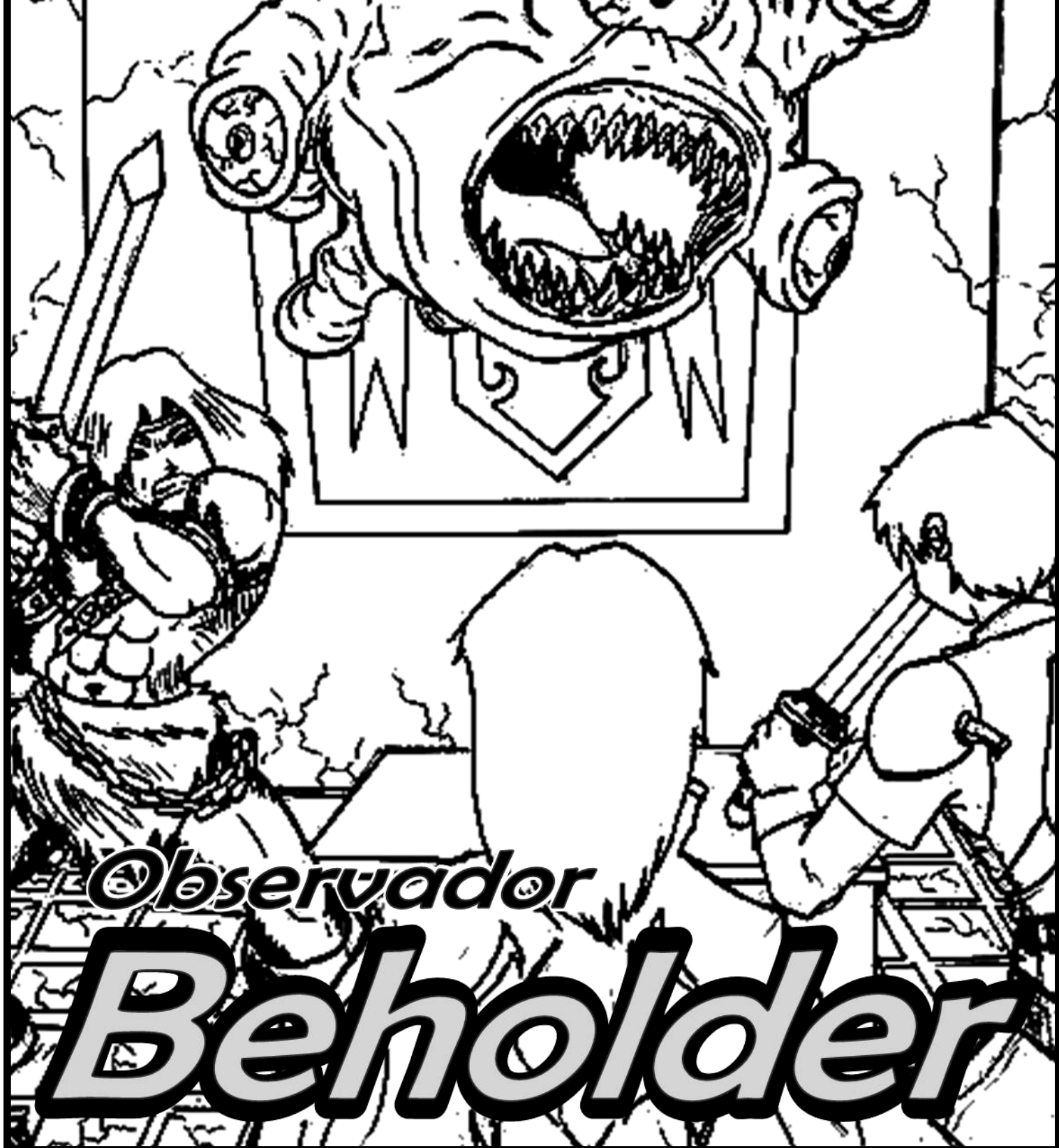




# *Bestiario da 13ª Era*



*Observador*

# *Beholder*

## Beholder Observador

Beholder, Olho-flutuante ou Observador é o nome dado a um tipo de criatura presente em outros Planos. Possui corpo circular, com um grande olho que solta raio-laser no centro e, vários tentáculos ao redor do corpo. Na ponta de cada um dos tentáculos há um olho capaz de realizar um ataque de raio-Laser. Estes raios tem efeitos diferentes, mas, o mais comum são raios paralisantes, como se fosse a magia "petrificar" em forma de raio.

Os Beholders podem ver de muitas maneiras com seu olho central e, cada olho na ponta dos tentáculos. No total, possuem quase todos, ou todos, os tipos de visão possíveis.

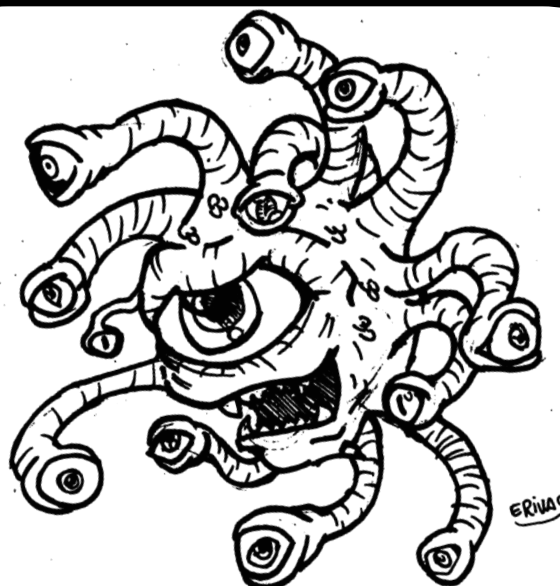
Desde a de um cachorro, em preto e branco, até uma visão de calor (infra-vermelho). Os Beholders tem um número variado de tentáculos, magias e visões, eles flutuam acima do chão, tendo alguns que conseguem flutuar mais alto que outros. O peso e tamanho também é algo muito variável.

Normalmente, Beholders são encontrados em masmorras, mas, podem ser vistos em outros lugares. São seres malignos, que são vistos comumente como inimigos ferozes. Colocam medo facilmente em grupos iniciantes de heróis. Podem ser conjurados por magos, invocados de outros mundos, se reproduzirem ou ainda criados a base dos restos mortais de outro(s) beholders. Quando conjurados, servem somente ao seu mestre, são como mortos vivos, sendo imunes a feitiços de controle de mente, leitura de mentes e invasão cerebral. A cor deles pode variar muito, desde um marrom até um verde claro.

### Variantes

Além do Observador clássico, mais três tipos estão neste Bestiário.

Morto Vivo.  
Demoníaco.  
Capanga.



### O OBSERVADOR (CLÁSSICO)

**Destruidor 8º Nível** (Grande /Aberração)

**Iniciativa +12**

**\*Mordida: +9 vs CA / 16 de dano/ Erro 8.**

**Acerto par natural:** O Observador causa mais dano ao alvo. (Causa +1d12 de dano.)

**\*Se atacar corpo a corpo faz apenas quatro ataques de Rajada ótica.**

**Longo alcance (6 ataques)**

**Rajadas óticas: +13 vs DF / 25 de dano / Erro 10.**

**Acerto par natural:** Uma criatura ataca pela rajada ótica deve rolar um **teste de Resistência**, se der um numero menor que **11** o alvo tem uma parte do corpo petrificada. (Ficando sob o mesmo efeito de **enfraquecido**.)

**Efeito Extra:**

**\*O Observador causa +4d8 de dano em cada alvo Enfraquecido com um ataque de Mordida.**

**\* Aura de Medo, toda criatura com pontos de vida inferiores a **48PVs** , sofrerá os efeitos da aura de medo, ficando **entorpecidos** de Medo ao se engajarem com o Observador.**

**CA 22\***

**DF 19**

**PV 270**

**DM 16**

**\* Não dá furtivo ao ladino quando flanqueado.**

## Observador Demoníaco.

**Beholders** são conhecidos por seu poder destrutivo. Não é incomum que demônios tomem sua forma para causar mais medo a suas vítimas.

Demônios na forma de Observadores não são tão fortes quanto Observadores verdadeiros. Parte de seus tentáculos não tem olhos, na verdade, metade tem olhos, e outra metade, tem mandíbulas afiadas, que tem a capacidade de fazer ataques sugadores de energia vital. (podem ser evocados por Cultistas.)



### O OBSERVADOR CAPANGA.

**Destruidor 3ºNível (Aberração)**

**Iniciativa +6**

**Mordidas**(2 ataques): **+8 VS CA** / 10 de dano.

**Acerto par natural:** O Observador realiza um ataque de Rajada ótica com uma ação livre a queima roupa do alvo. (Causa **+2d6** de dano.)

**Longo alcance**

**\*Rajada ótica:** **+6 VS DF** / 8 de dano em dois alvos.

**Acerto par natural:** O Observador causa **+2d6** de dano extra com a sua rajada.

**Efeito Extra:** Uma criatura ataca pela rajada ótica duas vezes deve rolar um teste de Resistência, se der um numero menor que 11 o alvo tem uma parte do corpo petrificada. (Fica sobre o mesmo efeito de **Enfraquecido**.)

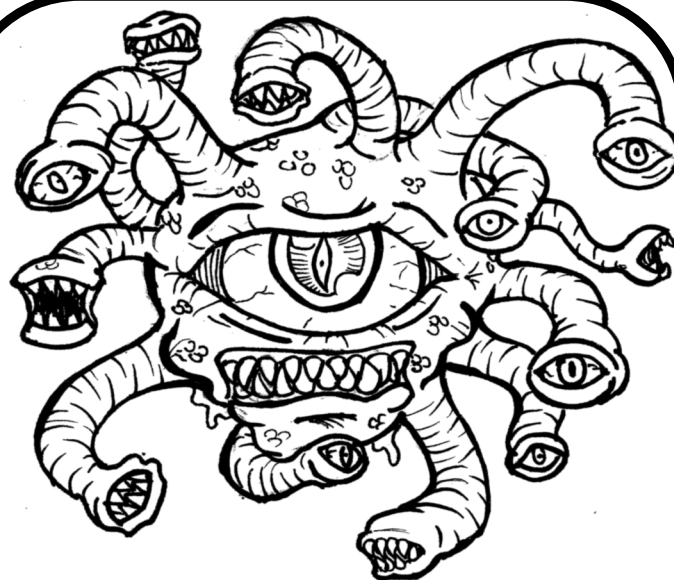
**CA 19**

**DF 16**

**DM 15**

**PV 30**

Quando conjurado por um mago do grupo, age no turno do mago.



### O OBSERVADOR DEMONÍACO

**Destruidor 4ºNível (Aberração/Demônio)**

**Iniciativa +8**

**\*Mordidas** (4 ataques.) :

**+9 vs CA** / 12 de dano. / Erro: 4 de dano.

**Acerto par natural:** O Observador realiza um ataque de Rajada ótica com uma ação livre a queima roupa do alvo.

**Longo alcance**

**\*Se não atacar corpo a corpo faz quatro ataques de Rajada ótica.**

**Rajadas óticas:** **+6 VS DF/ 10** de Dano em dois alvos Diferentes.

**Acerto par natural:** O Observador causa **+3d6** de dano em cada alvo com a rajada.

**Efeito Extra:** Uma criatura ataca pela rajada ótica deve rolar um teste de Resistência, se der um numero menor que 11 o alvo tem uma parte do corpo petrificada. (Ficando sob o mesmo efeito de **enfraquecido**.)

**CA 20**

**DF 17**

**DM 17**

**PV 70**

**\*Cada ataque de mordida recupera 5 pvs**

### O OBSERVADOR CAPANGA.

Quando um mago como o Arquimago procura inovar em seus experimentos, acaba fazendo coisas assim, uma magia que conjura uma versão menor do Observador. Esta não é muito poderosa, tendo apenas quatro tentáculos, mas, é muito mais forte que as sentinelas comuns. Há quem pense que se trata de um filhote da criatura, mas, ninguém viu um durar por tempo suficiente para crescer. (pode ser conjurado por um personagem jogador.)

## O OBSERVADOR MORTO VIVO.

Quando Necromante dá sorte, ele pode transformar a carcaça morta de um Observador em uma versão Zumbi do mesmo. Não é tão forte quanto um vivo, mas, ainda pode usar uma versão enfraquecida de sua rajada ótica. Por motivos óbvios apenas os agentes mais próximos do Rei Lich sabem como criar esta aberração.



### O OBSERVADOR MORTO VIVO

**Destruidor 4º Nível** (Aberração/Morto vivo)

**Iniciativa** +6

**\*Mordida:** +9 VS CA / 10 de dano.

**Acerto par natural:** : O alvo fica vulnerável, até o próximo turno da criatura. (A margem de critico de outras criaturas contra o alvo aumenta em +2)

#### Longo alcance

A rajada ótica acerta 3 alvos por tiro.

**Rajadas óticas:** +6 VS DF/ 15 de Dano

**Acerto par natural:** O Observador causa +3d6 de dano em cada alvo com a rajada.

**Efeitos Extras:** Uma criatura ataca pela rajada ótica enfraquecida deve fazer um teste de resistência, se falhar o alvo está **confuso** até o final de seu próximo turno.

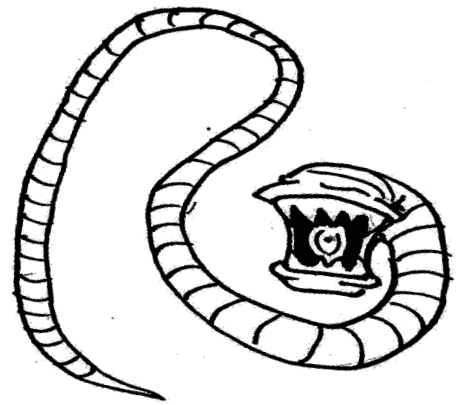
\*Ataques de mordida causam +3d6 de dano em Alvos confusos.

**CA** 21

**DF** 17

**PV** 50

**DM** 15



### VERME GIGANTE (CORRUPTOR)

Capanga 1º Nível [besta / Demônio]

**Iniciativa:** +2

**Mordida** +3 contra CA / - 4 de dano

**Acerto par natural:** Ao se enrolar em um alvo o verme pode apertar seu alvo diminuindo suas chances de acertá-lo. O alvo agarrado está em desvantagem em todos os ataques contra os outros inimigos, ataques contra o verme são normais

**Saltar de Hospedeiro:** Uma rodada depois de começar o combate os vermes saem de seu Hospedeiro e atacam aos Personagem que tenham atacado o seu hospedeiro.

**CA** 15

**DF** 15 **PV** 10

**DM** 12

Vermes corruptores são derivados dos cadáveres de Observadores. Muitos acham que eles são tentáculos que criaram vida e seu olho se tornou uma potente mandíbula. Outros juram que eles são tentáculos do Observador demoníaco, usados para corromper outras criaturas. Ninguém sabe ao certo, mas, os vermes se assemelham muito com tentáculos da criatura ocular, quando eles tomam um hospedeiro corrompem seu corpo e hematomas começam a nascer de sua pele. O principal sintoma da corrupção é o surgimento de um terceiro olho na testa do hospedeiro. (Carcaças mortas voltam a vida como zumbis quando são infectadas pelo Verme.)

*Matéria de Erivaldo Fernandes.*