

# ANIMUS

## Grimório de Animais

### GARÇA

Animal médio, pássaro

**Classe de Armadura** 12 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 5 (1d8)

**Deslocamento** 3m, 18m (vôo)

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

**Sentidos Aguçados (Visão)** A garça tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

**Sentidos** Percepção passiva 12

**Desafio** 0 (10 XP)

### Ações

**Garra** Ataque Corpo-a-Corpo: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 4 (1d4 + 2) de dano cortante

### CHACAL

Animal médio, cão selvagem

**Classe de Armadura** 12 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 6 (2d6)

**Deslocamento** 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Sentidos Aguçados (Audição e Faro)** O chacal tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à Audição e Olfato.

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Desafio** 0 (10 XP)

**Táticas de Matilha.** O chacal tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do chacal estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

### Ações

**Mordida** Ataque Corpo-a-Corpo: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 1 (1d4 - 1) de dano perfurante

### TOURO

Animal grande, bovino

**Classe de Armadura** 10 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 22 (4d10 + 2)

**Deslocamento** 12m

|FOR|DEX|CON|INT|SAB|CAR|

16 (+3) 8 (-1) 14 (+2) 2 (-4) 10 (+0) 6 (-2)

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Investida** Se o Touro se mover pelo menos 6m em uma jogada, e fizer um ataque de chifre no mesmo turno, some 2d6 no dano. Se acertar, o alvo faz um teste de Força CD 13, e se falhar é jogado no chão.

### Ações

**Chifre** Ataque Corpo-a-Corpo: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 6 (1d6 + 3) de dano perfurante

**Pisão** Ataque Corpo-a-Corpo: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 8 (2d4 + 3) de dano perfurante

### SAPO

Animal miúdo, anfíbio

**Classe de Armadura** 11 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 1 (1d4 - 1)

**Deslocamento** 6m, 6m (natação)

|FOR|DEX|CON|INT|SAB|CAR|

1 (-5) 13 (+1) 8 (-1) 1 (-5) 8 (-1) 3 (-4)

**Perícias** Furtividade +3, Percepção +1

**Sentidos** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

**Desafio** 0 (10 XP)

**Anfíbio** O sapo pode respirar ar e água. **Salto Parado** O salto à distância do sapo vai até 3 metros e o salto em altura vai até 1,5 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Um **sapo** não tem ataques efetivos.



## FALCÃO DE SANGUE

Animal grande, pássaro

**Classe de Armadura** 12 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 7 (2d6)

**Deslocamento** 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Sentidos Aguçados (Visão)** O falcão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à Visão.

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Desafio** 1/8 (25 XP)

**Táticas de Matilha.** O falcão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do chagal estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

### Ações

**Garra Ataque Corpo-a-Corpo:** +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 4 (1d4 + 2) de dano perfurante

## COBRA CONSTRITORA

Animal grande, serpente

**Classe de Armadura** 12 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 11 (2d10 + 1)

**Deslocamento** 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Desafio** 0 (10 XP)

### Ações

**Mordida Ataque Corpo-a-Corpo:** +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 5 (1d6 + 2) de dano perfurante

**Construção Ataque Corpo-a-Corpo:** +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 6 (1d8 + 2) de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura está impedida e a cobra não poderá constriar outro alvo.

## ESCARAVELHO

Animal pequeno, inseto

**Classe de Armadura** 13 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 7 (1d10 + 1)

**Deslocamento** 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
2 (-5)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Desafio** 0 (10 XP)

**Escalada Aracnídea** O escaravelho pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade

**Aparência Exuberante** Qualquer criatura inteligente que olhar diretamente para o escaravelho deve passar em um teste de Sabedoria CD 9 ou ficará distraída e perderá o turno. A criatura fica imune ao efeito dessa habilidade pelas próximas 24h.

### Ações

**Mordida Ataque Corpo-a-Corpo:** +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 1 de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 9 ou sofrerá 2 (1d4) de dano de veneno.

## CROCODILO

Animal grande, réptil

**Classe de Armadura** 12 (Armadura Natural)

**Pontos de Vida** 19 (3d10 + 3)

**Deslocamento** 6m, 9m (natação)

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Perfícias** Furtividade +2

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Desafio** 0 (10 XP)

**Prender a respiração** O crocodilo consegue prender sua respiração por 15 minutos

### Ações

**Mordida Ataque Corpo-a-Corpo:** +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o crocodilo não poderá morder outro alvo.