

Observadores

Os observadores são aberrações monstruosas, agressivas, odiosas e extremamente gananciosas. Eles desprezam qualquer outro ser (incluindo outros observadores) os julgando inferiores, mantendo eles como parte de uma coleção nefasta, os escravizando ou simplesmente os destroem, o que acharem melhor no momento. Cada um deles acredita fielmente que é a epitome de sua espécie, e qualquer diferença de sua forma é um grave desvio na pureza idealizada por eles.

No geral, os observadores possuem um corpo esférico que fica em constante levitação, com um enorme olho central, uma bocarra repleta de dentes e tentáculos que carregam olhos adjacentes que ficam em constante vigília, até mesmo durante o seu descanso. Seu covil reflete sua arrogância, com um complexo de cavernas e amplas câmaras moldadas por seus raios oculares, permitindo que ele flutue livremente e enfrente qualquer grupo de invasores.



Observador, ND 13

Monstro (Aberração) Grande (Especial)

Iniciativa +10, **Percepção** +22, visão no escuro

Defesa 42, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +25, imunidade a condição caído

Pontos de Vida 460

Deslocamento 0m (0q), voo 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +30 (4d6+25 perfurante).

Cone Antimagia O olho central do observador cria uma área de antimagia, como na magia *Campo Antimagia*, em um cone de 45 metros. No início de cada um dos turnos do observador, ele decide se o cone está ou não ativo e para que lado aponta. A área funciona contra os próprios raios oculares do observador.

Raios Oculares (Padrão) O observador dispara três raios oculares a partir dos seus olhos secundários em um a três alvos à vista e até 36 metros dele. Cada olho secundário é capaz de lançar um raio ocular com um efeito

completamente diferente do outro (CD 37). Para definir cada raio, role 3d10 (rolando novamente resultados iguais) e compare os resultados as descrições abaixo. Fora de combate, o observador pode escolher qual raio usar, desde que seja um por vez.

1. *Raio Enfeitiçador*. A criatura alvo fica enfeitiçada por 1 hora, até o fim da cena ou até que o observador lhe cause dano (Von evita), o que acontecer primeiro.
2. *Raio Paralisante*. A criatura alvo fica paralisada por 10 rodadas (Fort evita). O alvo pode repetir o teste no final dos seus turnos, encerrando a condição em caso de sucesso.
3. *Raio Aterrorizante*. A criatura alvo fica apavorada por 10 rodadas (Von evita). O alvo pode repetir o teste no final dos seus turnos, encerrando a condição em caso de sucesso.
4. *Raio de Lentidão*. A criatura alvo fica lenta por 10 rodadas (Ref evita). Além disso, a criatura não pode executar reações e ações completas. O alvo pode repetir o teste no final dos seus turnos, encerrando a condição em caso de sucesso.
5. *Raio Enfraquecedor*. A criatura alvo sofre 10d8 de dano de trevas (Fort reduz à metade).
6. *Raio Telecinético*. Se o alvo for uma criatura, ele deve fazer um teste de Atletismo ou o observador a move até 9 metros em qualquer direção. Além disso, ela fica agarrada até o início do próximo turno do observador ou até que este fique inconsciente.
Se o alvo for um objeto de peso igual ou inferior a 136 quilos que não esteja sendo usado ou carregado, ele é movido até 9 metros em qualquer direção. O observador também pode exercer um controle mais preciso sobre objetos com este raio, como manipular uma ferramenta simples ou abrir uma porta ou um recipiente.
7. *Raio Sonífero*. A criatura fica inconsciente e caída por 10 rodadas (Von parcial). Em caso de sucesso na resistência, o alvo fica fatigado por 1d4 rodadas. O alvo acorda caso sofra dano ou se outra criatura usar uma ação para acordá-la. Este raio não tem efeito sobre constructos ou mortos-vivos.
8. *Raio Petrificante*. A criatura fica lenta até o fim do seu turno (Ref evita). Em caso de falha, ela deve repetir o teste ao final do seu turno, ficando petrificada em caso falha novamente e encerrando o efeito em caso de sucesso. Ela fica petrificada até que seja libertada por uma magia *Purificação* ou outro efeito mágico semelhante.
9. *Raio Desintegrador*. A criatura ou objeto alvo sofre 12d8 de dano de essência (Ref parcial). Se este dano reduzir o PV da criatura a 0 ou menos, ele será completamente desintegrado, restando apenas pó.
10. *Raio da Morte*. A criatura alvo sofre 12d10 de dano de trevas (Ref evita). Se este dano reduzir o PV da criatura a 0 ou menos, ela morre.

Pairar O observador constantemente paira a 1,5m do chão, ignorando terreno difícil e é imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente).

Visão Completa O observador possui um campo de visão amplo de todas as direções e está em constante alerta, não podendo ser flanqueado e surpreendido.

For 0	Des 2	Con 4	Int 3	Sab 2	Car 3
-------	-------	-------	-------	-------	-------

Tesouro. Dobro.

Espectador, ND 3

Monstro (Aberração) Médio (Especial)

Iniciativa +5, **Percepção** +10, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +15, imunidade a condição caído

Pontos de Vida 70

Deslocamento 0m (0q), voo 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (2d6+8 perfurante).

Raios Oculares (Padrão) O espectador dispara até dois raios oculares a partir dos seus olhos secundários em um a dois alvos à vista e até 27 metros dele. Cada olho secundário é capaz de lançar um raio ocular com um efeito completamente diferente do outro (CD 19). Para definir cada raio, role 2d4 (rolando novamente resultados iguais) e compare os resultados as descrições abaixo. Fora de combate, o espectador pode escolher qual raio usar, desde que seja um por vez.

1. *Raio de Confusão*. A criatura alvo fica confusa até o fim do próximo turno (Von evita).
2. *Raio Paralisante*. A criatura alvo fica paralisada por 10 rodadas (Fort evita). O alvo pode repetir o teste no final dos seus turnos, encerrando a condição em caso de sucesso.
3. *Raio Aterrorizante*. A criatura alvo fica apavorada por 10 rodadas (Von evita). O alvo pode repetir o teste no final dos seus turnos, encerrando a condição em caso de sucesso.
4. *Raio de Ferimento*. A criatura alvo sofre 3d10 de dano de trevas (Fort reduz à metade).

Refletir Magia (Reação) Se o espectador obtiver um sucesso contra o efeito de uma magia, ou se um ataque mágico contra ele falhar, ele pode escolher outra criatura (incluindo aquele que lançou a magia) à vista e até 9 metros dele para ser o novo alvo da magia. Caso a magia necessite de um teste, ele é feito novamente tendo a criatura escolhida como alvo.

Pairar O espectador constantemente paira a 1,5m do chão, ignorando terreno difícil e é imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente).

Visão Completa O espectador possui um campo de visão amplo de todas as direções e está em constante alerta, não podendo ser flanqueado e surpreendido.

For -1

Des 2

Con 2

Int 1

Sab 2

Car 0

Tesouro. Dobro.

Essa ficha e outras podem ser acessadas no blog [Cripta do Conhecimento](#), feito pelo FlameReaper. Caso queira acessar as outras fichas do bestiário, basta ir no link abaixo.

Bestiário do Ceifador – Cripta do Conhecimento

Posts sobre Bestiário do Ceifador escritos por

 <https://criptadoconhecimento.com/category/conteudo-homebrew/bestiario-do-ceifador/>



- Créditos -

Idealização, texto, edição, revisão e fotos: João “FlameReaper” Breder - Instagram @flamereaper_.

Fichas originais: Para esta adaptação de ficha para o sistema *Tormenta20* foi utilizada de base e inspiração as fichas originais do *beholder* e *spectator* do sistema *Dungeons and Dragon 5e* (2014).

Miniatura: WizKids Dungeons & Dragons, Nolzur's Marvelous Unpainted Miniatures.

Pintura da Miniatura: Caroline Silva - Instagram @mini.pr0ject.