para ser usada como arma.



-> Luvas Crushgaunts:

Crushgaunts também chamadas Shuk'orok em Mando'a, eram um tipo de manoplas de aumento de força criadas pelos Mandalorianos séculos antes das Guerras Clônicas. Eles eram feitos de um material reativo reforçado com polímero e reforçado por placas beskar. Elas podem aumentar a força de preensão do usuário a ponto de quebrar ossos, esmagar durasteel e desviar armas, até lâminas de sabre de luz.



-> Algemas Mandalorianas:

Algemas fortes e resistentes feitas de ferro Beskar criadas pelos metalúrgicos Mandalorianos, eram consideradas umas das melhores formas de prender um Jedi, só são superadas por Manilhas de Força. A empresa MandalMotors fabricava um modelo usado pelo polícia civil Mandaloriana.

-> Flauta Bes'bev:

Era uma flauta mandaloriana tradicional. Forjado a partir de ferro beskar, um bes'bev era uma combinação de instrumento musical e arma branca. Em uma extremidade, um bes'bev era cortado com uma ponta afiada, semelhante a uma caneta de pena, e essa extremidade com lâminas tornava o instrumento ideal para esfaquear e tirar sangue. Um bes'bev também era muito duro e resistente, e poderia ser usado como um porrete, se necessário.



Bes'bev

-> Apito Mandaloriano:

Um apito para animais de multi frequência, pode assim afetar diversos tipos de animais, usado para afugentar animais e criaturas, mas algumas espécies mais ferozes podem se irritar ao invés de se assustar.

-> Os Famosos Capacetes das Nite Owl:

Era um estilo de capacete Mandaloriano personalizado usado pelas fêmeas Nite Owls, incluindo Bo-Katan Kryze, irmã da falecida Duquesa Satine Kryze. Mais tarde foi usado pela rebelde Sabine Wren. O capacete de Bo-Katan, em particular, tinha vários recursos extras.

-> Ração Mandaloriana:

Devido à longa história com guerras os Mandalorianos criaram uma ração de viagem super nutritiva e de máximo aproveitamento, uma barrinha alimenta um humanoide por um dia inteiro e é saborosa.

2 – Símbolos



Mandalorian
Crusaders



Mandalorian
Neo-Crusaders



New Mandalorians



Journeyman
Protectors



Mandalorian
Protectors



Mandalorian
Resistance



1. ESB Mythosaur



2. ROTJ Mythosaur



3. Boba Fett Chest Symbol



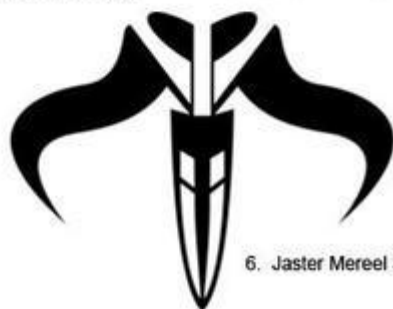
4. Mandalorian Death Watch



5. Jodo Kast Chest Symbol

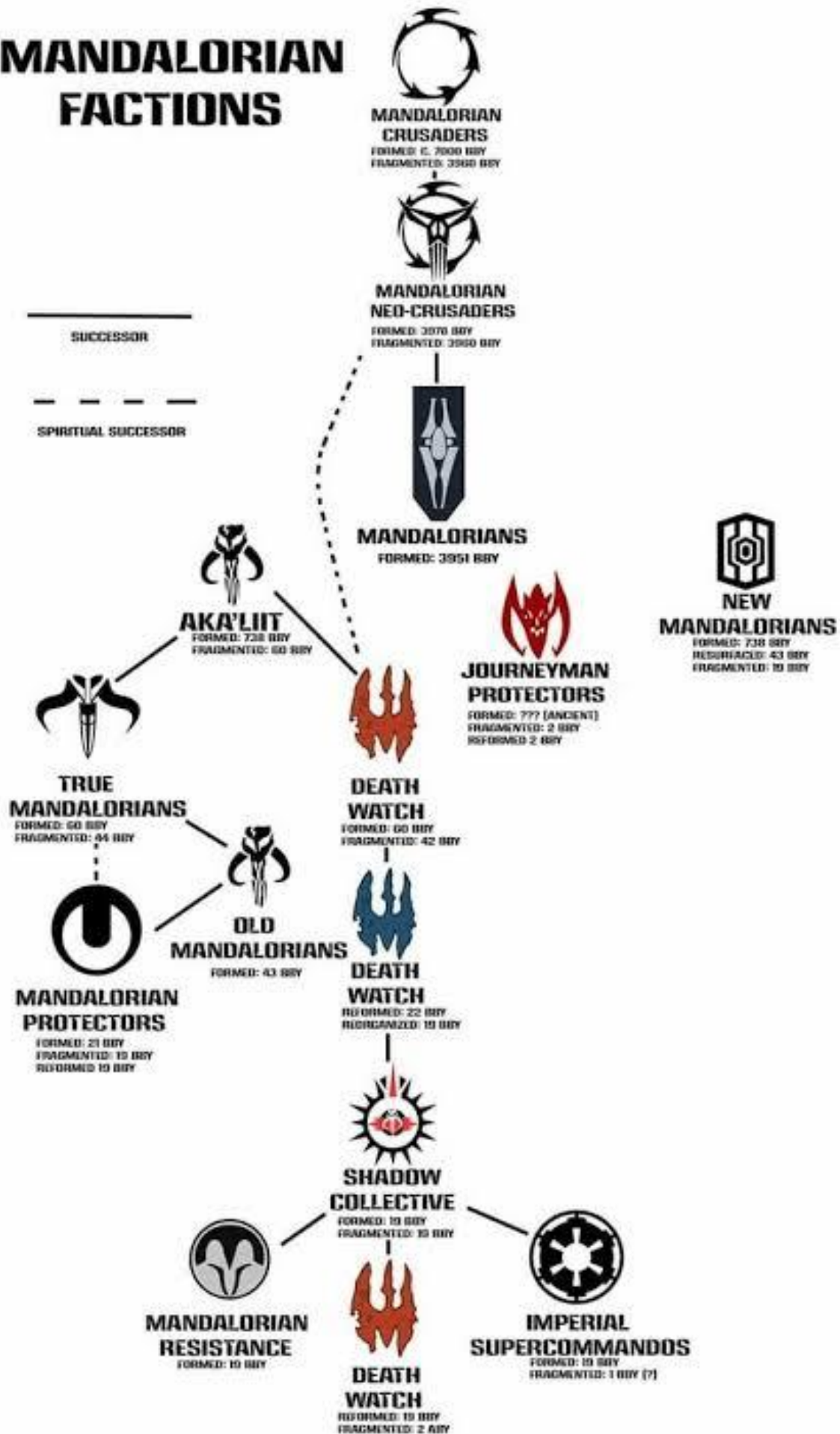


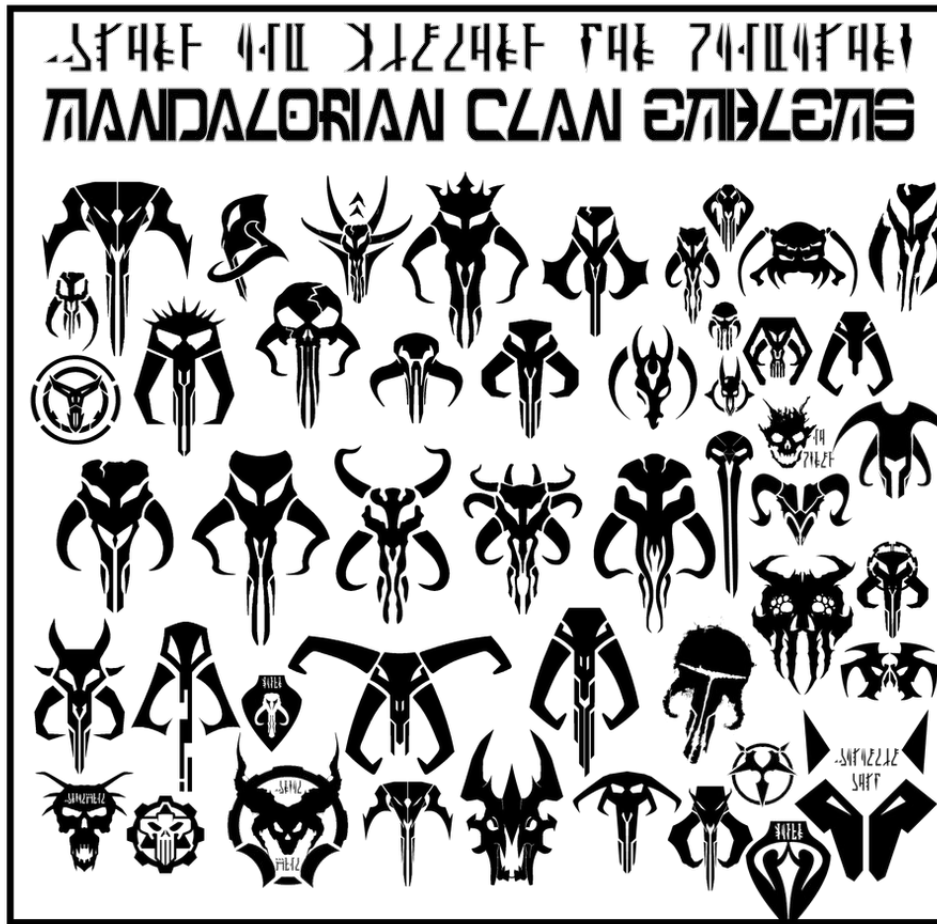
7. Pre-pro Bird Skull



6. Jaster Mereel Symbol

MANDALORIAN FACTIONS

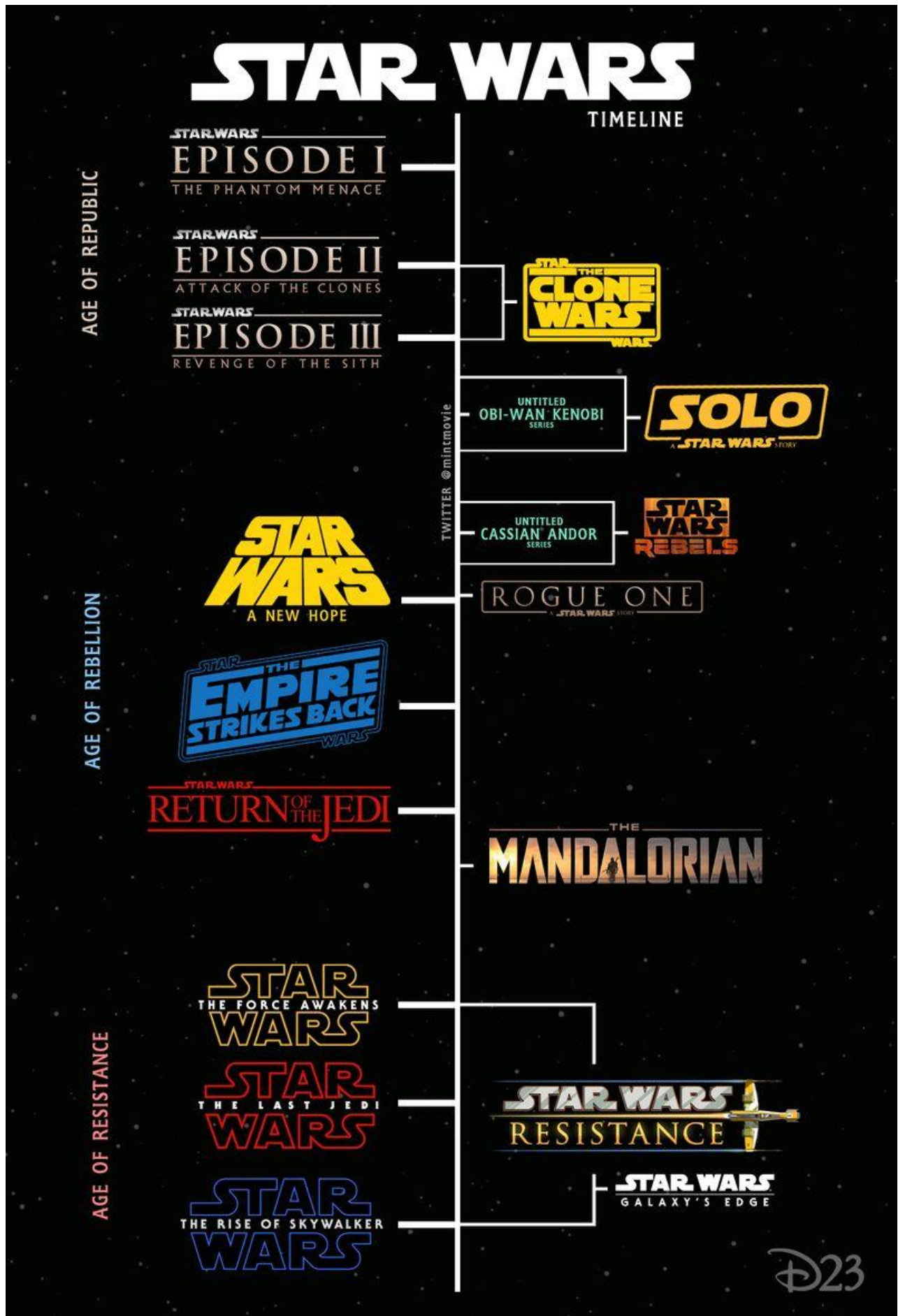




STAR WARS SYMBOLS



3 - Linha do Tempo de Star Wars:



MANDALORIAN TIMELINE

7000-1000 BBY

CREATION OF DARKSABER.

MANDALORIAN-JEDI WAR.

C. 30 BBY

MANDALORIAN CIVIL WAR.

INSURGENTS EXILED TO MOON OF CONCORDIA

EXILED INSURGENTS FORM DEATH WATCH

32 BBY

STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE

C. 30-27 BBY

BIRTH OF DIN DJARIN

22 BBY

STAR WARS: EPISODE II ATTACK OF THE CLONES

CLONE WARS BEGIN

21 BBY

DEATH WATCH PARTNERS WITH SEPARATIST ALLIANCE

20 BBY

DEATH WATCH SPLITS WITH SEPARATIST ALLIANCE





4 – Grupos Mandalorianos

Death Watch (Vigília da Morte):

A Vigília da Morte ou Olho da Morte ou Guarda da Morte era um grupo dissidente mandaloriano que se opôs ao governo pacifista de Mandalore, liderado pela duquesa Satine Kryze, durante as Guerras Clônicas.

Após tentativas fracassadas de dominar Mandalore, eles se tornaram parte do Shadow Collective de Darth Maul, que assumiu o controle do planeta com sucesso durante a guerra.

A luta pelo poder que finalmente resultou na morte do Mand'alor Pré Vizsla também resultou na Death Watch sendo dividido em 2 grupos, a Resistência Mandalore (ou Rebeldes Mandalore) liderado por Bo-Katan Kryze e segundo grupo formado pelos super comandos sob Maul.

Sua origem se dá após o fim da Guerra Civil Mandaloriana, os guerreiros Mandalorianos foram exilados para a lua de Concórdia, onde a maioria deles morreu.

No entanto, os sobreviventes se reagruparam e começaram a se chamar de Vigília da Morte.

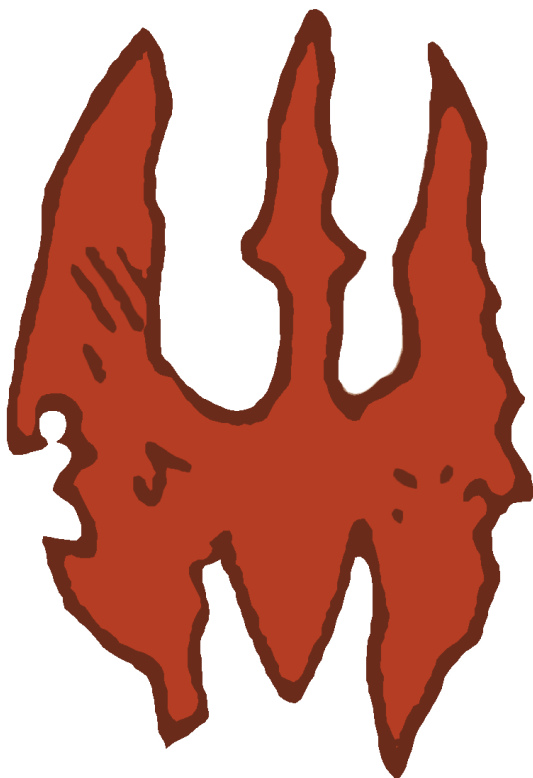
Eles foram então liderados em segredo pelo governador de Concórdia, Pre Vizsla do Clã Vizsla e pela irmã da duquesa Satine Kryze, Bo-Katan.

A maioria das forças da Death Watch carregava carabinas e pistolas WESTAR-35.

Durante a Guerra Civil Galáctica, sobreviventes da Vigília da Morte poderiam ser encontrados sobre o mundo distante e decadente de Ankhural.

Cada tropa era designada com um símbolo de unidade exclusivo em sua armadura Mandaloriana.

- **Tropas Aéreas:** guerreiros da Vigília da Morte especializados no uso de táticas pelo ar.
- **Tropas do Lança-chamas:** guerreiros da Vigília da Morte, especializados no uso de lança-chamas.
- **Tropas de Lançadores:** guerreiros da Vigília da Morte especializados no uso de no uso do lançador de cabos.
- **Super Commandos:** guerreiros que serviram ao ex- lorde Sith Darth Maul e seu sindicato criminoso, o Coletivo das Sombras, durante as Guerras Clônicas, eles modificaram sua armadura de combate para refletir sua lealdade ao Irmão Noturno Dathomiriano.



O símbolo do Clã Vizsla, adotado como o sigilo da Vigília da Morte Mandaloriana.



Pre Vizsla do Clã Vizsla

Novos Mandalorianos:

Era o governo pacifista dos Mandalorianos que controlava o sistema Mandalore na Orla Exterior, que dava grande importância às virtudes do pacifismo, neutralidade e não violência, ao invés da força militar.

Eles foram liderados pela duquesa de Mandalore até sua dissolução após o golpe de 19 BBY.

Seus ideais pacifistas acabaram por se opor à Vigília da Morte, que procurou devolver os Mandalorianos às orgulhosas maneiras marciais de seus ancestrais.

Apesar de serem pacifistas seus murais contavam histórias sobre suas guerras e eles não deixaram apagados fatos do passado, principalmente a guerra contra os Jedi.

- **A Alfândega de Mandalore** - era uma agência de aplicação da lei Mandaloriana que regravava os costumes e comércio no planeta Mandalore durante as Guerras Clônicas, foi encarregada de supervisionar as operações alfandegárias e usou funcionários e oficiais para concluir suas responsabilidades. Os funcionários usavam datapads para acompanhar os cronogramas e realizar inspeções e usavam um uniforme azul-petróleo com um cinto de utilidades e o emblema da alfândega de Mandalore nos braços.

- **Guarda Mandaloriana** - ou Polícia Mandaloriana, era a força de segurança do governo dos Novos Mandalorianos no planeta Mandalore. Eles serviram como mantenedores da paz e guarda-costas da duquesa Satine Kryze. Durante as Guerras Clônicas, Mandalore enfrentou ameaças constantes de invasão, ataques do grupo dissidente da Vigília da Morte e políticas internas. A duquesa Satine sentiu que a Guarda Mandaloriana, especificamente os Protetores Mandalorianos, eram os únicos em que ela realmente podia confiar.

Membros eram recrutados de todos os Clãs.

- **Serviço Secreto Mandaloriano** - era uma organização de segurança do governo Novo Mandaloriano, era uma unidade de elite da Guarda Mandaloriana, mas tinha vários membros corruptos que estavam ligados ao Primeiro Ministro Almec no estabelecimento de um mercado negro ilegal em Mandalore. A trama foi descoberta por Jedi Padawan Ahsoka Tano e uma equipe de cadetes da Academia Real dos Novos Mandalorianos.



Duquesa Satine Kryze



Guarda Mandaloriana



New Mandalorians

Protetores Mandalorianos:

Os Guardas Reais Mandalorianos ou simplesmente Protetores eram um grupo antigo de guerreiros mandalorianos de elite que serviam como guardas reais para o governante de Mandalore e mantinham o equilíbrio na cultura guerreira.

Eles recrutavam os melhores guerreiros dos clãs e alguns dos melhores pilotos do setor de Mandalore, eles pilotaram caças Fang.

Quando o Império Galáctico reivindicou o controle de seu mundo natal, os Protetores estabeleceram uma base na terceira lua de Concord Dawn no sistema Concord Dawn.

Sob a liderança de Fenn Rau, os Protetores formaram uma aliança secreta com o Império.

Depois que Rau foi capturado pelos rebeldes Kanan Jarrus e Sabine Wren, que lutaram com honra, as simpatias dos Protetores foram forçadas a mudar e começaram a apoiar os rebeldes.

Em 2 BBY grande parte dos Protetores foram exterminados pelo Vice-rei Imperial Gar Saxon e seus comandos na tentativa de atrair Rau.

Após a eclosão da Guerra Civil Mandaloriana e após a escaramuça em Krownest, e as mortes do vice-rei Gar Saxon e seu irmão Governador Tiber Saxon durante uma missão em Mandalore, vários clãs mandalorianos declararam que Bo-Katan Kryze os liderava, com Rau também declarando que os Protetores que restaram estavam com ela.

- **Esquadrão da Caveira** - O Esquadrão da Caveira era composto por pelo menos nove Protetores Mandalorianos. Os pilotos foram treinados por Fenn Rau, o comandante do esquadrão que possuía o indicativo de "Líder da Caveira". Durante as Guerras Clônicas, o Esquadrão da Caveira serviu a República Galáctica, e quando as Guerras Clônicas terminaram e o Império Galáctico ocupou Mandalore, o Esquadrão da Caveira e os Protetores tornaram-se aliados imperiais, estabelecendo um acampamento na terceira lua de Concord Dawn. Posteriormente ajudaram os rebeldes.

- **Os Protetores da Jornada** - eram os homens da lei do mundo Mandaloriano de Concord Dawn.



Símbolo dos Protetores da Jornada



Fenn Rau

Resistência Mandaloriana:

Era um grupo de resistência Mandaloriano formado por Lady Bo-Katan Kryze, líder do Clã Kryze e ex- regente do planeta Mandalore, após a morte do governador imperial Tiber Saxon.

Após a conclusão das Guerras Clônicas e a transformação da República Galáctica no Império Galáctico, Lady Bo-Katan Kryze atuou como regente de Mandalore.

Nomeada pelos Jedi, ela se recusou a cumprir a ocupação imperial de Mandalore, causando outra onda de violência e foi traída pelo clã Saxon.

O clã Saxon aliou-se ao Império Galáctico e Gar Saxon foi colocado como vice-rei e governador do planeta.

Aproximadamente duas décadas depois, durante a Era do Império, um conflito no Krownest entre os Supercommandos Imperiais liderados pelos Saxon e membros do Clã Wren deixou o vice-rei morto e suas forças derrotadas.

Como resultado, uma guerra civil eclodiu entre os mandalorianos.

Em 1 ABY, o Clã Kryze e as Nite Owls haviam se juntado ao Clã Wren, aos Protetores Mandalorianos representados por Fenn Rau e aos membros da Aliança Rebelde no combate contra o Clã Saxon e o Império. Após Governador Tiber Saxon usar do AT-DP Arc Canon contra os Mandalorianos e sua posterior morte. Os Clã Eldar, Clã Vizsla, Clã Rook, e outros juraram fidelidade a Kryze depois que foi dada a ela o Darksaber e assumiu o título de Mand'alor.

Como líder dos Mandalorianos, Kryze liderou a recém-formada resistência Mandaloriana, em um esforço para libertar Mandalore do Império Galáctico.

Clãs membros:

- *Clã Eldar*
- *Clã Kryze*
- *Clã Rook*
- *Clã Vizsla*
- *Clã Wren*
- *Mandalorian Protectors (Protetores Mandalorianos)*
- *Nite Owls (Corujas Noturnas)*



Mandalorian
Resistance

A Tribo

Era uma organização Mandaloriana que estava ativa durante os anos seguintes à queda do Império Galáctico. O caçador de recompensas conhecido como "o Mandaloriano" era um membro da organização, assim como A Armeira, o guerreiro de infantaria pesada Paz Vizla, e vários adultos e crianças. Os membros da tribo foram impedidos de sair de seu enclave, assim saíam poucos de cada vez, como forma de minimizar o risco de serem descobertos.

Após o Grande Expurgo do Império Galáctico contra os Mandalorianos, a Tribo se escondeu em um enclave no Nevarro.

Por volta de 9 ABY, o caçador de recompensas conhecido como "o Mandaloriano" visitou A Armeira dentro do enclave, fornecendo um lingote de beskar que ele adquiriu do pagamento preliminar de uma recompensa, o que foi suficiente para forjar um brafoneiro (ombreira).

O excesso de metal foi reservado para fundações.

No decorrer da missão principal apresentada na 1ª temporada da série de TV "The Mandalorian" ao entregar a Criança ao seu misterioso cliente, o Mandaloriano retornou à Tribo com diversos lingotes de beskar, o suficiente para forjar uma couraça de armadura totalmente nova.

Membros da Tribo entraram lentamente nos aposentos do armeiro depois de perceber a grande quantidade de Beskar possuída por quem eles consideravam um traidor, devido à aquiescência dos Mandalorianos às demandas imperiais.

Paz Vizla, um desses membros, zombou do Mandaloriano por negociar com os remanescentes do Império e tentou remover o capacete para envergonhá-lo.

Como uma briga se seguiu entre os dois guerreiros, o armeiro interrompeu a luta, lembrando à Tribo que a sobrevivência a todo custo era o modo de vida que eles devem aderir, ao qual a Tribo respondeu em uníssono: "**Este é o Caminho**" (ou também pode ser entendido como "**Como deve ser**").

Quando o Mandaloriano foi atacado por membros da Guilda dos Caçadores de Recompensas como resultado de se recusar a abandonar a Criança, a Tribo negou seu domínio de dissimulação e emergiu em massa para defender seu membro, oferecendo-lhe uma oportunidade de escapar com a criança.

Durante a batalha que se seguiu, o Mandaloriano comentou que a Tribo teria que procurar um novo enclave para manter o anonimato após o ataque ao clã, escapando rapidamente em sua nave, a Razor Crest.

Vizla saudou o caçador de recompensas quando ele fugiu da cena, endossando-o como um membro da tribo e um verdadeiro mandaloriano.





5 – Outros Grupos Mandalorianos:

Rebeldes Mandalorianos

Também eram conhecidos como Resistência de Mandalore.

Era um grupo de resistência formado no início da guerra civil Mandaloriana durante as Guerras Clônicas com membros rebeldes da Vigília da Morte.

Os membros da resistência se opuseram à reivindicação de Darth Maul ao trono de Mandalore, e depois ficaram do lado da República Galáctica e da Ordem Jedi, fornecendo inteligência algum tempo antes ou depois da Batalha em Ord Mantell.

Em 19 BBY, Death Watch (Vigília da Morte), uma organização terrorista e de resistência mandaloriana liderada por Pre Vizsla, tornou-se parte do Shadow Collective, um império criminoso governado pelos Sith Darth Maul e Savage Opress e consistia no Clã Hutt, o Pyke Syndicate e o Sol Negro.

O Shadow Collective, em seguida, conduziu a aquisição de Mandalore, derrubando os Novos Mandalorianos, nos quais a Patrulha da Morte ganhou publicamente o controle do planeta Mandalore o que permitiria que Darth Maul se expandisse para milhares de outros mundos sob sua proteção.

Ocorreu uma luta pelo poder na organização, que viu Maul e Opress presos enquanto Vizsla se tornava Mand'alor e líder do povo Mandaloriano.

Maul e Opress, no entanto, conseguiram escapar da prisão e recrutar o ex-primeiro-ministro Almec para sua causa.

Maul posteriormente desafiou Vizsla para um duelo, que Maul venceu decapitando Vizsla com o Darksaber e proclamando-se como líder de Mandalore e do Death Watch (Vigília da Morte).

Como resultado, a Death Watch (Vigília da Morte) foi dividida e membros de unidades de Death Watch (Vigília da Morte) como o Nite Owls (Corujas Noturnas), Airborne Troopers, Grappling Troopers, Flame thrower Troopers se separaram e alguns se juntaram a Maul, ou rejeitaram seu governo.

Após um tiroteio na sala do trono no Palácio Real de Sundari, Bo-Katan Kryze, a líder das Nite Owls (Corujas Noturnas) liderou os rebeldes em retirada.

Com Death Watch dividido entre os super-comandos Mandalorianas da sombra coletiva e Bo-Katan dos Rebeldes Mandalore, também conhecido como legalistas Death Watch e rebeldes Mandalorianas, uma guerra civil eclodiu em torno Sundari.

Darth Maul nomeou Almec como primeiro-ministro e continuou suas operações.

A resistência de Mandalore aliou-se a partidários da duquesa Satine Kryze, o ex-líder de Mandalore, que permaneceu preso na prisão real.

Forças rebeldes tentaram libertá-la e avisar o Mestre Jedi Obi-Wan Kenobi durante a fuga, a resistência de Mandalore lutou contra os supercomandos Mandalorianos, os membros da Vigília da Morte que eram leais a Maul.

Embora a duquesa Satine tenha conseguido chegar aos arredores da cidade e enviar uma mensagem a Kenobi, Satine e as forças de resistência ficaram sobrecarregadas e ela foi recapturada, forçando as forças rebeldes a recuar.

Kenobi mais tarde chegou a Mandalore para libertar a duquesa Satine, mas eles foram recapturados e Satine foi executada.

Como Kenobi estava sendo enviado para a prisão, Bo-Katan e seus rebeldes conseguiram libertá-lo.

Eventualmente, Bo-Katan e Kenobi conseguiram lutar através das forças de Maul com uma nave da classe Kom'rk, onde Kenobi saiu para informar a conquista de Mandalore pela República Galáctica de Maul e assim Bo-Katan esperou uma invasão da República.

Durante a guerra civil, os Rebeldes de Mandalore forneceram informações à Ordem Jedi e à República Galáctica, confirmando que o Primeiro Ministro Almec e a aliança com os sindicatos do crime ainda estavam ativos.

Eventualmente, Bo-Katan estava com o ex-Jedi Padawan Ahsoka Tano conversando com o capitão clone CT-7567 "Rex" e a República mais tarde sitiaram as forças de Maul, expulsando o Senhor Sith do planeta.

Super Commando Imperial

Também chamados de Mandalorianos Imperiais.

Eram guerreiros mandalorianos leais ao Império Galáctico, cujas habilidades de combate magistras eram eclipsadas apenas por sua crueldade.

Eles foram liderados por Gar Saxon, o vice-rei imperial de Mandalore.

Sob a liderança do Saxon, os Super Comandos Imperiais atuaram como executores de elite do Império, incluindo uma emboscada e extermínio dos Protetores Mandalorianos depois de saber que estavam ajudando as naves rebeldes através do sistema Concord Dawn, mas falhando em matar seu líder, Fenn Rau, que foi capaz de escapar deles com a ajuda de outra mandaloriana Sabine Wren e seu aliado Ezra Bridger.

Os Super Comandos Imperiais ostentavam armaduras Mandalorianas brancas feitas de beskar, com capacetes que tinham viseiras especiais e um jetpack.

O líder deles, Gar Saxon, tinha uma pintura vermelha para mostrar seu domínio.

Todos eles possuíam rifles de precisão que disparavam ferrolhos amarelos.

Suas armaduras, embora projetadas e fabricadas em Mandalore, apresentavam semelhanças visuais com os stormtroopers, a fim de refletir seu alinhamento com o Império Galáctico.

Super Commandos imperiais serviram como soldados do vice-rei Gar Saxon durante a Era Imperial.

Gar Saxon foi à mão do imperador que governou os mandalorianos em nome do Império.

Os Commandos foram responsáveis por destruir grande parte da obra de arte criada pelo falecido artista Mandaloriano Veraslayn Kast.

Como penitência pela fuga de Sabine Wren da Academia Imperial em Mandalore, o Saxon forçou o irmão mais novo de Sabine, Tristan Wren para servir nos Super Comandos, a fim de provar a lealdade do Clã Wren ao Império.

Em 2 BBY, Saxon e seus Super Comandos massacraram os Protetores Mandalorianos da Concord Dawn para punir seu líder Fenn Rau por permitir secretamente a passagem segura da rebelião pelo sistema Concord Dawn.

Mais tarde, Saxon e seus Super Comandos emboscaram os Espectros Sabine, Ezra Bridger e Chopper no Acampamento dos Protetores, na terceira lua de Concord Dawn.

Após um conflito, os Espectros conseguiram escapar com a ajuda de Rau.

Mais tarde, Tristan e seus comandos interceptaram Sabine e seus companheiros Jedi Ezra e Kanan Jarrus depois que eles visitaram Krownest, a fim de procurar o apoio da mãe de Sabine, Ursa Wren, para a rebelião. O vice-rei Saxon e seus super-comandos chegaram mais tarde para prender os Jedi e destruir o clã Wren. Enfrentando a família e Saxon, Tristan escolheu sua família e se voltou contra Saxon e seus Super Comandos. Após uma escaramuça, os Wrens, seus aliados Jedi e Rau conseguiram derrotar Saxon e seus Super Comandos.

A morte de Saxon mergulhou Mandalore em uma guerra civil.

Por volta de 1 BBY, os comandos caíram sob a liderança do novo governador imperial de Mandalore, o Tiber Saxon.

Os comandos, liderados pelo capitão Hark, acompanharam um comboio ao lado de vários soldados para escoltar Alrich Wren para ser executado em Sundari.

Os comandos lutaram contra vários membros dos Espectros e do Clã Wren.

Tiber Saxon então lançou uma nova arma contra vários Mandalorianos sob Ursa e Tristan.

A arma vaporizou todos os guerreiros, exceto os Wrens.

Mais tarde, Saxon e Hark montaram uma armadilha para capturar o criador original da arma, Sabine.

A princípio, Saxon e Hark foram capazes de forçar Sabine a aumentar o alcance da arma, mas ela foi capaz de modificá-la para atingir a armadura de Saxon e seus stormtroopers.

Depois que Sabine destruiu a arma, Saxon foi morto quando seu Destruidor Estelar explodiu.



IMPERIAL SUPER COMMANDOS

THE IMPERIAL SUPER COMMANDOS WERE MANDALORIAN WARRIORS LOYAL TO THE GALACTIC EMPIRE WHOSE MASTERFUL COMBAT SKILLS WERE EQUALLED ONLY BY THEIR RUTHLESSNESS. THEY WERE LED BY GAR SAXON, THE IMPERIAL VICEROY OF MANDALORE. UNDER THE LEADERSHIP OF SAXON, THE IMPERIAL SUPER COMMANDOS ACTED AS ELITE ENFORCERS FOR THE EMPIRE, INCLUDING AMBUSHING AND WIPING OUT THE JOURNEYMAN PROTECTORS ONCE LEARNING THEY WERE ASSISTING REBEL SHIPS THROUGH THE CONCORD DAWN SYSTEM, BUT FAILING TO KILL THEIR LEADER, FENN RAU, WHO WAS ABLE TO ESCAPE THEM WITH THE HELP OF SABINE WREN AND EZRA BRIDGER.

THE IMPERIAL SUPER COMMANDOS SPORTED ALL WHITE MANDALORIAN ARMOR WITH HELMETS THAT HAD SPECIAL VISORS AND A JETPACK. THEIR LEADER, GAR SAXON, HAD A RED PAINT JOB TO SHOW HIS DOMINANCE. THEY ALL POSSESSED BLASTER RIFLES THAT SHOT YELLOW BOLTS. THEIR ARMOR, WHILE DESIGNED AND MANUFACTURED ON MANDALORE, BORE VISUAL SIMILARITIES TO STORMTROOPERS IN ORDER TO REFLECT THEIR ALIGNMENT WITH THE GALACTIC EMPIRE.

THE COMMANDOS WERE RESPONSIBLE FOR DESTROYING MUCH OF THE ARTWORK CREATED BY THE LATE MANDALORIAN ARTIST VERASLAYN KAST. AS PENANCE FOR SABINE WREN'S ESCAPE FROM THE IMPERIAL ACADEMY ON MANDALORE, SAXON FORCED SABINE'S OLDER BROTHER TRISTAN WREN TO SERVE IN THE SUPER COMMANDOS IN ORDER TO PROVE CLAN WREN'S LOYALTY TO THE EMPIRE.



6 – Grupos Mandalorianos de outras Eras:

Cruzados Mandalorianos (Mandalorian Crusaders)

Eram um grupo de guerreiros Mandalorianos empunhando espadas que uma vez lutaram contra os Jedi. Os pacifistas Novas Mandalorianos apesar de terem rejeitado as formas violentas de seus antepassados, colocaram um mural cubista representando os cruzados travando batalhas com Jedi abaixo da varanda da sala do trono do lado de fora do palácio real que dava para a praça principal de seu capital cidade de Sundari no planeta Mandalore.

Um mural semelhante de um único cruzado matando um Jedi e sendo atingido por um indivíduo que empunhava uma pistola blaster estava localizado no refeitório do complexo governamental na lua de Concordia, em Mandalore.

Na continuidade do Star Wars Legends os Cruzados Mandalorianos foram o primeiro tipo documentado de Mandalorianos, estabelecido por Mandalore o Primeiro, algum tempo depois de 24.000 BBY.

Mandalore o Primeiro teria conquistado o mundo e derrotado os Mythosaur, os grandes animais que dominavam o planeta; e sob o comando de Mandalore, o Conquistador, mais tarde Mandalore, o Indomável. Depois de conquistar Mandalore, os Mandalorianos se aventuraram em cruzadas nos anos que antecederam a Grande Guerra Sith, ganhando-lhes planetas valiosos como Ordo, Concord Dawn, Shogun e Gargon. Eles finalmente se envolveram na Grande Guerra Sith e lutaram pelo ex Cavaleiro Jedi que havia se tornado o Dark Lord of the Sith Ulic Qel-Droma.

Os cruzados eram guerreiros tradicionais mandalorianos, valorizando mais a conquista de honra e glória em combate.

Ainda pela cronologia do Star Wars Legends logo após a Guerra dos Sith, um novo Mandalore chamado Ultimate subiu ao poder.

Ele convocou assessores para ajudá-lo a remodelar a identidade das forças Mandalorianas e, quando um grupo de guerreiros chamado Neo-Cruzados começou a pedir o restabelecimento da tradição, Mandalore usou o grupo como base para seu objetivo.

Durante o ataque na borda externa, um Cruzado veterano chamado Rohlan Dyre começou a questionar o motivo por trás da guerra e, especificamente, os neo-cruzados.

Ironicamente, Rohlan logo se tornou uma ferramenta para Mandalore, que o usou como um conto de advertência promovendo os Neo-Cruzados.

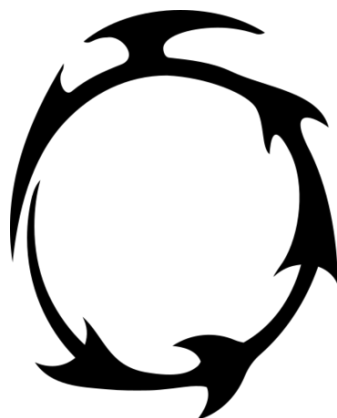
Durante a invasão na República, Mandalore teve Neo-Cruzados presentes em todas as unidades para espalhar os ideais de uniformidade e ordem, na tentativa de aumentar o moral e converter os Cruzados para esse novo modo de vida.

Alguns resistiram, mas muitos mais convertidos, como o guerreiro Canderous Ordo.

Durante o cerco de Taris, os cruzados rapidamente se tornaram uma minoria cada vez menor nas forças mandalorianas.

Ainda havia alguns objetores, e alguns até recusaram os comandos de Cassus Fett.

Após a batalha final das Guerras Mandalorianas, os Mandalorianos novamente se espalharam pela galáxia. Muitos guerreiros honrados continuaram as tradições, enquanto muitos outros engoliram seu orgulho e se tornaram soldados contratados.



Seguindo as lendas do Star Wars Legends, os antepassados mandalorianos costumavam ser profundamente religiosos e usavam a guerra como um ritual para seus deuses.

A sociedade mudou ao longo dos milênios, incluindo suas leis sagradas, outrora sofisticadas, que se transformaram nos Cânones de Honra, e a própria guerra se tornou objeto de adoração.

Qualquer campanha que eles empreendessem se tornaria uma Cruzada se promettesse carnificina santa.

Os cruzados tradicionais não tinham leis escritas, mas as poucas regras que existiam eram sagradas para sua sociedade.

Os mais importantes foram o Resol'nare, ou as seis ações.

Outras normas incluíam os Cânones de Honra, que ajudavam os guerreiros a ganhar honra e glória participando de batalhas e sendo leais ao clã.

Ao contrário do movimento Neo-Crusader, os cruzados não recrutaram ou procuraram guerreiros para se unir à sua causa, mas atraíram indivíduos pelos exemplos que deram.

O Resol'nare não tinha nada a dizer quando se tratava de espécies, e entre eles haviam uma grande variedade de espécies diferentes, todas unidas e dedicadas ao movimento como iguais.

Uma sociedade de guerreiros tradicionalmente nômades, os cruzados mandalorianos não reconheciam a burocracia.

A divisão do trabalho se separou organicamente.

Um guerreiro precisava ser autossuficiente e competente, e cada guerreiro era responsável por sua própria alimentação e suprimento.

Eles sempre vigiavam seus companheiros guerreiros para responder quando as situações de batalha mudavam.

Como os cruzados não tinham fileiras, eles tradicionalmente seguiam o veterano mais experiente em campo para a batalha.

Mesmo sem unidades formais, os cruzados frequentemente denominavam essas formações informais.

Um deles foi o Viper Alpha, que lutou na Batalha de Ossus durante a Guerra Sith.

Os cruzados mandalorianos usavam armaduras classificadas como trajes de combate ou armaduras de batalha, a última das quais às vezes era usada por veteranos.

Cada guerreiro personalizava suas armaduras, interna e externamente, para atender às suas preferências.

Como resultado, cada traje era exclusivo dos mandalorianos.

A maioria dos trajes foi projetada para combate pessoal, considerada a forma mais honrosa de combate.

A aparência externa da armadura dos cruzados costumava ser orgânica, com as partes duras da armadura decoradas com espinhos e correias.

Durante a guerra dos Sith, os cruzados costumavam empregar os Zim Systems Rocket Packs.

Os guerreiros eram conhecidos por montar os dróides de guerra Basilisk.

A armadura dos cruzados era hermética e incluía oxigênio suficiente para permitir a um cruzado dez horas de ar respirável no vácuo do espaço.





DELTA2094.DEVIANTART.COM

Neo-Cruzados Mandalorianos (Mandalorian Neo-Crusaders)

Eram um grupo antigo de guerreiros Mandalorianos.

O grande caçador de Trandoshan, Garnac, possuía um capacete Mandaloriano Neo-Crusader durante as Guerras Clônicas.

Os Mandalorianos neo-cruzados apareceram pela primeira vez em Star Wars: Knights of the Old Republic, jogo desenvolvido pela BioWare e lançado em 15 de Julho de 2003.

De acordo com o Star Wars Legends os Neocrusaders Mandalorianos eram uma ordem de Mandalorianos patrocinados por Mandalore the Ultimate, após o final da Grande Guerra Sith e sua própria ascensão à posição de Mandalore.

Nomeados após os Cruzados Mandalorianos originais, eles travaram as Guerras Mandalorianas, e mais tarde foram reagrupados e reformados sob Mandalore, o Preservador.

O quartel-general dos Neocrusaders Mandalorianos, enquanto estava sob o comando de Mandalore, o Último, e Mandalore, o Preservador, era um amplo complexo que foi construído em meio às perigosas selvas de Dxun.

Cassus Fett considerava os neo Cruzados uma Nova Ordem, em contraste com a República, que ele via como a Velha Ordem. Ironicamente, apesar de terem sido os que iniciaram as Guerras Mandalorianas e lutaram contra a República e os Jedi, depois de terem sido reunidos por Canderous Ordo, eles indiretamente ajudaram os realistas de Onderon em sua guerra civil e, finalmente, lutaram ao lado do TSF e da República na Batalha de Telos.

O movimento Neo-Cruzado surgiu durante o descontentamento dos veteranos da Grande Guerra Sith sobre o desempenho dos Cruzados na guerra: excelentes em pilhagem e destruição de instalações da República, eles não eram tão eficientes em explorar suas conquistas. Com a ética dos cruzados focada em travar a próxima batalha, a Grande Guerra Sith deu aos Mandalorianos pouco tempo para explorar seus ganhos: enormes complexos industriais conquistados permaneceram ociosos em vez de rearmar o exército e o povo e milhões de potenciais recrutas que poderiam ter sido trazidos para o movimento não eram.

Atribuindo essa falha à falta de ordem decorrente de seu estilo de vida nômade, um pequeno grupo de entusiastas que se chamavam Neo-Cruzados residiu no planeta Mandalore.

Eles adotaram uma cadeia rudimentar de comando e divisão do trabalho, não encontrada na cultura tradicional.

Muitos mandalorianos acharam isso bizarro, mas alguns se interessaram pelos novos métodos.

Quando os Mandalorianos começaram novamente a invadir mundos não alinhados, os Neo Cruzados venceram sua parte das batalhas devido à sua disciplina.



Sentindo uma oportunidade, Mandalore the Ultimate e seu assistente mais próximo, Cassus Fett, decidiram incentivar o movimento. Cassus refinou as estratégias organizacionais do ex-culto para uso em uma escala maior.

Os mandalorianos que testaram a República nas primeiras escaramuças descobriram que tinham uma vantagem distinta com os neo cruzados como sua vanguarda.

Quando as guerras mandalorianas mais amplas com a República finalmente eclodiram, os Neo Cruzados estavam presentes em todas as unidades, aumentando o moral e espalhando os novos ideais e disciplina.

Quando os mandalorianos conquistaram o mundo da República, localizaram imediatamente recrutas em potencial.

Enviados para os centros de treinamento, os novos recrutas foram ensinados para se tornarem neo-cruzados. Os mandalorianos tradicionais também foram incentivados a adotar o sistema, embora alguns tenham ficado angustiados com as mudanças.

Os mandalorianos do passado estavam voluntariamente comprometidos com a causa, mas os neo Cruzados incluíam cada vez mais guerreiros de baixa qualidade que se uniam para escapar da ocupação ou simplesmente ganhar sua parte na pilhagem.

Ao mesmo tempo, o Neo-Crusader Zeltron Demagol também iniciou um experimento em sua Academia de Nova Geração no planeta Osadia para ajudar a combater as forças Jedi na próxima guerra, tentando estabelecer os Cavaleiros Mandalorianos.

O projeto foi abortado depois que o grupo de escravos do Crisol invadiu e ele deu a eles sua filha.

Em mundos conquistados, os Mandalorianos deram uma escolha aos antigos cidadãos da República: juntar-se aos Neo-Cruzados como guerreiros ou sentar-se em silêncio e trabalhar como fabricantes dos clãs como escravos de fato.

Muitos, incluindo uma série de criminosos das prisões que os Mandalorianos esvaziaram foram enviados com os recrutadores para centros de treinamento planetários, como o de Jebble.

Lá, eles receberam doutrinação turbulenta do Resol'nare dos Mandalorian Rally Masters antes de receberem uma armadura azul Neo-Crusader e rifles blaster das Forças de Guerra no local.

Também dessas forjas havia grandes frotas de Kandosii tipo dreadnoughts, Kyrarnud do tipo naves de guerra, Jehavey'ir do tipo naves de assalto, naves de masmorra, Q-Carriers, Teroch do tipo gunship, e Davaab do tipo caças que transportavam as forças neo-cruzados e eram envolvidos em guerras estelares.

Muitas unidades Neo-Crusader foram transformadas em tropas de choque de elite em batalha.

As guerras começaram com a Batalha de Althir, durante a qual os Neo-Cruzados dizimaram uma força Althiri dez vezes maiores que a sua força.

Sob a orientação de Mandalore e seus marechais de campo, os Neo-Cruzados conquistaram vários sistemas estelares independentes nos Territórios da Orla Exterior em muitas campanhas, incluindo um ataque brutal a Cathar e algumas operações no Espaço Hutt.



A República inicialmente ignorou as agressões mandalorianas, pois ainda estavam se recuperando do dano causado pela Grande Guerra Sith, com incursões entre as duas potências galácticas muitas vezes sob a forma de escaramuças insignificantes.

Isso acabou mudando depois que Taris, um mundo semi-autônomo da Orla Externa, crucial para a economia da República, foi sitiado pelos Neo-Cruzados sob o comando de Cassus Fett.

Em retaliação, a República enfrentou os Mandalorianos em uma violenta frente de batalha que se estendia de Jebble a Vanquo ao longo de um impasse de meses.

A maré mudou quando os Mandalorianos quebraram o impasse e atacaram dezenas de sistemas da República até a Orla Central.

Foi durante o ataque mandaloriano que um grupo de Jedi sob o comando do Jedi Knight Revan ingressou na guerra com oficiais e se tornou instrutor das Forças Armadas da República.

Após a ocupação de Onderon pelas forças mandalorianas, estabeleceu-se um posto avançado na lua da selva de Onderon, que serviu como uma importante base de comando avançado para a causa dos neo Cruzados, ao realizar campanhas devastadoras nos territórios da República.

Sob Revan, a República finalmente derrubou os Mandalorianos e começou a libertar vários vassalos Mandalorianos.

Durante uma batalha maciça em Malachor V, Mandalore foi morto por Revan, que destruiu a maioria das forças presentes no exército.

O uso do Mass Shadow Generator tornou Malachor desolado e sem vida no processo.

O sacrifício se mostrou eficaz, no entanto, à medida que os clãs Mandalorianos caíam em lutas internas e eventualmente se dispersavam, com muitos Neo Cruzados se tornando bandidos, criminosos, piratas e mercenários.

Os Neo-Cruzados entraram em tempos sombrios, quando não eram maiores guerreiros, mas meros bandidos. Revan encontrou alguns desses guerreiros caídos durante sua busca para encontrar a Forja Estelar, como invasores em Dantooine e caçadores em Kashyyyk.

Após o final da Guerra Civil Jedi, antes de partir para as Regiões Desconhecidas para encontrar os True Sith (Sith Verdadeiros), Revan encarregou Canderous Ordo, um dos ex-Neo-Cruzados que o acompanharam em sua jornada que reunisse os clãs Mandalorianos espalhados em Dxun.

A Máscara de Mandalore foi recuperada por Canderous Ordo, que havia sido perdida desde a Batalha de Malachor V, e assim ele se declarou o novo Mandalore.

Ele começou a reunir os clãs sob a bandeira Ordo em Dxun, onde as Guerras Mandalorianas começaram.



Cinco anos após a Guerra Civil Jedi, Meetra Surik, também conhecido como o Exílio Jedi, foi forçado a pousar

em Dxun pelas forças espaciais do coronel Tobin ao procurar pelo Mestre Jedi Kavar em Onderon. Ele foi encontrado por uma sentinela mandaloriana e levado para a base mandaloriana. Mandalore, a Preservadora, concordou em dar sua passagem segura a Onderon se ele se mostrasse digno. Depois de concluir várias tarefas, como impedir que os batedores de Tobin descobrissem a base e resgatar o guerreiro perdido Kumus, Mandalore concordou em ajudá-lo. Pouco antes que eles pudessem sair, no entanto, os assassinos de Sith, que estavam acompanhando seu progresso desde um incidente em Peragus atacaram a base. Surik ajudou a defender a base dos invasores antes de sair. Depois que os negócios com Onderon terminaram, Mandalore declarou que ele acompanharia Surik em sua jornada por dois motivos; os Sith acabariam dominando os Mandalorianos se eles pudessem derrotar os Jedi de uma vez por todas, e ele pretendia sair para procurar mais clãs. Ele encontrou tais clãs em Nar Shaddaa e Dantooine. Quando a Batalha de Telos IV começou, os Mandalorianos ajudaram a combater os Sith, ajudando particularmente na destruição do Ravager, a embarcação pessoal de Darth Nihilus.

A armadura Neo-Crusader foi padronizada, sendo colorida para corresponder à posição do usuário. Um recruta e qualquer pessoa que não ocupasse uma posição de liderança usava azul, enquanto o Rally Masters usava vermelho. Um terno dourado foi então entregue aos marechais de campo. A armadura tinha algumas vantagens sobre a armadura cruzada anterior, incluindo uma superfície mais dura. As Tropas de Choque dos Neo-Crusader usavam uma variante única da armadura do modelo tradicional Neo-Crusader. Os Neo-Cruzados Mandalorianos de fato usavam material de ferro beskar e guardavam o segredo de produzi-lo em armaduras do resto da galáxia. Milênios após sua ascensão ao poder, o sistema Mandalore ainda era rico em ferro Mandaloriano.





MANDALORE THE FIRST



MANDALORE THE INDOMITABLE



MANDALORE THE ULTIMATE



MANDALORE THE PRESERVER



MANDALORE THE LESSER



MANDALORE THE VINDICATED



MANDALORE THE AVENGER



MANDALORE THE UNITER



MANDALORE THE BINDER

7 – Os Clãs:

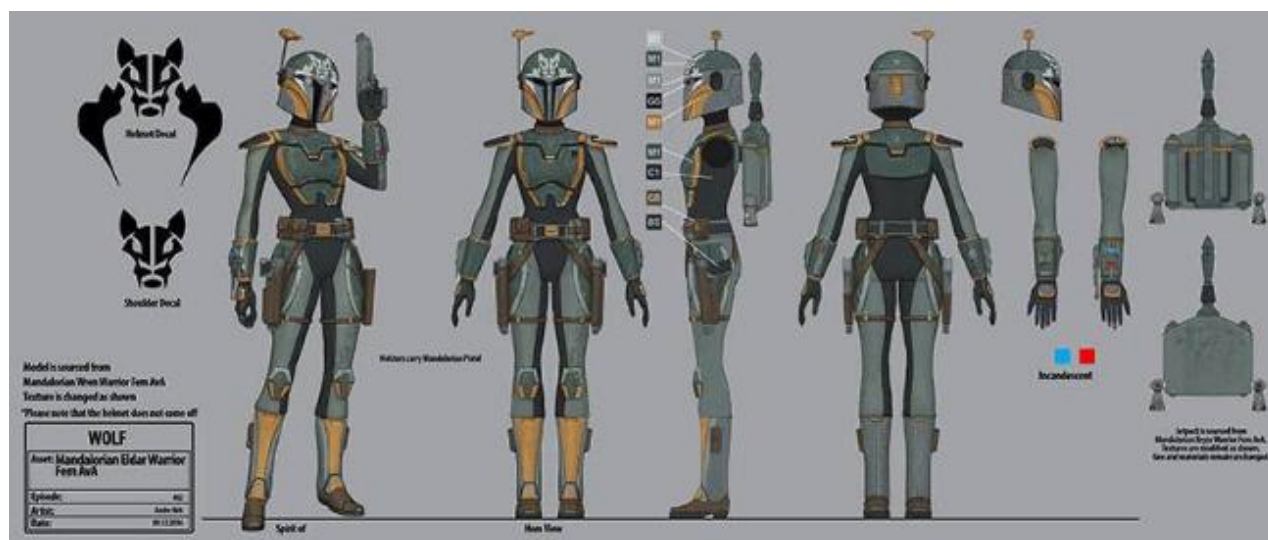
Clã Eldar

Era um clã Mandaloriano ativo durante o reinado do Império Galáctico.

Em 1 BBY, após uma missão empreendida pelo Clã Wren, Clã Kryze e os membros da Aliança Rebelde que ocorreu durante a Guerra Civil Mandaloriana, o Clã Eldar comprometeu-se a Lady Bo-Katan Kryze junto com outros clãs, tornando-se parte da resistência mandaloriana contra o Império Galáctico.

O clã Eldar consistia em guerreiros mandalorianos que vestiam armaduras mandalorianas com combinações de cores preto, verde escuro e laranja (algumas vezes laranja bem avermelhado).

O símbolo deles era um felino estilizado.





Clã Kryze

Era um clã Mandaloriano que fazia parte da Casa Kryze.

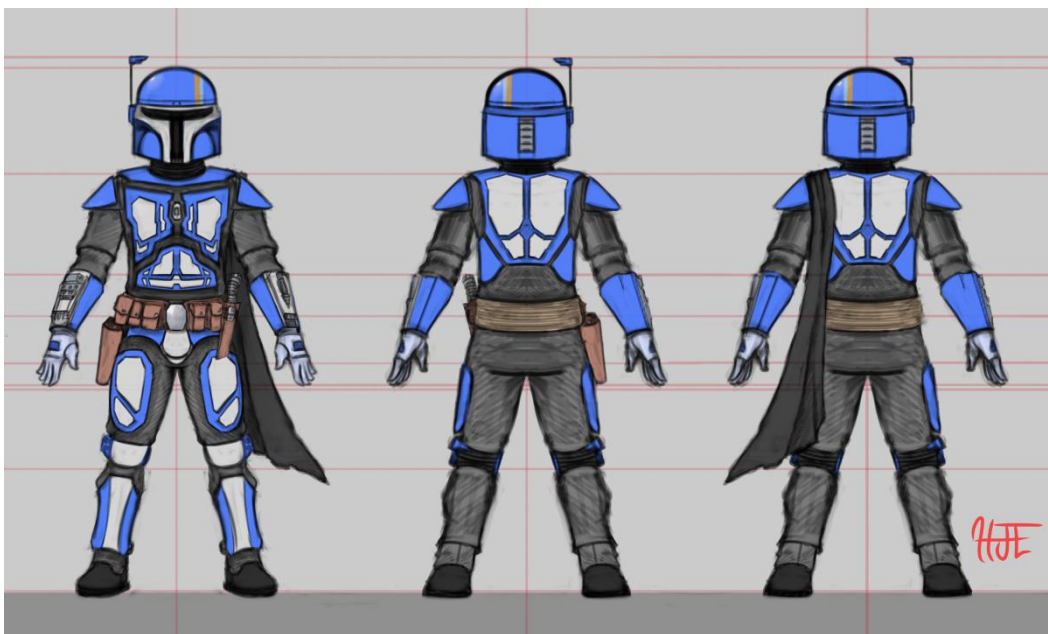
Foi o Clã da famosa líder pacifista Satine Kryze.

Posteriormente foi um grupo de guerreiros mandalorianos liderados por Bo-Katan Kryze, irmã de Satine Kryze.

Elas lutaram em lados opostos, mas posteriormente Bo-Katan se uniu a causa rebelde e de liberdade de Mandalore, assim, após a ocupação do Império em Mandalore, Bo-Katan liderou o clã na esperança de resistir ao domínio imperial e restaurar seu mundo natal.

A personagem de Satine Kryze apareceu pela primeira vez no episódio de televisão de Star Wars: The Clone Wars de 2010 "The Mandalore Plot", e seu sobrinho, Korkie Kryze, apareceu pela primeira vez no episódio posterior da série, "The Academy", no mesmo ano.





Corujas Noturnas (Nite Owls)

Eram uma unidade mandaloriana de elite liderada por Bo-Katan Kryze, na maioria eram mulheres. Na sua formação era um derivado do Clã Kryze, mas com o tempo muitas fêmeas de outros clãs se juntaram a elas e assim ganharam o status de clã, tendo seu próprio símbolo, mas como a líder do Clã Kryze e das Nite Owls é a mesma elas adotaram armaduras parecidas e eram indiretamente subordinadas ao Clã Kryze.

Quando Bo-Katan se juntou à Death Watch (Vigília da Morte), as Nite Owls ficaram do lado do grupo e do líder da Death Watch, Pre Vizsla.

Depois que Darth Maul matou Vizsla em batalha e se proclamou o novo líder da Vigília da Morte, a organização se dividiu em duas, com membros das Nite Owls do lado de Maul ou Bo-Katan.

Aqueles que se juntaram a Bo-Katan tornaram-se parte da resistência de Mandalore e lutaram contra o Shadow Collective de Maul e seus supercomandos Mandalorianos, até tentando libertar a irmã de Bo-Katan, a ex-duquesa, Satine Kryze de Mandalore, a quem eles se opunham anteriormente devido ao seu idealismo pacifista.

Após o exílio da Guarda da Morte de Mandalore, os Nite Owls se juntaram ao ex-governador Pre Vizsla em seu acampamento em Carlac.

Com Vizla e Bo-Katan Kryze, os Nite Owls invadiram um assentamento Ming Po, sequestrando mulheres e queimando prédios.

Depois que Darth Maul matou Pre Vizla e assumiu a Vigília da Morte, a maioria de seus membros sentiu que tinha a honra de servir Maul. No entanto, muitas das Nite Owls, com Bo-Katan declarando, "Nenhum estranho jamais governará Mandalore", antes de escapar com o resto das Nite Owls.

Posteriormente, Bo-Katan ajudaria a duquesa Satine, e mais tarde o mestre Jedi Obi-Wan Kenobi escapou de Mandalore e alertou a República sobre o que havia acontecido.

Após Bo-Katan se tornar a Mandalore, as Nite Owls voltaram a sua função anterior de unidade de elite, mas ainda sendo consideradas um Clã e seu uniforme lembra muito o do clã Kryze.



Símbolo atual das Nite Owls
Baseado na bandeira da Resistência Mandaloriana



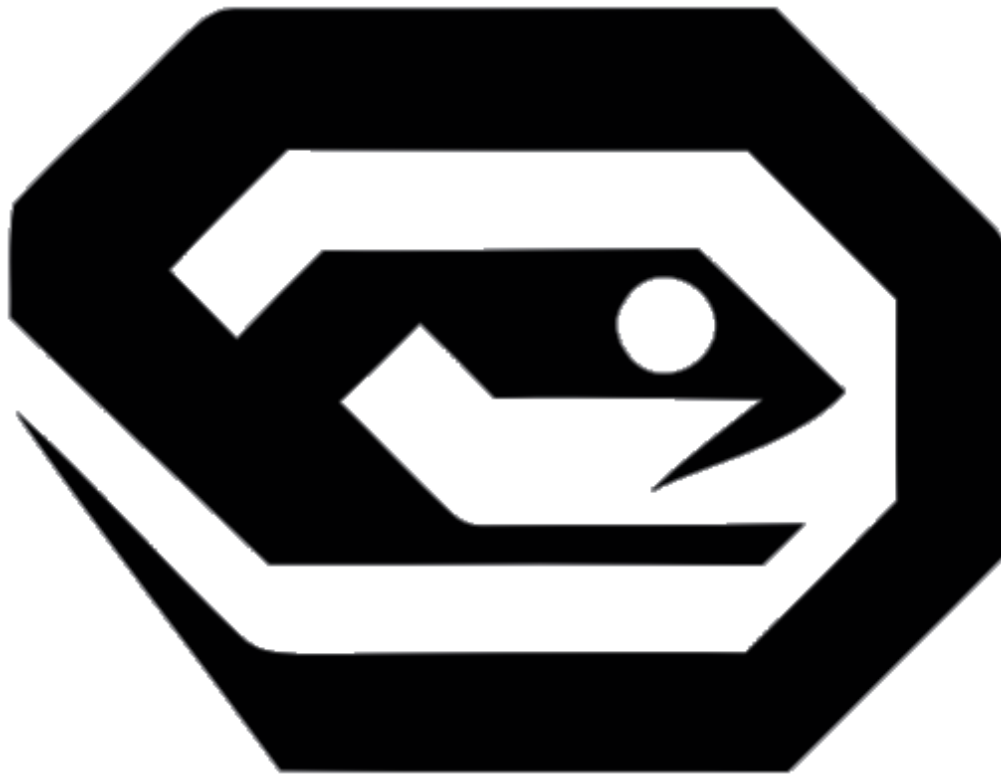
Clã Rook

Clã Rook era um clã Mandaloriano que estava ativo durante o reinado do Império Galáctico.

Em 1 BBY, após uma missão empreendida pelo Clã Wren, Clã Kryze e membros da Aliança Rebelde que ocorreu durante a Guerra Civil Mandaloriana, o líder do clã prometeu o clã a Lady Bo-Katan Kryze junto com outros clãs, juntando-se à resistência Mandaloriana contra o Império Galáctico.

O Clã Rook consistia em guerreiros mandalorianos que vestiam a armadura mandaloriana com combinações de cores roxa, amarela e prata.

O símbolo deles era uma cobra estilizada.





Clã Vizsla

Era um clã Mandaloriano que era o principal clã da Casa Vizsla, uma das facções políticas da sociedade e do governo Mandalorianos.

O emblema antigo do clã era um falcão gritante estilizado, ou jai'galaar, em Mando'a.

Eventualmente, o falcão gritante de Vizsla foi adotado por toda a facção dos Vigílias da Morte.

Na época da rebelião inicial contra o Império Galáctico, os guerreiros Vizsla adornavam suas armaduras com um emblema diferente, representando um galho florido.

O clã Vizsla foi formado antes da fundação da República Galáctica. Durante esse tempo, Tarre Vizsla foi introduzido na Ordem Jedi como o primeiro mandaloriano a fazê-lo.

Como Jedi, Tarre criou o Darksaber, um sabre de luz exclusivo de cor preta que se tornou o símbolo da liderança da Casa Vizsla. Eventualmente, Tarre se tornou Mand'alor e liderou seus colegas Mandalorianos.

Após a morte de Tarre, o sabre foi mantido no templo Jedi até que foi roubado pelos membros da Casa Vizsla que se infiltraram e o libertou durante a queda da República Velha.

Os membros da Casa Vizsla usaram o Darksaber para unificar o povo e derrotar aqueles que se opunham a eles, permitindo que eles governassem todo Mandalore em um momento.

Durante esse tempo, o Darksaber foi usado para matar muitos Jedi.

Muitos anos depois do final da Guerra Civil Mandaloriana, os guerreiros Mandalorianos foram exilados para a lua de Concórdia, onde se acreditava que a maioria deles havia morrido.

Os sobreviventes, no entanto, se reagruparam e se reuniram secretamente atrás do governador de Concordia, Pre Vizsla, e ficaram conhecidos como a Vigília da Morte.

A Vigília da Morte se opôs ao governo pacifista Novo Mandaloriano e sua líder, Duquesa Satine Kryze durante as Guerras Clônicas.

A Vigília da Morte acreditava que a Duquesa Satine apresentava uma mente fraca e degradava as tradições Mandalorianas e sua reputação de guerreiros ferozes.

No início das Guerras Clônicas, Pre Vizsla e a Vigília da Morte se aliaram ao Sith Lord Count Dooku, líder da Confederação de Sistemas Independentes que lutou contra a República Galáctica.

Após um bombardeio do santuário memorial em Sundari, capital de Mandalore, e subsequente escaramuça em Concordia, Pre Vizsla e sua organização foram expostos e forçados a recuar.

Após uma tentativa fracassada de capturar a duquesa Satine no Coronet pelo príncipe mandaloriano e pelo senador Tal Merrik em nome da Vigilância da Morte, a duquesa Satine pôde apresentar seu caso ao Senado Galáctico para manter a neutralidade de seu planeta nas Guerras Clônicas.



Trabalhando com a Confederação, a Vigília da Morte e Pre Vizsla tentaram orquestrar uma ocupação da República em Mandalore, para que a Pre Vizsla e a Vigília da Morte pudessem se mudar para libertar o povo e, assim, usurpar a Duquesa Satine do poder. O golpe acabou por desmoronar, quando a duquesa Satine conseguiu convencer o Senado sobre a posição de Mandalore.

Após o golpe fracassado, Pre Vizsla e Dookan tiveram um confronto que resultou na Vigília da Morte e na Confederação cortando laços. Eventualmente, a Vigília da Morte foi localizada em Carlac, onde subjugaram a população local dos Ming Po e se uniram a Lux Bonteri na tentativa de assassinar Dookan.

Inconscientemente, Jedi Padawan Ahsoka Tano, que estava com Bonteri, foi revelado como um Jedi e após uma escaramuça em Carlac, Tano e Bonteri escaparam do Death Watch e Pre Vizsla.

Em 19 BBY, Pre Vizsla e Death Watch (Vigília da Morte) encontraram um grupo de fuga contendo o Sith Lord Darth Maul e seu irmão e aprendiz de Sith, Savage Opress.

Curioso sobre a situação, Pre decidiu resgatá-los e trazê-los para Zanbar.

Depois que os dois se recuperaram, eles concordaram em uma aliança para derrubar a duquesa Satine e buscar vingança contra o mestre Jedi Obi-Wan Kenobi.

Pre Vizsla e suas forças da Vigília da Morte, ao lado de Darth Maul e Opress viajaram para Mustafar e recrutaram o grupo criminoso Sol Negro depois de matar seu conselho e governantes.

O Pyke Syndicate também se juntou a eles depois de ouvir sua mudança para construir um exército.

Eventualmente, após uma missão em Nal Hutta e ataque ao Palácio de Jabba, o Cartel Hutt se juntou a Pre Vizsla e os outros, formando o Coletivo das Sombras.

Agora, com um exército e os recursos necessários para sustentar uma guerra sem o escrutínio da República Galáctica, Maul revelou a Pre Vizsla que depois de Mandalore estar sob o controle de Vizsla, Maul operaria um novo submundo criminoso.

Frustrado, Pre Vizsla sugeriu que Mandalore era o líder do Conselho de Sistemas Neutros, que continha 1.500 mundos e, portanto, permitia mais oportunidades.

Satisfeito, Maul ordenou que Vizsla enviasse batedores para Mandalore, a fim de identificar alvos vitais para a segurança de Mandalore.

Bo-Katan Kryze, principal tenente de Pre Vizsla, expressou sua preocupação de que Maul e Opress não fossem confiáveis, mas Vizsla garantiu que Maul e Savage estariam mortos ao lado da duquesa Satine.



Símbolo adotado durante a Resistência Mandaloriana e após

A guarda avançada de Vizsla conquistou seus alvos, o que permitiu que Maul e o Shadow Collective (Coletivo das Sombras) planejassem sua estratégia.

Os sindicatos do crime atacaram os principais alvos e, de acordo com a estratégia, membros da Death Watch (Vigília da Morte) os prenderam, conquistando o coração das pessoas.

A duquesa Satine foi posteriormente capturada e removida do poder por Pre Vizsla e suas forças, e ele se declarou primeiro-ministro e Mand'alor.

Vizsla então traiu Darth Maul e Opress e os aprisionou, embora eles pudessem se libertar e trazer o ex-primeiro-ministro Almec sob seu rebanho.

Maul então desafiou Vizsla por seu lugar como líder de Mandalore e Death Watch (Vigília da Morte), finalmente triunfando sobre Vizsla e decapitando-o.

Bo-Katan e outros membros do Death Watch (Vigília da Morte) se recusaram a aceitar Darth Maul e criaram a Resistência de Mandalore (ou Rebeldes Mandalorianos), iniciando outra guerra civil mandaloriana.

Eventualmente, a República Galáctica invadiu Mandalore e Maul foi removido do poder.

Bo-Katan foi instalado como regente do planeta, quando a República fez a transição para o Império Galáctico.

Lady Regent Bo-Katan Kryze foi removida do poder pelo Império durante sua ocupação de Mandalore e quase duas décadas após o fim das Guerras Clônicas, outra guerra civil foi iniciada quando o vice-rei imperial Gar Saxon do clã Saxon foi morto durante uma escaramuça em Krownest contra o Clã Wren.

Após uma missão em Mandalore pelos membros do clã Wren e do clã Kryze, o governador Tiber Saxon foi morto e Bo-Katan se tornou o novo Mand'alor, ganhando o apoio do Clã Vizsla, do Clã Rook, do Clã Eldar, dos Protetores Journeyman, Clã Wren e outros.



Clã Wren

Era um clã Mandaloriano que era um vassalo da Casa Vizsla.

O clã Wren era liderado pela condessa Ursa Wren e consistia em seu marido Alrich Wren, seu filho Tristan, sua filha Sabine e era composto por guerreiros mandalorianos que usavam armaduras mandalorianas com traços ou faixas amarelas.

O clã Wren ficou do lado do clã imperial alinhado durante a Era Imperial.

No entanto, em 2 BBY, o Clã Wren liderou uma insurreição contra o Clã Saxon e o Império durante a Guerra Civil Mandaloriana.

Um membro notável foi Sabine, que se juntou à rebelião.

Durante as Guerras Clônicas, o Clã Wren se alinhou ao Clã Vizsla e à Vigília da Morte, o que rendeu ao clã a inimizade de Fenn Rau e seus Protetores Mandalorianos.

Durante a Era Imperial, o Clã Wren era governado pela Condessa Ursa Wren, que residia no planeta Krownest.

Sua filha Sabine era cadete na Academia Imperial de Mandalore. Durante esse tempo, os talentos de Sabine foram usados pelo Império Galáctico, sem o seu consentimento, para subjugar os mandalorianos.

Uma dessas armas era o gerador de pulso de arco conhecido como "duquesa", capaz de reagir com a liga beskar dentro da armadura mandaloriana; efetivamente transformando relíquias inestimáveis contra seus usuários.

Quando Sabine falou contra o Império, sua família ficou do lado do Império, marcando-a como traidora e renegando-a.

Sabine então fugiu da Academia Imperial e de sua casa, tornou-se caçadora de recompensas e, eventualmente, juntou-se aos Espectros, uma célula rebelde.

Para garantir a lealdade da família, o governador Gar Saxon aprisionou o marido de Ursa, Alrich Wren, como refém em Mandalore. Tristan Wren, irmão de Sabine, serviu no pelotão de elite do Saxon, o Imperial Super Commandos, a fim de provar a lealdade de sua família ao clã Saxon (e, por extensão, o Império) e, portanto, retém parte de sua influência política.

Depois de anos se escondendo de seu passado, Kanan convenceu Sabine em 2 BBY a assumir o manto do Darksaber, um antigo sabre de luz que havia sido usado para unir os clãs Mandalorianos.

Depois de dominar o Darksaber e superar seus medos internos, Sabine retornou à sua casa de família em Krownest.

Sabine tentou consertar seu relacionamento tenso com sua mãe Ursa, enquanto Kanan e Ezra tentaram convencer o Clã Wren a ajudar a rebelião.



Na tentativa de salvar sua filha, Ursa tentou trocar Kanan e Ezra com o governador Saxon por sua filha. No entanto, Saxon renegou o acordo e ordenou que seus Super Comandos Imperiais destruíssem o Clã Wren. Tristan escolheu ficar ao lado de sua família.

O Clã Wren derrotou os Super Commandos do Saxon com a ajuda dos rebeldes e Rau, que também havia se juntado à rebelião.

Sabine derrotou Saxon em combate com sabre de luz, mas optou por poupar sua vida.

Saxon então tentou matar Sabine apenas para ser morto a tiros por Ursa, que se reconciliou com sua filha.

A morte de Saxon desencadeou uma guerra civil entre os clãs Mandalorianos.

Enquanto Ezra e Kanan retornavam à rebelião, Sabine e Rau ficaram para ajudar o Clã Wren e seus aliados a lutar contra o Clã Saxon e o Império.

Na época da Batalha de Atollon, o Clã Wren havia perdido terreno contra o Clã Saxon e seus apoiadores imperiais.

Apesar destas perdas, Sabine conseguiu obter permissão de sua mãe para tomar um destacamento de voluntários Mandalorianos e naves, incluindo Tristan e Fenn Rau para quebrar o bloqueio da Marinha Imperial de Phoenix.

As forças do Clã Wren conseguiram destruir um StarDestroyer da classe Interdictor, permitindo que os remanescentes do Esquadrão Phoenix escapassem para Yavin 4.

Como resultado, o Clã Wren ganhou o favor de Hera Syndulla e da Aliança Rebelde.

Em 1 BBY, o Clã Wren e os membros dos Espectros participaram de uma missão para resgatar Alrich de um posto avançado da prisão imperial.

O novo governador imperial Tiber Saxon havia ordenado à execução pública de Alrich em Sundari.

Apesar de tomarem a prisão com a ajuda de Bo-Katan Kryze e seus guerreiros, eles descobriram que os imperiais já haviam evacuado o Saxon.

Usando as informações fornecidas pela Ursa, o Clã Wren e seus aliados rebeldes e o Clã Kryze conseguiram resgatar Alrich de um comboio imperial.

No entanto, essa vitória foi ofuscada pelas notícias de que o governador Saxon havia enviado a arama chamada de "duquesa" contra as forças de Ursa e Tristan.

Ursa e Tristan sobreviveram, mas a maioria de suas forças foi exterminada pela "duquesa", que reagiu com suas armaduras e transformou seus usuários em cinzas.

Com a ajuda de Bo-Katan, os membros e rebeldes sobreviventes do Clã Wren conseguiram escapar para o acampamento de Bo-Katan. Devido ao seu papel na criação da "Duquesa", a presença de Sabine atraiu hostilidade de vários seguidores de Bo-Katan.

No entanto, Ursa alertou que qualquer pessoa que prejudicasse sua filha atrairia a ira de seu clã.

Para reparar suas ações passadas, Sabine concordou em liderar uma missão de ataque para destruir o gerador de pulsos de arco e os dados associados, que estavam alojados a bordo do Star Destroyer do Tiber Saxon, acima de Sundari.

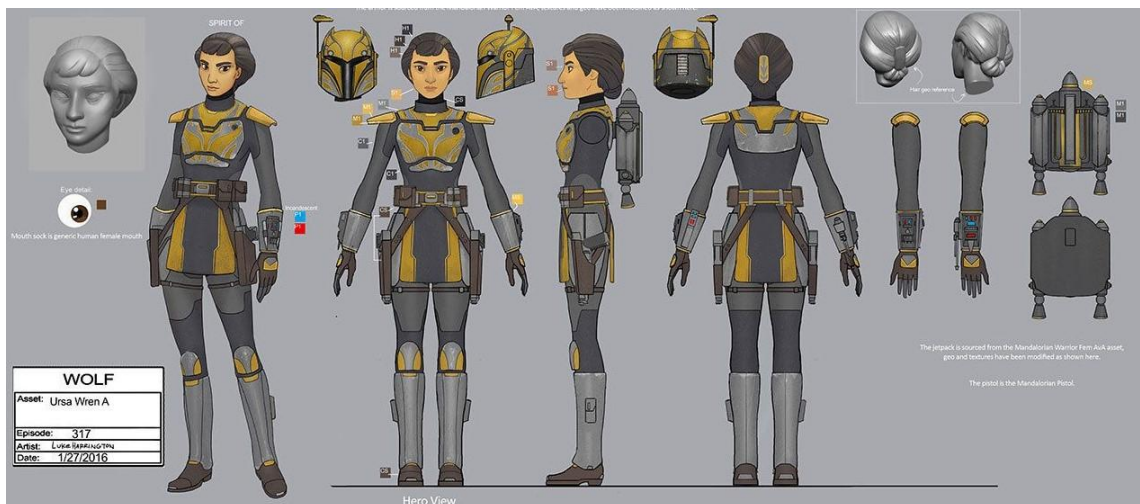
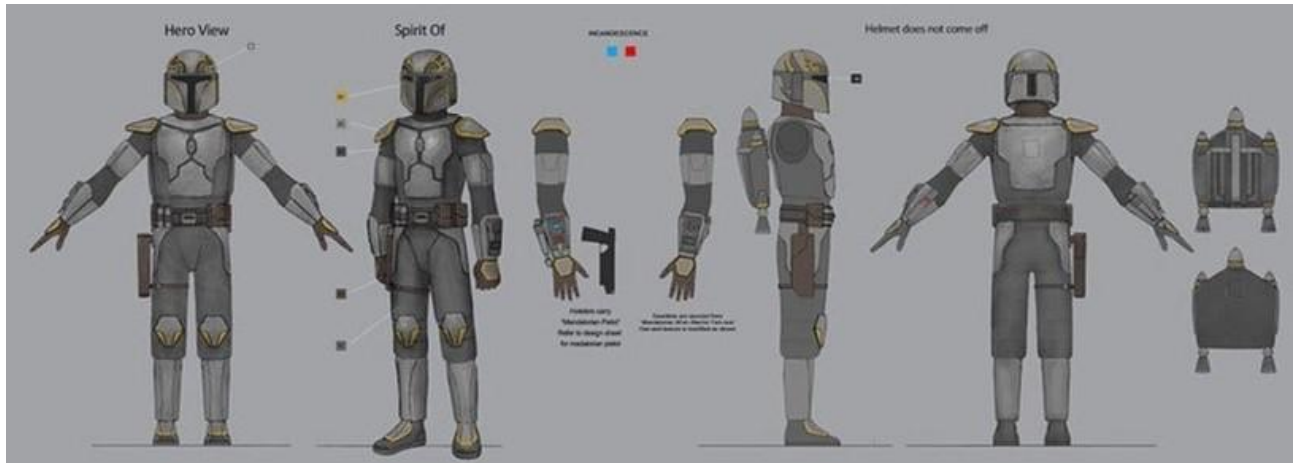
Ursa se ofereceu para liderar o ataque, mas Rau respondeu que ela mal conseguia segurar um blaster devido a seus ferimentos.

Em vez disso, Tristan acompanhou sua irmã na equipe de ataque. Enquanto Tristan e Rau brigavam com os defensores imperiais no hangar do StarDestroyer, Sabine e Bo-Katan procuravam a arma. Apesar de ter sido emboscado por Tiber Saxon, Sabine conseguiu virar a arma contra os stormtroopers de Saxon antes de destruir a arma e o StarDestroyer de Saxon.

Depois de destruir a arma, Sabine convenceu Bo-Katan a assumir a propriedade dos Darksaber e o manto de liderança sobre os clãs Mandalorianos.

O Clã Wren então se juntou aos outros clãs Mandalorianos, prometendo lealdade a Bo-Katan.





Clã Saxon

Era um clã Mandaloriano da Casa Vizsla.

Liderados por Gar Saxon, eles controlavam o planeta Mandalore com o apoio do Império Galáctico.

Quando Gar Saxon morreu - morto por Ursa Wren - uma guerra civil estourou entre o clã Saxon e o clã Wren.

Além de seus rivais no Clã Wren, o Clã Saxon também ganhou à ira da Casa Kryze depois de traí-los e depô-los em favor do Império.

Vários mandalorianos, especialmente Fenn Rau, dos Protetores Mandalorianos e Sabine Wren, consideraram o clã Saxon traidores de Mandalore, depois de terem vendido seu planeta a uma organização externa e traído Bo-Katan Kryze, que muitos viam como a governante legítima de Mandalore.

Após a morte de Gar em Krownest, seu irmão Tiber assumiu sua posição de governador e encabeçou o conflito com o Clã Wren e as Nite Owls.

Tiber, que havia evitado completamente qualquer vestígio de lealdade à sua herança, empregou uma super arma conhecida como "Duquesa" contra o Clã Wren, que visava superaquecer a liga beskar nas Armaduras Mandalorianas, incinerando o usuário.

Isso foi considerado uma abominação, pois a armadura beskar era uma parte inalienável da cultura Mandaloriana, e Sabine (que havia sido involuntariamente enganada em projetar a arma durante seus dias na Academia) liderou uma força conjunta de Mandalorianos e rebeldes para se infiltrar no StarDestroyer de Saxon em Sundari e destruiu a "Duquesa" antes que ela pudesse ser usada novamente. Esta, no entanto, também foi uma armadilha orquestrada por Tiber, que queria que Sabine aperfeiçoasse o alcance e as capacidades da arma, torturando-a e também Bo-Katan e até seu leal capitão subordinado Hark, a fim de fazê-la cumprir o que demandava.

Sabine, no entanto, aproveitou a oportunidade para recalibrá-la, de modo que visasse à armadura plastóide do Imperial em vez de beskar antes de violar o núcleo de poder da "Duquesa".

Isso fez com que a arma se sobrecarregasse e explodisse, levando o Star Destroyer e todas que estavam a bordo (incluindo Tiber e os soldados do clã Saxon).

Os poucos sobreviventes do clã foram caçados como traidores ou aceitaram a se juntar a Resistência Mandaloriana após sua derrota.





Clã de Din Djarin ou **Clã Djarin**

Era um clã Mandaloriano formado na era da Nova República, em 9 ABY.

No início era um clã de dois, ou seja somente dois membros.

Ela era composta por um ser sensível a Força conhecido como "a Criança" e Caçador de Recompensas Djarin.

O selo do clã era o crânio de um Mudhorn e foi concedido a eles pela Armeira da Tribo.

O design do símbolo era em referência à criatura que danificou a armadura original de Djarin e que "a Criança" ajudou Djarin a derrotá-la no planeta Arvala-7.

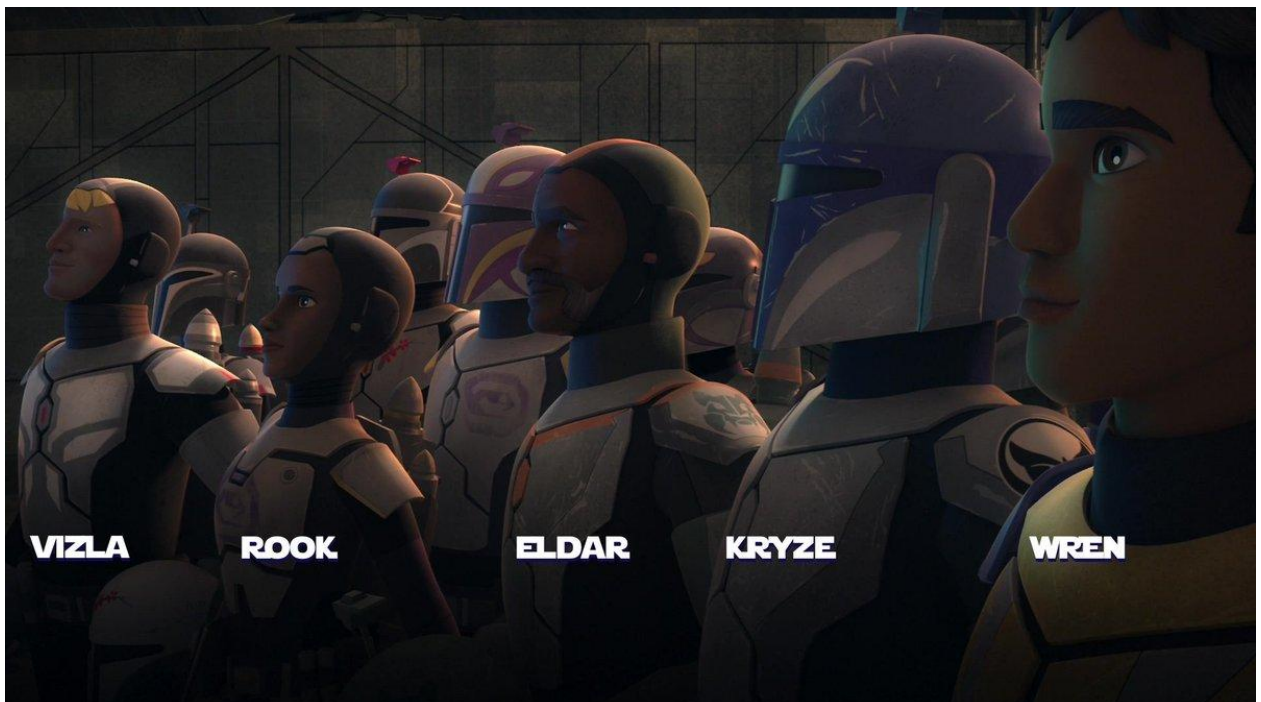
Os Mudhorns eram grandes criaturas com chifres que habitavam Arvala-7 considerados bem perigosos.

Os ovos dos mudhorns eram considerados uma iguaria por Jawas.





Sabine Wren



8 – Clãs do Cânone que não aparecem nas telinhas:

Clã Awaud

Foi introduzido pela primeira vez para Star Wars Cânone no livro de referência, O Guia Essencial para Guerra, de autoria de Jason Fry e Paul R. Urquhart, e publicado 3 de Abril de 2012.

Um ano mais tarde, com o lançamento de The Bounty Hunter Code: Arquivos do Boba Fett em 15 de Outubro de 2013, Clan Awaud foi mencionado novamente.

Clan Awaud finalmente apareceu na íntegra nos jogos de RPG livro de aventura Friends Like These, publicada em 08 de dezembro 2016 pela Fantasy Flight Games.

O Clã Awaud era um clã Mandaloriano que existia antes do período tumultuado das Novas Guerras Sith.

No século que antecede, antes de 1000 BBY, a peste candoriana mortal se espalhou por uma grande faixa da galáxia, chegando finalmente ao mundo da Orla Exterior de Mandalore.

Lá, a praga foi responsável pela morte de grande parte do clã Awaud, incluindo a família do mercenário Mandaloriano, Aga Awaud.

Embora Aga estivesse fora do mundo no momento da morte de seu clã, quando ele retornou a Mandalore em 1058 BBY, o soldado Mandaloriano fez a descoberta sombria.

A morte de muitos de seu clã, combinada com a necessidade de naves mandalorianos se unirem em caravanas defensivas apenas para afastar invasores dos setores em torno do espaço mandaloriano, levou Aga a agir.

Aga Awaud iniciou uma chamada para Mandalorianos em toda a galáxia para defender o espaço Mandaloriano, um movimento que veio a ser conhecido como o Retorno.

Então, em 1051 BBY, Aga, um dos únicos membros sobreviventes do Clã Awaud reivindicou o título de Mand'alor.

Como "Mandalore, o Unificador", ele levou seu povo a uma nova era de ressurgimento próspero.

Centenas de anos depois, durante a Guerra Civil Mandaloriana, o apoio do Clã Awaud foi dividido, embora o chefe do clã Awaud, Nam Beroya, se importasse pouco com a política divisória que estava ultrapassando Mandalore.

Beroya escolheu deixar o mundo natal dos Mandalorianos, levando aqueles de seu clã que sentiam o mesmo.

Durante as Guerras Clônicas, o Clã Awaud encontrou emprego com a Confederação dos Sistemas Independentes e com os Hutts como mercenários, mas depois de anos em movimento, Nam Beroya finalmente levou seu povo ao planeta Vlemoth Port.

Lá, no sopé do norte, o Clã Awaud estabeleceu o assentamento de Arumurut, construindo um grande vheh'yaim (casa de modelo antigo dos Mandalorianos) que eles consideravam o Lar do Clã em seu coração.

O clã Awaud logo aliou-se aos Talz da tribo Gnaaz, nas proximidades, e começou a servir de trabalho mercenário por toda a área do Slice e o Western Reaches da galáxia.

No início da Guerra Civil Galáctica, o clã hospedou mais de oitocentos membros em Arumurut.



Mandalore the Uniter



Símbolo



Clã Bralor

Aparece em *Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, *Star Wars: The Old Republic*, *Republic Commando: True Colors*, *Holonet*, *Order 66: A Republic Commando Novel*, *Imperial Commando: 501st* e em *Legacy of the Force: Sacrifice*.

O Clã Bralor era um antigo clã Mandaloriano que remonta desde as Guerras Mandalorianas.

O clã tinha com raízes na cidade de Hillfort em Norg Bral, no Outer Rim na região dos Mandalore.

É um clã conhecido por sua lealdade feroz à figura conhecida como Mand'alor.

O antigo mestre Bralor era um respeitado guerreiro mandaloriano e foi o campeão do Círculo de Batalha durante as Guerras Negras, ao contrário de muitos de seus Mandalorianos mais agressivos, ele respeitava os Jedi e estudara muito sobre eles, na esperança de entendê-los em sua busca por vencê-los em combate.

Havia muitos outros membros Bralor nas histórias mandalorianas, inclusive contra o Império Eterno.

O clã também é conhecido por seus líderes serem chefes de empresas e fazendas Mandalorianas e forneciam alimentos e equipamentos nas guerras, além de serem ótimos estrategistas.

No passado havia uma gigantesca fazenda automatizada conhecida como a Fazenda Bralor, na início da Resistência Mandaloriana contra o Império Galáctico a fazenda abrigava clones que se rebelaram contra a nova ordem.



Clã Cadera

Apareceu pela primeira vez em Star Wars Cãnone no jogo online, Star Wars: The Old Republic, criado pela BioWare e lançado de 20 de Dezembro de 2011.

Mais detalhes sobre o clã e o membro Jicoln Cadera foram fornecidos pelo site promocional oficial conhecido como The Holonet como parte da biografia de Mandalore, The Vindicated.

O Clã Cadera era um clã Mandaloriano existente durante o tempo da Grande Guerra Galáctica e a Guerra Fria subsequente entre a República Galáctica e o Império Sith que se seguiu.

Quando os Mandalorianos, sob a liderança do novo Mand'alor, Mandalore, o Vindicado, aliados aos Sith contra a República, Jicoln Cadera, membro do clã Cadera, se manifestou contra a decisão.

Ele defendeu que os Mandalorianos deveriam seguir o exemplo de Mandalore, o Preservador, e apoiar a República como ele havia feito séculos atrás.

Esse conflito de ideologia levou ao que ficou conhecido como cisma do cruzado, quando Jicoln criou um exército de seguidores para se opor ao Mand'alor.

No entanto, o movimento acabou sendo derrotado e acreditava-se que Jicoln morreu em consequência, embora ele tivesse escapado para o exílio, na verdade.

Os membros remanescentes do Clã Cadera, constituídos principalmente por mulheres e crianças pequenas, foram recebidos de volta à sociedade Mandaloriana.

No entanto, as ações de Jicoln deixaram o Clã Cadera com um estigma desonroso dentro da comunidade Mandaloriana.

Seu próprio filho, Torian Cadera, estava profundamente envergonhado de seu pai, e foi referido pelos seus pares por tais pejorativos como arue'tal, "sangue de traidor".

Quando Torian descobriu que seu pai estava vivo e vivendo no planeta Taris, ele juntou forças com o mais recente Campeão da Grande Caçada e organizou uma Cruzada para rastrear e matar Jicoln.

Junto com o campeão, Torian envolveu seu pai em um jogo da morte mandaloriano conhecido como Geroya ser Haran, e os dois saíram vitoriosos.

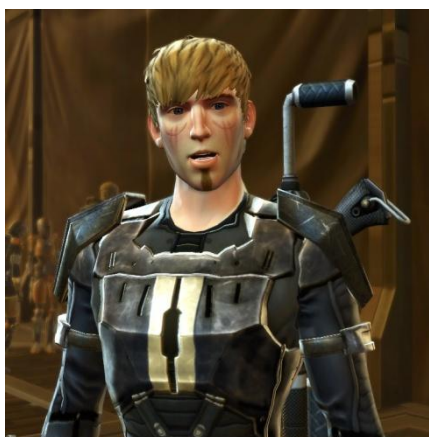
No entanto, quando Jicoln reconheceu Torian como seu filho afastado, ele pediu um momento a sós com ele para explicar suas ações antes de receber seu destino final.

Depois que Jicoln foi colocado para descansar, ele foi entregue a um contingente de soldados mandalorianos para ser levado a Mandalore, o Vindicado.

Torian, tendo removido a vergonha que o Clã Cadera aos olhos dos contemporâneos mandalorianos ao derrubar seu pai, ele escolheu se juntar à equipe de caçadores de recompensas do Grande Campeão em busca de novos desafios.

Na época da Revolta contra o Império Eterno, quase não havia membros do clã e foi apenas Torian Cadera quem respondeu ao chamado de guerra de Mandalore, o Vingador contra Darvannis.

Ele se tornou seu melhor olheiro, batedor e o novo chefe do clã Cadera.



Torian Cadera



Símbolo



Jicoln Cadera

Clã Farr

Apareceu pela primeira vez em Star Wars Cãnone no jogo online, Star Wars: The Old Republic, da BioWare.

O Clã Farr era um clã Mandaloriano que lutou contra o Cavaleiro Jedi Revan quando os Mandalorianos invadiram a República Galáctica durante as Guerras Mandalorianas.

Durante a Guerra Fria, eles residiram na capital do Império Sith, Dromund Kaas.

Eles foram aliados a um culto renegado dos Sith, conhecido como a Ordem de Revan, que seguiu os ensinamentos de Darth Revan e acreditava que ele havia derrotado o Imperador e secretamente assumido seu lugar.

Eles caçaram as bestas na floresta de Dromund Kaas para as desafiarem em batalha.

Durante a Revolta contra o Império Eterno, Yenka Farr e suas três irmãs lutaram ao lado de Mandalore, o Vingador, durante o "Raid on Darvannis", mas foram mortos durante o ataque à Fábrica Droid.



Clã Gedyac ou Gedyc

Clã Gedyc foi aludido primeiro com o aparecimento de Lorka Gedyc no romance imperial *Commando: 501*, escrito pela autora Karen Traviss e publicado 27 de Outubro de 2009.

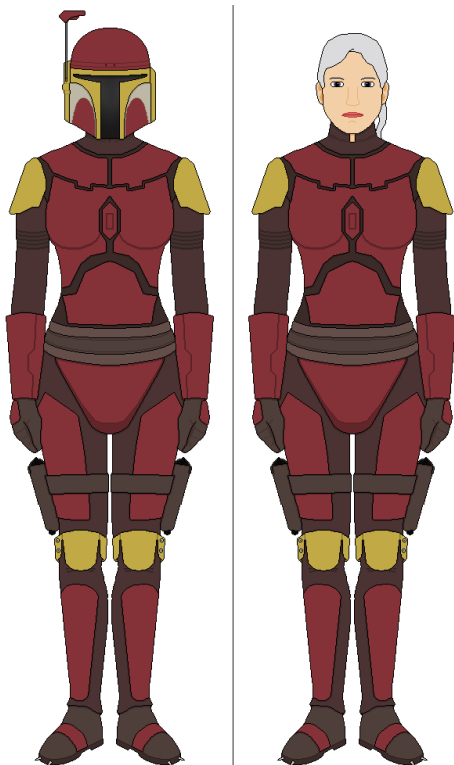
No entanto, foi apenas com o lançamento em 2013 do livro de referência dos caçadores de recompensas, *The Bounty Hunter Code: From the Files of Boba Fett*, que o Clan Gedyc realmente entrou para o cânone de *Star Wars*.

O clã Gedyc era um clã Mandaloriano, que ficou dividido entre os pacifistas Novos Mandalorianos e a Vigília da Morte.

Os membros que se aliaram a Vigília da Morte criaram uma unidade especial conhecida como Bloodguards e usavam a armadura mandaloriana completamente vermelha.

Eles eram conhecidos por serem ótimos rastreadores e bastantes violentos em combate.

O líder era Lorka Gedyc.



Gedyc Femelle



Gedyc Male



Bloodguard

Clã Itera

Apareceu pela primeira vez em Star Wars Cãnone no jogo online, Star Wars: The Old Republic, da BioWare.

O clã Itera era um clã Mandaloriano existente após a Era das Guerras Mandalorianas.

Eram considerados muito disciplinados e fieis a causa do seu povo.

Suas armaduras eram bem variadas e personalizadas externamente pelo usuário, não seguindo padrões.

Quando Jicoln Cadera se rebelou contra o reinado favorável aos Sith de Mandalore, the Vindicated, o Clã Itera foi um dos vários clãs que se uniram ao lado de Jicoln Cadera.

Cadera e o movimento de seu clã foram derrotados, mas o clã Itera foi aceito de volta por Mandalore e continuou sendo uma parte respeitada da cultura mandaloriana.



Clã Kelborn

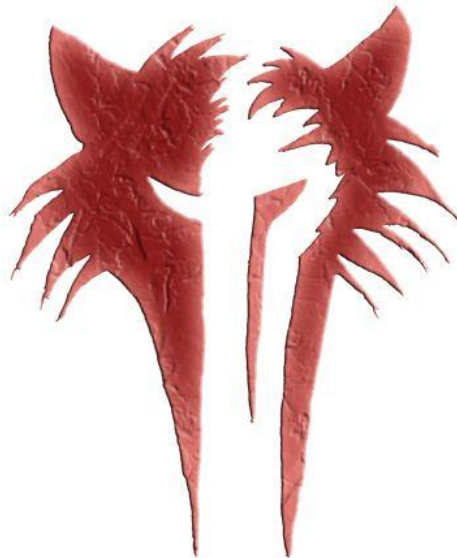
Foi introduzido pela primeira vez para Star Wars Cânone em Star Wars: The Old Republic da BioWare. O clã compartilha seu nome com o personagem Kelborn, do jogo da Obsidian, Star Wars: Cavaleiros da República Velha II: Os Senhores Sith.

Também havia dados sobre eles no The Old Republic Holonet.

O clã Kelborn era um clã Mandaloriano existente após o tempo das Guerras Mandalorianas. Quando Jicoln Cadera se rebelou contra o reinado favorável aos Sith de Mandalore, o Vindicado, o clã Kelborn foi um dos vários clãs que se uniram ao lado de Cadera. Cadera e o movimento de seu clã foram derrotados, o clã Kelborn foi aceito de volta por Mandalore e continuou sendo uma parte respeitada da cultura mandaloriana.

Alguns membros do clã Kelborn eram especialistas em rastreios de cargas desaparecidas, roubadas ou ilegais e possuíam contatos com muitos contrabandistas independentes.

Merrk Kelborn serviu como "Mestre de Rally" durante a Guerra Fria entre a República Galáctica e o Império Sith, e frequentemente se encontrava no enclave Mandaloriano no planeta Dromund Kaas.



Clã Ordo

Famoso clã mandaloriano aparece em Star Wars: Knights of the Old Republic, The Old Republic: Revan, Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, Star Wars: The Old Republic, Holonet, O Guia Essencial da Guerra, Crônicas da Velha República, Guia da Campanha - Cavaleiros da República Velha, O Código de Caçador de Recompensas: Dos Arquivos de Boba Fett e em Legacy 41: Rogue's End.

O Clã Ordo era um famoso clã de Mandalorianos que presidia o planeta Ordo no setor de Mandalore por seu Lord Mandalore, o oficial supremo dos Mandalorianos.

O membro do clã mais famoso foi Canderous Ordo que lutou durante a Grande Guerra Sith, Guerras Mandalorianas, Guerra Civil Jedi e Guerras Sombrias.

Canderous Ordo acompanhou Revan durante a Guerra Civil Jedi e, mais tarde, de acordo com as ordens de Revan e o interesse de seu povo, reuniu os Mandalorianos sob sua bandeira como Mandalore. Em algum momento entre os anos de 3954 e 3951 BBY, Canderous Ordo retornou a lua Dxun e começou a se reunir e reconstruir Clã Ordo.

Após a assinatura do Tratado de Coruscant, quando Jicolln Cadera se rebelou contra o reinado favorável a Sith de Mandalore, o Vindicado, o clã Ordo foi um dos vários clãs que se uniram ao lado de Cadera. Cadera e o movimento de seu clã foram derrotados; e o clã Ordo foi então aceito de volta por Mandalore.

O clã Ordo mais tarde ajudaria a treinar o caçador de recompensas da raça Ewok de nome Treek, em Nar Shaddaa.

Eles também eram conhecidos por buscar aperfeiçoar suas armaduras com a tecnologia mais avançada criada sempre que possível.

Durante a Guerra Civil Mandaloriana, os membros do clã foram divididos entre os Novos Mandalorianos e a Vigília da Morte.

Durante a Guerra Civil Galáctica, o espião conhecido como Bloodletter possuía um par de pistolas Mandalorianas que supostamente pertenceram ao patriarca do Clã Ordo.



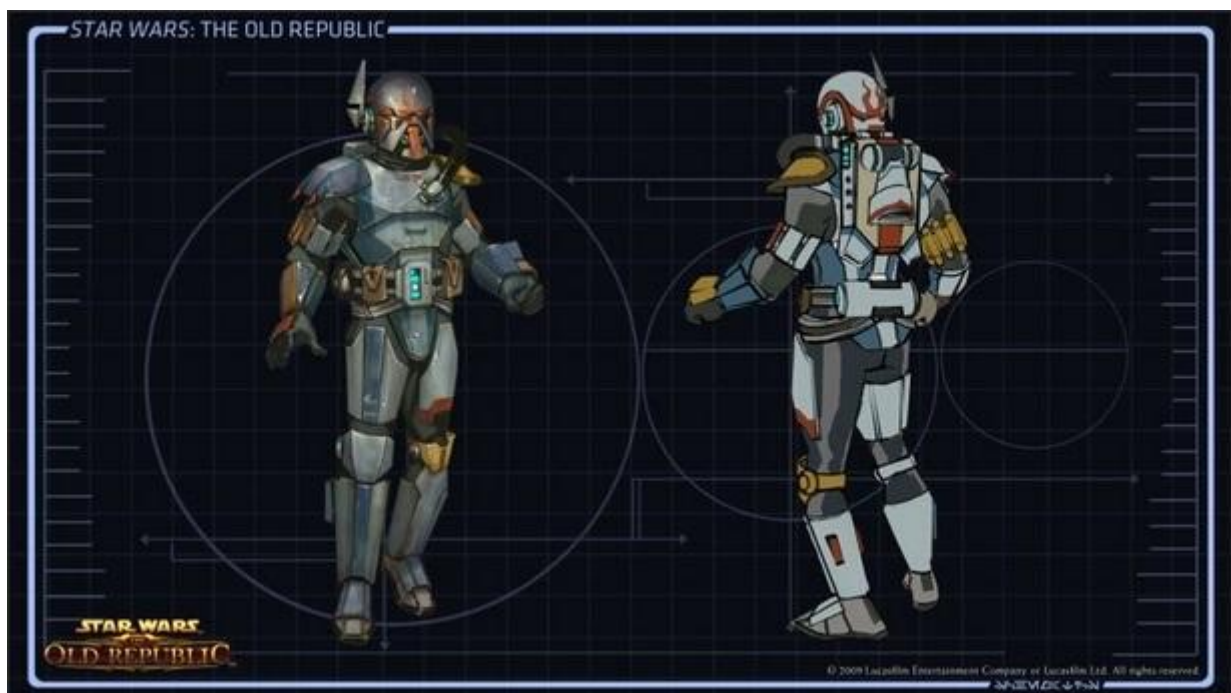
Clã Rodarch

Apareceu pela primeira vez em Star Wars Cãnone no jogo online, Star Wars: The Old Republic, da BioWare.

O clã Rodarch era um clã Mandaloriano que existia durante a Guerra Fria entre a República Galáctica e o Império Sith reconstituído.

Os membros do clã Rodarch eram conhecidos por manter as panteras asharl, treinando-as para lutar em batalha ao lado deles.

Os guerreiros do clã se orgulhavam da reputação sempre destemida dos panteras asharl e, com o tempo, o clã Rodarch adotou a pantera asharl como seu mascote, pintando sua armadura de maneira a imitar as peles da criatura.



Clã Sornell

Koblus Sornell foi apresentado pela primeira vez no conto exclusivo do Hyperspace, Interference do autor John Jackson Miller.

No entanto, foi apenas na minissérie de cinco partes de Star Wars: Cavaleiros da Velha República: Guerra de Miller que o Clã Sornell foi oficialmente apresentado ao cânone de Star Wars, estreando os personagens de Haarm, Gheedor e outros dois filhos de Sornell.

A edição final também revelou que Koblus Sornell estava grávida e esperando outro filho.

O clã Sornell era um clã de mandalorianos predominantemente devaronianos existentes durante as Guerras Mandalorianas.

O clã Sornell era composto pelo casal mandaloriano Koblus "Ko" Sornell e seu marido Haarm, junto com seu filho Gheedor, uma filha mais nova e uma criança pequena.

Os membros do Clã Sornell haviam se unido ao chamado de Mandalore, o Último, e se juntado ao crescente movimento Neo-Cruzado, quando os Mandalorianos decidiram conquistar a República Galáctica.

No auge das guerras mandalorianas, Ko Sornell começou a treinar seu filho Gheedor nos modos mandalorianos, levando-o para o combate com ela no topo de um dróide de guerra Basilisk durante a batalha em Essien.

Os membros do clã Sornell participaram da vitória dos Mandalorianos em Halthor e, em seu rastro, Haarm Sornell e sua filha ergueram a casa portátil de sua família.

Lá, o clã comeu o jantar na companhia de capturado Jedi Zayne Carrick e o capitão naval da República Dallan Morvis, antes de enviar para fora para Dantooine para capturar o Enclave Jedi e os inúmeros filhotes de Jedi lá.

Durante o curso do ataque a Dantooine, Ko Sornell revelou que estava atualmente grávida de outro filho.



Koblus_Sornell

Clã Tenau

Foi apresentado pela primeira vez ao cânone de Guerra nas Estrelas no livro de referência de 2012, *The Essential Guide to Warfare*, de autoria de Jason Fry e Paul R. Urquhart.

Clã Tenau era um Mandaloriana clã na existência no tempo da Guerra Civil Mandaloriana, os membros do clã Tenau foram divididos, com cada uma das duas facções recebendo apoio de membros individuais do clã, assim alguns apoiaram a Vigília da Morte e outros os Novos Mandalorianos.

Suas armaduras eram bem variadas e personalizadas externamente pelo usuário, não seguindo padrões. O Clã Tenau era conhecido por membros especialistas em sobrevivência e caça em qualquer ambiente, havia muitos bons batedores, mestres das bestas e patrulheiros entre eles.



Clã Varad

Apareceu em Star Wars Cânone no jogo online, Star Wars: The Old Republic, da BioWare, no Star Wars: The Old Republic—Codex Entry: "Clan Varad", no Holonet, no Galactic Strongholds, no Star Wars: The Essential Atlas e no A Step Above Scum - the Heroes of Jabba's Realm no site oficial da Fantasy Flight Games.

Clã Varad foi liderado pelo cacique Mavrix Varad, um macho guerreiro considerado sanguinário pelos seus pares, incentivava o uso de armaduras muito pesadas e resistentes.

Forçando seus parentes a enfrentar exigentes testes de combate, aqueles que não cumpriam os padrões de Varad eram usados para treinar ou mesmo praticar caçadas para os membros mais jovens do clã.

No entanto, aqueles que obtiveram sucesso no clã Varad foram frequentemente recompensados com um influxo substancial de créditos e armas da mais recente pilhagem do clã.

Durante os anos da Guerra Fria, Mavrix Varad entrou em conflito pessoal com o Mand'alor reinante dos Mandalorianos, Mandalore, o Vindicado, que consideravam Mavrix pouco mais do que "um rancor espumante na boca".

Os membros do clã Varad tornaram-se indesejáveis no reduto de Geonosis, de posse dos mandalorianos e não demorou muito para que Varad abertamente se voltasse contra o mand'alor.

Em busca de combate, o clã Varad atacou de bom grado tanto os alvos da República quanto os Sith, até roubando o navio de guerra da República Allusis e usá-lo para atacar e saquear planetas vulneráveis dentro da Orla Exterior.

Em resposta, a República e o Império enviaram equipes de ataque para embarcar e apreender o navio. Mavrix Varad e vários membros do Clã Varad foram mortos durante as hostilidades seguintes.

Milhares de anos depois, durante o reinado do Império Galáctico, o clã Varad deu origem a habilidosa guerreira mandaloriana chamada Shyla Varad.

Enquanto os imperiais ocupavam o mundo natal mandaloriano de Mandalore, Shyla se desconectou de seu povo, mas acabou pegando em armas contra o Império.

Shyla Varad tornou-se conhecida por sua habilidade com um par de lâminas e um chicote de cabo de fibra, usando ambos em conjunto no campo de batalha com grande efeito, além de um cinto de utilidades com bombas de fumaça densa e outras com diversos efeitos.



Gil Varad



Chief Mavrix Varad



Soldados Varad

Unidades especiais do Clã Varad:

- **Assassinos:** 7 guerreiros eram treinados em técnicas de assassinato e furtividade, eles buscavam equipar suas armaduras com equipamentos e polímeros que permitiam burlar sensores e aumentar suas capacidades furtivas, eles também conheciam diversas das toxinas mais mortais da galáxia, eram ninjas tecnológicos. Os assassinos eram um esquadrão secreto, que agia nas sombras, seus membros não podiam e não aceitavam ser capturados e instalavam bombas corticais e dentes com venenos suicidas como prevenção.

Eles respondiam somente ao líder do clã, mas seus serviços eram usados secretamente a mando do líder do clã para satisfazer algumas demandas do Mandalore que regia.

- **Tropa Pesada:** O Cacique Mavrix Varad incentivou o clã a usar armaduras pesadas, mas um esquadrão especial levou isso ao extremo equipando armaduras mais pesadas possíveis, com componentes extras para se tornar mais resistente, luvas que aumentavam a força do usuário também eram incentivadas e muitos possuíam as luvas Crushgaunts.



Símbolo dos Assassinos



Assassinos



Símbolo da Tropa Pesada



Tropa Pesada

9 – Outros Clãs:

Existem muitos outros clãs que aparecem em jogos de videogame e PC, em livros e revistas em quadrinhos.

Alguns são do cânone outros não, eles não foram referidos nas seções acima pois ou não são oficiais ou não há muita informação sobre eles, mas alguns dos clãs abaixo foram instintos ou se uniram a outro clã abandonando seu símbolo.

Segue o nome de alguns deles:

- Clan Beviin
- Clan Carid
- Clan Chorn
- Clan Deshra
- Clan Detta
- Clan Jeban
- Clan Jendri
- Clan Jennis
- Clan Keldau
- Clan Lok
- Clan Lone
- Clan Priest
- Clan Sharratt
- Clan Skirata
- Clan Spar
- Clan Vevut

10 – Casas Mandalorianas:

Na sociedade Mandaloriana uma casa era uma facção política que reagrupou vários clãs. Duas dessas facções eram a **Casa Kryze** e a **Casa Vizsla**.

A **Casa Kryze** era uma casa, ou facção política, ativa na sociedade Mandaloriana, proeminente durante as Guerras Clônicas.

Diversos clãs estavam afiliados a casa Kryze.

A Casa Kryze estava sob a liderança da Duquesa Satine Kryze durante as Guerras Clônicas, que liderou o governo pacifista dos Novos Mandalorianos, até que foi derrubado pelo Death Watch e Pre Vizsla, com a ajuda secreta do Shadow Collective (Coletivo das Sombras).

A **Casa Vizsla** era uma das casas, ou facções políticas, que compunham a sociedade Mandaloriana. Era chefiado pelo clã Vizsla.

Dois dos clãs que se afiliaram a Casa Vizsla eram o Clã Wren e o Clã Saxon.

Diversos outros clãs estavam afiliados a casa Vizsla.

Um membro da Casa Vizsla, Tarre Vizsla, criou o Darksaber, que se tornou um símbolo importante da casa e respeitado por todos os outros.

OS MANDALORIANOS - Criação de Personagem:

1- Funções / Arquétipos / Conceitos: (segue abaixo alguns exemplos)

Você pode escolher mais de um conceito para seu Personagem.

Os conceitos podem variar e existir ou não dependendo da Era que se passa a campanha.

Líder Nato	Campeão do Clã	Mercenário
Oficial Militar	Artilheiro	Pistoleiro
Investigador	Guerreiro	Soldado
Médico	Mestre de Armas	Tropa de Choque
Engenheiro Remendão	Fuzileiro	Infiltrador
Engenheiro de Explosivos	Lutador	Interrogador ou Torturador
Engenheiro de Droids	Homem-de-armas	Gatuno
Trabalhador especializado	Duelista	Espião
Forjador / Armeiro	Sabotador Armadilheiro	Assassino
Artífice	Caçador	Guarda-costas ou Escolta
Construtor	Caçador de Recompensas	Salteador
Sucateiro	Caçador de Tesouros	Ladrão ou Informante
Coletor	Explorador	Contrabandista
Herbalista	Patrulheiro	Comerciante
Cozinheiro e Envenenador	Batedor	Empresário
Fazendeiro	Guia	Guarda Vigia
Historiador	Especialista em Sobrevivência	Berserker ou Selvagem
Pesquisador	Membro da Vigília da Morte	Mestre dos túneis e cavernas
Mensageiro veloz	Cavaleiro de Bestas	Policia
Hacker	Piloto	Agente especial
Programador	Motorista especializado	Terrorista
Operador de Fabrica	Mergulhador	Pirata
Artista	Cientista	Caçador de Jedi / Sith
Linguista	Barman	Guarda Real Mandaloriana

2- Atributos:

Começa com **d4** em todos os Atributos: **Força, Vigor, Agilidade, Astúcia, Espírito.**

Você possui **5** pontos para distribuir como quiser, Atributos podem ser modificados de acordo com a Raça escolhida.

3 – Modelo (Vantagem Especial): **Mandaloriano:**

Seu personagem foi aceito ou é de família Mandaloriana e passou pelos rigorosos treinamentos de seu mentor, aceitou o meio de vida Mandaloriano vivendo sob seus códigos e regras e foi aprovado em um Clã.

Requisitos: FOR d6, AGI d6, VIG d6, ESP d6, AST d6

Atirar d6, Lutar d6, Pilotar d4, Sobrevivência d4, Dirigir d4 ou Cavalgar d4, Rastrear d4 ou Investigar d4.

Seu Personagem é da classe de combatentes e inicia com:

- Escolha um Clã (ganha *Conexão*: Clã).
- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e em situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Ganha uma Armadura Mandaloriana com capacete e Vambraces.
- Ganha um colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Recebe a *perícia* Conhecimento (Mandalorianos) d6 e a língua **Mando'a**.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (Maior), Voto: Seguir o Resol'nare (Maior).

- Clãs Cânones das Séries:

Clã ou Organização	Cores mais comuns
Clã Eldar	Combinações de preto, verde escuro, laranja e/ou cinza. O verde escuro costumava ser predominante.
Clã Kryze	Combinações de preto, cinza, branco, azul escuro e/ou azul claro. O torço costumava ter o cinza como predominante.
Corujas Noturnas (Nite Owls)	Combinações de preto, cinza, branco, azul escuro e/ou azul claro. O visor tinha o formato de olhos de coruja.
Clã Rook	Combinações de preto, roxa, amarela e/ou prata.
Clã Vizsla	Combinações de preto, cinza, branco, vermelho, azul claro e/ou azul escuro.
Clã Wren	Combinações de preto, cinza e/ou amarelo. O cinza e amarelo costumavam ser predominantes.
Clã Saxon	Combinações de preto, vermelho e/ou branco. Unidades dos Super Commandos Imperiais usavam armaduras quase que completamente brancas e líderes capacetes vermelhos.
* Protetores Mandalorianos	Combinações de preto, cinza claro, azul escuro e/ou azul claro. A cor azul sempre costuma estar presente.

- Outros Clãs Cânones:

Clã ou Organização	Cores mais comuns
Clã Awaud	Combinações de preto, vermelho, bege, verde claro e/ou verde escuro.
Clã Bralor	Combinações de preto, cinza, branco e/ou vermelho. Cores escuras costumam ser predominantes.
Clã Cadera	Combinações de preto, verde, amarelo, cinza escuro e/ou cinza claro. Marcas amarelas costumam ser comuns.
Clã Farr	Membros: Combinações de cinza escuro, azul e/ou branco. O azul costuma ser predominante. Recrutas: Combinações de cinza escuro, vermelho e/ou branco.
Clã Gedyac	Combinações de vermelho, amarelo, dourado e/ou marrom. O vermelho costuma ser predominante. Bloodguards da Vigília da Morte usavam armaduras completamente vermelhas.
Clã Itera	Combinações de preto, cinza, roxo, laranja e/ou branco. Por terem armaduras muito personalizadas as cores podiam variar.
Clã Kelborn	Combinações de verde, amarelo e/ou bege. O verde costumava ser predominante. Algumas unidades do passado usavam armaduras vermelhas com listras brancas parecidas com o símbolo do clã.
Clã Ordo	Combinações de preto, amarelo, dourado e/ou verde. O verde costumava ser predominante. Alguns capacetes tinham visores vermelhos.
Clã Rodarch	Suas armaduras eram cinza e costumavam ser estilizadas para parecer com as peles das panteras asharl.
Clã Sornell	Suas armaduras eram azuis escuras com algumas partes pretas.
Clã Tenau	Suas armaduras eram bem variadas e personalizadas externamente pelo usuário, não seguindo padrões, mas o roxo, prata e o cinza eram bem comuns.
Clã Varad	Combinações de preto, vermelho e/ou verde. Suas armaduras tinham ou o verde ou o vermelho como predominante. A unidade dos Assassinos usavam cores pretas e vermelhas muito escuras.

4- Raças:

Existem muitas raças em Star Wars (398 na Wookieepedia) e muitas adaptações foram feitas para Savage Worlds.

A maioria dos Mandalorianos é humano, mas qualquer raça pode ser aceita num clã atingindo seus requisitos ou tendo sido adotado pelo mesmo.

No passado haviam clãs formados exclusivamente por uma única raça e outros mistos.

Humanos

Podem ser encontrados praticamente em qualquer canto da galáxia.

É uma espécie em constante mudança, são vistos em quase qualquer planeta habitável.

Como espécie, os humanos são fisicamente, culturalmente e politicamente diversificados.

Robustos ou franzinos, brancos ou negros, esta é uma das espécies dominantes em todas as eras de jogo.

Adaptabilidade: começa com uma Vantagem extra e ganha um d4 em uma Perícia a escolha.

Idiomas: Básico e mais uma língua.

Devaronian

Uma das raças humanoides mais incomuns na galáxia, Devaronians exibem um dimorfismo sexual gritante. Os machos são de pele suave com chifres salientes na testa, enquanto as fêmeas são muitas vezes cobertas de pelos da cabeça aos pés que vão do marrom escuro ao branco. Onde os machos são considerados agressivos e ousados com as bocas cheias de dentes incisivos afiados; fêmeas são consideradas mais dóceis e políticas, com as bocas cheias de molares e um par de incisivos. São nativos do planeta Devaron, tinham sangue preto que eram baseados em prata devido ao sistema exclusivo de filtragem e limpeza de sangue da espécie. São exclusivos do Clã Sornell.

Bônus Racial do Macho: começa com Agilidade d6 e a Complicação Ganancioso (menor) ou Desagradável.

Bônus Racial da Fêmea: começa com Astúcia d6 e escolha uma das Complicações Cautelosa ou Teimosa.

Bônus Racial ambos: uma Vantagem extra.

Estômago forte: conseguem consumir alimentos normalmente tóxicos ou venenosos a outras raças.

Idiomas: Básico e Devaronense.

Aliens

Olhe as raças no netbook Fanmade Savage Star Wars: <https://cartaselvagem.com/material/55/star-wars>

Droids

Droids não podem ser Mandalorianos e normalmente não podem usar uma Armadura Mandaloriana, mas podem ser considerados ótimos aliados, parte de uma equipe e/ou propriedade de um clã.

No passado era comum Mandalorianos usarem droids de combate e batalha, e posteriormente agindo como caçadores de recompensas muitos usavam droids rastreadores ou de apoio.

Jogando com Droids:

- **Raça: Droid** – (baseado nos modelos dos livros Interface Zero pg42 ou Sci-Fi pg8)

Você é uma máquina e nasceu de uma linha de montagem ou é um modelo único.

Você é uma IA que pode ou não ser avançada e pode ter personalidade e vontade própria.

Todos os Droids, independente de suas funções, compartilham algumas características de design fundamentais.

Droids podem comprar cibernéticos como todo mundo e sofrem de Tensão.

Mods e equipamentos da estrutura final não causam Tensão.

- **Estrutura Básica (Todos):**

Construto: acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Liga Metálica: Feito de componentes metálicos. Têm +4 de Armadura.

Processador Duplo: Começa com Astúcia d6 ou Vigor d6 (escolha 1 na criação do Personagem).

Protocolo Primário: Começa com d4 em uma *perícia*, representando o seu sistema operacional central.

Vulnerabilidade a PEM: Sofre dano completo de Armas PEM e Íon.

Cérebro Metálico: Não pode escolher *Antecedente Arcano: Força* e poderes mentais não o afetam.

Antinatural: Poderes da Força, tanto benéficos quanto maléficos, sofre uma penalidade de -2 para afetar Droids. Isso não tem efeito em poderes que causam dano, que os afetam normalmente.

Ser de 2ª categoria: Carisma -2 (-4 em alguns locais) quando lidam com outras raças que não a sua própria. Droids por não serem vivos são considerados propriedade ou simples máquinas.

Recarga: necessita de energia para funcionar. Se não puder acessar uma saída de energia de algum tipo ao menos uma vez por semana, ele sofre um nível de Fadiga a cada dia depois da 1ª semana até que fique incapacitado. No dia após desse, ele fica “desligado” e tem que ser reativado com um teste de Consertar e uma carga de quatro horas. Isso substitui a necessidade por água e comida.

Botão Liga-Desliga: Possui um botão em algum local que é capaz de desliga-lo.

- **Função – Protocolo Primário:**

1º Grau: São os Droids peritos. São projetados em torno de um campo específico do conhecimento, da ciência, da engenharia ou da medicina, tem pouca locomoção e possuem ferramentas para seu trabalho. bibliotecários, médicos, contadores, supervisores, de memória, barman, cozinheiros, são alguns exemplos.

2º Grau: São essenciais para as sociedades altamente mecanizadas na galáxia. Repararam e mantêm naves e veículos, e podem reparar outros droids. Reparos, limpeza, pilotos e astromech são alguns exemplos.

3º Grau: Projetados principalmente para a interação com espécies sencientes, são especialistas em serviços, línguas e diplomacia, alguns culturas. Os droids de protocolo, os empregados de mesa, secretários e administradores, salva vidas, babás, servos, controladores de tráfego, jogadores são exemplos.

4º Grau: São projetados com funções do combate, proteção ou assassinato. Fisicamente, podem ser muito diversos e de vários tamanhos, variando do tipo relativamente simples droid tal como o Droid de Batalha B-1 da Federação de Comércio aos gigantes Droids de Batalha do Império.

5º Grau: São relativamente estúpidos em comparação a seus primos principalmente porque não necessitam de um lote inteiro da potencialidade do processador para suas funções. São frequentemente resistentes e fortes devido à natureza do trabalho que têm que fazer. Droids de carga, mineradores, faxineiros, dedetizadores, transportadores, mensageiros, trabalhadores de construção, bombeiro são exemplos.

Droid Legionário de Batalha Série BL

Eram produzidos pela Baktoid Combat Automata da Confederação de Sistemas Independentes e projetado em parte pelo Protetor Mandaloriano Fenn Shysa, que foi inspirado por um desentendimento com o dróide assassino C-3PX, para os Protetores Mandalorianos durante as Guerras Clônicas.

Embora eles tenham sido fabricados em uma quantidade limitada de mil unidades, os dróides Battle Legionnaire eram poderosos e letais em combate, considerados droids de 4º grau.

Visualmente semelhante ao design da série 3PO do Cybot Galactica, tinha 1,7 metros de altura, seus corpos metálicos enganosamente fortes estavam armados com caixa de proteção AAP-II e decorados com a mesma decoração verde que era comumente vista na armadura da elite dos antigos Mandalorianos, tinham giroscópios de equilíbrio de nível militar e suas muitas articulações foram calibradas para permitir o torque máximo, permitindo um maior movimento.

Embora os Mandalorianos fossem tradicionalmente ambivalentes em relação ao uso de dróides, preferindo os benefícios de seu próprio trabalho árduo, os dróides do Legionário de Batalha receberam um nível de respeito semelhante aos dróides de guerra Basilisk usados pelos antigos cruzados Mandalorianos.

A maioria foi exterminada na batalha em Norval II ao lado dos esquadrões dos Protetores.

No Universo do legends um droid Legionário foi possuído pelo renomado caçador de recompensas Boba Fett, conhecido como BL-17, ele aparece no desenho animado "Droids".

O dróide Battle Legionnaire da série BL foi introduzido pela primeira vez no cânone de Guerra nas Estrelas no artigo de Star Wars Insider, A História dos Mandalorianos, escrito por Abel G. Peña e publicado na oitava edição da revista em março de 2005. O artigo revisou novamente o aparecimento do personagem BL-17 dos Star Wars Droids como um membro da linha Battle Legionnaire e detalhou a história dos dróides, incluindo sua conexão com os Mandalorianos. Foi mencionado ainda em Daniel Wallace 's The New Guia Essencial for Droids e o livro Galaxy at War, além da The Complete Star Wars Encyclopedia.

Você foi reprogramado e não tem diretrizes que o impeçam de nada, mas gosta de estar com Mandalorianos.

Idiomas: Binária, Mando'a e Básico.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x4), registrador holográfico e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, kit médico p/ seres vivos, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, detector de movimento (+1 Perceber objetos em movimento).

Armas embutidas: Caixa blaster AAP-II, montado no peito (2d6, PA 2, CDT 1, 12/24/48, Tiros 30, Semi-Auto).

Mods: Reforço interno (+4 ARM), Força d6.



Droids de Segurança Série KX

Eram um modelo fabricado pela Arakyd Industries que estava a serviço do Império Galáctico durante a Guerra Civil Galáctica. Foram equipados com um pacote de comunicação interno, porta de recarga e um braço de interface de computador que lhes permitia conectar-se com frequências de comunicação padrão para as áreas às quais foram designados, são considerados droids de 4º grau. A crista imperial estava impressa no lado de cada ombro, um dos quais poderia ser estampado em ouro se o droid tivesse recebido um status aprimorado. Foram projetados com proporções humanas exageradas, mas com a mobilidade de um atleta humano. Eles foram capazes de operar uma variedade de ferramentas e equipamentos e podem transportar equipamentos sem se esgotarem. Embora o Senado Imperial proibisse a criação de dróides de batalha, a empresa Arakyd conseguiu usar uma brecha na lei ao comercializar a série KX como "dróides de segurança". Foram programados sem a restrição padrão contra danos às formas de vida sencientes orgânicas e para falar e interagir com as pessoas, mas não eram tão proficientes quanto os dróides de protocolo.

Eles podiam lidar com uma ampla gama de tarefas, incluindo escoltar dignitários, proteger pessoas importantes e defender instalações imperiais. Também foram programados para reconhecer e obedecer a oficiais militares imperiais classificados como tenente ou superior. O caso mais conhecido foi seu uso em 14 BBY para proteger instalações imperiais, como a Refinaria Imperial ou a sede de mineração em Ilium. Durante a Guerra Civil Galáctica, eles estiveram presentes em Jedha e na instalação imperial em Scarif.

K-2SO e K-4D8 foram exemplos desses droids.

Durante a Guerra Civil Mandaloriana em 2 BBY é sabido que o clã Saxon teria adquirido pelo menos 4 KX e que a Resistência Mandaloriana também tinha roubado do Império uns 2 modelos.

Você foi reprogramado e agora é livre para tomar suas próprias decisões.

Apareceu a 1ª vez no jogo Star Wars: Commander e aparece também em Rogue One: A Star Wars Story.

Idiomas: Binária, Básico e mais 200 idiomas.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 6, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x2), registrador holográficos e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, conjunto de sensores (+2 Perceber), interface de computador, acesso à lista de IDs Imperiais.

Tamanho +1: 2,16 m de altura.

Mods: Reforço interno (+1 ARM), Força d6, Vantagem Musculoso.



Droid Série IG-99

A série IG era uma linha de dróides de batalha e assassinos produzidos pelo Holowan Laboratories e sua subsidiária, Holowan Mechanicals, embora alguns de seus componentes (incluindo as partes da cabeça) fossem de fato fabricados pela Incom Corporation.

O conceito da série IG de dróides de combate e assassino remonta às Guerras Clônicas, quando a Phlut Design Systems fabricou vários modelos de dróides da série IG para a Confederação de Sistemas Independentes.

Durante esse período, a Phlut Design Systems primeiro conceitualizou os dróides assassinos IG-72 e IG-97, embora esses modelos nunca tenham sido realizados de forma física, pois Phlut faliu logo após produzir em massa os dróides de combate IG lancer. Os ativos da empresa foram herdados pela Holowan Mechanicals, uma subsidiária da Holowan Laboratories.

Esses modelos tinham em média 1,96 de altura.

O Clã InterGalactic Banking mantinha um exército de dróides lanceiros do IG.

Um conjunto de cinco dróides assassinos IG-88, idênticos fabricados pela Holowan Laboratories durante as últimas décadas da República Galáctica, mas apenas momentos após sua ativação, esses robôs massacraram seus construtores e escaparam de seus laboratórios para vagar pela galáxia. Um deles era o IG-88 também conhecido como IG-88A, que trabalhou como caçador de recompensas durante a Guerra Civil Galáctica.

O modelo IG-86s ficou popular entre bandidos como Ziro o Hutt.

O modelo IG-72 ficou conhecido por ser caçador de recompensas e mercenário.

Você é um modelo da série 99 que é uma tentativa de reproduzir com sucesso o que foi a falha dos modelos 88, mas você escapou e explodiu o laboratório sem deixar rastros, agora você é livre e independente, e é conhecido como IG-99A ou IG-99.

Idiomas: Binária, Huttese e Básico.

Equipado com: corpo humanoide todo giratório, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão infravermelha, visão noturna, sensor telescópico e microscópico, cabeça giratória 360 graus, sensor de visão aperfeiçoado (+1 Perceber c/ a visão), projetor/registrador holográficos, sensor de cheiros, Lanterna, reservatório interna de carga (até 1Kg), detector de radiação, bússola, relógio, kit médico p/ seres vivos.

Armas embutidas: Equipamento de autodestruição

Mods: Reforço interno (+2 ARM), Ambidestro, Lutar c/ 2 armas.



5 – Perícias:

Começa com Conhecimento Geral d4, Perceber d4 e mais 15 pontos para distribuir.

Gasta 1 ponto para elevar uma perícia a um tipo de dado mais alto, desde que o nível de perícia seja igual ou menor que o atributo associado.

Aumentar qualquer perícia acima do atributo associado custa 2 pontos por nível.

Arremessar	AGI	Uso de armas arremessáveis e de arremesso, como granadas e facas de arremesso.
Arrombar	AGI	Destrancar, abrir fechaduras, desarmar, incluindo armadilhas ou sabotar diversos dispositivos, normalmente mecânicos.
Atirar	AGI	Uso de armas de alcance de laser, blaster, íon e energias. Uso de armas de alcance de pólvora e de fogo. Uso de armas de alcance antigas, arcos, bestas, zarabatanas e semelhantes.
Cavalgar	AGI	Montar, conduzir, cuidar, preparar, acalmar, domar e controlar animais.
Conhecimento Geral	AST	Conhecimento básico e do dia a dia.
Conhecimento	AST	Batalha, História, Ciências, Arqueologia, Arquitetura, Construções, Medicina, Política, Área Local (específica), Jornalismo, Sistemas Planetários, etc...
Consertar	AST	Consertar e construir aparatos simples. É a habilidade de reparar, veículos, armas, invenções comuns e outras máquinas.
Curar	AST	É uma arte de estancar ferimentos e tratar lesões existentes. Cada sucesso e ampliação em uma rolagem eliminam 1 ferimento, precisa subtrair não apenas seus próprios ferimentos na rolagem, mas também os de seu paciente (Cura - B pg101).
Dirigir	AGI	Para veículos terrestres. (Regras p/ veículos B pg 128 e Perseguições - B pg122)
Escalar	FOR	Usado para escalar superfícies difíceis ou lisas. Não é precisa fazer teste de Escalar para subir ladeiras, árvores e cordas a não ser que seja uma situação estressante. Mais detalhes no B pg 21.
Esportes (OPCIONAL)	VIG	Paraquedismo, Futebol, Vôlei, Bicicleta, Skate, Esportes c/ aparatos.
Furtividade	AGI	Esconder, disfarce, mover-se silenciosamente e bater carteiras. (B pg22).
Intimidar	ESP	Resistida entre a Intimidar do herói e o Espírito do oponente. Veja Testes de Vontade na página 100 para os efeitos em jogo. Pode usar p/ interrogar.
Investigar	AST	Procurar algo ativamente, criminologia, pesquisar em livros e obter informações. Para obter informações de pessoas ao invés de livros e computadores use Manha.
Jogar	AST	Detalhes de jogatina no B pg. 23. Conhece bem um numero de jogos = ½ da perícia.
Lutar	AGI	Combate mano a mano, mãos desarmadas ou artes marciais. Uso de armas de mão de combate corpo-a-corpo. Regras de Combate estão no B pg 90.
Manha	AST	Obter informações das ruas, salões ou outros contatos através de subornos, ameaças ou barganhas. Conhecimento da malandragem e do submundo.
Nadar	AGI	Sua habilidade de nadar, flutuar e mergulhar. Regras de Afogamento B pg 117. Sua Movimentação na água é igual a ½ da perícia Nadar.
Navegar / Canoagem	AGI	Para veículos sobre ou sob a água, motorizados, a vela e até mesmo remo. Essa perícia inclui dar nós, encordar velas e outras tarefas associadas a seus barcos.
Perceber	AST	Prontidão geral e habilidade para procurar por itens, objetos escondidos ou pistas. Cobre testes de sentidos, detectar emboscadas e armadilhas, perceber mentiras, etc.
Persuadir	ESP	Lábia, sedução e convencer outros a fazerem o que você deseja. Detalhes B pg23 e Tabela de Reação B pg 24. Pode ser usado para negociar, comprar, vender, mediar e barganhar.
Pilotar	AGI	Para veículos voadores ou aéreos, inclui uso de mochilas a jato.
Provocar	AST	Teste de Vontade contra o orgulho de uma pessoa através de zombaria, piadas cruéis ou humilhação. Rolagem resistida contra a Astúcia do inimigo. Veja Testes de Vontade na página 100 para os efeitos em jogo.
Rastrear	AST	Seguir rastros de um ou mais indivíduos em qualquer tipo de terreno. (B pg24).
Sobrevivência	AST	Permite encontrar comida, água ou abrigo em ambiente hostil. Detalhes B pg 24. Permite sobreviver em ambientes selvagens e se orientar pela natureza. Em cidades, principalmente destruídas ou devastadas permite encontrar comida, restos, sucatas, locais para abrigo e áreas abandonadas supostamente seguras.

Use as perícias do Módulo Básico descritas acima e as novas descritas abaixo.

Novas Perícias:

- **Performance (Vigor):** Cantar, dançar, arte performática ou circense e tocar instrumentos musicais.
- **Artilharia (Astúcia):** Uso de armamento muito pesado, como canhões de naves capitais e canhões orbitais.

Nova Perícia Arcana:

- **Uso da Força (Espírito):** Usar os poderes da Força.

Novos Conhecimentos (Astúcia):

- **A Força:** Você estudou a Força, suas teorias, poderes, usuários, podendo ou não usa-la.
- **Mandalorianos** (somente Mandalorianos): Conhece as histórias, costumes, tradições, leis de seu povo e clã.
- **Aplicação da Lei** - Essa é a capacidade de identificar procedimentos, leis e técnicas galácticas e locais para aplicação da lei. Com um teste bem-sucedido, os personagens podem antecipar atitudes e reações gerais ao suborno, resistência ou cooperação. Sistemas exclusivos adicionam uma penalidade de -2.
- **Astronavegação** - É a capacidade de navegar pelas rotas e traçar saltos no hiperespaço em toda a galáxia.
- **Burocracia** - É a capacidade de identificar às formas necessárias, os níveis pessoais de autoridade, a duração padrão dos processos e as brechas disponíveis em governos e organizações militares de larga escala.
- **Computador** – Uso e programação de computadores.
- **Hacking** – Invadir sistemas, criar vírus de computador entre outros. (É preciso ter Computadores d8).
- **Demolição** – Operar todo tipo de explosivos e localizar pontos fracos de estruturas.
- **Falsificar** - Capaz de criar, documentos, assinaturas, moedas e outros.
- **Venenos** – Conhece, detecta, usa e sabe tipos, efeitos, antídoto de venenos sejam naturais ou artificiais.

6 – Idiomas:

Começa com as línguas descritas na raça e mais um idioma para cada ponto de Astúcia acima de d6.

7 – Complicações e Vantagens:

Você pode ter no máximo combinações de Complicações que totalizem **4** pontos, assim você ganha pontos adicionais por pegar Complicações Maiores (2 pontos) e Complicações Menores (1 ponto).

Opcional: Se o Mestre de Jogos quiser pode aumentar esse limite para 6 pontos.
Esse limite varia de acordo com a campanha.

Por 2 pontos você pode:

- Ganhar outro ponto de Atributo, ou
- Escolher uma *Vantagem*.

Por 1 ponto você pode:

- Ganhar outro ponto de Perícia, ou
- Aumentar os recursos iniciais em 100%.

Complicações:

Comuns: Básico Savage Worlds 2ª Ed pg25, Compendio de Sci-Fi pg11.

Vantagens:

Comuns: Básico Savage Worlds 2ª Ed pg31, Compendio de Sci-Fi pg12.

Antecedente Arcano: Força (ESP).

Complicações Modificadas:

Cego, Duro de Ouvido, Manco, Olhos Ruins, Um Braço Só, Um Olho Só, Uma Perna Só:

Um personagem criado com uma dessas complicações não pode comprar implantes para compensar durante a criação de personagem. Além disso, ao comprar um implante que invalide uma dessas complicações, o personagem deve gastar um Progresso.

As Complicações São Tomé e/ou Incrédulo não são usadas.

Novas Complicações exclusivas de Mandalorianos:

Ex-membro de Clã (Menor)

Você era membro de um Clã e por algum motivo ou desentendimento o levou a mudar de clã, você fez o teste e o juramento novamente, prometendo fidelidade a seu novo clã, você recebe a penalidade -4 ao lidar com membros de seu ex-clã, muitos outros Mandalorianos, mesmo do seu clã podem vê-lo com maus olhos e seus irmos de clã estão sempre esperando um passo em falso seu.

Último de um Clã (Menor)

Você é o único membro de seu clã e não conta com a Vantagem Conexão: Clã.

Inimigo da Guilda de Caçadores (Maior)

Você cometeu algum grave erro ou agressão contra a Guilda de Caçadores de Recompensas, agora você tem todos os caçadores de recompensas sabendo que você é um traidor e sua cabeça vale um bom dinheiro. Essa Complicação é mais comum na Era Imperial e posteriormente.

Novas Vantagens:

Caçador de Recompensa Veterano

Tipo: Profissional

Requisitos: Experiente, Caçador de Recompensas Experiente

Você pode dar dano não letal com armas que dariam dano letal se você assim quiser.

Caçador de Recompensa Heroico

Tipo: Profissional

Requisitos: Experiente, Caçador de Recompensas Veterano

O dano de Ampliação é d10 ao invés de d6 contra sua presa ou alvo.

Se você já tem alguma vantagem que dá bônus de ampliação o bônus final se torna d12.

Mestre da Armadura Especialista

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, Mestre da Armadura Aprimorado, Mandaloriano

Além dos bônus de Mestre de Armadura Aprimorado você ganha um bônus de +1 de Armadura.

Mestre da Armadura Verdadeiro

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, Mestre da Armadura Especialista, Mandaloriano

Além dos bônus anteriores você ganha um bônus de +1 extra de Armadura (Total +2 somado bônus anterior).

Vontade Mandaloriana

Tipo: Combate

Requisitos: Experiente, ESP d8, Mandaloriano

Você recebe +2 para resistir efeitos mentais, de Provocações, Medo, Hormônios, Poderes mentais ou da Força.

Predestinado

Tipo: Especial

Requisitos: Novato, Mandaloriano

Começa o jogo com um Bennie extra.

Estilo de Luta Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo precisão de luta e combate. Ganha +1 nos Ataques desarmados e com armas corpo-a-corpo.

Estilo de Defesa Mandaloriana
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo defensivo de luta e combate. Ganha +1 Aparar.

Estilo de Ataque Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Artista Marcial ou Brigão, Mandaloriano
Estilo agressivo de luta e combate. Ganha +1 Dano em todos os danos desarmados e com armas corpo-a-corpo.

Pratica de Precisão Mandaloriana
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Mandaloriano, Atirar d8
Ganha +1 nos Ataques com armas de distancia.

Pratica de Tiro Mandaloriano
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Mandaloriano, Atirar d8
Ganha +1 de Dano com armas de distancia.

Treinamento de Soldado
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, VIG d8, ESP d6
Ganha +2 de bônus para resistir condições ambientais hostis, comidas estragadas, água contaminada e doenças. Ganha +1 de bônus para resistir venenos (cumulativo com outros bônus caso os tenha). Consegue marchar ou caminhar o dobro do percurso sem se cansar.

Forças Especiais
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, FOR d8, VIG d8, AST d6, ESP d6, AGI d6, Furtividade d8
Adiciona +2 em testes de Fadiga contra ameaças ambientais (incluindo frio e calor), privação de sono, caminhadas e +2 em todos os testes de Sobrevivência. Parte de seu trabalho envolve se aproximar dos alvos para derrubá-los em silêncio, recebe +1 em testes de Furtividade. (Todos os bônus são cumulativos com outras Vantagens).

Sorte do Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Quando você gasta um Bene para fazer uma rolagem, pode re-rolar qualquer resultado igual a 1.

Fanatismo do Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Sempre que o voce gastar um Bene, rola um d6. Com um 6 voce recupera o Bene imediatamente (ele pode até mesmo gastá-lo na rolagem original).

Coração de Guerreiro
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, ESP d6
Recebe bônus de +3 nas rolagens de Característica e Dano, em vez do +2, ao sacar um Curinga.

Destruidor de Blindados
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AST d6, AGI d6, Atirar d6
Quando atacar veículos blindados seu caçador sabe como atingir os pontos fracos e adiciona +4 no valor de PA da arma. Esse bônus se aplica a todos os ataques com armas antitanque de longo alcance ou armas de curto alcance como minas, granadas, bazucas, lança-mísseis e semelhantes.

Destruidor de Blindados Aprimorado
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Destruidor de Blindados
Adiciona um d6 em qualquer rolagem de dano contra um veículo com Armadura Pesada.

Mestre da Cobertura
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AST d6, AGI d6, Furtividade d4
Enquanto coberto, inimigos sofrem uma penalidade de -1 em qualquer rolagem de ataques físicos contra voce. Também adiciona +1 em sua Resistência contra ataques que afetem área enquanto voce estiver prostrado ou em cobertura.

Mestre da Cobertura Aprimorado
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, Mestre da Cobertura
Igual Mestre da Cobertura, porém os inimigos subtraem 2 das rolagens de ataque e o voce ganha Resistência +2 contra ataques que afetam área se prostrado ou em cobertura.

Mestre da Fenix
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, AGI d8
Você manobra muito bem um Jetpack (mochila de voo). Seu Jetpack ganha +2 de movimentação em voo e inimigos tem -1 extra para acertá-lo em voo. Além disso, você ganha +2 para efetuar manobras com seu Jetpack.

Irmão de Batalha
Tipo: Especial (essa Vantagem pode ser comprada por não Mandalorianos)
Requisitos: Novato, ESP d8
Para cada irmão com esta habilidade a até 5 quadros do personagem, subtraia 1 ponto de dano dos ataques que o atingirem. (até um máximo de -3). Por exemplo, se três heróis com a Vantagem Irmãos de Batalha lutam juntos, eles ignoram três pontos de dano de cada ataque que os atinja.

Artilheiro Espacial
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8
Recebe +2 nas rolagens de Perícias para acertar com Bombas, Mísseis ou Torpedos e causam +1 de Dano.

Veículo Favorito
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Dirigir d8, Atirar d6
Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar e Atirar com um veículo favorito a escolha. Se seu veículo favorito for destruído, você pode escolher outro favorito depois de 1 mês de uso.

Nave Favorita
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8, Atirar d6
Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar e Atirar com uma nave favorita a escolha. Se sua nave favorita for destruída, você pode escolher outra favorita depois de 1 mês de uso.

Minha nave minhas regras
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8, Vantagem Ás
Você sabe como ajustar um tipo de nave para os seus padrões prediletos. Recebe +1 nos testes de Perícias Pilotar com um tipo de nave a escolha. Pode ser combinado com Nave Favorita.

Especialista em Sensores
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Perceber d6, Conhecimento (computador) d6
Recebe +2 em todos os testes de Perícias relacionados a todo tipo de Sensor e Scanners de naves e espaçonaves, desde operar o sensor como tentar alterar, sabotar ou outros.

Piloto Agressivo
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, Pilotar d8, Atirar d8, Vantagem Ás
O Piloto coloca tudo o que pode na luta, adicionando seu dado de Espírito ao Dano das armas a bordo.

Piloto Defensivo
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, AST d6, ESP d6, Pilotar d8, Vantagem Ás
O Piloto aprendeu como lidar com tiroteios espaciais e atmosféricos e sua nave recebe +3 Armadura.

Piloto Escapista
Tipo: Especial
Requisitos: Experiente, AST d6, ESP d6, Pilotar d8, Vantagem Ás
O Piloto aprendeu como escapar de tiroteios espaciais e atmosféricos ou perceber a real situação em um combate. Recebe +2 em todos os testes de Truques com a nave e +2 em ACC e MOV para escapar ou fugir de perseguições.

Need for Speed
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Pilotar d8 ou Dirigir d8, Vantagem Ás
O piloto sabe como impulsionar sua arte além das especificações do veículo ou nave. Pode adicionar 1/2 da velocidade em 1 Sucesso ou x2 a velocidade em 1 Ampliação para a próxima rodada.

Remendão Espacial
Tipo: Especial
Requisitos: Novato, Consertar d6
Recebe +2 em testes de Consertar somente para uma nave que esteja ou use a mais de 1 mês.

8 – Características Derivadas:

Carisma: começa em 0, mas pode ser modificado por Raça, Vantagens e Complicações.

É adicionado aos rolagens de Manha e Persuadir (dependendo da ação pode ser adicionado a outras Perícias).

O Mestre usa Carisma para determinar como os PNJs reagem ao seu PC.

Movimento: A maioria das raças tem Movimentação básica de 6 e podem correr 1d6 quadros adicionais (algumas raças possuem valores iniciais diferentes).

Aparar: igual a 2 mais a metade da perícia Lutar do seu PC, mais modificadores de escudos e certas armas.

Resistência: é uma medida de quanto Dano o seu PC pode suportar antes de ficar Abalado ou Ferido.

Resistência é 2 mais metade do Vigor do seu PC, mais qualquer Armadura.

Pode ser modificada pelo Tamanho e outras Vantagens.

9 – Contatos e Conexões:

Contatos:

Em um filme ou série é muito fácil para o escritor inserir contatos e criar uma história de fundo da forma como o herói conhece a pessoa.

Num RPG se o Mestre criar esses personagens ele deixará de utilizar a criatividade dos jogadores.

Embora a *Vantagem* Conexões pudesse ser utilizada para representar tais indivíduos, as nossas regras de Heróis das Telinhas introduzem um novo conceito apenas para esses tipos de personagens: Contatos.

Contatos, ao contrário de Conexões, é um indivíduo único que existe em uma localidade fixa.

Os jogadores que querem aliados com mais recursos ou que podem ser contatados em qualquer lugar deve investir na *Vantagem* Conexões.

Limites: Na criação do personagem, o jogador pode inventar um contato (individualmente, pode inventar um novo contato para o seu herói apenas uma vez por estágio).

Deste modo, em um grupo típico de quatro jogadores, cada jogador recebe oportunidade de criar um Contato em cada estágio. (Para grupos menores, o Mestre pode alterar ou renunciar esta regra).

O jogador deve, primeiro, procurar por aprovação de seus companheiros de jogo, uma vez que eles podem ter ideias para um contato que querem usar também.

Ele deve, então, criar um nome, uma razão do porque que o herói conhece o Contato e por que o contato está naquela área.

No início da aventura o Grupo juntos podem criar um único contato.

O Mestre tem a palavra final e pode ajustar alguns fatos para melhor encaixar na aventura.

Por exemplo, vamos imaginar que os heróis estão perdidos na selva e que sofrem com a falta de provisões.

A jogadora da personagem Lady Amelia decide usar um contato para salvá-los dessa enrascada.

Ela inventa um missionário, padre Mateus, cuja missão foi financiada por seu pai.

Ela lembra que ele está trabalhando atualmente com uma tribo indígena na área.

Uso: Como indivíduos, Contatos não são cheios de recursos como a vantagem Conexões.

Em geral, eles podem fornecer itens pequenos (alguma munição para uma arma, equipamentos de escavação ou um veículo) ou auxílio (informação ou cura).

O que eles nunca fornecem é um exército de “Figurantes”.

O jogador pode pedir ao seu contato o que ele quiser, mas o Mestre tem a decisão final sobre o que está disponível.

Continuando nosso exemplo, os heróis tropeçam na missão de padre Mateus. Ele provê o grupo com alimentos.

Uma vez que os aventureiros estão perdidos, e o Mestre quer recolocar a aventura de volta aos trilhos, ele também sabe que há uma rota para o templo em ruínas que o grupo busca.

Ele poderia até mesmo fornecer um guia “não combatente”.

Resumindo, Contatos existem para fornecer uma peça útil de equipamento ou informação, além de ajudar os grupos que estão lutando para desvendar as pistas.

10- Equipamento e Recursos:

- Os equipamentos são comprados exatamente como no Módulo Básico da 2ª ed e no Compendio de Sci-Fi e outros livros que sejam plausíveis ao cenário são aceitos.
- O livro Interface Zero pode ser usado, divida os preços por 10.
- **Os recursos iniciais são de 1000\$ ou +**, em alguns casos o mestre pode permitir o grupo ter uma nave.

Equipamentos e Armamento no Básico 2ª Ed:

- Equipamento: pg57	- Armas Especiais: pg 69
- Tabela de armas brancas: pg63	- Equipamentos e Itens: pg71 e 72
- Armas de distancia e acessórios: pg65	- Veículos: pg73 a 78

Equipamentos e Armamento no Compendio de Fantasia:

- Equipamento: pg12	- Novas Armas: pg12
----------------------------	----------------------------

Equipamentos, Armamento no Compendio de Sci-Fi e mais:

Capítulo Um: Personagens: pg 3 Novas Complicações: pg 11 Novas Vantagens: pg 12 Vantagens de Antecedentes: pg 12 Capítulo Dois: Equipamento: pg 13 Equipamento Pessoal: pg 14 Níveis Tecnológicos: pg 15 Armaduras: pg 16 Armas de Combate Corpo a Corpo: pg 18 Armas de Longo Alcance: pg 19 Armas Veiculares: pg 23 Capítulo Três: Regras de Ambientação: pg 27 Atmosfera: pg 27 Alcance Extremo: pg 27 Gravidade: pg 28 Hacking: pg 28 Pilhagem e Comércio: pg 29 Capítulo Quatro: Cibernéticos: pg 30 Instalação/Remoção: pg 30 Tensão: pg 30 Cibernéticos: pg 31	Capítulo Seis: Robôs: pg 37 Tabela de Defeitos: pg 38 Robôs Customizados: pg 38 Modelos de Robôs: pg 38 Modificações: pg 40 Capítulo Sete: Espaçonaves: pg 42 Logística de Espaçonaves: pg 42 Tabela de Tamanho: pg 43 Combate: pg 44 Espaçonaves Customizadas: pg 46 Modificações: pg 46 Acertos Críticos: pg 49 Modelos de Espaçonaves: pg 50 Capítulo Oito: Veículos: pg 54 Logística de Veículos: pg 54 Tabela de Tamanho: pg 55 Combate: pg 55 Veículos Customizados: pg 56 Modificações: pg 56 Modelos de Veículos: pg 59
--	--

O Tamanho padrão de armaduras é feita para seres de Tamanho 0.

Para versões Tamanho -1, o custo é o mesmo, o peso fica -4 Kg p/ armaduras de metal e -3 Kg p/ couro.
Para versões Tamanho +1, o custo é +20%, o peso fica +4 Kg p/ armaduras de metal e +2 Kg p/ couro.

Materiais de Armaduras (metais e ligas):

Ferro ou Aço = bônus 0, Custo: normal.

Titânio: bônus 0, pesa -5%, Custo: +50

Plasteel = bônus 0 (-25% no peso), Custo: +100

Duroplast = bônus +1 (+4 extras contra íon e EMP), Custo: +250

Quadanium ou Quadranium = bônus +2 (-5% no peso), Custo: +300

Durasteel = bônus +3, Custo: +400

Duranium = bônus +3 (nega PA 1, -10% no peso), Custo: +600

Neutronium e Cortosis = bônus +4 (nega PA 2), Custo: +1000

Alum (metal trivalente mandaloriano) = bônus +3 (nega PA 2, -20% peso), Custo: 1000

Beskar (aço mandaloriano) = bônus +5 (nega PA 4, -15% no peso), Custo: +1500

Armadura Mandaloriana:

Todas as Armaduras mandalorianas são personalizadas, criadas normalmente pelo Armeiro de um Clã. Pode ser que um clã recente ou pequeno não tenha um Armeiro, assim esse Clã procura um clã afiliado à mesma Casa para ajuda-lo. Clãs grandes podem ter além do Armeiro, ajudantes e aprendizes, alguns casos existe o Fundidor e o Forjador, ambos subordinados o Armeiro. O Armeiro usa uma Forja Mandaloriana, uma forja super avançada capaz de moldar e forjar uma armadura completa em minutos. Armaduras podem durar centenas de anos e são passadas para as futuras gerações, principalmente as feitas de beskar, seus componentes eletrônicos costumam ser atualizados.

Toda Armadura Mandaloriana dá +1 dado de Força a seu usuário e servo-força podem ser instalados normalmente.

É considerada uma Exo-Armadura, porem possui um micro reator ao qual não é preciso recarrega-la.

Abaixo diversos exemplos de armaduras, existem muitas variações das mesmas, pois existem milhares de fabricantes na Galáxia, há uma ligeira variação dessas comparadas as listadas no Savage Star Wars, use a tabela que desejar ou ambas, há mais armaduras no Básico do Savage Worlds, no Compendio de Sci-Fi e no Interface Zero (nesse caso divida o custo por 10), armaduras de outros livros podem ser usadas também, apenas adapte-as.

Escolha um modelo abaixo como base, use os dados da mesma e se tiver dinheiro o suficiente escolha um material melhor e lembre que armaduras Mandalorianas são únicas e personalizadas apesar de muito parecidas.

Armadura	Bônus	Custo	Peso	Observação
Armadura militar extra leve	+2	70	5Kg	Nega PA 1
Armadura militar leve	+2	80	6Kg	Nega PA 2
Armadura militar média	+3	100	8Kg	Nega PA 1
Armadura militar reforçada	+4	200	12Kg	Nega PA 1
Armadura militar pesada	+5	400	16Kg	Nega PA 1
Armadura militar extra pesada	+6	600	20Kg	Nega PA 1
Armadura militar extra blindada	+7	800	23Kg	Nega PA 1
Armadura militar ultra blindada	+8	1000	25Kg	Nega PA 1
Armadura de assalto leve	+5	550	18Kg	Nega PA 2
Armadura de assalto pesada	+6	650	22Kg	Nega PA 2
Armadura de assalto extra pesada	+7	750	25Kg	Nega PA 2
Armadura interpessoal corporal	+4	700	16Kg	Vem c/ uma lanterna embutida
Armadura corporal extra leve	+3	700	9Kg	Nega PA 3
Armadura corporal leve	+3	850	9,5Kg	Nega PA 4
Armadura corporal	+5	1000	10Kg	Nega PA 4
Armadura corporal reforçada	+6	1100	12Kg	Nega PA 3
Armadura corporal pesada	+6	1150	13kg	Nega PA 4
Armadura corporal blindada	+6	1200	14Kg	Nega PA 5
Armadura de combate leve	+7	1200	14kg	Nega PA 3
Armadura de combate	+7	1300	16kg	Nega PA 4
Armadura de combate reforçada	+7	1600	18kg	Nega PA 5
Armadura de combate blindada	+8	1300	14Kg	Nega PA 2
Armadura de combate High-tech	+8	1500	16kg	Nega PA 3
Armadura de combate Ultra-tech	+8	1950	18kg	Nega PA 4
Armadura de combate pesada	+8	2700	20kg	Nega PA 5
Armadura de Devastação	+8	7500	26kg	Nega PA 6
Armadura de Batalha	+4	900	15kg	Nega PA 6
Armadura Extra Pesada	+8	800	17Kg	Protege todo o corpo.
Armadura pessoal extra leve	+2	700	4Kg	Nega PA 3
Armadura pessoal confortável	+2	800	5Kg	Nega PA 4
Armadura pessoal protetiva	+2	900	5,5Kg	Nega PA 5
Armadura pessoal leve	+3	600	6Kg	Nega PA 2
Armadura pessoal sofisticada	+4	800	8Kg	Nega PA 2
Armadura pessoal blindada	+4	900	8,5Kg	Nega PA 3
Armadura pessoal reforçada	+5	1000	9Kg	Nega PA 3
Armadura pessoal extra blindada	+4	1000	9Kg	Nega PA 4
Armadura pessoal High-tech	+4	1100	12Kg	Nega PA 5
Armadura pessoal Ultra -tech	+5	1150	13Kg	Nega PA 5
Armadura pessoal de Combate	+5	1200	15kg	Nega PA 6
Armadura pessoal de Batalha	+6	1800	18kg	Nega PA 6
Armadura pessoal pesada	+7	2500	20kg	Nega PA 6

Armadura Complementares	Bônus	Custo	Peso	Observação
<i>Armadura Colan</i>	+1	500	0,5Kg	Protege todo o corpo, menos a cabeça, acumula c/ outras Armaduras.
<i>Armadura Colan reforçada</i>	+1	800	1Kg	Protege todo o corpo, menos os olhos, acumula c/ outras Armaduras. 100% impermeável, resiste a chuvas ácidas (+1 Armadura c/ danos corrosivos)
<i>Capa</i>	+1	50	0,5Kg	Protege as costas.
<i>Capa pessoal leve c/ capuz</i>	+1	100	1Kg	Protege todo o corpo, menos torço e os pés.
<i>Capa pessoal Blindada c/ capuz</i>	+1	200	1,5Kg	100% impermeável, resiste a chuvas ácidas (+1 Armadura c/ danos corrosivos)
<i>Kama</i>	+1	100	0,5kg	Saiote. Protege as pernas. Acumula c/outras.

Melhoramentos de Armaduras (alguns exemplos):

- **Pés magnéticos:** Custo: 50, Peso: 0,5 Kg. As solas e palmas do traje são equipadas com ímãs poderosos, permitindo que o usuário ande ou se agarre a superfícies metálicas.
- **Sola Chata:** Custo: 400. Não recebe penalidades por terrenos difíceis, acidentados ou plataformas instáveis.
- **Espetos de escalada:** Custo: 100, Peso: 0,5 Kg, Bônus +2 na *perícia Escalar*.
- **Sistema de Aderência:** Custo: 400, Peso: 1 Kg. O personagem faz rolagens de Escalar como de costume, mas ignora as penalidade devido à superfície, também adiciona +2 à Movimentação de escalada.
- **Nadadeiras:** Custo: 50, Peso: 0,5 Kg, Bônus +2 na *perícia Nadar*.
- **Sistema aquático:** Custo: 500, Peso: 0,5 Kg. Movimentação na água igual à *perícia Nadar*.
- **Sistema de Salto:** Custo: 300 p/ nível, Peso: 1 Kg, Aumenta em 1m p/ nível a distancia de um salto. (Máx. 8m).
- **Sistema anti-queda:** Custo: 300, Peso: 1 Kg, reduz em 3m danos por queda e -2 Dano por quedas e impactos.
- **Auto-selante:** Custo: 100, Peso: 0,5 Kg, Selada á Vácuo e ambiente hostil, 6h ar. (Custa: 50 p/ recarregar).
- **Sistema de Traje Inteligente:** Custo: 1000, Peso: 1kg, Adiciona +2 às rolagens para resistir a calor, frio, sede ou fome conforme recicla os resíduos do usuário e estoca energia para controle climático.
- **Servo-força (Amplificador de Força):** Custo: 200 p/ ponto, Peso: 1kg p/ ponto. Fornece **Força**+1. (Max+2).
- **Servo-motor (Amplificador de Movimento):** Custo: 350 p/ nível, Peso: 1kg, Dá +2 **Movimento** e +1 **Dado Corrida** (M+2).
- **Servo-reação (Amplificador de Reflexos):** Custo: 800, Peso: 1kg, Fornece **Agilidade** +1 dado. (Max+1).
- **Película Energética:** Custo: 3000, Peso: 2,5kg, Dispersa luz concentrada garantindo Armadura +6 e nega PA 2 contra blasters e lasers. Não oferece proteção contra outros tipos de ataque. Pode ser usada por cima (ou fixada a) outras armaduras, mas devido ao seu brilho subtraem 2 de rolagens de Furtividade e não pode combinar c/ revestimentos.
- **Revestimento de Electron:** Custo: 500, Peso: 1kg, (cor dourada, se liga a outros metais) = **Bônus +1 Armadura**.
- **Revestimento de Círidium:** Custo: 700, Peso: 1kg, (cor variada, se liga a outros metais) = **Bônus +1 Aparar**.
- **Polímero Estigiano-triprismático ou Reflex** (preto): Custo: +500, Bônus +2 testes de **Furtividade** (afeta sensores).
- **Sistema de Trauma:** Custo: 20000, Peso: 1,5kg. São carregados com antibióticos, estimulantes e anestésicos suaves desenvolvidos para manter um soldado vivo após sofrer traumas. O sistema possui Curar d8 e adiciona +2 na recuperação do estado de Abalado e na resistência a Sangramentos. Deve ser conectado ao capacete e na vambrece.

Espigão de Armadura	A armadura com espigões pode ser usada aplicar joelhadas, ombradas ou até mesmo braçadas nos oponentes, causando For+d4 de dano. Ela também pode causar dano ao agarrar, forçando a vítima nos espigões e causando Força de dano por rodada. Uma investida contra uma porta de madeira não é uma boa ideia – existe uma chance de ficar preso, como se você tivesse caído. O Mestre deve determinar se uma ação possui chance de prender o usuário – se houver então uma falha crítica resulta em um acidente infeliz. É necessário um teste de Força para se soltar. Custa: \$100 (800 se retrátil) e + 2,5 Kg ao peso da armadura.
----------------------------	---

Capacete Mandaloriano:

Capacete tem a mesma Resistência da Armadura e é feito do mesmo material, mas pode haver exceções.

Melhoramentos de Capacete (alguns exemplos):

- **Comlink:** **Custa:** 25. Completo, com comunicador, capacidade de áudio, funcional a até 250 km.
- **Holovisor:** **Custa:** 50. Interligado ao comlink, capacidade de vídeo e holográfica.
- **Rádio:** **Custa:** 20. Interligado ao comlink, funcional a até 150 km.
- **Datapad:** **Custa:** 200. Computador pessoal, pode ou não ser interligado a Comlink, inclui bússolas, relógios, cronômetros, temporizadores, bloco de notas, calculadora, acesso a Holonet, a Infonet, a Darknet e mais.
- **Amplificador de Sinal:** **Custo:** 50. Aumenta o alcance do Comlink para 500 km.
- **Misturador de Frequências:** **Custo:** 800. Criptografa sinais e comunicações. Qualquer um que intercepte a mensagem codificada deve fazer um teste de Conhecimento (Computadores) com penalidade de -4 para decodificá-la.
- **Detector Thinor:** **Custo:** 1000. Detecta escutas e rastreadores no campo de visão.
- **Sensores de Percepção e Sensor de Movimento c/ eletrobinóculos:** **Custo:** 100, +2 Perceber ao alcance de 500m.
- **Supressores e/ou ampliadores de sons:** **Custa:** 100. Protege os ouvidos de sons altos e melhora a audição em +2.
- **Lanterna:** **Custa:** 5. Presa a lateral do capacete funciona como uma lanterna normal.
- **Infravisão:** **Custa:** 50. Recebe ½ da penalidade por baixa visibilidade contra alvos vivos.
- **Visão Noturna:** **Custa:** 100. Não recebe penalidade por penumbra e escuridão.
- **Visão Espectrográfica:** **Custa:** 200. Interligada a Visão Noturna. Permite ver uma variedade de espectros não visíveis normalmente, até mesmo ondas. Permite ver cores no escuro.
- **Sistema de Mira:** **Custo:** 250. Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia Atirar* do usuário.
- **Kit de Comando:** **Custo:** 300. Conjunto de aplicativos e sensores HUD para monitorar constantemente até 100 membros de equipe dentro de 30 km. Amplia a Vantagem Comando para todos em contato. É preciso ter sensores.
- **Filtro de ar:** **Custo:** 50. Filtra todo tipo de ar ou gás hostil.
- **Sensor de olfato químico:** **Custo:** 200. Fornece +2 em todos os testes p/ olfato e permite sentir cheiros quase inodoros.
- **Detector de Radiação:** **Custo:** 50. Permite detectar o nível e tipo de radiação ao alcance de 500 m.
- **Polarização nas lentes:** **Custo:** 100. Bônus de +4 contra luz forte. (Polarização extra **Custa** 1000 e o bônus é de +6).
- **Tradutor de Idiomas:** **Custa:** 300 p/ 100 idiomas. Pode ser comprada até 10x p/ no máx. 1000 idiomas.

Braçadeiras Mandalorianas (Vambraces):

Sempre usadas em duplas, ocupam do pulso ao antebraço. **Usar 2 Braçadeiras da bônus de +1 Aparar.**

Tipos de Braçadeiras:

Existem dois tipos de Braçadeiras que tradicionalmente são usadas juntas, mas já existiram tropas especializadas que usavam 2 iguais. Escolha duas que podem ser iguais sem restrição. Braçadeiras não são compradas, são ganhas.

- Tipo 1 inclui:

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

- Tipo 2 Inclui:

Linhas de agarrar: *Contra alvos inativos:* Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Módulos Extras:

Braçadeiras podem ter Módulos Extras sem limite, a não ser pelo dinheiro e alguém que saiba dar upgrade.

Algumas vezes sistemas iguais aos do capacete são instalados caso os do capacete falhem, ou se forem danificados.

- **Display Touchscreen:** **Custa:** 50. Todos os sistemas do capacete também podem ser acessados por um display.

- **Interface de Controle Veicular:** **Custa:** 1000 p/ nível (Max. 2). +1 em todos os testes de operação de veículos e naves.

- **Holo-projetor:** **Custo:** 1.000, **Peso:** 0,5 Kg.

- **Detector de Minerais:** **Custa:** 100. Detecta minerais a até 2 metros de profundidade em uma área do tamanho de um Modelo Grande de Explosão por turno. Isso também elimina a penalidade de -4 para detectar minas.

- **Scanner Médico:** **Custa:** 800, **Peso:** 1kg. Adiciona +2 a suas rolagens de Curar. Com uma pequena amostra de sangue, também pode detectar venenos conhecidos e doenças. (1 kg, \$600)

- **Lançador de rastreador:** **Custa:** 1000, **Peso:** 1kg. Usa Atirar, acerto o rastreador gruda no alvo, rastreia p/ 1 sistema.

- **Micro extintor de incêndios:** **Custo:** 10, **Peso:** 0,5 kg. 20 usos, pode ser usado alternativamente para criar fumaça.

- **Sistema de mira de pulso:** **Custo:** 1000, +1 bônus de Atirar com as armas da Braçadeira.

- **Comlink extra:** **Custa:** 25. Completo, com comunicador, capacidade de áudio, funcional a até 250 km.

- **Rádio extra:** **Custa:** 20. Interligado ao comlink, funcional a até 150 km.

- **Datapad extra:** **Custa:** 200. Computador pessoal, pode ou não ser interligado a Comlink, inclui bússolas, relógios, cronômetros, temporizadores, bloco de notas, calculadora, acesso a Holonet, a Infonet, a Darknet e mais.

- **Amplificador de Sinal extra:** **Custo:** 50. Aumenta o alcance do Comlink para 500 km.

- **Misturador de Frequências extra:** **Custo:** 800. Criptografa sinais e comunicações. Qualquer um que intercepte a mensagem codificada deve fazer um teste de Conhecimento (Computadores) com penalidade de -4 para decodificá-la.

- **Detector Thinor extra:** **Custo:** 1000. Detecta escutas e rastreadores no campo de visão.

- **Detector de Radiação extra:** **Custo:** 50. Permite detectar o nível e tipo de radiação ao alcance de 500 m.

Módulos Exclusivos:

Normalmente só é possível instalar 1 Modulo exclusivos por Braçadeira, mas pode haver exceções .
O Laser de pulso e a Lamina de pulso custam 500 cada, outros Módulos Custam 1000 cada.

- **Lâmina de pulso retrátil pequena:** For+d4, modificadores e ampliadores de armas podem ser instalados normalmente.

- **Lâmina de pulso retrátil grande:** For+d6, modificadores e ampliadores de armas podem ser instalados normalmente.

- **Laser de pulso:** 2d6, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, Dano não letal opcional, Tiros 20, Alcance 12/24/48.

- **Repulsor:** 2d4+2, Nocaute, Não Letal, CDT 1, Tiros 10, Alcance 12/24/48 ou Cone,
O alvo atingido deve fazer teste de Força (com -2 p/ Ampliação obtida no disparo) ou será jogado p/ trás 1d4 quadros +1 quadros p/ ampliação no teste de ataque e cairá. Recebe dano extra caso bata em algo.

- **Foguetes de pulso:** Tiros 5 (qualquer combinação abaixo)

Explosivos pessoais = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 1, Alcance 25/50/100, Modelo de explosão pequeno.

Explosivos antitanque = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 1, Alcance 24/48/96, Modelo de explosão pequeno.
-4 para acertar alvos Tamanho 2 ou menor, AP.

Explosivos Atordoantes = 2d4, CDT 1, Tiros 1, Alcance 24/48/96, Modelo de explosão pequeno,
A vítima faz teste de Vigor. Falha cai prostrada e Incapacitada.
No início de cada turno seguinte, faz teste de Vigor para acordar.
Sucesso acorda, mas está Abalada pelo restante do turno e pode se recuperar como de costume. Ampliação acorda e não está Abalada.

Explosivos Íon = 2d4, Dano não letal, CDT 1, Tiros 1, Alcance 24/48/96, Modelo de explosão médio,
Alvos com partes/implantes elétricos, droids, robôs, ciborgues sofrem dano completo. Armadura não protege, a menos que projetada c/ ataques PEM.
Outros sofrem metade do dano não letal. Sistemas eletrônicos tem Resistência 8, e são desativados após sofrerem um ferimento.

Sinalizador = d8, CDT 1, Tiros 1, Alcance 100/200/400, lança 1 sinalizador que pode ser visto a 8 km e ilumina 500m² p/ 2min, pode causar Cegar se disparado contra os olhos.

- **Lançador de Serra circular de projétil:** **Serra cortante** = d8, PA 5, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

Serra rasgadora = 2d6, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

- **Emissor de Escudo de energia:** Aparar +2, +4 Armadura contra ataques á distancia.

- **Lançador de Dardos Silenciosos:** O dardo em si não causa dano e não é capaz de penetrar Armadura 3 ou +.
Alvos que sofram Paralisia ou Nocaute são Incapacitados até se recuperarem.
Regras de venenos estão no Básico pg 122. (qualquer combinação com total 12).

Toxina Letal = CDT 1, Tiros 1, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso 1 Ferimento e 1 Fadiga.

Falha morte em 2d6 rodadas.

Toxina Venenosa = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso 1 Ferimento e 1 Fadiga.

Falha morte em 2d6 min.

Paralisante = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso Paralisado por 2d6 rodadas.

Falha Paralisado por 2d6 min.

Nocauteante = CDT 1, Tiros 4, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso Nocauteado por 2d6 min.

Falha Nocauteado em 2d6 horas.

Rastreador = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 24/48/96.

Teste de Vigor. Falha instala um rastreador na corrente sanguínea.

Micro explosivos = CDT 2, Tiros 2, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor -2. Falha o dardo causa 1 Ferimento.

Módulos Especiais:

São únicos precisam ser fabricados ou ganhos.

- **Whistling birds:** Mini-mísseis teleguiados “pássaros assobiastes” contra múltiplos alvos, é um sistema de emergência. Esse equipamento pode ser acoplado a Braçadeira sem ultrapassar limites de Módulos. 2d6, PA 4, CDT 5, Tiros 12, Teleguiado – acerto automático, Alcance 4 quadros.
- **Chip de acesso Imperial:** Era Imperial, comum entre mandos apoiadores do Império e Caçadores de Recompensas. Permite acessar a rede fechada de Identidades Imperiais e procurados, verificando sua presa.

Mochila de Voo:

- **Rocketpack:** Era um dispositivo de viagem pessoal usado durante a era da Velha República. Continham combustível químico interno que não era dependente do ar externo para criar impulso, podem, portanto, operar em situações de zero, baixa ou alta atmosfera. No entanto, o combustível químico era altamente perigoso; os tiros dispersos eram conhecidos por inflamar pacotes de foguetes e fazê-los explodir. Eles diferiam dos modelos mais recentes de jetpacks de várias maneiras, principalmente em termos de segurança. No entanto, eles ainda viram uso prolongado em épocas posteriores devido à sua capacidade de operar no espaço e a velocidades geralmente mais rápidas, mesmo sendo ainda mais pesados e barulhentos que os jetpacks. Durante as Guerras Clônicas, os dróides de batalha com foguetes da série B1 foram equipados com esses dispositivos. Paraquedas opcional (**Custo:** 300).

Custo: 1700, **Peso:** 30 kg, 10 Cargas. **Movimentação:** 36; **Subida:** 1.
Cada carga impulsiona até 120 kg a 40 m na vertical ou 120 m na horizontal.

- **Jetpack:** Oferecia um grande grau de mobilidade no ar. Para o lançamento, canalizava ar e combustível através de turbinas em miniatura. No sistema de admissão do dispositivo, a mistura ar-combustível era acionada, fornecendo a energia necessária para impulsionar o usuário pelo ar. Eles não eram confiáveis para uso em situações atmosféricas zero, baixa ou alta, pois exigiam gases atmosféricos para produzir empuxo. O lançamento da maioria dos jetpacks também foi acompanhado por uma nuvem de escape - útil para fugas rápidas que exigem uma cortina de fumaça à mão. Em voo, os bicos direcionais de exaustão controlavam a trajetória de voo do usuário, enquanto um estabilizador giratório contrabalançava a velocidade de descida do jetpack. Paraquedas opcional (**Custo:** 300).

Jetpack JT-12: Era um modelo de jetpack usado durante as Guerras Clônicas por várias facções, incluindo a República Galáctica e o Olho da Morte. Diversas variações existiram, o JT-12C e o JT-12 EVA. Vem com um lançador de mísseis MM9. O Olho da Morte substituiu o míssil MM9 pelo maior míssil Z-6. Os propulsores direcionais tinham estabilizadores giroscópios para aplicar contrapressão nas manobras e no pouso.

Custo: 2000, **Peso:** 18 kg, 20 Cargas, **Movimentação:** 30 (40 JT-12C + 1000 custo, 50 JT-12 EVA, + 2000 custo); **Subida:** 1.
O tanque retinha combustível para 1 minuto de operação contínua (20 explosões de três segundos).
Cada explosão de três segundos movia o usuário até 100 m na horizontal ou 70 m na vertical.

Um usuário de altura e peso padrão atinge velocidade máxima de 145 km p/ hora com um alcance máximo de 2 km.

- **Míssil:** 4d8 dano, AP, CDT 1, Tiros 1, Modelo Pequeno de Explosão.

Jet -pack Z-6: Era um modelo preferido pelos comandos mandalorianos em toda a galáxia, desde a Death Watch organizada até os mandalorianos que operavam à margem, como Jango e Boba Fett. Rápido e ágil, o modelo Z-6 poderia manter o voo sustentado, além de oferecer ao usuário pequenas rajadas de sustentação, a fim de obter uma vantagem tática durante o combate, tinha altura vertical máxima de 70 m, incluía um computador de mira e giroscópios, pode ser equipado com um disparador de míssil ou um gancho magnético de projeção com cordão.

Os propulsores direcionais tinham estabilizadores giroscópios para aplicar contrapressão nas manobras e no pouso. Como todo jetpack era vulnerável a danos causados por impactos externos. Um único golpe forte pode inflamar o jetpack, levando a uma variedade de problemas de desempenho.

Custo: 2500, **Peso:** 22 kg, 25 Cargas, **Movimentação:** 30 (40 com upgrade + 1000 custo); **Subida:** 1.
Retinha combustível suficiente para 1 minuto de operação contínua (20 explosões de três segundos).
Cada explosão de três segundos movia o usuário até 100 m na horizontal ou 70 m na vertical.

Um usuário de altura e peso padrão pode atingir uma velocidade máxima de 145 km p/ hora com um alcance de 2,5 km.

- **Míssil:** 4d8+1 dano, PA 1, AP, CDT 1, Tiros 1, Modelo Pequeno de Explosão.

- **Lançador de cabo c/ Gancho:** Corda de 20 m (substituível por 100 m).

Armas:

Mandalorianos usam todo tipo de armas e algumas exclusivas de suas indústrias ou forjas de clãs.

Mandalorianos também são conhecidos por usar armas esquecidas ou proibidas, como desintegradores.

Triplique o preço para não Mandalorianos. Usuários não familiarizados recebem -2 no Ataque.

Arma corpo-a-corpo	Dano	Custo	Peso	Observações
Darksaber	F+d6+6	Único	1Kg	PA 12, +1 Aparar, -2 p/ não usuários da Força usa-lo. exceto Mandalorianos. A cor da lamina é preta. Sua energia é sustentada pelo cristal kyber único. Tem um protetor de mão que serve de Soqueira (F+2).
Luvas Crushgaunts	F+1	1500	2Kg	Você é considerado armado com essas luvas. Vem em pares (usados em pares dá Aparar +1, mas o bônus de aparar só é somado se não usar armas junto). Pode ser usada para aparar Sabres de Luz. A luva tem beskar, possui Resistência 12 e nega PA 12. Bônus de +1 Dado na Força, além de bônus de armadura, se houver. Arma de Impacto.
Faca Tradicional Kal	F+d4+2	700	0,5Kg	Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 2 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.
Facão tradicional Kal	F+d6+2	800	1Kg	Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 3 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.
Espada Tradicional Beskad	F+d8+2	900	3Kg	Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 4 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.
Espadão Tradicional Beskad	F+d10+2	1000	5Kg	2 mãos. Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 5 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar Sabre de Luz.
Lança Tradicional Bevii'ragir curta	F+d4+2	600	1Kg	Aparar +1. Aparar Sabre de Luz. Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 2 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, O cabo é retrátil.
Lança Tradicional Bevii'ragir longa	F+d6+2	700	2kg	2 mãos. Alcance 1, Aparar +1. Aparar Sabre de Luz. Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 3 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, O cabo é retrátil, pode ser usada como curta (F+d4+2).
Machado Mythossauro	F+d12+2	2000	6Kg	2 mãos. Alcance 1. O cabo e as lâminas retráteis. Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Lamina molecular: PA 7 (dano já somado). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar Sabre de Luz. Tem um protetor de mão que serve de Soqueira (F+2).
Flauta Bes'bev	F+d4	800	0,5kg	Aparar +1. Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca. Bônus +4 p/ ocultamentos afinal é um instrumento musical aparentemente inofensivo. Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar Sabre de Luz.



- Aperfeiçoamentos p/ armas de mão corpo-a-corpo

Arma de Impacto:

Custo: 500, **Peso:** 0,5Kg. A arma contém uma rajada de energia que é liberada no impacto.

Adiciona +1d6 ao dano do personagem. Com uma ampliação na rolagem de ataque, o dano do personagem é um d10 ao invés de um d6. Armas de impacto funcionam como seu dano básico quando estão sem energia.

Carga Atordoante:

Custo: 500, **Peso:** 0,5Kg. Armas contundentes podem ser alteradas para infligir uma carga de energia atordoante. Após o alvo ser atingido pela arma (incluindo um Ataque de Toque), resolva o dano. A vítima deve fazer uma rolagem de Vigor ou cai prostrada e Incapacitada. No início de cada turno seguinte, ela faz uma rolagem de Vigor para acordar.

Um sucesso significa que ela acorda, mas está Abalada pelo restante do turno e pode se recuperar como de costume.

Uma Ampliação significa que ela acorda imediatamente e não está Abalada. Uma arma atordoante descarregada provoca dano normal.

Lâmina Corrente/Vibratória:

Custo: 600, **Peso:** 1Kg. Qualquer arma laminar, como uma espada ou machado, pode ser modificada com uma corrente giratória de lâminas de diamante, ou modificada para vibrar em frequências extremamente altas. Lâminas corrente ou vibratórias são extremamente barulhentas, mas adicionam +1d6 de dano e PA +2 nas estatísticas básicas da arma. Sem energia, a lâmina é uma arma normal do seu tipo.

Lâmina Molecular:

Custo: 500, **Peso:** -, Armas com ponta, tais como adagas e espadas, podem receber um monofilamento “molecular”, ou ponta extremamente fina, tornando-as mais afiadas que o normal.

Dá a arma dano +2 e adiciona metade do seu tipo de dado em PA (+2 de PA para um d4, +4 de PA para um d8 e assim por diante). Lâminas moleculares não necessitam de energia.

Mista: Arma de Impacto + Lâmina Molecular:

Custo: 1200, **Peso:** 0,5kg. Adiciona +1d8 ao dano do personagem. Com uma ampliação na rolagem de ataque, o dano do personagem é um d10 ao invés de um d6 e adiciona metade do seu tipo de dado em PA (+2 de PA para um d4, +4 de PA para um d8 e assim por diante).

Mista: Lâmina Corrente/Vibratória + Lâmina Molecular:

Custo: 1200, **Peso:** 0,5kg. Adicionam +1d8 de dano e PA +2 nas estatísticas básicas da arma e adiciona metade do seu tipo de dado em PA (+2 de PA para um d4, +4 de PA para um d8 e assim por diante).

Mista: Carga Atordoante + Arma de Impacto:

Custo: 1200, **Peso:** 1kg. É possível juntar essas capacidades, mas além de raro nem toda arma suporta os dois.

Arma de Distancia	Alcance	Dano	PA	CDT	Custo	Peso	Observações
Bumerangue Mandaloriano	6/12/24	F+d4	4	1	800	1,5Kg	Sempre volta p/ o lançador, a menos que tire 1 em Arremessar Com 2 Ampliações acerta 1 alvo extra no caminho de volta. Carga Atordoante.
Boleadeira de bolas de beskar	4/8/16	F+d6	-	1	500	1,5Kg	Numa Ampliação prende o alvo, precisa de FOR para se soltar. Carga Atordoante.
Rede Mandaloriana	3/6/12	F+1	-	1	150	2Kg	Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR para se soltar. Carga Atordoante.
Lança-Rede Mandaloriano	5/10/20 (Tiros 2)	d8	-	2	1500	4Kg	Acerto: o alvo deve fazer teste de Agilidade -2 contra o resultado de Atirar do atacante. Se falhar fica enredado, e tem -2 Movimento e perícias de Força e Agilidade até que seja liberto. A vítima deve fazer teste de Força ou Agilidade - 2 para se libertar. Ampliação se liberta e age nesse turno. Carga Atordoante.
Pistola Blaster DE-10	15/30/70 (Tiros 50)	2d6	2	1	400	1Kg	Semi-Auto. Dano não letal opcional.
Pistola Blaster WESTER 20	15/30/60 (Tiros 30)	2d6+1	2	1	400	1Kg	Semi-Auto. Dano não letal opcional.
Pistola Blaster WESTER 34	15/30/60 (Tiros 20)	2d6+2	2	1	450	1,5Kg	Semi-Auto. Dano não letal opcional.
Pistola Blaster WESTER 35	16/40/80 (Tiros 30)	2d6+1	3	1	650	1,5Kg	Entre Mandalorianos é chamada de modelo MandalTech Jai'galaar. Semi-Auto. Dano não letal opcional.
Rifle de assalto espingarda Blaster	50/100/200 (Tiros 500)	2d8	2	3	1800	5Kg	Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional.
Rifle Carabina EE3	30/60/120 (Tiros 50)	3d6+1	2	1	2000	4Kg	Semi-Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional.
Carabina Blaster GALAAR-15	25/50/100 (Tiros 50)	2d8+1	2	1	1300	2,5Kg	Dano não letal opcional.
Carabina de Feixe Mandaloriana	24/48/96 (Tiros 20)	3d8	4	1	2000	2,5Kg	
Pistola desintegradora Mandaloriana	10/20/30 (Tiros 5)	3d10	2	1	4000	2,5Kg	Ignora escudos de energia. Ilegal. AP. Desintegrador.
Rifle desintegrador Mandaloriano	12/24/48 (Tiros 6)	3d10	2	1	8000	6Kg	Ignora escudos de energia. Ilegal. AP. Desintegrador. 2 Mãos.
Rifle Sniper Disruptor Amban	60/120/220 (Tiros 1)	3d10	6	1	15000	6,5Kg	Din Djarin usava um desses. Ilegal. AP. Ignora escudos de energia. Um alvo morto é vaporizado. <i>Mira de reconhecimento</i> (+1 extra p/ Atirar ao mirar e reduz em 1 penalidades de distancia), <i>Detector Sônico</i> (permite ouvir conversas distantes, até 500 m), Dano não letal opcional. Dano de Íon opcional. Pode ser usado como arma branca causa F+d6, Arma Atordoante e Arma de Impacto.

Regra especial para Disruptores e Desintegradores (opcional):

Atacar um veículo ou espaçonave com uma arma disruptora dobra a Resistência do alvo por nível de Tamanho, ou seja, atacar um Tanque de Tamanho +4 com Resistência 12 faz com que o Tanque tenha Resistência 48 mesmo disruptores tendo AP (Arma Pesada).

Assim não seria possível abater um TIE com uma arma dessas tão facilmente.

Essa regra não afeta seres vivos, armaduras energizadas e mechas.

Armas Especiais:

E-Web Blaster de Repetição

O Canhão Blaster Pesado de repetição E-Web, formalmente conhecido como Arma de Colocação, Heavy Blaster ou simplesmente como E-Web, foi o canhão blaster pesado mais poderoso do arsenal Imperial.

Quando as forças imperiais invadiram a Base do Eco em Hoth, eles usaram um Canhão Blaster Pesado de repetição E-Web, na tentativa de impedir que o Millennium Falcon escapasse no filme Império Contra Ataca.

Um modelo mais moderno foi construída por volta de 9 ABY e foi utilizado pelos soldados do Moff Gideon durante um confronto no Nevarro com o Mandaloriano.

O E-Web só pode normalmente ser disparado quando montado num tripé.

É possível retirá-lo do tripé, mas é preciso ter a Força Mínima do requisito.

Quando montado em um tripé, ela é tratada como uma categoria de tamanho menor para propósitos de ser manejada permitindo a personagens de Tamanho 0 ou +1 operá-lo com duas mãos normalmente sem o requisito de Força.

O blaster E-Web de repetição somente opera em modo de disparo automático (Auto) e requer um gerador de energia para operar.

Normalmente, o blaster E-Web de repetição requer um segundo usuário para regular o gerador de energia da arma; esse segundo usuário deve gastar uma ação padrão enquanto adjacente à arma para regular sua energia.

Depois que você regulou a energia do blaster E-Web de repetição, ela irá funcionar normalmente até o começo de seu próximo turno.

Se a energia da arma não está regulada (isto é, se um segundo usuário não fez a regulação desde a mesma contagem de iniciativa da rodada anterior), aplique uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque feitas com a arma.

Arma	Alcance	Dano	PA	CDT	Custo	Peso	Observações
E-Web Blaster de Repetição	60/200/340 (Tiros 1200)	4d6+1	6	6	8000	38Kg	For Mín: d10, 2 Mãos; Arma Pesada, Auto. Deve ser conectada a um gerador de energia. Desintegrador.



Escudos Mandalorianos:

Escudo Pequeno de Beskar: Aparar +2, Armadura +2 contra ataques a distancia, **Pesa:** 3 Kg, **Custa:** 600.

Escudo Médio de Beskar: Aparar +2, Armadura +4 contra ataques a distancia, **Pesa:** 5 Kg, **Custa:** 800.

Escudo Grande de Beskar: Aparar +3, Armadura +4 contra ataques a distancia, **Pesa:** 8 Kg, **Custa:** 1000.

Escudo de Torre da Polícia Mandaloriana: Aparar +1, Armadura +4 contra ataques a distancia, **Pesa:** 6 Kg, **Custa:** 600.

Equipamento e Utilitários:

-> Algemas Mandalorianas:

Custo: 500, **Peso:** 2 Kg

Algemas fortes e resistentes feitas de ferro Beskar criadas pelos metalúrgicos Mandalorinos, eram consideradas umas das melhores formas de prender um Jedi, só são superadas por Manilhas de Força.

A empresa MandalMotors fabricava um modelo usado pelo polícia civil Mandaloriana.

-> Prisão de Carbonita:

Custo: 500 cada bloco, **Peso:** 10 Kg + o peso do alvo caso esteja cheia, mas possui um repulsor de Movimentação 4.

Era uma substância líquida feita a partir de gás carbônico e podia se transformar em um sólido por congelamento rápido. Bens poderiam ser envoltos em carbonita para preservação, através de um processo conhecido como congelamento de carbono, e um exemplo foi o gás Tibanna condensado porque o congelamento de carbono foi usado como uma forma de condensá-lo para o transporte. Blocos de carbonita também podem ser usados para colocar as pessoas em hibernação. Uma vítima na carbonita precisa fazer um Teste de Vigor dificuldade 4, com falha ou sucesso fica hibernando, se falhar quando acordar ficara com a doença de hibernação por 1 mês recebendo -1 em todos os seus testes. Com um resultado de 1 um carta selvagem toma 1 Ferimento, um extra morrerá.

-> Prisão de Energia:

Custo: 20000

Também chamado de campo de contenção era um dispositivo usado para manter prisioneiros, suas origens estavam no planeta em Geonosis, onde seu protótipo foi fabricado muito antes das Guerras Clônicas. O campo era criado e mantido por meio de geradores semelhantes a discos aparafusados ao chão e ao teto diretamente acima da sala. Um detido pairava sobre um metro, mantido dentro do campo de cor azul e era obrigado a usar punhos magnéticos que não apenas ancoravam o ser no lugar, mas também monitoravam os sinais de vida, pois um campo muito poderoso poderia parar o coração ou causar irreversibilidade dano cerebral. Além disso, os punhos poderiam ser usados como dispositivos de tortura, capazes de liberar cargas elétricas poderosas e girar o prisioneiro. Contra os Jedi, o campo serviu para interromper a conexão do cativo com a Força, impedindo sua fuga.

O líder separatista Count Dooku usou um campo de contenção geonosiano para manter Obi-Wan Kenobi em cativeiro antes da Batalha de Geonosis.

-> Apito Mandaloriano:

Custo: 400, **Peso:** -

Um apito para animais de multi frequência, pode assim afetar diversos tipos de animais, usado para afugentar animais e criaturas, mas algumas espécies mais ferozes podem se irritar ao invés de se assustar.

-> Ração Mandaloriana:

Custo: 50, **Peso:** 0,5 Kg;

Devido à longa história com guerras os Mandalorianos criaram uma ração de viagem super nutritiva e de máximo aproveitamento, uma barrinha alimenta um humanoide por um dia inteiro e é saborosa.

-> Cinto de Utilidades Mandaloriana:

Custo: 2000, **Peso:** 3 Kg.

Normalmente preso na cintura da armadura, possui diversos bolsos, alguns bolsos são compostos por: Kit de sobrevivência, kit de primeiros socorros, Kit de arrombamento manual. Kit de arrombamento eletrônico e kit de reparos gerais; todos completos e com aparatos e ferramentas extras; os demais bolsos podem ser usados para guardar equipamentos extras, munições, granadas e qualquer objeto de tamanho médio de 30 cm.

11 – Novos Veículos:

Regras:

Para regras de combate, perseguições, manobras, colisões e viagens, verifique as Regras de Veículos na pg. 128 a 133 do Livro de Regras.

Para perseguições tanto a pé quanto veículos veja pg. 122 a 125 do Livro de Regras.

Para combate montado veja pg. 93 e 94 do Livro de Regras.

Exemplo de veículos em geral são encontrados na pg. 73 a 78 do Livro de Regras.

Para regras sobre Viagens veja pg 135 e 136 do Livro de Regras.

Perícias usadas:

- **Cavalgar:** Para uso de animais, montar, conduzir e controlar animais.
- **Dirigir:** Veículos terrestres, com rodas, esteiras, flutuadores terrestres e speeders.
- **Navegar:** Barcos, navios, embarcações, submarinos, veículos sub ou sobre aquáticos.
- **Pilotar:** Para uso de aviões, espaçonaves, planadores, caças, helicópteros, mochilas a jato, jetpacks, balões e qualquer outros voadores.

Categorias de Veículos terrestres:

Speeder: São vistos comumente em mundos avançados tecnologicamente. Equipados com tecnologia de motor repulsora, eles flutuam acima do chão numa altura que varia entre alguns poucos centímetros até vários metros, e podem alcançar altas velocidades.

Os speeders ignoram Terreno Acidentado. Geralmente possuem Tamanhos +2.

Veículo de Esteira: Veículos de esteira têm bitolas ou esteiras girando em volta de um grande número de rodas, fornecendo grande tração, mas fazendo-os menos manobráveis em altas velocidades – e barulhentos o tempo todo. Veículos de esteira ignoram Terreno Acidentado e recebem metade do dano por colisões com obstáculos de até uma categoria de tamanho menor do que eles. Geralmente possuem Tamanhos +3 ou +4.

Andador: Andadores se movem com duas ou mais pernas, caminhando sobre o terreno. Eles mantêm seu equilíbrio por meio de giroscópios finamente ajustados e oferecem um passeio razoavelmente tranquilo; confiam no nivelamento da base, entretanto e quando eles caem, os resultados podem ser desastrosos.

Ignoram obstáculos que sejam menores ou até 3 vezes maiores do que eles. Geralmente possuem Tamanhos +5 ou +6.

Veículos de Rodas: Veículos de rodas se movem como o nome sugere, em uma ou mais rodas (mais comumente são duas ou quatro). Mais rápidos e manobráveis do que os veículos de esteira ou andadores, os veículos de rodas são uma alternativa mais barata em relação à tecnologia repulsora para veículos leves e rápidos. Geralmente possuem Tamanhos +2 ou +3.

Categoria de Veículos aéreos:

Speeder Aéreo: Speeders aéreos são veículos que operam tecnologia repulsora e que podem viajar a até aproximadamente 300 quilômetros acima do chão, mas eles são incapazes de voo espacial. Pelo fato deles voarem tão alto acima do solo, ignoram penalidades de terreno ou obstruções.

De todos os veículos planetários, os speeders aéreos são os mais manobráveis. Geralmente possuem Tamanho +2 ou +3.

Motor á Hélice: Helicópteros e outros voadores com hélice são mais comuns em mundos atrasados apesar de algumas raças ainda a usarem e em alguns locais existem tecnologias híbridas de hélices com speeders. Geralmente possuem Tamanhos +2 ou +4.

Turbinas: Aviões a motores, jatos e semelhantes, alguns mundos ainda usam esse tipo de tecnologia por abundancia em algum recurso, costume, falta de tecnologia ou por estarem distantes do centro. O tamanho pode variar bastante.

Infláveis: Zepelins, balões de ar quente e de outros tipos, mesmo mundos com alta tecnologia tem atrações turísticas que envolvem balões e atrações do tipo. O Tamanho pode variar bastante.

Planadores: Usam a força do ar, sem motor. Geralmente possuem Tamanhos +1 ou +3.

Categoria de Veículos voadores pessoais:

Mochila de Voo: Normalmente presa às costas. Existem de todos os tipos, desde combustão á turbinas ou repulsores, algumas são feitas para voo em atmosfera outras no espaço e as mais avançadas permitem até mesmo sair de orbita. Geralmente possuem Tamanho 0 ou +1.

Categoria de Aeronaves e Espaçonaves:

Caça Estelar: Caças estelares são espaçonaves ágeis e pequenas. Embora eles possam viajar na atmosfera, eles se destacam no combate espacial. Os caças estelares podem funcionar com um único tripulante somente (o piloto), mas alguns possuem um copiloto e/ou um atirador. Geralmente possuem Tamanhos +3 ou +5.

Transporte Planetário: São aeronaves de transporte que viajam num planeta, mas alguns possuem capacidade para viajar pelo seu sistema permitindo viagens interplanetárias. A maioria dos transportes espaciais é feita para transportar passageiros ou cargas, mas alguns são usados como canhoneiras, naves de desembarque ou transportes de assalto. Geralmente possuem Tamanhos +5 a +8.

Transporte Espacial: Transportes espaciais são espaçonaves de tamanho médio. A maioria dos transportes espaciais é feita para transportar passageiros ou cargas, mas alguns são usados como canhoneiras, naves de desembarque ou transportes de assalto. Elas podem viajar por todo o espaço. Geralmente possuem Tamanhos +6 a +8.

Nave Capital: Naves capitais incluem todas as espaçonaves de tamanho superior aos transportes espaciais. As naves capitais carregam centenas ou até milhares de tripulantes e passageiros, e algumas são grandes o suficiente para atracar outras naves capitais em seus hangares. Alguns transportes muito grandes e naves colônias entram nessa categoria, apesar de não serem feitas para o combate. Geralmente possuem Tamanhos +9 a +20.

Estação Espacial: Embora não tenha tecnicamente modos de locomoção, estações espaciais têm estatísticas como outras espaçonaves. Uma estação espacial pode ter uma população que varia de alguns milhares até milhões habitantes, dependendo de seu tamanho. A maioria das estações espaciais são imóveis, sendo a Estrela da Morte uma notável exceção. Geralmente possuem Tamanhos +20 a +100.

Hiperdrive e Hiperespaço:

O hiperdrive é um sistema de propulsão que permite a uma nave estelar atingir a velocidade da luz e atravessar o vazio entre as estrelas na dimensão alternativa do hiperespaço.

Como consequência, o hiperdrive foi um instrumento essencial para moldar a sociedade galáctica, o comércio, a política e a guerra.

O hiperdrive funcionava enviando partículas de hipermatéria para arremessar uma nave no hiperespaço, preservando o perfil de massa / energia da embarcação e exige um motivador funcional de hiperdrive para fazê-lo.

A embarcação viaja ao longo de um curso programado até voltar ao espaço normal - espaço real - em seu destino.

Um hiperdrive funciona apenas para manter uma nave no hiperespaço e, se um hiperdrive for desativado ou destruído à força durante o transporte, a nave será violentamente puxada de volta ao espaço real.

A maioria dos caças estelares não possui um hiperdrive.

No entanto, os caças estelares X-wing e A-Wing usados pela Aliança Rebelde estavam equipados com hiperdrives, permitindo que eles fizessem saltos de longo alcance.

Objetos grandes no espaço normal projetam "sombras de massa" no hiperespaço, portanto, os saltos do hiperespaço exigem pilotagem precisa para evitar colisões, que geralmente são fatais.

Para saltos e cálculos de Hiperdrive use a *perícia*: **Conhecimento (Astronavegação)** e o Compendio Sci-Fi pg. 45.

Hiperdrives são classificados por "classe"; quanto menor a classe, mais rápido o motor.

Com seu hiperdrive Classe Um, o Carrion Spike foi o navio mais rápido da Marinha Imperial, enquanto os cruzadores de batalha de primeira linha, como o Star Destroyer Imperial da classe I, apresentavam hiperdrives Classe 2.

A Primeira Estrela da Morte, enquanto isso, tinha um mero hiperdrive de Classe 4.

O gerador de hiperdrive T-14 equipado com naves estelares núbios 327 do tipo J foi classificado como Classe 1.8

Algumas naves eram excepcionais, como Nakari Kelen's Desert Jewel ou a Millennium Falcon, tinham hiperdrives excepcionalmente rápidos - classe 0.8 e 0.5, respectivamente.

- Tipos de Veículos:

Se preferir use as regras do Compendio de Sci-fi para suprir os dados abaixo ou para complementar.

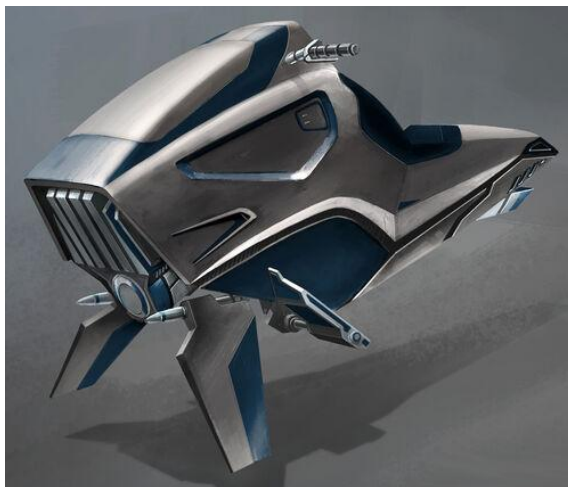
Balutar Moto Swoop

A classe Balutar, também conhecida simplesmente como bicicleta speeder mandaloriana, era um modelo de speeder usada pelas várias facções mandalorianas. Fabricada pela empresa MandalMotors. O modelo abaixo é o modelo militar que vem armado, o modelo civil não vem com o blaster.

ACC/ VM: 30/ 600; **Resistência:** 5 (2); **Tripulação:** 1+1; **Custo:** 10000 (5500 usado);

Armas: Canhão Blaster (3d8 dano, Modelo Pequeno de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Observações: Speeder, Tamanho +2.



Speeder Policial classe Buirk'alor

Também conhecido como speeder da polícia de Mandalorian, era um modelo usado pela Guarda Mandalorian, a agência de aplicação da lei na época dos Novos Mandalorianos que policiava Mandalore.

ACC/ VM: 16/ 500; **Resistência:** 8 (3); **Tripulação:** 1+4 (+4 prisioneiros ou carga); **Custo:** 11.000 (4.000 usado);

Observações: Speeder, Tamanho +3.



Caça Estelar classe Fang

Também conhecido como Caça Fang, ou como Presas dos Protetores era um caça fabricado pela SoroSuub Corporação e MandalMotors e utilizado pelo Protetores Mandalorianos. Possui 6 Torpedos.

ACC/ VM: 16/ 950; **Resistência:** 10 (5); **Tripulação:** 1 ; **Custo:** 185.000 (105.000 usado);

Armas: Double Turbolaser (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Auto, CDT 2),
Torpedos de Prótons (5d8 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Observações: Caça Estelar, Tamanho +5, Subida 3, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.



Caça Estelar Transporte classe Kom'rk

Também conhecida como Caças Gauntlet, era um tipo de caças e tropa transporte utilizado pela facção Mandaloriana Vigília da Morte durante as Guerras Clônicas.

ACC/ VM: 14/ 1000; **Resistência:** 15 (6); **Tripulação:** 1 + 24; **Custo:** 200.000 (125.000 usado);

Armas: Double Turbolaser Frontal (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).
Double Turbolaser Traseiro (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Observações: Caça Estelar/Transporte Espacial, Tamanho +6, Subida 2, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.



Nave de Perseguição classe Lancer

Era uma nave de patrulha produzido pela MandalMotors a pedido do sindicato do crime do Sol Negro. Desfocando a linha entre o cargueiro civil e o navio de guerra, o Lancer era mais embarcação de interdição e patrulha do que transportador de carga cotidiano. Foi projetado para perseguir naves de carga em fuga e ultrapassar naves de patrulha. A caçadora de recompensas Asajj Ventress utilizou a nave Banshee da classe Lancer durante as Guerras Clônicas, enquanto o caçador Ketsu Onyo voou outra classe Lancer, o Shadow Caster, durante o reinado do Império Galáctico. Outra classe Lancer, o Kelpie Nebular, foi vista durante a Batalha de Exegol, aliada à Resistência.

ACC/ VM: 14/ 1050; **Resistência:** 15 (6); **Tripulação:** 2 + 5; **Custo:** 120.000 (85.000 usado);

Armas: Triple Turbolaser dorsal (4d8+1 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 2).

Duplo Canhão laser frontal (4d8 dano, Modelo Pequeno de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 2).

Projetor de feixe trator rotatório (arrasta objetos e pode causar -2 em Pilotar e Atirar de um alvo).

Observações: Transporte Espacial, Tamanho +6, Subida 2, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos, Carga Total 60 t.

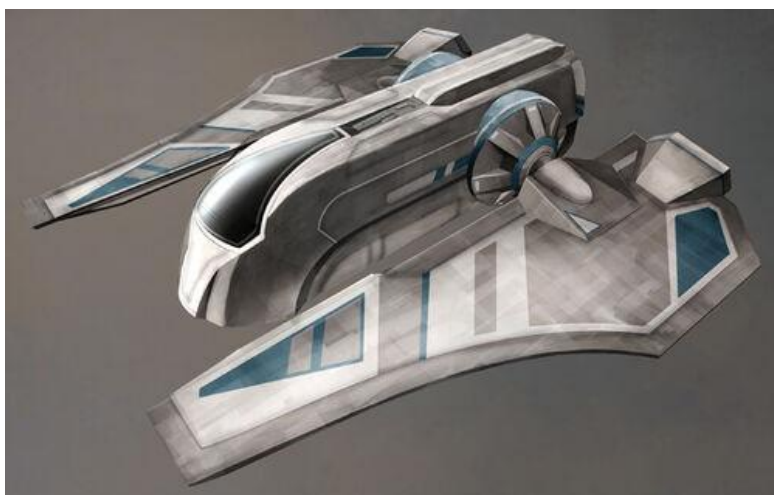


Transporte classe Aka'jor

Também chamado Transporte Mandaloriano, era um modelo de ônibus usado pelos novos Mandalorianos de Mandalore. Foi produzido pela MandalMotors e foi usado principalmente durante as Guerras Clônicas em Mandalore. Muito usados por civis, à versão militar vinha com uma arma variada e pode ser adaptado com hiperpropulsor.

ACC/ VM: 11/ 900; **Resistência:** 12 (6); **Tripulação:** 1 + 5; **Custo:** 60.000 (25.000 usado);

Observações: Transporte Planetário, Tamanho +4, Subida 2, Armadura Pesada, Escudos, Carga Total 5 t.



Transporte classe Stathas

Era um modelo experimental de nave estelar projetado pela MandalMotors, esse cargueiro ficou conhecido pela sua dureza e seu formato era propositalmente parecido com outros cargueiros do tipo. Possui 4 Torpedos.

ACC/ VM: 14/ 950; **Resistência:** 16 (6); **Tripulação:** 2 + 11; **Custo:** 165.000 (95.000 usado);

Armas: Double Turbolaser (4d8+1 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Quad Canhão laser Torre (4d8 dano, Modelo Pequeno de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 2).

Torpedos de Prótons (5d8 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Observações: Transporte Espacial, Tamanho +6, Subida 3, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos, Carga Total 80 t



Agressor de Assalto Mando-Verpine

Também conhecido como Lutador de Assalto, foi uma série limitada e exclusiva de caças classe Bes'uliik desenvolvidos conjuntamente pela MandalMotors e pela Roche Industries. Empregava a tecnologia ultramesh dos Verpine e era produzida com uma estrutura leve feita exclusivamente de beskar, que tornou o caça durável e manobrável na atmosfera, além de extremamente caro. Possui 4 Torpedos. Bônus +1 Pilotar em atmosferas.

ACC/ VM: 18/ 1.250; **Resistência:** 21 (6); **Tripulação:** 1 +1 artilheiro; **Custo:** 1.000.000 (750.000 usado);

Armas: Quad Turbolaser frontal - piloto (4d8+1 dano, Modelo Médio de Explosão, AP, Auto, CDT 3),

Torpedos de Prótons - piloto (5d8 dano, Modelo Grande de Explosão, AP, Semi-Auto, CDT 2).

Double Turbolaser traseiro - copiloto (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, AP, Auto, CDT 1),

Canhão de Íons – copiloto, Torre (4d8+1 dano, Modelo Médio de Explosão, AP, Auto, CDT 2, Dano Iônico),

Observações: Caça Estelar, Tamanho +5, Subida 3, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos, banco ejetor.



TIE Atacante

Também conhecido como Caça Atmosférico TIE / sk ou Caça Experimental de Superioridade Aérea TIE / sk x1. Foi um dos poucos modelos TIE a serem usados pelo Exército Imperial além da Marinha Imperial. Ele conseguia ganhar velocidade adicional curvando suas asas, passando do modo de voo para o modo de ataque. Havia poucos desse modelo e eram usados em defesa de importantes bases imperiais. Foram usados na Batalha de Scariff e na Batalha de Jakku, sabe-se que algumas unidades protegiam a base imperial em Coruscant. Apareceu a primeira vez em no filme de 2016 *Rogue One: A Star Wars Story*.

Modelo rápido:

ACC/ VM: 18/ 1.500; **Resistência:** 7 (4); **Tripulação:** 1; **Custo:** 50.000 (30.000 usado);

Armas: 4 Canhões laser L-S9.3 interligados (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Calha da bomba de prótons (5d6 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, CDT 1).

Observações: Caça Estelar, Tamanho +4, Subida 3, Armadura Pesada, banco ejetor, localizador.

Modelo canhão pesado:

ACC/ VM: 16/ 1.300; **Resistência:** 8 (4); **Tripulação:** 1; **Custo:** 50.000 (30.000 usado);

Armas: 2 Canhões laser H-S1 interligados (4d8+1 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Calha da bomba de prótons (5d6 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, CDT 1).

Observações: Caça Estelar, Tamanho +4, Subida 3, Armadura Pesada, banco ejetor, localizador.



Caça Estelar Z-95 Headhunter

Era um caça multi-tarefas fabricado conjuntamente por Incom Corporação e Subpro. Apesar de ser considerado ultrapassado, o Z-95 era durável e adaptável a uma variedade de papéis diferentes, o que levou muitos a reconhecê-lo como um caça versátil e respeitável de sua época. Variantes incontáveis do Headhunter foram produzidos, incluindo um modelo projetado para os pilotos clones do Grande Exército da República durante as Guerras Clônicas. O Z-95 foi o precursor do popular caça estelar T-65B X-wing da Incom. Foi originalmente fabricado sem um hiperdrive, embora pudesse ser adaptado com um rudimentar. No entanto, como faltava um soquete astromecânico, seu piloto foi forçado a pré-programar as rotas do hiperespaço. Foi conhecido por sua cabine de um homem apertado. Possui 4 mísseis.

ACC/ VM: 15/ 1.150; **Resistência:** 9 (5); **Tripulação:** 1 ; **Custo:** 150.000 (65.000 usado);

Armas: Canhões Laser vinculados Taim & Bak KX5 (4d8+1 dano, Modelo Médio de Explosão, AP, Auto, CDT 2),

Canhão de Íons leve (4d6+2 dano, Modelo Pequeno de Explosão, AP, Auto, CDT 1, causa Dano Iônico),

Lançador de mísseis de concussão Krupx MG5 (5d6+1 dano, Modelo Pequeno de Explosão, AP, CDT 1)

Observações: Caça Estelar, Tamanho +4, Subida 3, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.



Nave de Patrulha Razor Crest

Também conhecido como Crista de Navalha era uma nave militar usada para patrulhar territórios locais antes do Império Galáctico. Possui alojamentos e leva mais de 200t de carga ou prisioneiros.

O caçador de recompensas Mandaloriano Din Djarin utilizou a embarcação como transporte e alojamento enquanto caçava fugitivos e os congelava em carbonita após captura-los nos Territórios da Orla Exterior.

ACC/ VM: 17/ 1000; **Resistência:** 16 (5); **Tripulação:** 1 + 4 (+10 prisioneiros); **Custo:** 180.000 (100.000 usado);

Armas: Double Turbolaser (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Auto, CDT 1),

Observações: Caça Estelar/ Transporte, Tamanho +5, Subida 2, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.



Nave de Execução classe Perseguidor

Era uma embarcação de patrulha desenvolvido pela MandalMotors para uso dos Mandalorianos. Foram usados na Batalha por Mandalore. Possui 4 Torpedos.

ACC/ VM: 16/ 1000; **Resistência:** 11 (4); **Tripulação:** 1 + 3 (+5 prisioneiros); **Custo:** 200.000 (140.000 usado);

Armas: DoubleTurbolaser (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Auto, CDT 1),

Torpedos de Prótons (5d8 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Canhão de Íons (4d8+1 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Auto, Torre, CDT 1, causa Dano Iônico),

Observações: Caça Estelar/ Transporte, Tamanho +5, Subida 2, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.



Caça de Ataque e Patrulha Firespray-31

Também conhecido como Interceptador de classe Firespray, era uma nave de patrulha fabricado pela Kuat Systems Engineering. Firesprays foram usados para guardar e patrulhar a lua da prisão Oovo IV, enquanto os caçadores de recompensas Jango Fett e Boba Fett pilotaram um Firespray personalizado chamado Slave I ao longo de sua carreira que Jango roubou de Oovo IV. Possui 4 mísseis e 1 ogiva.

ACC/ VM: 14/ 850; **Resistência:** 12 (5); **Tripulação:** 1 + 3 (+4 prisioneiros); **Custo:** 140.000 (60.000 usado);

Armas: Turbolaser (4d8 dano, Modelo Médio de Explosão, Arma Pesada, Auto, CDT 1),

Mísseis de Contusão (5d8 dano, Modelo Pequeno de Explosão, Arma Pesada, Semi-Auto, CDT 1).

Lançador de Ogiva (4d12 dano, Modelo Grande de Explosão, Arma Pesada, CDT 1).

Raio Trator (reduz em -2 Pilotar do alvo enquanto o alvo for acertado).

Observações: Caça Estelar/ Transporte, Tamanho +5, Subida 2, Armadura Pesada, Hiperpropulsor, Escudos.

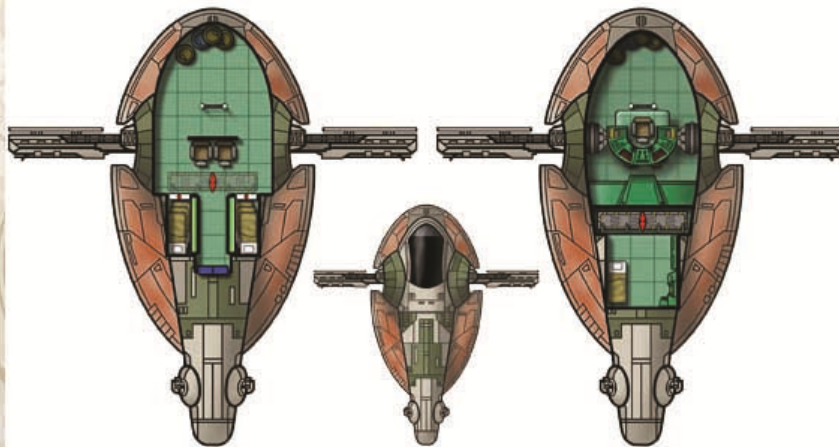


FIRESPRAY PATROL CRAFT



EXTERNAL DESIGN

FIRESPRAY PATROL CRAFT



BLUEPRINT

12 – Novos Extras:

Droid Piloto FA-4

Era um modelo de droid piloto usado durante a era da República Galáctica. O Sith Lord Count Dooku possuía pelo menos dois droids desses a bordo de seu veleiro corveta interestelar solar.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Perceber d6, Pilotar d8, Dirigir d6, Atirar d4, Consertar d4, Conhecimento (burocracia) d4.

Aparar: 2; **Movimentação:** 7 (rodas); **Resistência:** 5

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Corpo humanoide, Ambidestro, Visão Noturna, Infravisão, Sensores (+2 Perceber), Comlink, Projetor e Gravador holográfico / áudio, Sensor de cheiros, Airbags pessoais, Programa com muitos Mapas.



Droid Piloto serie L3

Era um modelo de droid piloto muito eficiente e caro, porem desenvolvia personalidades fortes facilmente. Eles eram bastante incomuns e os poucos que existiam costumavam ser independentes.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Vigor d8

Perícias: Lutar d4, Atirar d4, Perceber d6, Pilotar d12, Dirigir d6, Consertar d4, Conhecimento (burocracia) d4, Conhecimento (astronavegação) d4, Conhecimento (burocracia) d4, Conhecimento (computador) d4.

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 6+2 = 8

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Corpo humanoide, Ambidestro, Visão Noturna, Infravisão, Sensores (+2 Perceber), +2ARM, Comlink, Projetor e Gravador holográfico / áudio, Sensor de cheiros, Airbags pessoais, Programa com muitos Mapas.



Droid Policial de Espaçoporto

Era um modelo de droid policial usado por várias agências policiais locais nos espaçoportos e bases espaciais, principalmente durante as Guerras Clônicas. Modelo de 4ª classe Droid da polícia tinha 1,78 m de altura.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Escalar d8, Perceber d4, Conhecimento (Aplicação da lei) d4, Conhecimento (Burocracia) d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 5+1 = 6

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Visão Noturna, Infravisão, Mãos Firmes, Sensores (+2 Perceber), Comlink, Gravador holográfico / áudio, Armadura (+1 Resistência).

Armas: Pistola Blaster RG-40 (2d6, PA 1, CDT 1, 50 tiros, opção Atordoar, Semi-Auto).

Bastão Policial (For+d4, Carga Atordoante).



Droid Policial 501-Z

Também conhecido como Droid Policial Guardião ou Modelo policial de Coruscant, pois foi utilizado pela Força de Segurança de Coruscant no planeta capital Coruscant nos anos da República. Eram considerados eficientes, pois não sofriam fadiga e nem podiam ser corrompidos ou subornados. Modelo de 4ª classe Droid tinha 1,82 m de altura.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Escalar d8, Perceber d4, Conhecimento (Aplicação da lei) d6, Dirigir d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 5+1 = 6

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Visão Noturna, Infravisão, Mãos Firmes, Sensores (+2 Perceber), Comlink, Projetor e Gravador holográfico / áudio, Armadura (+1 Resistência).

Armas: Pistola Blaster Policial (2d6+1, PA 1, CDT 1, 50 tiros, opção Atordoar, Semi-Auto, inclui 1 tiro sinalizador).

Bastão Policial (For+d4, Carga Atordoante).



Droid de Segurança da Nova República

Tinha uma semelhança com um dróide astromecânico da série R1. Usados principalmente em Prisões e Naves Prisões.

Atributos: Força d4, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Perceber d4, Conhecimento (Aplicação da lei) d6, Conhecimento (Segurança) d4.

Aparar: 2; **Movimentação:** 7 (repulsor); **Resistência:** 5+1 = 6

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Visão Noturna, Infravisão, Mãos Firmes, Visão 360º, Sensores (+2 Perceber), Comlink, Projetor e Gravador holográfico / áudio, Armadura (+1 Resistência).

Arma embutida: Pistola Blaster (2d6, PA 2, CDT 1, 100 tiros, opção Atordoar, Semi-Auto, inclui 1 tiro sinalizador).



Polícia dos Novos Mandalorianos

Também chamados de Guarda Mandaloriana eram a polícia da época do governo pacifista dos Novos Mandalorianos.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Investigar d6, Perceber d6, Escalar d6, Dirigir d6, Conhecimento (Aplicação da Lei) d6.

Aparar: 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (8 com Armadura Policial)

Equipamento: Armadura Policial (+3) com bolsos (inclui par de algemas);

Capacete (Infravisor, Visão Noturna, Comunicador da polícia, Comlink, Tradutor com 100 idiomas);

Escudo de Torre da Polícia Mandaloriana (Aparar +1, Armadura +4 contra ataques a distância);

Bastão Policial (For+d4, Carga Atordoante);

Pistola Blaster Policial (2d6+1, PA 1, CDT 1, 50 tiros, opção Atordoar, Semi-Auto, inclui 1 tiro sinalizador).



Moff Pós Império

Após o fim do Império alguns Moffs conseguiram manter seu status e poder usando suas antigas tropas e suas próprias riquezas. Alguns conseguiram manter sua posição até posteriormente se juntarem a 1ª Ordem.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d10, Vigor d10

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Perceber d6, Escalar d4, Pilotar d6, Investigar d6, Conhecimento (Astronavegação) d6, Conhecimento (Computadores) d4, Conhecimento (Batalha) d10, Persuadir d10, Intimidar d10, Manha d6.

Vantagens: Podre de Rico, Atirador, Comando, Presença de Comando, Conexão (Ex-Imperiais).

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7 (11 c/ Armadura)

Equipamento: *Traje Militar Oficial Imperial reforçado + Colar (Comunicador), Pistola Blaster personalizada (2d6+1, PA 1, CDT 1, 80 tiros, +1 Atirar, opção de Atordoar, Semi-Auto). Rifle Blaster leve (2d8, PA 2, CDT 1, 50 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto, Duas Mãos), Vibrolâmina (For+2d6, PA 2).*



Flametrooper Imperial

Era uma tropa de Stormtroopers especializados normalmente em Lança-Chamas. A 1ª Ordem também fazia uso dessas tropas. Existiam vários modelos de Flametrooper, pois eram poucos e muito prezados. Uma tropa dentro deles era conhecida como Magmatrooper, usavam as armaduras dos Flametroopers, mas suas armas eram variadas e eles eram especialistas em planetas vulcânicos.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Arremessar d4, Perceber d4, Sobrevivência d4, Escalar d4, Dirigir d6, Cavalgar d6, Nadar d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (8 c/ Armadura)

Equipamento: *Armadura de Flametrooper (+2 em Perceber, Visor, Comunicador acoplado no capacete, Infravisão, selada, +2 extras c/ ataques de fogo e calor).*

Lança-Chamas Imperial (Cone, 2d12, AP, Tiros 20, CDT 1).



Senhor da Guerra Pós Império

Após o fim do Império alguns Oficiais conseguiram manter seu status e poder usando suas antigas tropas e suas próprias riquezas. Alguns conseguiram manter sua posição até posteriormente se juntarem a 1ª Ordem ou se tornaram desde Mafiosos ou Mercenários. Aqueles que mantêm território eram chamados de Senhores da Guerra.

Atributos: Força d4, Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d10, Vigor d6

Perícias: Lutar d4, Atirar d4, Perceber d6, Jogar d4, Pilotar d4, Consertar d4, Conhecimento (Astronavegação) d4, Conhecimento (Computadores) d6, Conhecimento (Batalha) d8, Persuadir d10, Intimidar d6, Manha d8.

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (8 c/ Armadura)

Vantagens: Rico, Comando, Conexão (Ex-Imperiais).

Equipamento: *Traje Militar Oficial Imperial + Colar* (Comunicador),
Pistola Blaster leve (2d6, PA 1, CDT 1, 60 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).
Escudo Pessoal leve (+4 Armadura, afeta 2 m², mas não pode se mover).



Stormtrooper de Senhor da Guerra

Como o fim do Império esses soldados de elite ou abandonaram seus antigos acaminhos ou mantiveram-se fieis aos seus superiores, aqueles que seguem Senhores da Guerra devem manter seus uniformes e armas por conta própria o que muitas vezes resulta no uso da antiga armadura dos tempos das guerras imperiais.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d4, Atirar d6, Perceber d4, Sobrevivência d8, Escalar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4.

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (8 c/ Armadura)

Equipamento: *Armadura de Stormtrooper antiga* (+2 em Perceber, Comunicador acoplado no capacete, Infravisão),
Pistola Blaster militar (2d6+1, PA 1, CDT 2, 100 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).



Chefe Local da Guilda de Caçadores de Recompensas

São os responsáveis por demarcar presas e procurados pela lei, seja de onde for. É com esses chefes de guilda que um caçador de recompensas deve tratar as negociações da Guilda.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Lutar d8, Atirar d8, Arremessar d4, Perceber d6, Escalar d4, Nadar d4, intimidar d6, Manha d8, Persuadir d8, Investigar d8, Dirigir d6, Pilotar d4, Conhecimento (aplicação da lei) d4, Conhecimento (burocracia) d8.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (Total 9 c/ Armadura)

Vantagens: Saque Rápido, Ambidestro, Rico, Carismático (+2 Carisma), Comando, Conexão (caçadores de recompensas).

Equipamento: Armadura leve reforçada e colar (+4),

Pistola Blaster (2d6+1, PA 2, CDT 1, 50 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).

Faca vibro (For+d4+d6, PA 2).

Porrete de Impacto (For+2d6, com uma ampliação na rolagem de ataque, o dano é d10 ao invés de d6).



Ex-Soldado de Unidade Especial da Guerra Civil

Muitos soldados de unidades de elite resolveram seguir uma vida civil após a guerra, mas alguns ou não tinham para onde ir ou começaram uma nova vida, normalmente como mercenários vendendo suas raras habilidades, infelizmente para eles marcas, identidades e tatuagens ainda revelavam seu passado e de que lado da guerra estavam.

Atributos: Força d10, Agilidade d10, Astúcia d6, Espírito d8, Vigor d10

Perícias: Lutar d8, Atirar d8, Arremessar d8, Dirigir d8, Pilotar d4, Cavalgar d6, Escalar d10, Nadar d8, Perceber d6, Rastrear d8, Investigar d6, Intimidar d8, Provocar d6, Arrombar d4, Furtividade d8, Sobrevivência d8, Jogar d4.

Aparar: 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8 (12 c/ Armadura, nega PA 4)

Vantagens: Brigão, Mãos Firmes, Esquiva Aprimorada, Musculoso, Reflexo de Combate, Focado, Saque Rápido.

Equipamento: Armadura pessoal de Combate (+4, nega PA 4, Pés magnéticos),

Rifle Blaster giratório leve (3d6, PA 4, CDT 4, 200 tiros, Semi-Auto, Duas Mãos),

Pistola Blaster Pesada melhorada (2d6+2, PA 2, CDT 1, 80 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).

Faca vibro molecular (For+d4+d8, PA 4).



Chefe do Crime Local

Esses criminosos controlavam pequenas ilegalidades em cidades e bases espaciais, muitos se envolviam com tráfico, jogo, contrabando e crimes menores.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d6, Perceber d6, Escalar d4, Dirigir d4, intimidar d8, Provocar d6, Manha d6, Persuadir d6, Investigar d4, Conhecimento (burocracia) d4, Conhecimento (aplicação da lei) d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (Total 9 c/ Armadura)

Vantagens: Conexão (submundo), Contrabandista, Vendedor Bom de Papo.

Equipamento: Armadura militar leve (+4),

Pistola Blaster extra-pesada (2d6+2, PA 2, CDT 1, 40 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).

Faca vibro (For+d4+d6, PA 2).



Mafioso Galáctico

Eram poderosos mafiosos com redes espalhados por diversas cidades em muitos planetas eram temidos até por governos e alguns chegavam a dominar uma região inteira como era o caso do Hutts.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d10, Vigor d8

Perícias: Lutar d4, Atirar d6, Perceber d6, Pilotar d4, Dirigir d4, intimidar d12, Provocar d6, Manha d12, Persuadir d10, Investigar d8, Jogar d8, Performance d4, Conhecimento (burocracia) d6, Conhecimento (aplicação da lei) d6.

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 65 (Total 10 c/ Armadura, nega PA 4)

Vantagens: Podre de Rico, Carismático (+2 Carisma), Comando, Conexão (submundo), Contrabandista, Obstinado.

Equipamento: Armadura executiva especial (+4, nega PA 4),

Pistola Blaster c/ mira infravermelha (2d6+1, PA 1, CDT 1, 50 tiros, opção de Atordoar, Semi-Auto).



Engenheiro Ugnaught

Os ugnaught são conhecidos por serem excelentes trabalhadores, grandes mecânicos e reparadores. Os engenheiros entre eles eram considerados os melhores do Universo, infelizmente muitos foram escravizados na época do Império.

Atributos: Força d4, Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Vigor d8

Perícias: Lutar d4, Atirar d6, Escalar d6, Consertar d12, Conhecimento (computador) d8, Conhecimento (hacking) d4, Perceber d6, Furtividade d4, Escalar d6, Dirigir d4, Pilotar d4, Cavalgar d6, Sobrevivência d6.

Aparar: 4; **Movimentação:** 5; **Resistência:** 5 (7 c/ Armadura)

Vantagens: Senhor Conserta Tudo, Remendão.

Tamanho -1: São seres pequenos.

Equipamento: Kit de Ferramentas completo, Oficina mecânica multiuso com peças sobressalentes de naves e droids, *Pistola Blaster*, (2d6, PA 2, CDT 1, 50 tiros, Semi-Auto; 1 Kg), *Rifle leve de dardo de íons*, (2d6, PA 3, CDT 1, 20 tiros, Dano Iônico; 3 Kg).



Mecânico de Naves

Reparadores e oficinas de naves estão espalhados por todo canto da galáxia, pague seu preço e sua nave será reparada.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d4, Atirar d4, Escalar d4, Consertar d8, Conhecimento (computador) d6, Perceber d6, Pilotar d4.

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (7 c/ Armadura)

Vantagens: Remendão.

Equipamento: Kit de Ferramentas completo, Oficina mecânica para naves, Droids reparadores auxiliares, *Pistola Blaster*, (2d6, PA 2, CDT 1, 50 tiros, Semi-Auto; 1 Kg).



Geneticista do Mercado Negro

Médicos especializados que atuam na ilegalidade, muitas vezes envolvidos em clonagens ou pesquisas sobre clones.

Atributos: Força d4, Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Consertar d6, Curar d8, Conhecimento (computador) d6, Conhecimento (medicina) d12, Perceber d6.

Aparar: 2; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (6 c/ Armadura)

Vantagens: Talento Nato (medicina +2).

Equipamento: Equipamento de pesquisa portátil, bio-scanner portátil, kit médico.

Jaleco médico reforçado com vários bolsos (+1 ARM),

Pistola Blaster leve, (2d4, PA 2, CDT 1, 50 tiros, Semi-Auto; 0,5 Kg).



Assassina Profissional

Atiradores, matadores de aluguel, ex-militares especialistas em armas a distancia se tornam assassinos profissionais por diversos motivos e são bem perigosos com a arma certa em suas mãos.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Atirar d10, Arremessar d6, Escalar d8, Nadar d6, Consertar d4, Conhecimento (computador) d4, Investigar d4, Manha d4, Perceber d8, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Furtividade d8, Persuadir d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5 (7 c/ Armadura)

Vantagens: Atirador, Rápido, Assassino.

Equipamento: Armadura de fibra especial c/ reflex (ARM +2, Furtividade +2), kit de escalada, visor noturno, lanterna.

Pistola Blaster, (2d6, PA 2, CDT 1, 50 tiros, Semi-Auto; 1,5 Kg),

Rifle Blaster Sniper, (3d8, PA 4, CDT 1, Semi-Auto, 2 Mãos, Tiros: 10, Alcance: 55/110/220, 4 Kg).



13 – Bestiário:

Droid K-9 doméstico

A série de droids K-9 era um tipo de brinquedo automatizado, projetado para ser um companheiro e brinquedo para crianças, mas era tão sofisticado e dócil que adultos também o possuíam como companhia. Embora pretendesse imitar um cachorro tanto na aparência quanto no comportamento, tinha um formato de caixa, tinha 40 cm. Movia-se como um cão, mas tinha bobinas de repulsor de elevação. Eram controlados por voz e podiam ser programados para responder apenas a indivíduos específicos, como o proprietário. Foi equipado com recursos de gravação e holoprojetores e podia receber diversos upgrades. Um painel na parte traseira de um K-9 continha um leitor de amostra de DNA, que se pressionado por alguém com a folga correta abria um painel secreto escondido no corpo do droid. A escotilha não pôde ser facilmente identificada e não pôde ser penetrada pela maioria das varreduras de sensores. Isso tornou os dróides úteis para manter itens seguros que o proprietário queria permanecer oculto - como um sabre de luz, por exemplo.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Perceber d6, Rastrear d4, Performance d8.

Aparar: 2; **Movimentação:** 7 (se usar o repulsor Mov 4); **Resistência:** 4 + 2 = 6

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Quadrúpede, Visão Noturna, Infravisão, Sensores (+2 Perceber), Projetor e Gravador holográfico / áudio, localizador, Sensor de cheiro, compartimento secreto.

Tamanho -1: relativamente pequeno.



Droid K-9 protetor

Semelhante aos da série, porém com uma aparência e temperamento agressivo e com programas de proteção ao dono instalados. Costumam ter o preço de 4000\$. Tinha de 1 m a 1,5 m e seu peso variava pelo modelo, assim como sua aparência que pode variar extremamente.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d8

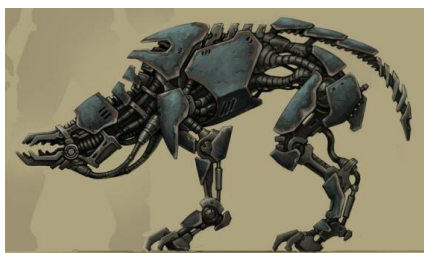
Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Furtividade d6, Performance d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 9 (se usar o repulsor Mov 4); **Resistência:** 6 + 3 = 9

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Quadrúpede, Ambidestro, Visão Noturna, Infravisão, Lanterna, Sensores (+2 Perceber), Projetor e Gravador holográfico / áudio, Sensor de cheiro, localizador, Armadura extra +1.

Armas: Garras e Mordida (FOR+d6).



Droid K-9 carregador

Semelhante aos da série doméstica, porém maior e sua estética é completamente deixada de lado e sua função e utilidade costumam ser focados no peso suportado para carregamento e sua mobilização.

Atributos: Força d8, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Perceber d6, Rastrear d4, Performance d4.

Aparar: 2; **Movimentação:** 9 (se usar o repulsor Mov 4); **Resistência:** $4 + 2 = 6$

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Quadrúpede, Musculoso, Visão Noturna, Infravisão, Sensores (+2 Perceber), Projetor e Gravador holográfico / áudio, localizador, Sensor de cheiro, 2 compartimentos secretos, Filtro de água (5 litros).



Cão de Caça Corelliano

Também conhecidos como cães sibianos, eram um tipo de cão do planeta Corellia. Eles eram rápidos e ágeis de fácil adestramento; usados pelos habitantes locais para várias tarefas. Devido ao seu forte olfato, eles eram frequentemente usados para caçar e rastrear. Eles tinham um latido e mordida cruel e podiam ser bastante eficazes para proteção. Gangues criminosas gostavam de usar os cães para se defender ou atacar seus rivais. Eles também tinham dentes que regeneravam. Também podem ser encontrados no Planeta Ushruu, onde eram conhecidos como Snarlers.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d8

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d8, Sobrevivência d6, Nadar d8, Performance d8, Furtividade d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** $6 + 1 = 7$

Habilidades: Ambidestro, Visão Noturna, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d10), Coura (+1 ARM).

Armas: Mordida (FOR+d6).



Cão Akk

Eram um tipo de cão nativo de Anoat, um planeta no Setor Anoat. Eles eram quadrúpedes, com pele vermelha e escamosa, com chifres, um par de olhos azuis e fileiras de dentes pontudos. Na época do bloqueio de ferro, cães akk vagavam livremente pelas ruas de Anoat. Eram leais, bons companheiros e guardiões.

Atributos: Força d6, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d8

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d8, Sobrevivência d6, Nadar d8, Escalar d4, Furtividade d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 7; **Resistência:** $7 + 2 = 9$

Habilidades: Musculoso, Infravisão, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d8), Coura (+2 ARM), Digestão eficiente, Resistência à radiação (+1 em testes e ARM X radiação).

Armas: Mordida (FOR+d6), Garras e Calda (FOR+d4).



Cão Akk gigante

São parecidos com o cão Akk, porem do tamanho de um cavalo, são muito raros e são sempre fêmeas.

Atributos: Força d8, Agilidade d6, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d10

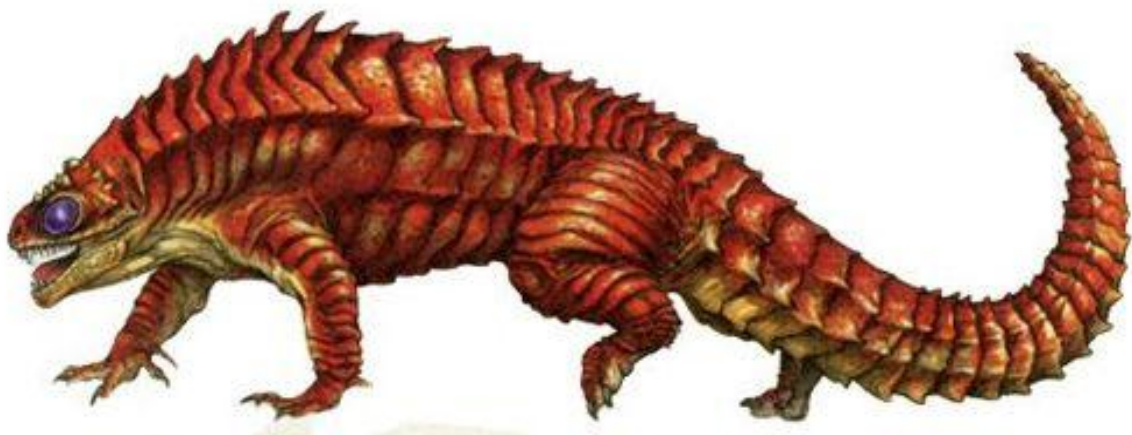
Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d8, Sobrevivência d6, Nadar d8, Escalar d4, Furtividade d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 7; **Resistência:** $8 + 3 = 11$

Habilidades: Musculoso, Infravisão, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d8), Coura (+3 ARM), Digestão eficiente, Resistência à radiação (+1 em testes e ARM X radiação).

Armas: Mordida (FOR+d6+1), Garras e Calda (FOR+d4).

Tamanho +2: serviam até de montaria.



Lobo Gigante de Lothal

Também chamado de Lobo Loth. No passado um grupo de mandalorianos chegou a treinar esses lobos para rastrear os Jedi. Na Era Imperial, acreditava-se que os lobos-Loth estavam extintos. Eles tinham uma conexão especial com a Força e Lothal, com a qual agiam como guardiões do lado da luz no planeta. Em 1 BBY, os membros da célula rebelde Espectros encontraram os Loth-lobos, enquanto realizavam uma missão secreta no planeta para a Aliança para Restauração da República. Lendas locais diziam que o macho alpha de tão inteligente era capaz de falar.

Atributos: Força d6, Agilidade d12, Astúcia d10 (A), Espírito d10, Vigor d8

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d8, Sobrevivência d10, Nadar d6, Escalar d6, Furtividade d12.

Aparar: 5; **Movimentação:** 10; **Resistência:** 6 + 1 = 7

Habilidades: Musculoso, Infravisão, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d10), Esquiva aprimorada.

Rastrear pela Força: sente sensitivos à força e usuários da Força tem -2 Furtividade para se esconder de um lobo-loth).

Bote: pode dar um bote para derrubar um inimigo, pode saltar 2 quadros para ganhar +2 no seu ataque e dano. No entanto, ao realizar esta manobra seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação.

Armas: Mordida (FOR+d4), Garras (FOR+d4).



Anooba

Anoobas eram mamíferos caninos que viviam nos Territórios da Orla Exterior em diversos planetas. Os anoobas selvagens viajavam em grupos de 10 a 12 membros. Raramente eram domesticados, pois era bastante difícil fazê. O caçador de recompensas Embo possuía uma anooba chamada Marrok, enquanto o phindian Osi Sobeck mantinha uma matilha de anoobas sombrias que ele costumava caçar fugitivos no planeta Lola Sayu. Sabine Wren, mandaloriana do Clã Wren e membro da tripulação rebelde do Ghost, pintou uma insígnia de anooba em sua armadura. Por volta de 34 ABY, Dok-Ondar mantinha uma cabeça de Anooba empalhada montada na parede de sua loja.

Atributos: Força d8, Agilidade d10, Astúcia d4 (A), Espírito d8, Vigor d8

Perícias: Lutar d8, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6, Nadar d6, Escalar d8, Furtividade d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 6 + 1 = 7

Habilidades: Visão Noturna, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d12), Imunidades (+4 X doenças).

Ir Para a Garganta: se conseguir 1 ampliação no ataque, atinge o alvo no local com a armadura mais fraca.

Armas: Mordida (FOR+d6, PA 1), Garras (FOR+d4).



Vulptices (singular: Vulptex)

Eram uma espécie de raposas canídeas onívoras e gregárias do mundo mineral Crait. Eles se distinguíam por seus pelos de cerdas / espinhos brancos e cristalinos que serviam de proteção contra seus predadores e cascos nas patas. Suas cerdas faciais (ou bigodes) os ajudaram a avaliar se poderiam caber em um espaço apertado. Tinham uma excelente visão com pouca luz e sentidos muito aguçados, inclusive sendo capaz de sentir campos magnéticos. Aparecem em Crait em Star Wars: Episode VIII The Last Jedi.

Atributos: Força d6, Agilidade d10, Astúcia d6 (A), Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d8, Nadar d8, Furtividade d8.

Aparar: 5; **Movimentação:** 7; **Resistência:** 5 + 1 = 6

Habilidades: Visão Noturna, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d12), Coura (+1 ARM), Resistência ao Frio (+4 em testes para resistir frio), Cascos (movimentação normal na neve / gelo e X 2 distancia de saltos).

Bote: pode dar um bote para derrubar um inimigo, pode saltar 2 quadros para ganhar +2 no seu ataque e dano. No entanto, ao realizar esta manobra seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação.

Armas: Mordida (FOR+d4), Espinhos (FOR+d4, qualquer um que o ataque recebe FOR de dano).

Tamanho -1: relativamente pequeno.



Massiff

Era uma espécie de caninos répteis caçadores perigosos com uma fileira de espinhos ao longo de suas costas corcundas; encontrados em planetas do deserto, incluindo Tatooine, Florrum e Geonosis. Os massiffs foram domesticados para tarefas de sentinela e guarda, e foram muito usados pelos Tusken Raiders de Tatooine, pelos piratas Weequay e até os soldados clones do Grande Exército da República.

Atributos: Força d6, Agilidade d6, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6, Furtividade d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 4 + 1 = 5

Habilidades: Visão Noturna, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d8), Coura (+1 ARM), Resistência ao Calor (+4 em testes para resistir calor), Patas de réptil (movimentação normal na areia), Racionado (se alimenta 1 vez ao dia).

Armas: Mordida (FOR+d4), Espinhos nas costas (FOR+d4, qualquer um que o ataque recebe FOR de dano).

Tamanho -1: relativamente pequeno.



Tookas

Também chamados de Gatos Tookas, eram uma subespécie de gatos felinos. Eles eram mantidos como animais de estimação, mas também eram considerados por muitos como incômodos selvagens. Quando adequadamente treinados, eles podem ser excelentes caçadores de pragas e ótimos rastreadores. Havia uma variação da espécie nos planetas Lothal e Sorgan que era chamado de Gato Loth. Aparece em Star Wars Clone Wars, Star Wars Rebels e The Mandalorian.

Atributos: Força d4, Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d6, Furtividade d8.

Aparar: 6; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 3

Habilidades: Visão Noturna, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Acrobata, Rastreador Nato (+2 Rastrear).

Rápido: pode descartar Cartas de Ação de valor 5 ou menor e sacar outra. Devem manter a carta substituta, entretanto.

Armas: Mordida (FOR+1).

Tamanho -2: pequeno; (Seres de Tamanho 0 atacando um Tooka deve subtrair 2 de suas jogadas de ataque).



Pantera Corelliana de areia

Era uma espécie felina nativa do Sistema Corellia. Eram resistentes a temperaturas quentes e excelentes caçadoras. Eram raramente domesticadas e no passado tinham sido usadas pelos Mandalorianos. Tinha garras venenosas usadas para enfraquecer suas presas, cujo veneno era inodoro e insípido; e eram considerado um dos caçadores mais silenciosos da Galáxia. Os engenheiros da Coronet Arms basearam o design do rifle de caça Mark V "Sand Panther" em um rifle antigo usado para caçar panteras de areia. A piloto imperial Tana Chellaine acreditava que seu companheiro de esquadrão Huck Trompo tinha controle de impulso semelhante ao de uma pantera de areia no cio.

Atributos: Força d6, Agilidade d12, Astúcia d6 (A), Espírito d8, Vigor d6

Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Sobrevivência d8, Escalar d8, Furtividade d12.

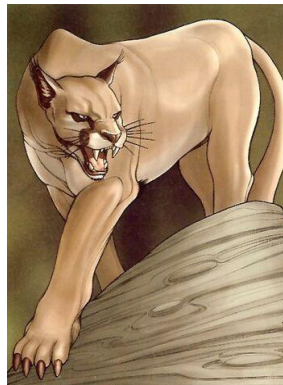
Aparar: 5; **Movimentação:** 9 (10 caso fêmea e esteja no cio); **Resistência:** 5

Habilidades: Visão Noturna, Ambidestro, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Ligeiro (corrida d10), Furtiva (+2 Furtividade), Esquiva, Resistência ao Calor (+4 em testes para resistir calor), Patas da areia (movimentação normal na areia).

Bote: pode dar um bote para derrubar um inimigo, pode saltar 2 quadros para ganhar +2 no seu ataque e dano. No entanto, ao realizar esta manobra seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação.

Armas: Mordida (FOR+d4), Garras (FOR+d4 + Veneno).

Veneno: Qualquer criatura Abalada ou Ferida pelas Garras deve fazer um teste de Vigor ou sofre -2 em todos os testes na duas próximas rodadas (penalidade não cumulativa).



Panteras Asharl

Era uma espécie felina de predadores grandes e agressivas encontrada em vários mundos nas Regiões Externas e Desconhecidas, mas eram nativas do remoto planeta de gelo Illum. Animais de carga e caça, eles formaram pequenos grupos familiares e caçaram em pares ou grupos de quatro. Tinham órgãos sensoriais grandes, como tentáculos que cresciam de seus ombros, um de cada lado. Feixes de nervos grossos corriam pela pele das quais as panteras podiam captar as vibrações que vinham por trás, impedindo qualquer ameaça de pegar o asharl desprevenido. Os asharl eram apreciados por suas peles e couro por caçadores que procuravam vendê-los no mercado negro. Foi adotada como mascote do clã Mandaloriano Rodarch. Seus membros treinaram para lutar ao lado dos animais e pintaram suas armaduras para combinar com as peles das panteras. O clã Rodarch abraçou completamente a essência desses animais, fazendo com que seus membros parecessem bestas destemidas que sempre estavam cientes de seu ambiente.

Atributos: Força d8, Agilidade d12, Astúcia d6 (A), Espírito d10, Vigor d8

Perícias: Lutar d8, Perceber d8, Rastrear d8, Sobrevivência d8, Escalar d8, Nadar d12, Furtividade d8.

Aparar: 6; **Movimentação:** 9; **Resistência:** 5 +2 = 7

Habilidades: Ligeiro (corrida d10), Visão Noturna, Ambidestro, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Visão lateral extra, Musculoso, Tentáculos sensoriais (Vantagem Noção do Perigo), Couro impermeável (+2 ARM), Esquiva, Corajoso, Resistência ao Frio (+4 em testes para resistir frio / gelo), Patas firmes (movimentação normal na neve e gelo).

Bote: pode dar um bote para derrubar um inimigo, pode saltar 2 quadros para ganhar +2 no seu ataque e dano. No entanto, ao realizar esta manobra seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação.

Armas: Mordida (FOR+d6), Garras (FOR+d4).



Fathiers

Eram uma espécie de quadrúpedes que residiam na galáxia. Eles eram frequentemente usados como montarias, pois eram mais rápidos que cavalos, e os ricos habitantes de Kergans e Cantonica os cavalgavam em competições.

Atributos: Força d12+2, Agilidade d8, Astúcia d4 (A), Espírito d6, Vigor d8

Perícias: Lutar d4, Perceber d6, Sobrevivência d6, Nadar d6, Escalar d6.

Aparar: 4; **Movimentação:** 12; **Resistência:** 6

Habilidades: Visão Noturna, Ouvido aguçado (+2 testes de audição), Ligeiro (corrida d12), Saltador (2m extra em saltos).

Armas: Coice (FOR).

Tamanho +2



Strills

Eram uma espécie de carnívoros mamíferos altamente inteligentes, de 1 m de comprimento nativos do Planeta Mandalore na Orla Exterior. As criaturas de um metro de comprimento e seis patas com suas dobras soltas de pele de couro eram geralmente consideradas fisicamente pouco atraentes por muitos seres, e seu odor excepcionalmente pungente era desagradável para a maioria dos humanoides masculinos, mas agradável a fêmeas, mas machos podiam acostumar com o cheiro com o tempo. Quando adestrados eram fieis ao dono por todo vida. São hermafroditas e vivem 400 anos. Sua cauda era como um chicote e os dentes e garras muito afiados. Essas dobras de pele poderiam ser usadas para formar membranas de asas entre as seis pernas fortes, que permitiam que as criaturas deslizassem de lugares altos e até voassem distâncias curtas batendo as pernas em unísono. Além disso, eram capazes de transportar cargas substanciais durante o voo, incluindo o peso de um macho humano adulto. Podiam suportar temperaturas significativamente baixas ou altas por longos períodos de tempo, e sua audição era muito aguçada. Eram capazes de entender comandos verbais complexos, aprender diversas posições de comando e comunicação e intuir os sentimentos daqueles ao seu redor. Eles faziam uma variedade de sons, incluindo latidos, gemidos, rosnados e uivos durante uma caçada ou quando estavam estressados, e guinchos e resmungos baixos quando agradados. Eram rastreadores habilidosos e caçadores ferozes com sentidos muito apurados, além de furtivos, ótimos escaladores e nadadores, que costumavam atacar saltando ou visando pontos fracos, além disso, se adaptavam bem a qualquer ambiente e só dormiam 4 horas por dia, eram resistentes a doenças e venenos e eram capazes de comer praticamente de tudo. Apesar do modo agressivo dos Strills, eles eram muito seguros perto de crianças, pois seu instinto materno fazia com que as protegesse naturalmente. Depois da devastação do solo de Mandalore eles eram uma visão muita rara dentro dos bi-domos e por isso eram muito valorizados. Somente os Mandalorianos eram capazes de treinar os Strills.

Atributos: Força d8, Agilidade d12, Astúcia d10 (A), Espírito d10, Vigor d8

Perícias: Lutar d8, Perceber d8, Rastrear d10, Sobrevivência d10, Escalar d12, Nadar d10, Furtividade d10.

Aparar: 7; **Movimentação:** 9; **Resistência:** 7 +3 = 10

Voo c/ membrana planadora: Mov 5, Subida 0.

Habilidades: Ligeiro (corrida d12), Visão Noturna, Ambidestro, Sentidos aguçados (+2 Perceber), Acrobata, Corajoso, Musculoso, Couro impermeável (+3 ARM), Esquiva aprimorada, Resistente (+4 em testes para resistir doenças, venenos, efeitos ambientais), Digestão eficiente, Sono curto (4h), Patas firmes (movimentação normal na neve, gelo e areia).

Bote: pode dar um bote para derrubar um inimigo, pode saltar 2 quadros para ganhar +2 no seu ataque e dano. No entanto, ao realizar esta manobra seu Aparar é reduzido em -2 até sua próxima ação.

Ir Para a Garganta: se conseguir 1 ampliação no ataque, atinge o alvo no local com a armadura mais fraca.

Armas: Mordida e Garras (FOR+d6, PA 1), Cauda chicote (FOR+d4).

Tamanho -1



Droid Basilisk

Também conhecido como Droid Basilisko era um dróide de combate muito poderoso e semi-consciente, projetado pela raça Basiliskan nativa do Planeta Basilisk, localizada nos Mundos Principais. Após a conquista do Basilisko pelos cruzados mandalorianos em 4017 BBY, os guerreiros mandalorianos saquearam os poderosos dróides de guerra para si mesmos. Para os mandalorianos, o dróide Basilisko era conhecido como Bes'uliik - a "besta de ferro" na língua mandalorianiana de Mando'a. E passaram a ser valorizados como companheiros animais. Com os dróides de guerra Basilisko sob seu controle, os Cruzados Mandalorianos atacaram mundos em toda a galáxia. Embora eles pudessem operar de forma independente, os dróides de guerra geralmente assumiam o papel de montarias leais aos cavaleiros que dariam orientações e formaram poderosas relações empáticas com seus cavaleiros sendo conhecidos por uivar como se sentissem dor quando o cavaleiro era morto. Medindo vários metros de altura, os dróides Basilisk se assemelhavam a um cruzamento entre um leão-da-rocha zaloriano e um besouro Karran, embora houvesse aqueles que notassem a semelhança entre os dróides de guerra e seus criadores reptilianos de Basiliskan. Os corpos dos dróides eram fortemente blindados, capazes de atacar naves estelares e pintados ou cor a cor do clã ou a cor do cavaleiro. Os Mandalorianos eram conhecidos por montar dróides de guerra Basilisk na atmosfera de um mundo do espaço em velocidades tremendas, usando força gravitacional e o elemento surpresa para subjugar seus inimigos. Podiam ser altamente personalizados, sendo alguns com 2 ou 3 lugares, armas diferentes, sistemas furtivos e muito mais. Com o tempo, a cultura guerreira adaptou os dróides para se adequar a diferentes papéis de combate e desenvolveu novas iterações do Basilisk, que incluíam recursos aprimorados, como um cockpit fechado. Muitos foram destruídos em batalhas e em um ponto da história mandalorianiana a maioria foi destruído. O número de dróides de guerra também foi diminuindo com o tempo e, com a ascensão da República, a maioria dos dróides Basilisk só pôde ser encontrada nos museus da galáxia. Apesar do declínio da presença do Basilisko na galáxia, o dróide de guerra permaneceu um símbolo poderoso na cultura Mandalorianiana e um ícone da força Mandalorianiana. Durante a Guerra Civil Galáctica, sabe-se que engenheiros foram capazes de adquirir esquemas para a fabricação de recriações dos antigos dróides de guerra Basilisk, mas com as guerras e escaramuças frequentes em Mandalore nessa época, não se sabe se foram bem sucedidos e se sim onde estão os droids. Possui 4 mísseis e 2 minas espaciais.

Atributos: Força d12+2, Agilidade d8, Astúcia d10 (A), Espírito d12, Vigor d12

Perícias: Lutar d8, Atirar d6, Perceber d6, Rastrear d4, Performance d8.

Aparar: 6; **Movimentação:** 6 (Voo 20); **Resistência:** 9 + 7 = 16 (nega PA 4)

Voo espacial: ACC 12 / VM 550.

Construto: Acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Você não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e é capaz de sobreviver no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar — que é usada como a perícia Curar, sem a “Hora de Ouro”.

Habilidades e Equipamento: Quadrúpede, Visão Noturna, Infravisão, Sensores (+2 Perceber), Visão espectrográfica, Projetor e Gravador holográfico / áudio, Lanternas, Localizador, Sensor de cheiro, Compartimento (50 kg), Compartimento secreto (5 Kg), Acento ejetor, Comunicadores de longa distancia, Comlink, Musculoso, Corajoso, Armadura extra (+4 ARM, nega PA 4), Ambidestro, Esquiva aprimorada, Reflexos em Combate.

Armas: Gerador de ondas de choque no nariz (3d10+2 dano, Modelo Grande de Explosão, AP, CDT 1),

2 Canhões a laser frontal interligados (4d8 dano, Modelo Pequeno de Explosão, AP, Auto, CDT 2),

2 Canhões de ondas de pulso interligados (4d6 dano, Modelo Médio de Explosão, AP, Auto, CDT 2)

Lançadores de mísseis (5d6 dano, Modelo pequeno de Explosão, AP, CDT 1).

Minas espaciais (4d10 dano, Modelo Grande de Explosão, AP, CDT 1).

Garras (FOR+d6, PA 2).

Tamanho +3: tinham de 3 m à 5 m de altura.



14 – Ideias de Aventuras e Campanhas:

Personagens Mandalorianos podem ser usados em diversas campanhas e em diversas Eras.

Algumas ideias de campanhas e aventuras:

- Caçadores de Recompensas na Era da Guerra dos Clones
- Caçadores de Recompensas na Era do Império
- Caçadores de Recompensas na Era Pós-Império
- Rebeldes na Guerra Civil Mandaloriana
- Membros da Resistência Mandaloriana
- Vigília da Morte a favor de Maul
- Vigília da Morte contra a liderança de Maul
- Simpatizante dos Anti-pacifistas na Guerra Civil Mandaloriana
- Membros de unidade especial
- Guerreiros contra o Império na Era Imperial
- Comandos Imperiais Mandalorianos a favor do Império na Era Imperial
- Sobreviventes do Grande Purgio
- Guerreiros Mandalorianos na Era da Velha República

15 – Personagens para Jogadores:



Abaixo alguns exemplos de Mandalorianos, você pode usar esses personagens em diferentes eras sem precisar fazer modificações.

Esses personagens são baseados nos Protetores Mandalorianos, mas podem ser adaptados para qualquer organização ou clã.



Nome:

Arquétipo: Pistoleiro Mandaloriano, Raça: Humano.

Atributos: Força d6 (d8), Agilidade d8 (d10), Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6.

Perícias: Conhecimento geral d4, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d6, Sobrevivência d4, Manha d4, Nadar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Pilotar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Consertar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 5 (17 c/ armadura, nega PA 4).

Clã: , **Carisma:** 0, **Idiomas:** Básico, Mando'a, Huttese.

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Excesso de Confiança (maior), Imprudente (menor).

Vantagens: Ambidestro, Lutar c/ 2 armas.

Armadura: Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado.

Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar, Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação, Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m, Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Laser de pulso: 2d6, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, Dano não letal opcional, 12/24/48, Tiros 20.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Laser de pulso: 2d6, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, Dano não letal opcional, 12/24/48, Tiros 20.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Armas: 3 Pistola Blaster WESTER 35, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

2 Espada Tradicional Beskad, FOR+2d8+2, PA 6, Lamina molecular / vibro (dano já somado), 3 Kg.

Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.

+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Assassino Mandaloriano**, **Raça:** **Humano**.

Atributos: *Força* d6 (d8), *Agilidade* d8 (d10), *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Furtividade d6, Escalar d4, Nadar d4, Arrombar d4, Conhecimento (computador) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 5 (17 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0, **Idiomas:** Básico, Mando'a, Zabrak.

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Vingativo (menor), Cauteloso (menor), Teimoso (menor).

Vantagens: Talento Nato (Furtividade +2), Saque Rápido.

Armadura: *Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar*, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado.
Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar,
Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação,
Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m,
Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Lançador de Dardos Silenciosos: O dardo em si não causa dano e não é capaz de penetrar Armadura 3 ou +.

Alvos que sofram Paralisia ou Nocaute são Incapacitados até se recuperarem.

Toxina Letal = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso 1 Ferimento e 1 Fadiga.

Falha morte em 2d6 rodadas.

Nocauteante = CDT 1, Tiros 8, Tiro Rápido, Alcance 12/24/48.

Teste de Vigor. Ampliação 1 Fadiga.

Sucesso Nocauteado por 2d6 min.

Falha Nocauteado em 2d6 horas.

Rastreador = CDT 1, Tiros 2, Tiro Rápido, Alcance 24/48/96.

Teste de Vigor. Falha instala um rastreador na corrente sanguínea.

Armas: *Pistola Blaster WESTER 35*, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Fuzil de Precisão de Feixe, 3d6, PA 6, CDT 1, 40/80/160, Tiros 8; 2 Kg.

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.

+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

2 *Faca Tradicional Kal*, FOR+d4+d8+2, PA 4, Lamina molecular / vibro (dano já somado); 0,5 Kg;

Feita toda de Beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: Atirador Mandaloriano, **Raça:** Humano.

Atributos: Força d6 (d8), Agilidade d8 (d10), Astúcia d6, Espírito d6, Vigor d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d6, Atirar d8, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Investigar d4, Furtividade d4, Escalar d4, Persuadir d4, Conhecimento (computador) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 5 (17 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0, **Idiomas:** Básico, Mando'a, Ugnaught.

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Peculiaridade: coloca nome em suas armas e até fala com elas (menor), Cauteloso (menor), Código de Honra (maior), Leal (menor), Hábito: tira e coleciona escalpos de alvos mortos (menor).

Vantagens: Mãos Firmes, Rápido.

Armadura: Armadura Mandaloriana antiga Tradicional militar de Beskar, +12, nega PA 4, 20 Kg, FOR +1 dado.

Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar, Auto-selante (6h ar), Servo-reação: AGI +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação, Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m, Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Lançador de Serra circular de projétil: **Serra cortante** = d8, PA 5, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

Serra rasgadora = 2d6, CDT 3, Semi-Auto, Tiros 6, Alcance 12/24/48.

Armas: Pistola Blaster WESTER 35, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Rifle Carabina EE3; 3d6+1, PA 2, CDT 1, 30/60/120, Tiros 50, Semi-Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional, 4 Kg.

Rifle Blaster Sniper, 3d8, PA 4, CDT 1, 55/11/220, Tiros 10, Semi-Auto, 2 Mãos, 4 Kg.

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz, Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.

+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

Facão tradicional Kal, FOR+d6+d8+2, PA 5, Lamina molecular: (dano já somado),

Feita toda de beskar sendo quase indestrutível, Aparar +1 e Aparar Sabre de Luz.

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Tropa de Choque Mandaloriano**, **Raça:** **Humano**.

Atributos: *Força* d8 (d12), *Agilidade* d6, *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d6.

Perícias: Conhecimento Geral d4, Perceber d4, Atirar d6, Lutar d6, Sobrevivência d4, Pilotar d4, Dirigir d4, Cavalgar d4, Rastrear d4, Furtividade d4, Escalar d4, Nadar d4, Provocar d4, Intimidar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (demolição) d4, Conhecimento (Mandalorianos) d6.

Aparar: 5; **Movimento:** 6; **Resistência:** 6 (19 c/ armadura, nega PA 4)

Clã: , **Carisma:** 0

Idiomas: Básico, Mando'a, Sy Bisti (língua comercial dos Territórios Desconhecidos).

Vantagem especial - Mandaloriano:

- Recebe +1 em todos os testes de Intimidação e situações Sociais que envolvam a Reputação dos Mandalorianos.
- Não recebe nenhum tipo de penalidade por uso de Armadura Mandaloriana.
- As armas embutidas na Armadura Mandaloriana e na Vambrace recebem +1 de ataque para acertar seus alvos.
- Adquiri as *Complicações*: Cânones de Honra Mandaloriano (maior), Voto: Seguir o Resol'nare (maior).

Complicações: Leal (menor), Código de Honra (maior), Soberbo (menor), Excesso de confiança (maior).

Vantagens: Musculoso, Destruidor de Blindados.

Armadura: *Armadura Mandaloriana antiga Tradicional pesada de Beskar*, +13, nega PA 4, 22 Kg, FOR +1 dado.
Pés magnéticos, Espetos de escalada: +2 na *perícia* Escalar, Nadadeiras: +2 na *perícia* Nadar,
Auto-selante (6h ar), Servo-força: FOR +1 dado, Reflex: +2 testes de Furtividade (afeta sensores).

Capacete: Comlink, holovisor, rádio, Infravisão, Visão Noturna, Lanterna, Filtro de ar, Detector de radiação,
Sensores de Percepção e Movimento c/ eletrobinóculos: +2 Perceber ao alcance de 500m,
Sistema de Mira: Ignora até 2 pontos de penalidade da *perícia* Atirar do usuário.

Braçadeira (Esquerda): Display Touchscreen, Comlink extra.

Lança-chamas: 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Somente armadura selada protege.

Maçarico de precisão de calor: d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Braçadeira (Direita): Display Touchscreen, Rádio extra.

Lançador de cabo boleadeira: For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Linhas de agarrar: **Contra alvos inativos:** Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.

Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

Foguetes de pulso: **Explosivos pessoais** = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 1, Alcance 25/50/100, Modelo de explosão pequeno.

Explosivos antitanque = 3d6, PA 6, CDT 1, Tiros 3, Alcance 24/48/96, Modelo de explosão pequeno,
-4 para acertar alvos Tamanho 2 ou menor, AP.

Sinalizador = d8, CDT 1, Tiros 1, Alcance 100/200/400, lança 1 sinalizador que pode ser visto a 8 km
e ilumina 500m² p/ 2min, pode causar Cegar se disparado contra os olhos.

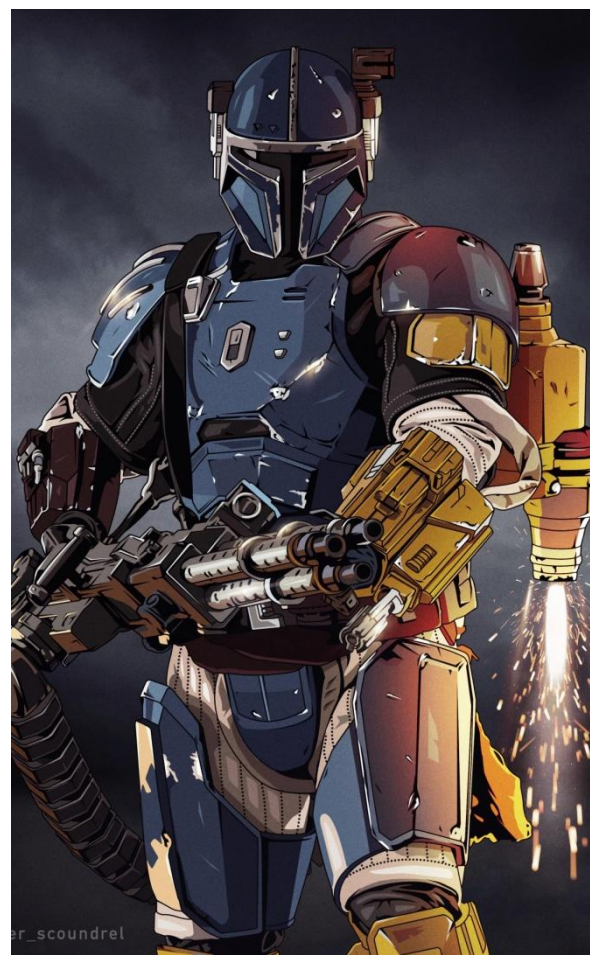
Armas: *Pistola Blaster WESTER 35*, 2d6+1, PA 3, CDT 1, 16/40/80, Tiros 30; 1,5 Kg; Semi-Auto, Dano não letal opcional.

Rifle sônico, 2d8, PA 8, Cone, CDT 1, AP, Tiros 20, 5 Kg, Ampliação alvo testa Vigor, falha fica surdo por 3 rodadas

Flauta Bes'bev, FOR+d4, Aparar +1, Aparar Sabre de Luz. Flauta comum, pode ser usada como porrete ou faca.
+4 p/ ocultamentos, Lamina molecular: PA 2 na faca (+2 Dano da Faca). Feita toda de beskar.

Machado Mythossauro, FOR+d12+d8+2, PA 9, Lamina molecular /vibro (dano somado), 2 mãos. Alcance 1, 6 Kg.
Pode receber aperfeiçoamentos e melhoramentos. Cabo e as lâminas retráteis.
Aparar Sabre de Luz. Feita toda de beskar sendo quase indestrutível,
Tem um protetor de mão que serve de Soqueira (F+2).

Equipamento: Colar de beskar com o símbolo dos Mandalorianos, bandoleira de munições, cinto de utilidades.



Nome:

Arquétipo: **Guerreiro Legionário**, **Raça:** **Droid Legionário de Batalha série BL**

Atributos: *Força* d10, *Agilidade* d8, *Astúcia* d6, *Espírito* d6, *Vigor* d8.

Perícias: Conhecimento geral d4, Perceber d6, Lutar d6, Atirar d6, Consertar d4, Pilotar d6, Dirigir d4, Curar d4, Conhecimento (batalha) d4, Conhecimento (computador) d6, Furtividade d4, Intimidar d4, Rastrear d4.

Aparar: 5; **Movimento:** 7; **Resistência:** 6 (+8 da armadura externa = 14)

Clã: , **Carisma:** -2 (ou -4), **Idiomas:** Binária, Mando'a e Básico.

Construto: acrescenta +2 para se recuperar de Abalado, não sofre modificadores de ferimentos e é imune a venenos e doenças. Não tem órgãos reprodutores, não precisa dormir, não respira e sobrevive no vácuo. Não pode se curar naturalmente, requer a perícia Consertar, que é usada como a perícia Curar, sem a "Hora de Ouro".

Liga Metálica: Feito de componentes metálicos. Têm +4 de Armadura.

Vulnerabilidade a PEM: Sofre dano completo de Armas PEM e Íon.

Cérebro Metálico: Não pode escolher *Antecedente Arcano: Força* e poderes mentais não o afetam.

Antinatural: Poderes da Força, tanto benéficos quanto maléficos, sofre uma penalidade de -2 para afetar Droids. Isso não tem efeito em poderes que causam dano, que os afetam normalmente.

Ser de 2ª categoria: Carisma -2 (-4 em alguns locais) quando lidam com outras raças que não a sua própria. Droids por não serem vivos são considerados propriedade ou simples máquinas.

Recarga: necessita de energia para funcionar. Se não puder acessar uma saída de energia de algum tipo ao menos uma vez por semana, ele sofre um nível de Fadiga a cada dia depois da 1ª semana até que fique incapacitado. No dia após desse, ele fica "desligado" e tem que ser reativado com um teste de Consertar e uma carga de quatro horas. Isso substitui a necessidade por água e comida.

Botão Liga-Desliga: Possui um botão em algum local que é capaz de desliga-lo.

Complicações: Cauteloso (menor), Leal (menor), Delirante (acredita que droids tem alma e pós-vida; menor), Cânones de Honra: Mandaloriano (maior), Peculiaridade (Não gosta de Gamorreanos, menor).

Vantagens: Noção do Perigo, Prontidão.

Equipado com: corpo humanoide, pernas MOV 7, pés magnéticos, comlink interno, rádio, visão noturna, visão infravermelha, sensor telescópico (x4), registrador holográficos e de áudio /vídeo, sensor de cheiros, lanterna, reservatório interna de carga (até 0,5Kg), relógio, kit médico p/ seres vivos, bloqueadores de sinais, detector de radiação, bússola, detector de movimento (+1 Perceber objetos em movimento).

Mods: Reforço interno (+4 ARM), Força inicial d6.

Armas embutidas no peito:

- *Caixa Blaster AAP-II:* 2d6, PA 2, CDT 1, 12/24/48, Tiros 30, Semi-Auto.

Armas embutidas no braço esquerdo:

- *Lança-chamas:* 2d12+2, Cone, CDT 1, Tiros 30, Ampliação o alvo entra em chamas, Só armadura selada protege.

- *Maçarico de precisão de calor:* d6, PA 15, Pequeno maçarico, corta lentamente, da +1 Consertar ou Arrombar.

Armas embutidas no braço direito:

- *Linhas de agarrar: Contra alvos inativos:* Se acertar, o gancho ajustou-se, pode ser usada para escalar dando +2 bônus.
Contra inimigos: Prende o alvo numa falha de Agilidade, o alvo precisa de FOR-2 para se soltar.

- *Lançador de cabo boleadeira:* For+d6, Alcance: 9/ 18/ 36, Tiro 1, Ampliação prende o alvo, teste de FOR para se soltar.

Armas: *Pistola Blaster pesada*, 2d6+2, PA 2, CDT 1, Semi-Auto, 15/30/60, Tiros 100; 1,5Kg.

Rifle Carabina EE3; 3d6+1, PA 2, CDT 1, 30/60/120, Tiros 50, Semi-Auto, 2 Mãos. Dano não letal opcional, 4 Kg.

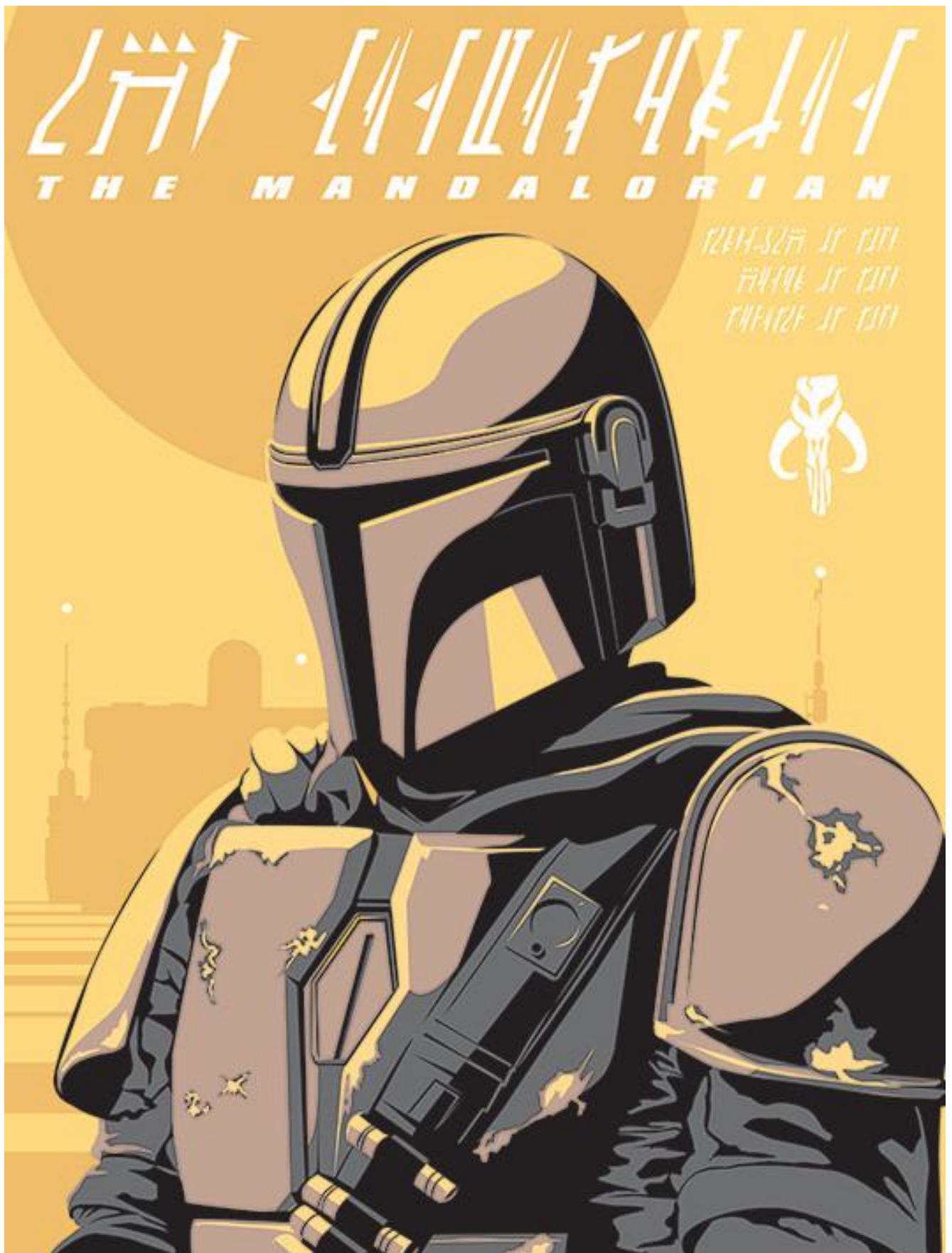
Lança Bevi'ragir longa, F+d6+d8+2, PA 5, 2 mãos. Alcance 1, Lamina molecular / vibro (dano já somado).

Aparar +1. Aparar Sabre de Luz, 2 Kg. Feita toda de beskar sendo quase indestrutível.

O cabo é retrátil, pode ser usada como Lança curta com 1 mão (F+d4+2).

Equipamento: Kit de reparos.





APÊNDICE I

Frases da Série: O Mandaloriano (The Mandalorian)

- A razão pela qual vivemos escondidos como ratos do deserto? Nosso sigilo é a nossa sobrevivência. Nossa sobrevivência é nossa força. Para seguir o caminho do Mandalore, você é caçador e presa. Como alguém pode ser considerado covarde se escolhe essa maneira de viver?
- Agora vivemos nas sombras e só vamos para a superfície um por vez.
- Celebro o seu sucesso, porque também é o meu sucesso.
- Caçadores gostam de ficar ocupados.
- Eu posso leva-lo quente... ou eu posso leva-lo frio!
- Encontrar um mandaloriano nesses tempos árduos é mais difícil do que encontrar aço.
- São 4 contra 1... Eu gosto da conta!
- Não se esqueça... Nosso mundo foi aniquilado pelo Império!
- Notícias correm rápido.
- O seu entusiasmo vai além de sua discrição.
- Quando retornar, entregue sua caça diretamente para o cliente. Não sei se ele quer comê-la ou pendurá-la na parede, mas está muito impaciente.
- Sem perguntas. Essa é a regra, não é?
- Ser caçador de recompensas é uma profissão complicada.
- Sabe onde me encontrar!
- Só o que tenho a oferecer é o meu obrigado.
- Um homem com suas habilidades terá sucesso facilmente.
- Uma recompensa tão grande para um pacote tão pequeno.
- Você é uma lenda!
- Vai partir o coraçãozinho dele. Ele vai superar. Todos superamos.
- Você é mais esperto do que parece.
- Você é meu convidado e, portanto, estou a seu dispor.
- Você tem minha mais sincera gratidão.
- Ele disse que você é o melhor do parsec ... E também disse que você era caro, muito caro.
- Sua reputação não é injustificada.
- Sou Mandaloriano. Armas fazem parte da minha religião.
- E tenho dito!
- Então, basicamente, estamos fugindo de um bando de invasores por dinheiro para almoçar?
- Isso é mais do que eu esperava!
- A Cara Dune aqui é uma veterana. Era uma soldada paraquedista da Rebelião.
- Um Mandaloriano. Já faz muito tempo desde que eu vi um do seu tipo.
- Você quer ser um Caçador de Recompensas? Faça o melhor negócio para você mesmo e sobreviva.
- Então isso é um Mandaloriano? Achei que eram maiores!
- Andar com um Mandaloriano tr's alguma reputação.
- Aguardo sua chegada com otimismo.
- Não acho que foi feito por engenharia. Trabalhei com agricultura genética, este parece evoluído e muito feio.
- Droids não são bons ou ruins. Eles são reflexões neutras daqueles que os programou.
- Ninguém será livre até que as velhas maneiras se tenham ido para sempre.
- O Império melhora cada sistema que toca, julgado por cada métrica - segurança, prosperidade, oportunidade comercial, paz.
- Seu pânico astuto sugere que você entende sua situação. Eu preferiria evitar mais violências e incentivar um momento de consideração.
- Se você está perguntando se pode confiar em mim, não pode. Assim que você traiu nosso acordo comercial, eu quebraria alegremente qualquer promessa e o assistiria morrer na minha mão. A garantia que dou é a seguinte: agirei em meu próprio interesse, que neste momento envolve sua cooperação e benefício.
- Eu era um rejeitado. Eles me levantaram no corpo de combate. Fui tratado como um deles. Quando cheguei à idade, jurei o credo. O único registro do meu nome de família estava nos registros de Mandalore.

@SEVENTH.VOYAGE

**Todos eles te odeiam, mando...
porque você é uma lenda.**



APÊNDICE 2

A Armeira:

"The Armorer" era uma mulher Mandaloriana que serviu à Tribo como, projetista, armeira e ferreira durante a Era da Nova República.

Ela residia em um enclave no planeta Nevarro onde forjava armaduras e armas para os Mandalorianos.

Os Mandalorianos foram forçados a permanecer escondido após o Grande Expurgo causado pelo Império Galáctico.

Por volta de 9 ABY, ela foi visitada por Din Djarin, um caçador de recompensas Mandaloriano, que forneceu um lingote de beskar que ele adquirira de uma recompensa.

A Armeira então identificou o aço como um produto do Grande Expurgo e perguntou se o símbolo do Mandaloriano tinha sido identificado, para o qual Djarin afirmou que não, mas ela garantiu que seria revelado em breve.

Ela então forjou uma ombreira do beskar, reservando o excesso para custear os rejeitados.

Depois que Din Djarin completou sua recompensa e adquiriu um camtono (tipo de contêiner) de beskar como recompensa, o Armeiro foi revisitado novamente por Djarin.

Ela sugeriu que uma couraça completa pudesse ser forjada do Beskar, ao qual ele aceitou.

Enquanto ela inspecionava o beskar, membros da Tribo entraram lentamente nos aposentos da Armeira.

Ela alertou Djarin que o beskar chamaria muita atenção.

Paz Vizla, um Mandaloriano Tropa de Choque, membro da Tribo, comentou que o beskar era propriedade imperial e que o Grande Purgos era a razão pela qual a Tribo foi forçada a se esconder.

A Armeira respondeu afirmando que sobreviver em tais condições era a fonte de sua força.

Vizla então ridicularizou Din Djarin por conduzir negócios com o Império e tentou envergonhá-lo removendo seu capacete, resultando em uma briga entre eles.

Ela interrompeu a luta lembrando a eles que o Império não existia mais e que o beskar foi devolvido aos seus legítimos proprietários.

Ela se dirigiu à tribo descrevendo o Caminho dos Mandalores e como o caçador de recompensas escolheu seu modo de vida.

A Armeira perguntou a Djarin se seu capacete já foi removido em algum momento, ao qual ele negou.

Assim, ela lembrou a todos que seu modo de vida era obedecido.

Depois de resolver a tensão, a Armeira começou a questionar Djarin sobre a condição de sua armadura.

Ele afirmou que foi danificado por um Mudhorn, mas recusou o selo porque não foi morto nobremente.

Em vez de forjar o sinete, a Armeira forjou o famoso "pássaros assobiando", projéteis explosivos equipados em braçadeiras Mandalorianos.

Ela forjou a armadura e reservou um pouco do metal para os rejeitados e para a tribo.

Algum tempo depois, Djarin e seus companheiros Carasynthia Dune, Greef Karga, IG-11 e a Criança desceram para os esgotos na tentativa de escapar das forças de Gideon.

Din Djarin se desesperou quando encontraram uma pilha de capacetes Mandalorianos, mas para sua surpresa, a Armeira ainda residia nos túneis, coletando peças de armadura que haviam sido abandonadas por seus proprietários ou arrancadas dos mortos, ela explicou que os Imperiais descobriram o enclave logo após a fuga de Djarin.

A Armeira garantiu a Djarin que ela esperava que alguns membros do enclave tivessem escapado, mas recusou sua oferta de acompanhar o grupo fora do mundo, dizendo que ela pretendia permanecer até recuperar todo o beskar disponível.

Ela também revelou que sabia de outros seres com as habilidades da Criança, classificando-os como inimigos dos Mandalorianos, mas que esse indivíduo era, em vez disso, um rejeitado a ser cuidado. Depois de discernir a afeição de Djarin pela Criança, ela concedeu a ele um símbolo que o designava junto a Criança como "um clã de dois" e o avisou a devolver a criança ao seu próprio povo, até lá Din Djarin devia criá-la como um filho.

Pouco tempo depois, um destacamento de stormtroopers entrou no aposento da Armeira apenas para encontrá-la ajoelhada diante da forja, segurando o martelo e a tenaz.

Ela então atacou e matou todos eles apenas com suas ferramentas.



APÊNDICE FINAL

Sites recomendados:

Savage Star Wars: <https://cartaselvagem.com/material/55/star-wars>

Editora Retropunk: <https://retropunk.com.br/editora/>

Loja da Retropunk: <https://retropunk.com.br/loja/>

Fichas e Erratas de Savage Worlds: <https://retropunk.com.br/editora/home/downloads/>

Blog Carta Selvagem (muitos materiais): <https://cartaselvagem.com/>

Podcast Savagecast: <http://savagecast.com.br/>

Download Selvagem: <http://savagecast.com.br/downloads-selvagens/>

Test Drive do Sistema Savage Worlds:

1- https://retropunk.com.br/downloads/savageworlds/SAVAGEWORLDS_TESTDRIVE_2.0.pdf

2- https://s3-us-west-2.amazonaws.com/peg-freebies/TD06_Portuguese.pdf

Site Oficial: <https://www.starwars.com/>

<https://www.starwars.com/series/the-mandalorian>

Wookieepedia – Star Wars Wiki: http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page

Star Wars Language Translator: http://starwars.myrpg.org/coruscant_translator.php

Artist Guild : <http://www.swagonline.net/>

Notícias: <http://www.theforce.net/>

Dicionário Mandaloriano: <http://mandoa.org/>

Apoio – RPG e muito +: <https://www.facebook.com/rpgemuitomais/>

<https://medium.com/rpgemuitomais>

A edição aventura é a mais nova edição para Savage Worlds, caso deseje ou estiver já familiarizado com as novas regras é fácil de fazer a conversão, segue abaixo a 1ª versão da conversão:

- Link do Guia de Conversão da Edição Deluxe para a Edição Aventura:

https://www.dropbox.com/s/jkp4lgu9jbfwely/Convers%C3%A3o%20Swade.pdf?dl=0&fbclid=IwAR1a-3IVPQWVFi0qSmV7BcXLAQFISzpa7A93T1cGcDg2BMs7O_eh9Kr7Qfc

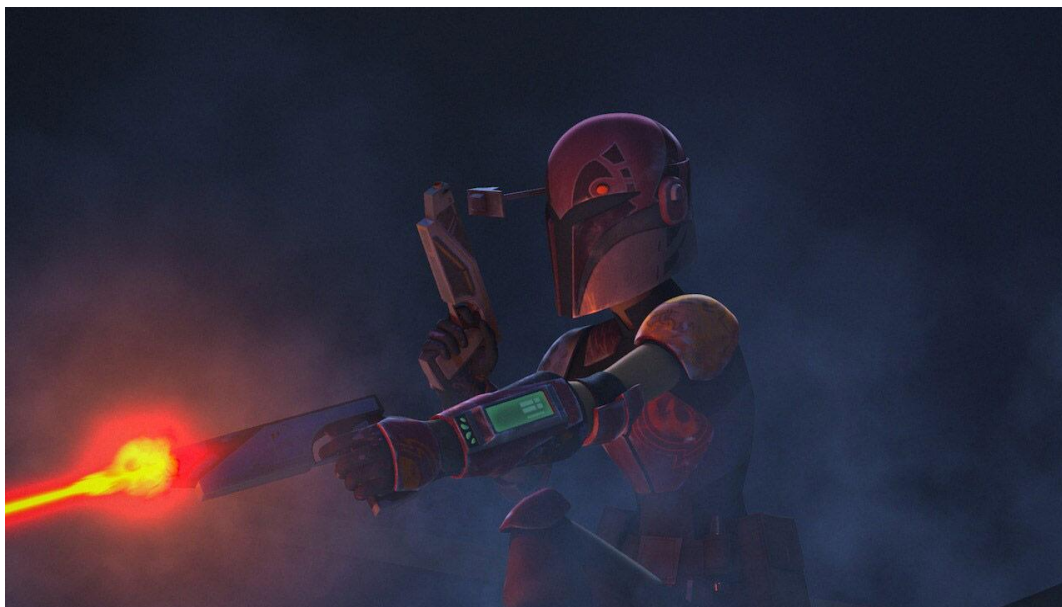
- Exemplo de modificações no SWADE:

Engenheiro, Guerreiro Sagrado/Profano, Mentalista e Mago agora são Vantagens de Poder em vez de Vantagens Profissionais.

- **Novos Poderes** [N, AA]: Seu personagem sabe dois novos poderes.
- **Recarga Rápida** [E, Esp d6, AA]: Recupera 10 Pontos de Poder por hora.
- **Recarga Rápida Aprimorada** [V, Recarga Rápida]: Recarrega 20 Pontos de Poder por hora.
- **Surto de Poder** [CS, N, AA, perícia arcana d8]: Recupera 10 Pontos de Poder quando saca um Curinga em combate.

Por Leandro Jardim, o Personalta – Boka





DEDICO ESSE LIVRO À:

Luigi Jardim

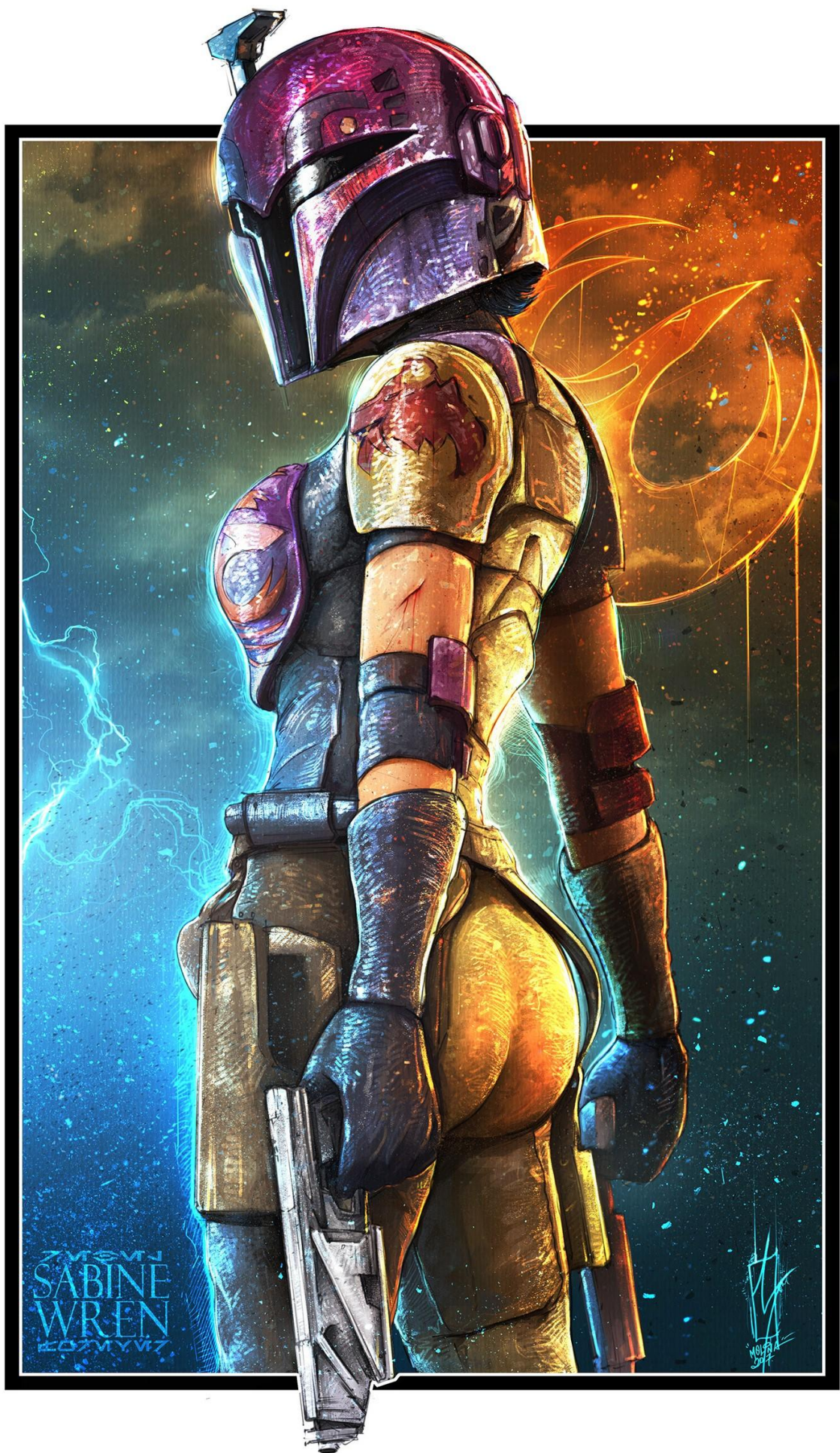
Lucas Jardim

Pietra Jardim

Paolla Simões



Por Leandro Jardim, o Personalta – Boka



OS MANDALORIANOS - RPG

DO UNIVERSO DE STAR WARS

PARA O RPG SAVAGE WORLDS



COLEÇÃO: SÉRIES E FILMES

RetroPunk Game Design e logos relacionadas são © RetroPunk Publicações.

Savage Worlds, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

Savage Worlds, all associated characters, logos, and artwork are Copyrights of Pinnacle Entertainment Group.

As imagens aqui utilizadas são apenas para caráter ilustrativo e seus direitos pertencem a seus respectivos autores.

Este jogo faz referência ao sistema de regras Savage Worlds, disponível mundialmente pelo Pinnacle Entertainment Group (www.peginc.com) e no Brasil pela RetroPunk Publicações (www.retropunk.net).

Savage Worlds e todas as suas logotipos e marcas associadas são de propriedade do Pinnacle Entertainment Group. Utilizadas com permissão. Um Pinnacle e um RetroPunk não apresentam nenhuma demonstração ou garantia de qualidade, viabilidade ou adequação em relação a este produto.



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka