

OS MANDALORIANOS - RPG

RESUMO DOS EXTRAS



DO UNIVERSO DE STAR WARS

PARA O RPG SAVAGE WORLDS



COLEÇÃO: SÉRIES E FILMES



Por Leandro Jardim, o Personalta - Boka

THE MANDALORIAN





OS MANDALORIANOS - RESUMO DOS EXTRAS - 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



OS MANDALORIANOS RPG - *Sumário*

RESUMO DOS EXTRAS

	Página		Página
1 – Novos Extras	7	2 – Bestiário	16
Droid Piloto FA-4	7	Droid K-9 doméstico	16
Droid Piloto serie L3	7	Droid K-9 protetor	16
Droid Policial de Espaçoporto	8	Droid K-9 carregador	17
Droid Policial 501-Z	8	Cão de Caça Corelliano	17
Droid de Segurança da Nova República	9	Cão Akk	18
Polícia dos Novos Mandalorianos	9	Cão Akk gigante	18
Moff Pós Império	10	Lobo Gigante de Lothal	19
Flametrooper Imperial	10	Anooba	19
Senhor da Guerra Pós Império	11	Vulptices (singular: Vulptex)	20
Stormtrooper de Senhor da Guerra	11	Massiff	20
Chefe Local da Guilda de Caçadores de Recompensas	12	Tookas	21
Ex-Soldado de Unidade Especial da Guerra Civil	12	Pantera Corelliana de areia	21
Chefe do Crime Local	13	Panteras Asharl	22
Mafioso Galáctico	13	Fathiers	22
Engenheiro Ugnaught	14	Strills	23
Mecânico de Naves	14	Droid Basilisk	24
Geneticista do Mercado Negro	15	APÊNDICE FINAL	26
Assassina Profissional	15		





1 – 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 Guardiã 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

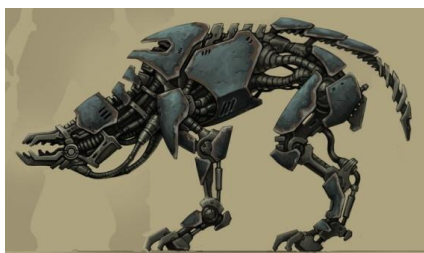
Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d6, Furtividade d6, Performance d4.

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

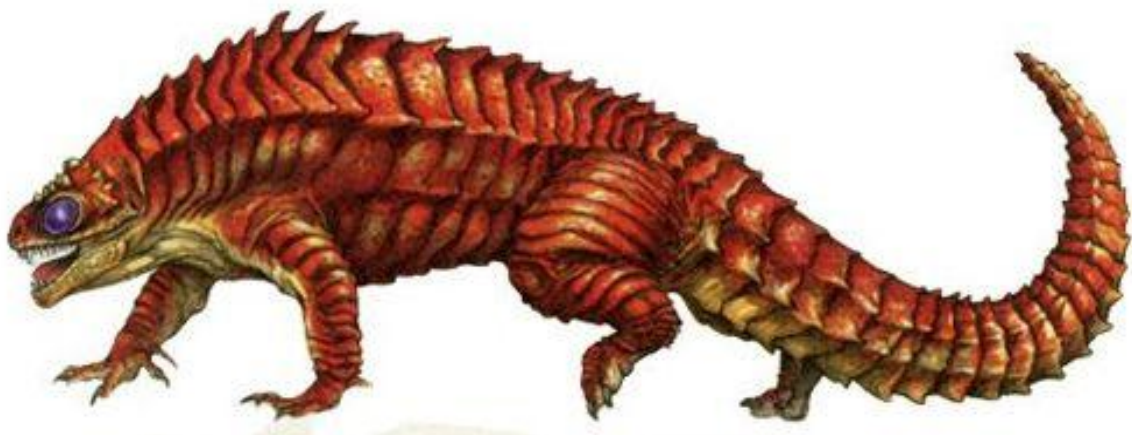
Perícias: Lutar d6, Perceber d6, Rastrear d8, Sobrevivência d6, Nadar d8, Escalar d4, Furtividade d6.

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. Tinham 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.

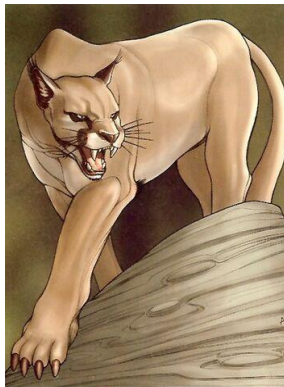
Aparar: 5; **Movimentação:** 9 (10 caso fêmea e esteja no cio); **Resistência:** 5

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 toda 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 uníssono. 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 biódomos 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)

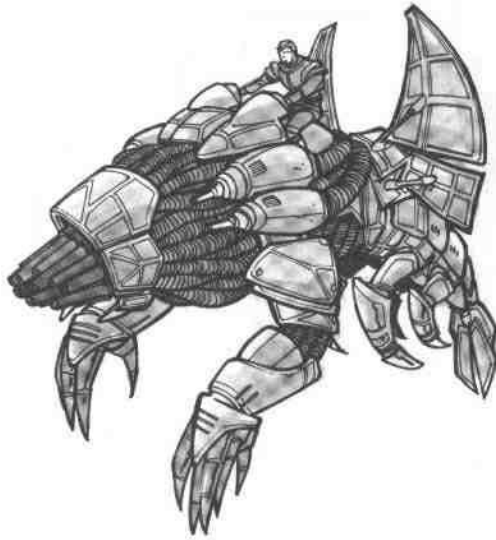
Lançadores de mísseis (5d6 dano, Modelo pequeno de Explosão, AP, CDT 1).

Minas espaciais (4d10 dano, Modelo Grande de Explosão, AP, CDT 1).

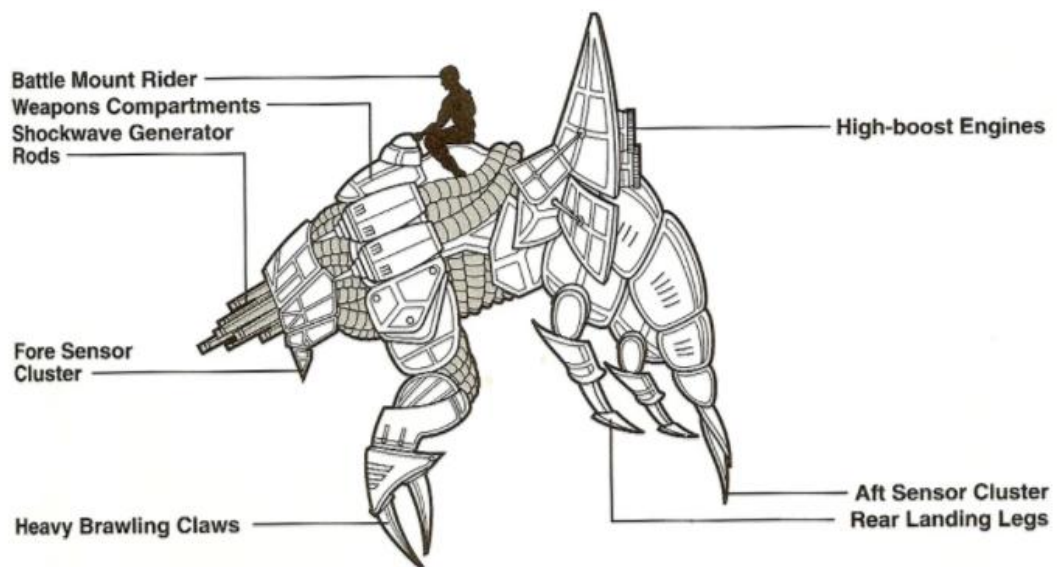
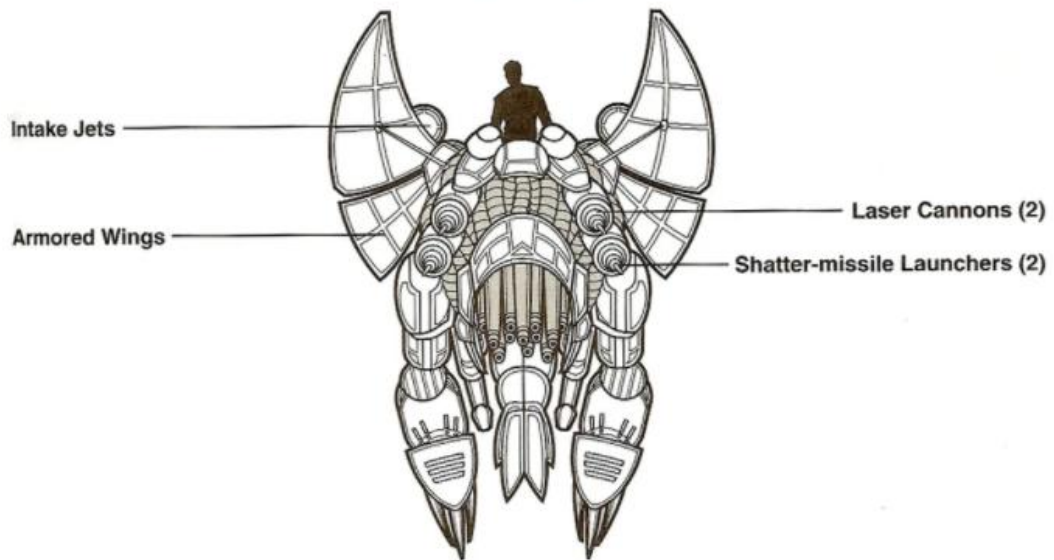
Garras (FOR+d6, PA 2).

Tamanho +3: tinham de 3 m à 5 m de altura.





Front View



Side View

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:**

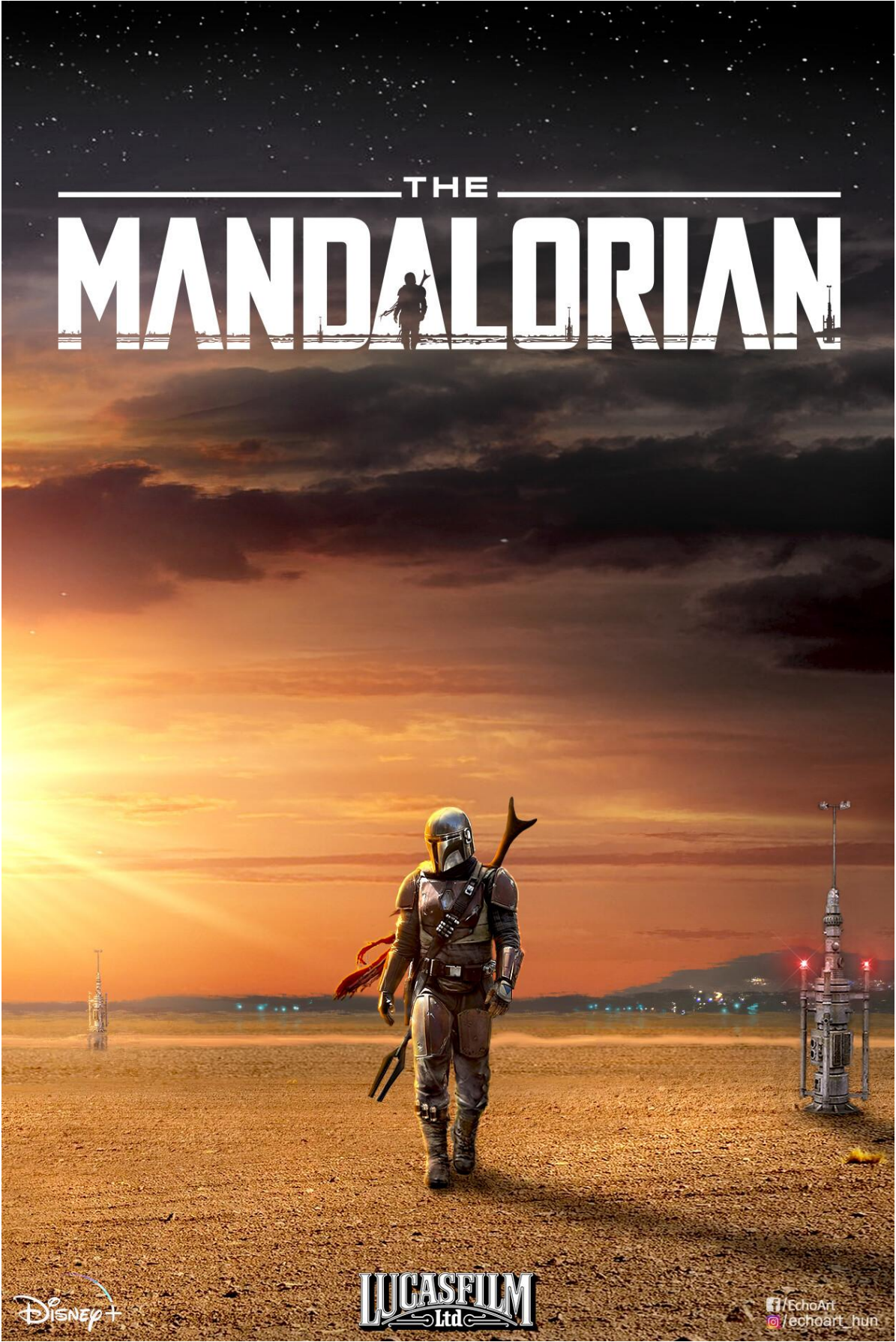
https://www.dropbox.com/s/jkp4lgu9jbfwely/Convers%C3%A3o%20Swade.pdf?dl=0&fbclid=IwAR1a-3IVPQWVFi0qSmV7BcXLAQFISzpa7A93T1cGcDg2BMs7O_eh9Kr7Qfc

- **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



OS MANDALORIANOS - RPG

RESUMO DOS EXTRAS

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.retopunk.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