

PLANTA CARNIVORA/PLANTAS SEBACIAS

3	2	1	2	1	1
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
5	15	0	0	0	

- Grau da Força: 1

Perícias: Atletismo 2, Briga 2, Sangue Frio 3, Percepção 1, Furtividade 2, Vigilância 2, Resiliência 2

Habilidade: Aprimorar Básico, Controle Briga e Resiliência

Equipamento: Tentáculos da Caça (Briga ; Dano 2; Critico 3; Alcance [Engajado]; Desorientar 2, Guiada 4)

DRAGÃO RANCOR

6	2	1	3	3	4
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
14	40	0	1	1	

Grau da Força 1

- Perícias: Atletismo 2, Briga 2, Percepção 1, Coordenação 1, Furtividade 2

- Talentos: Adversário 2, durável 1, Força Feral 2, Intimidante 2, Derrubar, Golpes Letais 1;

- Habilidades: **Disrupção da Força** (Gaste para interromper as habilidades dos usuários da força próximos, reduzindo a classificação de qualquer usuário da força dentro do alcance curto).

(Um ataque corpo a corpo bem-sucedido de um dragão injeta um veneno no alvo. O alvo faz um teste de Resistência Difícil []. A falha causa 5 Feridas mais 1 Fadiga por . gerado neste teste pode ser gasto para causar o veneno permanecerá no sistema do alvo, afetando-o novamente na próxima rodada);

- Perfil 3

· Equipamento: Dentes (veneno), Garras e Cauda (Briga ; Dano 5; crítico 4; Alcance [engajado], Fender, Voraz 2)

CÃES AKK

Esas criaturas sensíveis à Força foram capazes de ser domesticadas pelos nativos. Ótimos companheiros, eles eram usados com mais frequência para proteção e para proteger os rebanhos de pastores. Os cães Akk têm dentes triangulares e mandíbulas fortes o suficiente para esmagar durasteel, e têm grandes línguas pretas e peles escamosas que podem bloquear um sabre de luz. Eles eram blindados e tinham caudas musculosas no comprimento de seu corpo ao longo de garras laterais do tamanho de uma pá. Desde a invasão imperial os AKK's estão selvagens.

3	5	1	2	1	2
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
4	15	0	1	1	



- Grau da Força:1

- Perícias: Atletismo 2, Briga 1, Sobrevivência 1
- Perfil 2
- Poderes da Força: De pés Firmes, Domesticável 1, Montaria Treinada 1
- Equipamento: Garras (Briga ; Dano 3; Crítico 5; Alcance (Engajado); Desorientação 1), Dentes (Briga ; Dano 4; Crítico 5; Alcance (Engajado); Perfurar 1)

DEVORADORES

Devoradores eram carnívoros distorcidos pelo lado negro da Força. São um amontoado de material orgânico morto montando um único ser. Estas criaturas advinda da alquimia do lado negro já foi usada nas guerras Mandalorianas.

5	3	1	3	2	3
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
12	35	10	2	2	

- Grau da Força: 1

- Perícias: Atletismo 2, Briga 3, Resiliência 2, Percepção 2, Sobrevivência 2, Furtividade 2
- Talentos: Adversário 2, Agora você me vê, Mestre das Sombras, Discriminação, Endurecido 2, Indômito 2

· Poderes da Força: **Camuflagem Negra** (como ação livre, gaste um Ponto de Destino do Lado Negro para dar ao Devorador a habilidade de entrar furtivamente até o final do próximo turno); (Um ataque corpo a corpo bem-sucedido de um dragão injeta um veneno no alvo. O alvo faz um teste de Resistência Difícil [◆◆◆]. A falha causa 5 Feridas mais 1 Fadiga por ☹. ☹ gerado neste teste pode ser gasto para causar o veneno permanecerá no sistema do alvo, afetando-o novamente na próxima rodada);

- Perfil 3

· Equipamento: **Garras** (Briga (◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆); Dano 6; Crítico 4; Alcance (Engajado), Perfurar 2, Voraz 1); **Mordida** (Briga (◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆); Dano 5; Crítico 3; Alcance (Engajado); Capturar 2); **Mordida do Lado Negro** (Briga (◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆); Dano 4; Crítico 5; Alcance [Engajado], Perfurar 2, Veneno: gaste ●● para infligir; o alvo deve passar em um teste de Resiliência Difícil ou sofrerá a Lesão Crítica (no Limiar) até que a Lesão Crítica seja curada.

VORNSKR

Os vornskr, eram uma espécie canina selvagem e cruel que tinha a habilidade incomum de sentir a Força. Esta habilidade evoluiu para ajudá-los a caçar os sensitivos, mas um efeito colateral os fez pensar que Sensitivos à Força eram suas presas favoritas.

4	3	1	1	1	1
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
7	20	0	0	0	0



- Grau da Força: 1

· Perícias: Atletismo 1, Briga 2, Coordenação 1, Percepção 1, Furtividade 1, Sobrevivência 2

· Habilidades: **Caçador da Força** (Role um dado da força em testes de Iniciativa; ● ganhe um sucesso por ponto em seu teste de Iniciativa); **Perseguidor da Força** (comprometa ◇: ganhe ■■ em testes de Furtividade); **Caçador das Florestas**: (não sofra penalidades ao se mover por terreno acidentado selva, floresta densa ou ambientes pantanosos); **Cauda venenosa** (em um acerto bem-sucedido, o alvo deve passar por um teste de Resiliência Média [◆◆] ou ficar desorientado por 3 rodadas)

- Perfil 1

· Equipamento: Garras, dentes e Calda (Briga (◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆); Dano 5; Crítico 4; Alcance (engajado); Capturar 1)

DRAGÕES DO LADO NEGRO

Hssiss, ou dragões do lado negro, eram uma espécie de lagarto com a habilidade de influenciar seres sensíveis à Força ao seu redor. Se mordido por um Hssiss, a pessoa sucumbiria aos efeitos de um veneno do lado negro. Hssiss também tinha a habilidade de se esconder e se tornar invisível, possivelmente fazendo isso através da Força. Hssiss se originou como predadores reptilianos selvagens em Ambria, e foi uma das poucas criaturas a sobreviver à destruição do planeta. Na aparência, Hssiss parecia nada mais do que répteis particularmente ferozes, com cerca de três metros de comprimento, com uma pele verde escamosa. Além desses três metros, eles tinham uma cauda de um metro de comprimento, coberta por fileiras de espinhos que se estendiam pelas costas e pelo pescoço.

5	3	1	3	1	2
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
12	30	0	2	2	



- Grau da Força: 1

- Perícia: Atletismo 2, Briga 2, Percepção 1, Coordenação 1, Furtividade 2
- Talentos: Adversário 2, Durável 1, Força Feral 2, Intimidador 2, Derrubar, Golpes Letais 1
- Habilidades: **Disrupção da Força** (Gaste ● para interromper as habilidades dos usuários da força próximos, reduzindo a classificação de qualquer usuário da força dentro do alcance curto).

Veneno do Lado Negro: (Um ataque corpo a corpo bem-sucedido de um dragão injeta um veneno no alvo. O alvo faz um teste de Resistência Difícil [◆◆◆]. A falha causa 5 Feridas mais 1 Fadiga por ☹. ☹ gerado neste teste pode ser gasto para causar o veneno permanecerá no sistema do alvo, afetando-o novamente na próxima rodada);

- Perfil 2

- Equipamento: Dentes, Garras e Cauda (Briga (◆◆◆◆◆); Dano 5 +2 (garras) +3(calda); Crítico 4; Alcance [Engatado], Fender, Voraz 2)

CAÇADORES DA NOITE









Maalraas ou Nighthunters eram uma espécie inconsciente de quadrúpedes predadores. Nighthunters caçavam em bandos, usando longas garras e poderosas mandíbulas com presas para incapacitar suas vítimas. Usando a Força para se camuflar, tornando-se quase indistinguíveis das sombras mais escuras; apenas Jedi ou Sith bem treinados podiam reconhecer suas silhuetas. Seus ossos eram resistentes aos sabres de luz. Uma população existia na lua da floresta de Dxun no sistema Onderon e possivelmente na própria Onderon.

4	2	1	3	3	1
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
5	15	0	0	2	

Habilidades: Furtividade 3, Briga 2, Sangue Frio 2, Vigilância 1











· Habilidades: Idade da Camuflagem,

- Perfil 0

· Equipamento: Mordida (Briga    ; Dano 8; Crítico 4; Alcance [engajado], Voraz 2), Garras (golpe) (Briga    ; Dano 5; Crítico 5 [engajado])



Idade da camuflagem: No início de cada rodada, o Maalraas rola uma reserva de dados da Força igual à seu Grau de Força combinada com os lacaios (por exemplo, 3 Maalraas jogam 3 dados de Força). Para ver os Maalraas na matilha, suas presas devem passar por um teste de Percepção com os seguintes modificadores:

Para cada  do Maalraas: aumente a Dificuldade em , atualizando após (5)     . Para cada   Maalraas: adicione um  ao teste de Percepção do personagem. Personagens Sensíveis à Força com o Poder Sentir podem adicionar Dados de Força apropriados aos seus testes de Percepção, adicionando Pontos de Força como Sucessos ou Vantagens se o poder estiver ativado.

PERSEGUIDOR DO PÂNTANO

O perseguidor do pântano Jagomiri é um predador vulpino com pêlo verde grosso, cauda dupla (macho) ou tripla (fêmea) fofa e grandes patas com garras. As fêmeas caçam em matilhas, enquanto os machos tendem a ser predadores solitários. Eles possuem uma sensibilidade sobrenatural à Força através de seus bigodes, permitindo-lhes antecipar o movimento de sua presa e atacar antes que a vítima possa reagir.







2	3	2	3	1	1
FORÇA FÍSICA	AGILIDADE	INTELECTO	ASTÚCIA	FORÇA DE VONTADE	PORTE
VALOR DE RESISTÊNCIA	L. FERIMENTOS	L. FADIGA	DEFESA CP/CD		
5	10	0	0	0	0





Habilidades: (somente grupos): Briga 2, Percepção 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Vigilância 1

· Talentos: Adversário 1, Sentir Básico e Controle Aprimorado

- Grau da Força: 1.

· Habilidades: **Caçador da Força** (Role um dado da força em testes de Iniciativa;  ganhe um sucesso por ponto em seu teste de Iniciativa); **Perseguidor da Força** (comprometa : ganhe   em testes de Furtividade); **Caçador das Florestas:** (não sofra penalidades ao se mover por terreno acidentado selva, floresta densa ou ambientes pantanosos); **Cauda venenosa** (em um acerto bem-sucedido, o alvo deve passar por um teste de Resiliência Média [ ] ou ficar desorientado por 3 rodadas)

- Perfil 0

· Equipamento: Mordida (Briga  ; Dano 5; Crítico 3; Alcance (Engajado); Perfurar 3), Garras (Briga; Dano 5; Crítico 4; Alcance (Engajado))