**AKROGON:**

**Agilidade+2/Atletismo+1/Enganação-2/Perseguição-1**

* Especial - cauda: arma natural (corpo a corpo/1d6 concussão/crit x2). Uma ação normal para atacar com a cauda. Pode gastar 1d4 Estamina e forçar uma rolagem de Atletismo para o alvo não cair no chão.
* Pontos de Vida: 11+Con no nível 1 / 1d8+Con por nível depois do primeiro

**DENNA:**

**Vigia ou escuta +2/Perseguição+1/Pressentimento +1/Resistência-2/Farejamento-2**

* Especial - garras: arma natural (corpo a corpo/1d6 cortante/crit x2). Pode usar uma ação normal pra atacar com as garras.
* Pontos de Vida: 9+Con no nível 1 / 1d8+Con por nível depois do primeiro

**GRUTÃO:**

**Malícia+2/Enganação ou Negociação+1/Resistência+1/Agilidade-2/Atletismo-1/Perseguição-1**

* Especial - gás fétido: usa uma ação bônus pra expelir um gás fedido. Todas as criaturas que não forem Grutões num raio de 9m(6q) fazem um Save de Resistência (dificuldade igual ao seu Ins + mod de maestria). Uma criatura que falhar fica em choque até o início do próximo turno dela e toma 1d6 dano ácido. Se passar, ela recebe metade do dano sem a condição especial e fica imune a esse efeito por 24h logo após. A quantidade de usos é igual ao seu nível, recupera com descanso longo. Pode gastar 1d6VM para recuperar 1 uso enquanto não estiver em combate.
* Pontos de Vida: 12+Con no nível 1 / 2d6+Con por nível depois do primeiro

**KHAR:**

**Atletismo+2/Pressentimento+1/Farejamento-2/Vigia-1**

* Especial - hálito: cada tipo de Khar tem um diferente (tipos de dano diferentes dependendo da sub-espécie). Rolagem de Pontaria, linha reta até 9m(6q). Cada criatura na área faz uma rolagem de Reação com dificuldade igual ao seu mod de Dex + o seu mod de maestria. Quem falhar recebe 2d8 do tipo de dano específico; quem passar toma metade. Quantidade de usos igual ao mod de Maestria, pode gastar 2d4VM para recuperar 1 uso instantaneamente (fora de combate); recupera os usos com descanso longo. 3d8 dano no nível 4, 4d8 no nível 7 e 5d8 no nível 11.
* Pontos de Vida: 10+Con no nível 1 / 2d6+Con por nível depois do primeiro

**NÄRIN:**

**Farejamento+2/Luta+1 ou Briga+1/Intimidação+1/Malícia-2/Enganação-1/Atuação-1**

* Especial - mordida: arma natural (corpo a corpo/1d6 perfurante/crit x2). Pode usar uma ação normal pra realizar uma mordida. Se estiver agarrar um alvo, pode morder ele na bônus. Nesse caso, o alvo terá uma desvantagem igual ao seu mod de maestria na rolagem de Reação.
* Pontos de Vida: 11+Con no nível 1 / 2d6+Con por nível depois do primeiro

**SHAUGA:**

**Resistência+3/Acalmar+1/Reação-2/Agilidade-2**

* Especial - casco: uma ação normal para entrar e uma bônus pra sair. Pela duração, fica imune a qualquer ataque não mágico porém não pode se mover, e a única ação que pode realizar é a bônus pra sair ou falar em ações livres.
* Pontos de Vida: 14+Con no nível 1 / 2d8+Con por nível depois do primeiro

**URAIM:**

**Briga ou Luta+2/Atletismo+1/Contra-Força+1/Acalmar-2/Agilidade-1/Furtividade-1**

* Especial - chifres: arma natural (corpo a corpo/1d6 perfurante/crit x2). Se der dash, pode atacar com os chifres na bônus (investida).
* Pontos de Vida: 11+Con no nível 1 / 2d6+Con por nível depois do primeiro