

Observador

Pesadelos não acabam quando acordamos



Beholder para Old Dragon

Felipe PEP

Por que Observadores?

Desde os tempos de Caverna do Dragão que eu sou fissurado neste monstro icônico de D&D. No capítulo “O olho do observador” o grupo de protagonistas teve que ajudar um cavaleiro covarde a lutar contra este monumento da bestialidade caótica e eu ainda hoje admiro a forma poética como eles venceram....

“Mas cuidado, pois, somente a beleza pode derrotar o olho do Observador”.
Mestre dos Magos

Os jogos eletrônicos também me fizeram alimentar a curiosidade sobre estes monstros. A série de jogos “The Eye of The Beholder” e DOOM, com seus monstros esféricos voadores, me deixavam pensando em como era sua vida, seus costumes e sua anatomia etc.

Eu me tornei um fissurado de vez quando comprei o Manual dos Monstros de AD&D 2ed e vi uma penca de tipos diferentes de Observadores. Na época chamados Beholder, mas confesso que prefiro o nome em português.

Depois vieram alguns livros de D&D abordando estas fantásticas criaturas mais afundo. Porém, para escrever este material, eu preferi me apegar a versão mais lúdica do AD&D, pois acho melhor para ajudar aos mestres de Old Dragon.

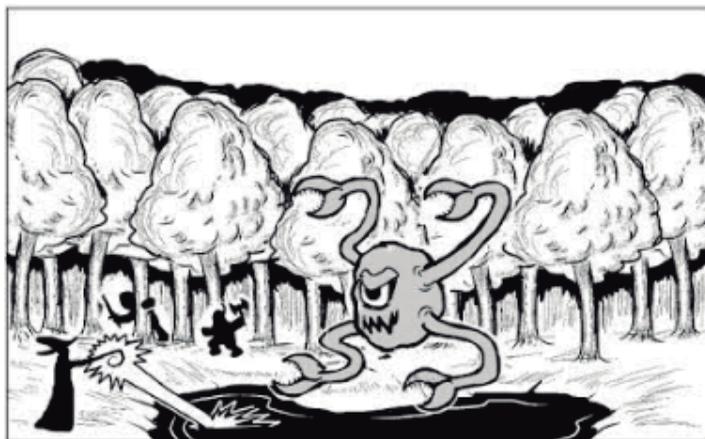
O Beholder é uma criatura protegida pelas leis internacionais de copyright e a Wizards of the Coast nunca vai liberá-lo. É por isso que não temos uma versão oficial para Old Dragon, mas como este material é gratuito e feito de fã para fã, eu me torno um “fora da lei” para contribuir com a comunidade (rs).

Desejo que você goste desta adaptação e que se inspire para criar seus subtipos também, pois eu me divirto muito assim. No final eu apresento um variação que criei para uma de minhas campanhas mais loucas!

“Obeservador é um monstro mau e perverso que veio do submundo e destruiu todas as coisas bonitas”
Mestre dos Magos

Abraços e bons jogos,

PEP
11/05/2017



Observador

Médio e Caótico 🦋 Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmio	- Covil 70% + 1d4 itens mágicos
XP	1.435
Movimento	V 4 metros
Moral	10

Força **12** Constituição **13** Sabedoria **17**
Destreza **10** Inteligência **15** Carisma **09**

COMBATE

CA	18 corpo 16 Olho central 13 hastes
JP	13
DV	8 + 8 (48/72)
RD	5/magia
†	1 Mordida + 9 (2d4+1)



As lendas antigas falam sobre a existência de uma dimensão onírica criada a partir dos sonhos e sentimentos das criaturas do plano material primário.

É desta dimensão caótica que vêm os monstros conhecidos como Observadores. Criaturas de pura maldade que são formados da essência dos pesadelos, existindo apenas para matar, corromper, exercer poder e tirania.

Existem vários tipos de Observadores, assim como diferem são os tipos de pesadelo, mas no geral eles possuem um corpo esférico de 2 metros, uma boca com dentes afiados, um olho central assustador e vários olhos menores sustentados por hastes tentaculares.

HABILIDADES ESPECIAIS

🦋 **Pontos de vida independentes:** Cada haste pode ser ceifada caso sofra 7 pontos de dano em um único ataque. Estes pontos de vida não reduzem o montante total.

🦋 **Raio antimagia:** Um raio invisível que emana do olho central da criatura anula qualquer efeito mágico, em um arco de 18 metros. O olho pode ficar cego caso o monstro perca 1/3 de seus pontos de vida por causa de ataques direcionados ao olho central. Todos os danos que forem causados ao olho central reduzem os pontos de vida do Observador normalmente, ao contrário dos danos causados nas hastes.

🦋 **Olhos menores:** Cada um dos olhos menores podem ser utilizados pelo Observador para disparar raios de energia que emulam efeitos mágicos sobre um alvo. O monstro deve ser tratado como um conjurador de 10º nível. A cada rodada o mestre deve rolar 1d6+4 para determinar o número de olhos que serão utilizados. Nenhum olho menor pode ser usado mais de uma vez por rodada, embora vários olhos possam ter a mesma habilidade.

Abaixo segue uma sugestão de magias para os olhos menores, mas o mestre pode inserir os efeitos mágicos que preferir.

- 1 - Raio de enfraquecimento (p.96)
- 2 - Mísseis mágicos (p.91)
- 3 - Relâmpago (p.97)
- 4 - Enfeitiçar pessoa (p.84)
- 5 - Reverter gravidade (p.96)
- 6 - Desintegrar (p.82)
- 7 - Medo (p.90)
- 8 - Causar ferimentos graves (p.81)
- 9 - Confusão (p.79)
- 10 - Palavra de poder: Matar (p.94)

UTILIDADE: Os olhos do Observador podem ser utilizados em poções mágicas e o olho central pode ser utilizado para criar itens mágicos de dissipação de magia.

SINERGIA: Cria de Shub-Niggurath, Cria estelar de Cthulhu, Criatura Abissal, Shoggoth e Tirano Ocular.

O Devastador

Grande e Caótico 🐛 Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmio	- Covil 100% + 4 Itens mágicos
XP	3.375
Movimento	V 9 metros
Moral	12

Força **13** Constituição **17** Sabedoria **17**
Destreza **10** Inteligência **18** Carisma **11**

COMBATE

CA	20 corpo 18 Olho central 15 hastes
JP	11
DV	12 + 24 (84/120)
RD	10/magia
RM	30%
🗡️	1 Mordida + 10 (2d6+4+Veneno) 5 Tentáculos + 8 (1d4+Alucinações)

O Devastador é um dos observadores mais assustadores que existem, pois ele foi gerado a partir dos pesadelos de um rainha elfica, que há 500 anos é atormentada por visões de um futuro apocalíptico, onde toda sua corte elfica é devastada em uma guerra contra forças caóticas além de sua compreensão.

Seu corpanzil tem o dobro do tamanho de um Observador normal e suas hastes também são mais resistentes. Sua bocarra saliva um veneno mágico e seu olho central emana loucura e desespero. Por fim, na parte inferior de seu corpo sibilam dezenas de tentáculos nojentos que buscam vítimas para o abraço da loucura.

Este monstro pode ser visto nos arredores de reinos elficos, incluindo os que fiquem em outros planos de existência. Seus alimentos preferidos são as energias emanadas pelo medo e pesadelos dos elfos mais nobres e antigos.

Seu covil costuma ser uma complexo cavernoso com rotas de fuga e tuneis verticais escavados com seu olhar de desintegração. No raio de 1 quilômetro de seu covil nenhuma forma de vida vegetal sobrevive, o céu está sempre nublado, fontes de água secam e qualquer criatura que tente dormir terá pesadelos tão horríveis que não conseguirá descansar, recuperar pontos de vida e preparar feitiços.



HABILIDADES ESPECIAIS

- 🐛 **Observador:** O Devastador possui todas as habilidades especiais dos Observadores, mas deve ser considerado um conjurador de 12º nível e suas hastes são ceifadas apenas por golpes que causem 10 pontos de dano de uma vez só.
- 🐛 **Tentáculos da insanidade:** Uma criatura tocada pelos tentáculos precisa realizar uma JP de Sabedoria para resistir às alucinações do monstro e a perda de 1d4 pontos de Carisma. Alvos com Carisma zerado entram em um estado de catatonia por conta das alucinações. Magias de 8º círculo podem recuperar o alvo, mas este perderá permanentemente 1d4 pontos de Carisma e nunca mais será o mesmo.
- 🐛 **Veneno:** Uma criatura mordida pelo monstro precisa realizar uma JP de constituição para evitar o veneno letárgico de sua saliva que funciona como a magia arcana Lentidão (p.88).
- 🐛 **Raio do pavor:** Além do efeito Antimagia, o seu olho central emana um raio de pavor idêntico à magia Aterrorizar (p.76).