



Novos Animais d20

por Murilo Soares de Oliveira

11 novas fichas de animais reais e fantásticos para sua campanha!

Créditos

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Diagramação: Rafael Dei Svaldi

Revisão: Gustavo Brauner

Desenvolvimento para Web: Giacomo de Rocchi

Publicado em janeiro de 2007

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Para mais artigos, produtos e informações sobre o Sistema d20, visite www.jamboeditora.com.br

Este netbook apresenta novos animais, normais e atroztes, para o Sistema d20.

Características: exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um animal terá as características a seguir:

– Inteligência 1 ou 2 (nenhuma criatura com inteligência 3 ou mais pode ser um animal).

– Visão na penumbra.

– *Tendência:* sempre Neutro. Animais ignoram o senso de moralidade dos humanos.

– *Tesouro:* nenhum. Animais nunca acumulam riquezas.

Animais Atroztes

Os animais atroztes são versões maiores, mais fortes e mais resistentes dos animais normais.

Bode Atroz

Animal (Grande)

Dados de Vida: 4d8+16 (34 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +3/+11

Ataque: corpo a corpo: chifrada +6 (1d8+4)

Ataque Total: corpo a corpo: chifrada +6 (1d8+4)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: investida poderosa

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 1, Sab 12, Car 8

Perícias: Observar +6, Ouvir +6, Saltar +9

Talentos: Prontidão, Tolerância

Ambiente: colinas temperadas

Organização: solitário ou família (2-4)

Nível de Desafio: 2

Progressão: 5-8 DV (Grande), 9-12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: –

Este bode gigantesco possui chifres afiados, e parece sempre se enfurecer com visitantes indesejados.

Quando encontrados em família, um deles será o macho, e os outros serão cabras ou cabritos.

Combate

Investida Poderosa (Ext): um bode atroz causa 1d10+8 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

Perícias: os bodes atroztes recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar.



Tigre Dentes-de-Sabre Atroz

Animal (Enorme)

Dados de Vida: 18d8+108 (189 PV)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (-2 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +13/+32

Ataque: corpo a corpo: mordida +23 (3d6+11)

Ataque Total: corpo a corpo: mordida +23 (3d6+11) e 2 garras +20 (1d10+5)

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m

Ataques Especiais: agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d10+5

Qualidades Especiais: fardo, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +13, Von +12

Habilidades: For 33, Des 15, Con 23, Int 1, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +16

Talentos: Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos, Corrida, Foco em Arma (mordida)^B, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tolerância

Ambiente: qualquer terrestre

Organização: solitário ou casal

Nível de Desafio: 12

Progressão: 19-36 DV (Enorme), 37-54 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: –

Este imenso felino pré-histórico possui dois dentes enormes que mal cabem em suas bocas – são comparáveis a verdadeiros sabres – e diversos outros dentes menores, mas também assustadores. Perseguem e espreitam a presa com facilidade, dilacerando-a em segundos. Tais animais só passam fome caso haja escassez de presas, e costumam devastar uma região antes de migrarem para outra.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o tigre dentes-de-sabre atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): caso um tigre dentes-de-sabre atroz use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): corpo a corpo: bônus de ataque +22, dano 1d10+5.

Perícias: os tigres dentes-de-sabre atroz recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Saltar.

Animais Normais

As fichas a seguir complementam as fichas de animais encontradas no *Livro de Regras Básicas III*.

Antilope

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: corpo a corpo: chifrada +2 (1d6+1) ou cabeçada +2 (1d4+1)

Ataque Total: corpo a corpo: chifrada +2 (1d6+1) ou cabeçada +2 (1d4+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: estouro da manada

Qualidades Especiais: fardo, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 13, Des 15, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 5

Perícias: Observar +5, Ouvir +5, Saltar +7

Talentos: Prontidão

Ambiente: planícies quentes ou temperadas

Organização: solitário ou rebanho (6-60)

Nível de Desafio: 1/2

Progressão: 3-4 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Estes animais leves e graciosos preferem evitar o combate. Porém, podem ser agressivos quando tentam proteger seus filhotes ou durante a época de acasalamento.

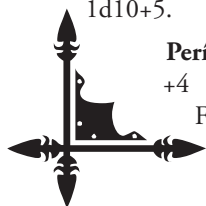
Durante as épocas da reprodução os machos destas espécies se confrontam, entrecruzando os chifres e mantendo as cabeças juntas, enquanto se empurram. Os antílopes também realizam danças, que consistem de saltos para encantar as fêmeas.

No princípio do inverno (após a época do acasalamento), as espécies que possuem armações e não chifres (como veados e cervos) as perdem – a armação cresce lentamente após isto, e pode ser usada em combate novamente na primavera.

Os valores do bloco de estatísticas também podem ser utilizados para cervos, veados, gazelas e outros mamíferos chifrudos saltadores de porte médio.

Combate

Os machos são providos de chifres (ou armações) e causam 1d6+1 de dano, enquanto que as fêmeas, que não os possuem, atacam com cabeçadas (dano de 1d4+1). Machos sem armações (tipo de chifre que algumas espécies perdem no inverno) causam dano como fêmeas.





Estouro da Manada (Ext): um rebanho de antílopes apavorado foge como um grupo numa direção aleatória (mas sempre se afasta da fonte de perigo). Eles literalmente atropelam qualquer coisa de tamanho Médio ou menor que estiver em seu caminho, causando 1d10 pontos de dano para cada cinco animais do rebanho. Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 11) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Perícias: os antílopes recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar. Eles aplicam seu modificador de Destreza em testes de Saltar.

Bode

Animal (Médio)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/+1

Ataque: corpo a corpo: chifrada +1 (1d6+1)

Ataque Total: corpo a corpo: chifrada +1 (1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: investida poderosa

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +1

Habilidades: For 12, Des 12, Con 14, Sab 12, Int 1, Car 4

Perícias: Observar +5, Ouvir +5, Saltar +5

Talentos: Prontidão

Ambiente: colinas temperadas

Organização: solitário ou rebanho (5-20)

Nível de Desafio: 1/3

Progressão: 2-3 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Estes animais solitários costumam atacar imediatamente quando se sentem incomodados – os animais de rebanho são domesticados, e portanto mais calmos, combatendo apenas quando ameaçados de fato (embora as fêmeas e filhotes geralmente se apavorem ou fujam).

Combate

Investida Poderosa (Ext): um bode causa 1d8+2 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

Perícias: os bodes recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar.

Carneiro

Animal (Médio)

Dados de Vida: 2d8 (9 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: corpo a corpo: cabeçada +1 (1d4)

Ataque Total: corpo a corpo: cabeçada +1 (1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: investida poderosa

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 11, Des 12, Con 11, Int 1, Sab 11, Car 4

Perícias: Observar +1, Ouvir +3, Saltar +5

Talentos: Tolerância

Ambiente: qualquer terrestre

Organização: solitário ou rebanho (10-100)

Nível de Desafio: 1/3

Progressão: 3-4 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Estes animais são geralmente domesticados, andando sempre em rebanho na companhia de um ou mais pastores. Um carneiro solitário quase sempre é um animal perdido do rebanho, e provavelmente estará assustado. O macho fará o possível para defender o rebanho de predadores naturais, como lobos e outros.

Combate

Investida Poderosa (Ext): um carneiro causa 1d6+1 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

Perícias: os carneiros recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar.

Cavalos Marinheiros

Cavalos-marinhos são criaturas pacíficas e, em geral, preferem fugir a atacar. Os cavalos-marinhos maiores podem ser usados como montarias aquáticas, e podem até ser treinados para o combate.

O nome “cavalo-marinho” vem do fato de possuírem uma cabeça alongada, seguida de um focinho tubular, com filamentos que se assemelham a crina de um cavalo. Este peixe exótico tem o corpo coberto por anéis ósseos que lhe protegem, mas também dificultam sua movimentação. Cavalos-marinhos se mantêm e nadam em posição vertical, com a cabeça inclinada para frente. Eles se deslocam usando vibrações da barbatana dorsal, auxiliados por movimentos do corpo e de sua cauda preênsil.

Cavalos-marinhos produzem sons muito baixos, aparentemente para a comunicação. Vivem em águas calmas onde existam algas e plantas marinhas, em profundidades que variam de 8 a 45 metros. Neste ambiente tranquilo, quando precisa descansar o cavalo-marinho pode enrolar sua cauda, mantendo-



	Cavalo Marinho Diminuto Animal Diminuto (Aquático)	Cavalo Marinho Médio Animal Médio (Aquático)	Cavalo Marinho Grande Animal Grande (Aquático)
Dados de Vida:	1/4d8 (1 PV)	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)
Iniciativa:	+6	+3	+2
Deslocamento:	Natação 6 m (4 quadrados)	Natação 15 m (10 quadrados)	Natação 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	22 (+4 tamanho, +6 Des, +2 natural), toque 20, surpresa 16	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12	15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+0/-17	+1/+1	+3/+11
Ataque:	Corpo a corpo: cabeçada -1 (1-5*)	Corpo a corpo: cabeçada +1 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: cabeçada +6 (dano: 1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cabeçada -1 (1-5*) e rabada -6 (1-5*)	Corpo a corpo: cabeçada +1 (1d4) e rabada -4 (1d3)	Corpo a corpo: cabeçada +6 (1d6+4) e rabada +1 (1d4+2)
Espaço/Alcance:	30 cm/0 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado	Agarrar aprimorado	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	olhos saltados, visão na penumbra	olhos saltados, visão na penumbra	olhos saltados, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +8, Von +1	Fort +4, Ref +6, Von +2	Fort +7, Ref +6, Von +2
Habilidades:	For 1, Des 22, Con 11 Int 2, Sab 12, Car 7	For 11, Des 16, Con 13 Int 2, Sab 12, Car 7	For 19, Des 14, Con 17 Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias:	Esconder-se +26, Natação +5, Observar +7, Ouvir +5	Esconder-se +11, Natação +10, Observar +7, Ouvir +6	Esconder-se +7, Natação +14, Observar +7, Ouvir +7
Talentos:	Prontidão	Prontidão	Prontidão, Tolerância
Ambiente:	Águas temperadas	Águas temperadas	Águas temperadas
Organização:	Domesticado, solitário ou cardume (2-24)	Domesticado, solitário ou cardume (2-16)	Domesticado, solitário ou cardume (2-12)
Nível de Desafio:	1/8	1/2	2
Progressão:	1/2 DV (Miúdo); 1 DV (Pequeno)	3 DV (Médio)	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–	–	–

se imóvel. Para encontrar os espécimes menores basta olhar com bastante atenção entre as algas presas às rochas próximas à areia, em lugares onde não haja muitas ondas. Cavalos-marinhos alimentam-se de pequenos moluscos, vermes, crustáceos e plâncton, encontrados entre as algas e na água, que são sugados através do seu focinho tubular.

As espécies Diminutas medem normalmente até 30 cm; cavalos-marinhos Médios medem cerca de 2 m, e os Grandes medem aproximadamente 4,5 m da ponta da cabeça à ponta da cauda, que geralmente fica parcialmente enrolada.

Cavalos-marinhos se acasalam no verão, em um ritual que pode durar até 48 horas, quando o macho e a fêmea nadam um à volta do outro numa espécie de dança. Após algum tempo ocorre o abraço nupcial, quando a fêmea transfere um ou mais ovos para o macho, que os guarda numa bolsa de reprodução. Ali eles são fecundados e depois incubados durante aproximadamente dois meses. Quando os ovos eclodem, o macho realiza violentas contorções para expelir seus filhotes.

Os filhotes nascem completamente formados, sendo uma réplica quase exata dos pais; nesta fase medem um pouco mais que 1 cm (os filhotes do cavalo-marinho Médio e Grande nascem com 7 e 17 cm respectivamente)

e são transparentes – é possível inclusive visualizar seu coração; a pigmentação aparece depois.

Combate

Cavalos-marinhos normalmente evitam o combate, a não ser que sejam domesticados – então lutarão seguindo as ordens de seu cavaleiro. Os machos “grávidos” só atacarão caso fiquem encurralados – preferem escapar garantindo assim a sobrevivência dos futuros filhotes.

* O cavalo marinho Diminuto só é capaz de causar dano em criaturas de seu tamanho ou menor.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o cavalo-marinho precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Olhos Saltados (Ext): cavalos-marinhos podem mover um olho independentemente do outro (como o camaleão); com isto eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar e não podem ser flanqueados.

Perícias: um cavalo-marinho recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação





especial ou evitar perigos, e sempre pode ‘escolher 10’ nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação corrida durante a natação, mas o cavalo-marinho deve se deslocar em linha reta. A capacidade de mudar de cor, junto com o fato de que ele apresenta ornamentações irregulares por todo seu corpo, concede ao cavalo-marinho +8 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Como treinar um cavalo-marinho

Domesticar um cavalo-marinho exige quatro semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 17 para cavalo-marinho Médio e CD 19 para o Grande). Para se cavalgar um cavalo-marinho é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso num teste de Cavalgar.

Cavalos-marinhos domesticados são comercializados pelos povos aquáticos. Como são animais exóticos e, no caso dos cavalos-marinhos maiores, um tanto raros, cavalos-marinhos são vendidos para habitantes da superfície por um preço mais alto. Um cavalo-marinho Médio custa 150 PO (ou 200 PO para habitantes da superfície) e um cavalo-marinho Grande custa 600 PO (ou 800 PO para habitantes da superfície). Um treinador profissional cobra 50 PO para treinar ou cuidar de um cavalo-marinho Médio, e 200 PO para um Grande. Cavalos-marinhos Diminutos são valorizados como familiares ou animais de estimação pelos povos aquáticos, e são considerados peixes exóticos de aquário pelos habitantes da superfície. Um cavalo-marinho Diminuto é vendido por um valor entre 10 e 40 PO, dependendo de sua beleza.

Gambá

Animal (Miúdo)

Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m

Classe de Armadura: 13 (2+ tamanho, +1 Des), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0 / -12

Ataque: corpo a corpo: mordida +3 (1d3-4)

Ataque Total: corpo a corpo: mordida +3 (1d3-4)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: cheiro fétido

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +1

Habilidades: For 2, Des 12, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 4

Perícias: Arte da Fuga +5, Escalar +9, Esconder-se +9,

Observar +3, Ouvir +3

Talentos: Acuidade com arma

Ambiente: florestas temperadas

Organização: solitário ou família (2-6)

Nível de Desafio: 1/4

Progressão: –

Ajuste de Nível: –

Estes animais são marsupiais do porte de um gato, e são dotados de uma cauda preênsil que os ajuda a escalar. A coloração da pelagem varia muito, indo do branco (gambás mais velhos) ao negro (gambás mais jovens), passando pelas tonalidades de cinza. Gambás são onívoros de hábitos noturnos, e costumam fazer estragos em galinheiros. O cheiro fétido (líquido fedorento que expelem pelas glândulas axilares) serve para desencorajar possíveis predadores. Durante o cio, a fêmea também exala esse cheiro forte para atrair os machos – o gambá é imune ao cheiro fétido de sua espécie.

Combate

Gambás são muito medrosos. Um gambá que se sinta ameaçado vai preferir exalar o cheiro fétido e fugir ou se fingir de morto.

Cheiro Fétido (Ext): uma vez a cada 10 rodadas, o gambá pode expelir um jato de líquido mal-cheiroso que cria uma pequena névoa de cheiro ruim. O jato de cheiro fétido tem 1,5 m de alcance, e afeta uma área de 1,5 m de raio a partir do ponto de impacto. Criaturas dentro da área de cheiro fétido devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficarão nauseadas enquanto permanecerem na área, e por 1d4+1 rodadas após saírem. A névoa de cheiro fétido se dispersa após 5 rodadas.

A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição, e inclui +2 de bônus racial.

Perícias: os gambás recebem +4 de bônus racial em testes de Arte da Fuga e +8 de bônus racial em testes de Escalar. Eles aplicam seu modificador de Destreza em testes de Escalar. Um gambá sempre pode ‘escolher 10’ nos testes desta perícia, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Porco

Animal (Pequeno)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 10 (-1 Des, +1 tamanho) toque 10, surpresa 10

Ataque Base/Agarrar: +1/ -3

Ataque: corpo a corpo: mordida +2 (1d4)

Ataque Total: corpo a corpo: mordida +2 (1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: estouro da manada

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 11, Des 9, Con 12, Int 1, Sab 11, Car 4

Perícias: Observar +4, Ouvir +4



Talentos: Prontidão

Ambiente: planícies temperadas

Organização: solitário ou vara (2-20)

Nível de Desafio: 1/4

Progressão: 3-4 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Os porcos são animais domesticados que descendem dos javalis, possuindo um focinho mais arredondado e uma menor quantidade de pêlo.

Seu temperamento varia do mau humor à tranquilidade de quem ignora tudo ao seu redor. Em combate costumam fugir alucinadamente ou demonstrar uma agressividade inesperada.

Combate

Estouro da Manada (Ext): uma vara de porcos apavorada foge como um grupo numa direção aleatória (mas sempre se afasta da fonte de perigo). Eles literalmente atropelam qualquer coisa de tamanho Pequeno ou menor que estiver em seu caminho, causando 1d8 pontos de dano para cada cinco animais da vara. Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 10) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Tigre Dentes-de-Sabre

Animal (Grande)

Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +5/+16

Ataque: corpo a corpo: mordida +12 (2d6+7)

Ataque Total: corpo a corpo: mordida +12 (2d6+7) e 2 garras +6 (1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d8+3

Qualidades Especiais: faro, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 25, Des 14, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 6

Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +8, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +11

Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Arma Natural Aprimorada (garra), Foco em Arma (mordida)^B, Prontidão

Ambiente: qualquer terrestre

Organização: solitário ou casal

Nível de Desafio: 5

Progressão: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: –

O tigre dentes-de-sabre, ou esmilodonte,

mede de 4 a 6 m de comprimento, e não é um tigre de verdade. Trata-se de um animal pré-histórico mais forte e violento, não pertencendo à classe dos grandes felinos. É um animal de hábitos noturnos, famoso por seus dentes que medem de 15 a 30 cm, capazes de causar ferimentos terríveis.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o tigre dentes-de-sabre precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): caso um tigre dentes-de-sabre use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): corpo a corpo: bônus de ataque +11, dano 1d8+3.

Perícias: os tigres dentes-de-sabre recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Saltar.

Famíliares

Dois dos novos animais apresentados neste netbook podem ser utilizados como familiares. As habilidades concedidas por estes familiares são descritas a seguir.

Cavalo-marinho Diminuto

Um cavalo-marinho Diminuto familiar concede a seu mestre +3 de bônus em testes de Esconder-se. Este familiar só está disponível em campanhas aquáticas, e apenas para personagens de tamanho Pequeno ou Miúdo.

Gambá

Um gambá familiar concede a seu mestre +4 de bônus em testes de resistência contra efeitos que envolvam o olfato – o mestre também é imune ao cheiro fétido de seu próprio familiar.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Designação do Conteúdo Open Game: todo o texto deste artigo é considerado Conteúdo Open Game.

