

## DIABO - (Devil) (Monster Manual II pag. 67)

	<b>Advespa (Baatezu) Extraplanar Grande (Leal, Mal)</b>	<b>Amnizu (Baatezu) Extraplanar Médio (Leal, Mal)</b>	<b>Malebranche (Baatezu) Extraplanar Enorme (Leal, Mal)</b>
<b>Pontos de Vida:</b>	4d8+12 (30 pvs)	9d8+9 (49 pvs)	16d8+96 (168 pvs)
<b>Iniciativa:</b>	+5	+4	-1
<b>Deslocamento:</b>	9m, voo 12m (bom)	9m, voo 18m (médio)	12m, voo 36m (médio)
<b>CA:</b>	17 (-1 Tamanho, +1 Des, +7 Natural), toque 10, surpresa 16	21 (+11 Natural), toque 10, surpresa 21	24 (-2 Tamanho, -1 Des, +17 Natural), toque 7, surpresa 24
<b>Ataques:</b>	4 garras +8 corpo a corpo e ferrão +3 corpo a corpo	Toque +10 corpo a corpo	Tridente Enorme obra-prima +25/+20/+15/+10 corpo a corpo e espetar +22 corpo a corpo, ou Tridente Enorme obra-prima +25/+20/+15/+10 corpo a corpo e mordida +22 corpo a corpo, ou 2 garras +24 corpo a corpo e espetar +22 corpo a corpo, ou 2 garras +24 corpo a corpo e mordida +22 corpo a corpo
<b>Danos:</b>	Garras 1d6+5, ferrão 1d4+2 mais veneno	Toque 2d4 mais enfraquecer o intelecto	Tridente Enorme obra-prima 2d8+15, garra 2d4+10, espetar 2d6+5, mordida 2d6+5
<b>Espaço/Alcance:</b>	1,5m por 1,5m	1,5m por 1,5m	3m por 3m
<b>Ataques especiais:</b>	Agarrar aprimorado, veneno, habilidades similares a magia	Toque de enfraquecer o intelecto, habilidades similares a magia, <i>invocar baatezu</i>	Investida, aura de medo, agarrar aprimorado
<b>Qualidades especiais:</b>	Traços de Baatezu, Resistência a dano 5/+1, traços de extraplanar, regeneração 2, resistência a magia 15	Traços de Baatezu, traços de extraplanar, regeneração 4, inteligência segura, resistência a magia 18	Traços de Baatezu, Resistência a dano 25/+2, traços de extraplanar, regeneração 8, resistência a magia 20
<b>Testes de Resistência:</b>	Fort +7, Ref +5, Von +4	Fort +7, Ref +6, Von +8	Fort +16, Ref +9, Von +9
<b>Habilidades:</b>	For 20, Des 13, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 10	For 12, Des 11, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 10	For 30, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 9, Car 10
<b>Perícias:</b>	Esconder +4, Ouvir +5, Furtividade +5, Procurar +4, Observar +7	Equilíbrio +2, Concentração +13, Diplomacia +2, Esconder +12, Saltar +3, Conhecimento (planos) +9, Espionar +6, Procurar +15,	Equilíbrio +1, Blefar +12, Escalar +13, Diplomacia +2, Intimidação +13, Saltar +25, Ouvir +17, Furtividade +17, Procurar +18, Observar

		Sentir motivação +14, +18, Acrobacia +17 Identificar magia +15, Observar +14, Nadar +7, Acrobacia +12	
<b>Talentos:</b>	Ataque aéreo, Iniciativa aprimorada	Magia em combate, Iniciativa aprimorada, Habilidade similar a acelerar magia	Trespasar, Ataque aéreo, Trespasar maior, Ataque múltiplo, Ataque poderoso
<b>Clima/Terreno:</b>	Quaquer terra e subterrâneo	Quaquer terra e subterrâneo	Quaquer terra e subterrâneo
<b>Organização:</b>	Solitário, par, time (3- 4), esquadrão (5-10) ou enxame (11-20)	Solitário, par, time (3- 4) ou trupe (1-3 amnizus mais 2-4 advespas)	Solitário, par, time (3- 4) ou esquadrão (5-10)
<b>ND:</b>	3	7	9
<b>Tesouro:</b>	Nenhum	Padrão	Padrão
<b>Tendência:</b>	Sempre leal e mal	Sempre leal e mal	Sempre leal e mal
<b>Progressão:</b>	5-8 Dados de Vida (Grande); 9-12 Dados de Vida (Enorme)	10-18 Dados de Vida (Médio); 19-27 Dados de Vida (Grande)	17-32 Dados de Vida (Enorme); 33-48 Dados de Vida (Imenso)

Diabos são criaturas dos planos de Baator, um reino leal e mal. Os diabos mais numerosos são os baatezu, que são famosos por sua força, péssimo temperamento e organização impiedosa e eficiente. Essas criaturas estão constantemente em conflito com toda força do bem no universo, e também com os demônios caóticos e maus e tanar'ris do Abismo.

Baatezus tem um rígido sistema de casta, em que a autoridade deriva não apenas do poder, mas também de posto. Essas criaturas se ocupam estendendo a sua influência através de planos, primeiramente corrompendo os mortais. Baatezus que cumprem suas metas são geralmente recompensados com postos melhores.

A maioria dos baatezus tem aparência de gárgulas góticos. Eles são grotescos e feios para os padrões humanos, fisicamente corrompidos pelo mal que adotaram. Poucos têm uma espécie de beleza infernal em suas formas naturais, mas esses são raros.

O advespa, amnizu e malebranche são diabos perversos geralmente encontrados a serviço de baatezus mais poderosos ou mortais malignos que tratam com esses seres. Esses baatezus aparecem em qualquer lugar que seus mestres infernais os mandem, embora os amnizus, em particular, raramente são enviados para outros planos. A menos que seja indicado de outra forma, diabos falam Infernal, Celestial e Dracônico.

## COMBATE

Diabos adoram maltratar aqueles que são mais fracos que eles e geralmente atacam criaturas boas apenas para ganhar um troféu a mais. Alguns diabos estão rodeados por auras de medo, que eles usam para separar grupos poderosos, desta forma eles podem derrotar oponentes separadamente.

O baatezu tende a usar suas habilidades ilusórias para iludir e confundir o máximo de oponentes possíveis em batalha. Um dos seus truques favoritos é o de criar reforços ilusórios, desta forma os inimigos não podem ter certeza absoluta quando uma ameaça é apenas um fingimento ou um grupo real de diabos que acabou de ser invocado para se unir ao combate. Todos os diabos compartilham as seguintes características.



**Traços de Extraplanar:** Um diabo tem visão no escuro (18m de alcance). Ele não pode ser ressuscitado.

Além disso, todos os baatezuz possuem as seguintes habilidades em comum a menos que seja indicado de outra forma.

**Invocar Baatezu (SM):** A maioria dos baatezuz pode invocar outros baatezuz para ajudá-lo. Esta habilidade funciona como a magia *invocar criaturas* de nível apropriado, exceto que ele tem apenas uma chance limitada de sucesso. Role um d% e compare o resultado com as chances de sucesso da criatura. Em caso de falha, nenhum baatezu responde ao chamado. Baatezuz invocados retornam automaticamente após 1 hora haver passado. Um baatezu que já tenha invocado não pode utilizar novamente sua habilidade por 1 hora. A maioria dos baatezuz não usam suas habilidades de invocação tão facilmente, já que eles os deixam em débito com a criatura invocada. Geralmente eles só a utilizam quando é preciso para salvar suas vidas.

**Traços de Baatezu:** A menos quando indicado de outra forma, um baatezu pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura dentro de 30m que possua uma linguagem. Além disso, ele pode ver perfeitamente em escuridão de qualquer tipo, até a criada pela magia *escuridão profunda*. Um baatezu é imune a fogo e veneno e possui resistência a ácido e a frio 20.

## ADVESPA

Advespas são diabos fêmeas em forma de vespa que patrulham os céus dos planos infernais. Eles são normalmente encontrados sob o comando de alguns poderosos baatezuz.

Uma advespa parece com uma Enorme vespa de couraça pesada e rosto feminino. Ela tem pequenos chifres em forma de antena, características humanoides ressaltadas, mandíbulas gotejantes, revestimento quitinoso e um par de asas de insetos escuras e membranosas. Seu abdome inferior termina em um ferrão farpado e venenoso, que pode ser levantado até o alto da cabeça da criatura como a cauda de um escorpião.

As advespas mais comuns são totalmente negras, de fato, parece como se ela estivesse coberta de obsidiana ou alguma outra pedra negra. As advespas mais poderosas (aquelas com postos maiores e níveis de Carisma ligeiramente maiores) têm estrias amarelas,

vermelhas e laranjas e tendem a ser menores que as advespas comuns. Essas advespas coloridas geralmente servem como líderes de esquadrões e enxames.

### **Combate**

Uma advespa geralmente ataca do alto, procurando lançar-se e agarrar um oponente. Se for bem sucedido, ele ferroa com sua cauda venenosa até que seu oponente sucumba, então voa com a sua presa debilitada.

**Agarrar aprimorado (Ex):** Se uma advespa atingir um oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua com ambas as garras, ele causa dano normal e pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataque de oportunidade (bônus de agarrar +13). Se ele conseguir imobilizar, ele atinge automaticamente com o seu ferrão. Depois, a advespa tem a opção de manter a manobra agarrar normalmente ou simplesmente usar suas garras para segurar o oponente (-20 de penalidade nos testes de agarrar, mas a advespa não é considerada agarrada). Em ambos os casos, cada teste bem sucedido de agarrar feita durante as rodadas seguintes automaticamente causam o dano de ambas as garras e o ferrão.

**Veneno (Ex):** A advespa injeta uma dose de veneno (Teste de Fortitude CD 15) com um ataque de ferrão bem sucedido. Os danos primários e secundários são os mesmos (1d4 pontos de dano de Força).

**Habilidades similares à magia:** 3/dia – *metamorfose, comando, criar chamas, pirotecnia*. Nível de conjurador 4ª nível; CD 10 + nível da magia.

**Regeneração (Ex):** Uma advespa sofre dano normal de ácido e também de armas sagradas e abençoadas com pelo menos aprimoramento de +1.

**Invocar Baatezu (SM):** Uma vez por dia, uma advespa pode tentar invocar 1d2 advespas adicionais com 30% de chance de sucesso.

### **AMNIZU**

Amnizus são diabos pequenos, rechonchudos e alados que servem como guardiões nos portões dos Nove Infernos de Baator. O amnizu típico tem um ou mais esquadrões de advespas a sua disposição todo o tempo.

Um amnizu tem uma cabeça grande e alongada, olhos pequenos e nariz como os de um porco e uma boca grande e coberta de dentes. Suas asas são grandes iguais as de um morcego.

Amnizus falam Infernal e Comum.

### **Combate**

A tarefa do amnizu não é apenas de manter os intrusos fora dos domínios infernais, mas também assegurar, que quando alguém entre, nunca escape. A criatura geralmente enfraquece os oponentes com *bolas de fogo* aceleradas e os ataques de tropas de advespas antes de tentar usar seu toque de enfraquecer o intelecto para capturar e deter seus oponentes.

**Toque de enfraquecer o intelecto (Sob):** O toque de um amnizu duplica o efeito da magia *enfraquecer o intelecto* (Conjurador de 14ª nível; Teste de Vontade CD 14).

**Habilidades similares à magia:** À vontade – *imagem maior*; 3/dia – *bola de fogo*; 1/dia – *aprisionamento*. Nível de conjurador 14ª nível; CD 10 + nível da magia.

**Regeneração (Ex):** Um amnizu sofre dano normal de ácido e também armas sagradas e abençoadas com pelo menos aprimoramento de +1.

**Inteligência segura (Ex):** Um amnizu é imune a qualquer efeito que possa drenar, danificar ou de alguma maneira reduzir os níveis de Inteligência.

**Invocar Baatezu (SM):** Uma vez por dia, um amnizu pode tentar invocar 1d3 advespas ou 1 amnizu com 50% de chance de sucesso.

## MALEBRANCHE

Malebranches são diabos enormes e pesados com chifres curvos. Essas criaturas geralmente servem outras, membros mais inteligentes da hierarquia infernal como guerreiros, atacantes, carrascos e ocasionalmente como montarias. Dentro dos Nove Infernos de Baator, malebranches estão normalmente armados com imensos tridentes obras-primas forjados a partir de ferro frio. Esses baatezus agressivos tendem a maltratar criaturas menores que eles e se arrastar diante daqueles que são mais poderosos.

Um malebranche é um diabo forte, alado e de forma humanoide com a mandíbula inferior grande e proeminente e chifres curvos. Seus olhos brilham com uma feroz coloração avermelhada.

Malebranches falam apenas Infernal, mas entendem Comum – particularmente ordens e maldições nesta linguagem.

### Combate

Malebranches atacam com ferocidade – eles são a força bruta entre os baatezus – e utilizam sua grande força da melhor forma com suas habilidades. Um malebranche geralmente investe para o combate com suas asas silenciosas, esperando pegar seus inimigos desprevenidos atingindo com seu ataque de espetar. Então a criatura satisfaz sua sede por destruição com seu tridente de ferro obra-prima.

**Investida (Ex):** Um malebranche normalmente inicia a batalha com uma investida voadora contra o oponente no chão. Além dos benefícios e riscos da investida, esta tática permite que o malebranche fazer um ataque de espetar (+24 corpo a corpo) que causa 6d6+15 pontos de dano. A criatura pode também, se desejar, investir enquanto se move no chão.

**Agarrar aprimorado (Ex):** Se um malebranche atingir um oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que ele com sua garra, ele causa o dano normal e pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataque de oportunidade (bônus de agarrar +34). A criatura tem a opção de manter a manobra normalmente, ou simplesmente usar suas garras para segurar o oponente (-20 de penalidade nos testes de agarrar, mas o malebranche não é considerado como agarrado). Em ambos os casos, cada teste de agarrar bem sucedido que ele faz durante as rodadas seguintes automaticamente causa dano das garras.

**Aura de Medo (Sob):** Como uma ação livre, um malebranche pode produzir um efeito de medo. Esta habilidade funciona como a magia *medo* (conjurador de 12ª nível; CD 18), exceto que afeta todas as criaturas dentro de um raio de 4,5m ao redor do malebranche. Qualquer criatura que seja bem sucedido em um teste de resistência contra o efeito não pode ser afetado novamente pela aura de medo do malebranche por 24 horas. Todos os baatezus são imunes a aura de medo do malebranche.

**Regeneração (Ex):** Um malebranche sofre dano normal de ácido e também de armas sagradas e abençoadas que tenham pelo menos aprimoramento de +3.

**Tradução, Revisão e Diagramação: Mariano Brandão Jr**

<http://dragoesdosreinos.wordpress.com>