

## MORCEGO DESMODU - (Desmodu Bat) (Monster Manual II pag. 65)

Os desmodus adoram morcegos. Eles cultivam e mantem morcegos de todas as formas e tamanhos como companheiros, guardas e animais de tração. Três tipos únicos de morcegos cultivados dos desmodus são descritos aqui.

	<b>Morcego Caçador Animal Médio</b>	<b>Morcego Guarda Animal Grande</b>	<b>Morcego de Guerra Animal Enorme</b>
<b>Pontos de Vida:</b>	4d8+4 (22 pvs)	4d8+12 (30 pvs)	10d8+50 (95 pvs)
<b>Iniciativa:</b>	+7	+6	+6
<b>Deslocamento:</b>	6m, 18m (bom)	6m, 18m (bom)	6m, 12m (bom)
<b>CA:</b>	20 (+7 Des, +3 Natural), toque 17, surpresa 13	20 (-1 Tamanho, +6 Des, +5 Natural), toque 15, surpresa 14	23 (-2 Tamanho, +6 Des, +9 Natural), toque 14, surpresa 17
<b>Ataques:</b>	Mordida +10 corpo a corpo	Mordida +5 corpo a corpo	Mordida +12 corpo a corpo
<b>Danos:</b>	Mordida 1d6+3	Mordida 1d8+4 mais ferimento	Mordida 2d6+10
<b>Espaço/Alcance:</b>	1,5m por 1,5m	1,5m por 1,5m	3m por 3m
<b>Ataques especiais:</b>	Imobilizar	Ferimento	-
<b>Qualidades especiais:</b>	Percepção às cegas 36m, imunidades, fardo	Percepção às cegas 36m, imunidades	Percepção às cegas 36m, imunidades
<b>Testes de Resistência:</b>	Fort +5, Ref +11, Von +4	Fort +7, Ref +10, Von +6	Fort +12, Ref +13, Von +9
<b>Habilidades:</b>	For 15, Des 24, Con 13, Int 2, Sab 16, Car 7	For 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 7	For 25, Des 22, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 7
<b>Perícias:</b>	Esconder +16, Ouvir +14*, Furtividade +19, Observar +14*	Ouvir +15*, Furtividade +11, Observar +15*	Ouvir +11*, Furtividade +11, Observar +11*
<b>Talentos:</b>	Acuidade com a arma (mordida) (B)	Esquiva (B), Mobilidade (B), Deslocamento (B)	-
<b>Clima/Terreno:</b>	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
<b>Organização:</b>	Solitário ou colônia (5-8)	Solitário ou colônia (5-8)	Solitário ou colônia (5-8)
<b>ND:</b>	3	3	5
<b>Tesouro:</b>	Nenhum	Nenhum	Nenhum
<b>Tendência:</b>	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
<b>Progressão:</b>	5-12 Dados de Vida (Grande)	5-12 Dados de Vida (Enorme)	11-16 Dados de Vida (Enorme); 17-30 Dados de Vida (Imenso)

## COMBATE

Como outros morcegos, essas criaturas lutam voando, descendo violentamente para morder seus oponentes.

**Percepção às cegas (Ex):** Um morcego emite sons de alta frequência, inaudível para a maioria das criaturas, que ricocheteia em objetos próximos. Esta habilidade permite que ele diferencie objetos e criaturas dentro de uma área de 36m. O morcego geralmente não precisa fazer teste de Observar ou Ouvir para perceber criaturas dentro da área da

percepção às cegas. Uma magia *silêncio* anula esta habilidade e força o morcego a confiar em sua fraca visão, que tem um alcance de 3m.

**Imunidades:** Os morcegos que os desmodus cultivam são imunes aos guinchos que causam desespero e atordoamento dos desmodus.

### **MORCEGO CAÇADOR**

Os desmodus cultivam esses morcegos como animais caçadores, da mesma maneira que os humanos cultivam cães caçadores. Quando está caçando carne de animais nos subterrâneos, um desmodu libera um ou mais morcegos caçadores. Quando o morcego descobre uma presa, ele chama ultrassonicamente por seu mestre, e começa a perseguir sua caça.



Um morcego caçador tem o corpo como o de um morcego comum e uma cabeça que lembra a de um lobo. Seu pelo é normalmente preto ou cinza.

### **Combate**

Quando um morcego caçador desce sobre sua presa, ele primeiro tenta imobilizar seu oponente. Esta tática, funcionando ou não, em seguida o morcego tenta atacar com mordidas. O morcego pega com suas mandíbulas qualquer presa que esteja caído e retorna para o seu mestre.

**Imobilizar (Ex):** Um morcego caçador que acerte uma mordida pode tentar imobilizar o oponente como uma ação livre sem fazer um ataque de toque ou provocar ataque de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir para imobilizar o morcego.

**Faro (Ex):** Um morcego caçador pode detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes escondidos e rastrear através dos cheiros.

**Perícias:** Um morcego caçador recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder. Ele também recebe +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar. \*Esses últimos bônus serão perdidos se a percepção às cegas for anulada.

### **MORCEGO GUARDA**

Um morcego guarda é quase idêntico a um morcego atroz, exceto que o anterior é mais ágil, possui sentidos mais aguçados e tem uma mordida particularmente mais perigosa. Os desmodus usam essas criaturas primariamente como sentinelas.

Um morcego guarda se parece com uma raposa voadora muito grande, exceto que ele tem dentes longos, como os dos morcegos vampiros, e pelo desgrenhado em sua cabeça e corpo.

### **Combate**

Em batalha, um grupo de morcegos guardas normalmente escolhe um alvo e desce em rasantes desferindo mordidas. Então cada morcego guarda usa seu talento Deslocamento para morder e se afastar do alcance antes que o oponente possa responder.

**Ferimento (Ex):** A saliva de um morcego guarda contém um anticoagulante que faz com que os ferimentos das mordidas sangrem mais. Um ferimento resultante da mordida de um morcego guarda sangra 1 ponto adicional de dano por rodada. Múltiplos ferimentos desses ataques resultam em perda cumulativa de sangue (dois ferimentos causa 2 pontos de dano por rodada, e assim por diante). O sangramento pode ser parado apenas por um teste bem sucedido de Cura (CD 15) ou a aplicação de uma magia de cura ou outra magia com efeito similar (*cura, círculo de cura, etc*).

**Perícias:** Um morcego guarda recebe +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar. \*Esses bônus serão perdidos se a percepção às cegas for anulada.

### **MORCEGO DE GUERRA**

Os desmodus cultivam estas criaturas como montaria e bestas de carga. Desmodus armados com lanças pesadas algumas vezes montam neles para a batalha. Um morcego de guerra tem a envergadura da asa de 4,8 a 5,4m. Exceto pelo seu tamanho, ele se parece com um morcego comum.



### **Combate**

Morcegos de guerra raramente atacam por conta própria a menos que sejam atacados primeiro ou ordenados para batalhar por seus mestres.

**Perícias:** Um morcego de guerra recebe +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar. \*Esses bônus são perdidos se a percepção às cegas for anulada.

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

<http://dragoesdosreinos.wordpress.com>