

PÚBLICO

MESTRE

VANTAGEM

NORMAL

DESVANTAGEM

THREXILOTH, O GUARDIÃO DO ABISMO

Caótico e Mau

Classe de Armadura

18((armadura natural deformada))

Pontos de Vida

316(31d10)

Deslocamento

9 metros voando

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	12	20	18	20	24
(-1)	(+1)	(+5)	(+4)	(+5)	(+7)

Salvaguardas

For-1, Des+1, Con+5, Int+3, Sab+8, Car+10

Imunidade a Dano

dano psíquico

Imunidade à Condição

Prone

Sentidos

Truesight 60 ft., Darkvision 120 ft., Percepção passiva 24

Idiomas

Deep Speech, Common, uncommon

Desafio

18 (22,000 XP) (20000 XP)

Aura Lendária do Abismo

Threxiloth pode usar 1 Ação Lendária por rodada, no final do turno de outra criatura, ou como reação caso seja possível. Ele recupera esse uso no início do seu próprio turno.

Cone Antimagia.

O olho central de Threxiloth cria uma aura de antimagia, como no efeito da magia campo antimagia, em um cone de 45 metros (150 pés). No início de cada um dos seus turnos, Trexiloth decide para qual direção o cone está voltado e se o cone está ou não ativo. A área afeta inclusive os próprios raios oculares de Trexiloth.

## AÇÕES

---

### Mordida.

*Melee Weapon Attack*: +8, Reach 1,5m, Um alvo

*Dano*: 28 (8d6) Perfurante damage

### Raios Oculares.

Threxiloth dispara três dos seguintes raios oculares mágicos aleatórios (role 1d10, rerolando duplicatas), escolhendo de um a três alvos que possa ver em um raio de até 36 metros (120 pés).

1 - Raio de Encantamento (Charm Ray). A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou ficará enfeitiçada pelo beholder por 1 hora, ou até que o beholder a cause dano.

2 - Raio Paralisante (Paralyzing Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

3 - Raio do Medo (Fear Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou ficará assustada por 1 minuto. Ela pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos para encerrar o efeito.

4 - Raio de Lentidão (Slowing Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Em caso de falha, sua velocidade é reduzida pela metade por 1 minuto, não pode realizar reações, e pode fazer apenas uma ação ou uma ação bônus por turno, não ambas. A criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada turno para encerrar o efeito.

5 - Raio de Enervação (Enervation Ray).

A criatura alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 16, sofrendo 40 (10d8) de dano necrótico se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso.

6 - Raio Telecinético (Telekinetic Ray).

Se o alvo for uma criatura, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força CD 16 ou o beholder o move até 9 metros em qualquer direção. O alvo fica restrito pelo raio até o início do próximo turno do beholder ou até que ele fique incapacitado. Se o alvo for um objeto de até 135 kg que não esteja sendo carregado ou vestido, ele é movido até 9 metros. O beholder também pode manipular objetos com precisão usando esse raio, como abrir uma porta, baú ou ferramenta simples.

7 - Raio do Sono (Sleep Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou cairá no sono e ficará inconsciente por 1 minuto. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura gastar uma ação para acordá-lo. Este raio não afeta mortos-vivos nem construtos.

8 - Raio de Petrificação (Petrification Ray).

A criatura alvo deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD 16. Se falhar, ela começa a se transformar em pedra e fica restrita. Deve repetir a salvaguarda no final do seu próximo turno. Se for bem-sucedida, o efeito termina. Se falhar novamente, a criatura é petrificada até ser libertada por restauração maior ou magia similar.

9 - Raio de Desintegração (Disintegration Ray).

Se o alvo for uma criatura, ele deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 16 ou sofrer 48 (12d8) de dano de força. Se isso reduzir seus pontos de vida a 0, o corpo se torna um monte de pó cinzento. Se o alvo for um objeto não mágico de tamanho Grande ou menor, ou uma criação de força mágica, ele é desintegrado sem direito a salvaguarda. Para objetos Enormes ou maiores, o raio desintegra um cubo de 3 metros de lado.

10 - Raio da Morte (Death Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16 ou sofrer 60 (12d10) de dano necrótico. Se isso reduzir os pontos de vida da criatura a 0, ela morre instantaneamente.

11 - Raio de Banimento (Banishment Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou será banida para um semiplano por 1 minuto. A criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito em caso de sucesso.

12 - Raio de Polimorfia (Polymorph Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou será transformada em uma besta aleatória de ND 5 ou inferior por 1 minuto. Criaturas metamórficas (shapechangers) são imunes a esse efeito.

13 - Raio de Dominação (Geas Ray).

A criatura alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou será amaldiçoada pela vontade de Threxiloth. Ele pode impor um comando simples, e se a criatura se recusar a cumpri-lo, sofre 5d10 de dano psíquico. O efeito dura 1 hora ou até ser dissipado.

14 - Raio Fragmentador (Shatterray) - O beholder dispara uma descarga elétrica que salta entre alvos. Até três criaturas à escolha do beholder, cada uma a até 9 metros (30 pés) de distância entre si, devem realizar uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Em caso de falha, sofrem 36 (8d8) de dano elétrico. Em sucesso, sofrem metade do dano.

As faíscas criam uma sequência explosiva de estalos mágicos e energia crepitante."

15 - Raio do Vazio Interno (Voidray).

Todas as criaturas em um raio de 3 metros (10 pés) a partir de um ponto à escolha do beholder devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofrerão 35 (10d6) de dano necrótico. Em caso de sucesso, as criaturas sofrem metade do dano.

Este raio manifesta uma espiral de sombras que implode em silêncio, drenando vitalidade de tudo que estiver próximo."

## REAÇÕES

---

### Resistência Lendária

Como reação, quando Threxiloth falha em um teste de resistência, ele pode escolher ter sucesso no lugar.

## AÇÕES LENDÁRIAS

---

The creature can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The creature regains spent legendary actions at the start of its turn.

### Invisibilidade Lendária.

Threxiloth torna-se invisível até o início do seu próximo turno, ou até atacar ou lançar um raio ocular. Enquanto estiver invisível, criaturas que tentem detectá-lo devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 no início do turno ou são consideradas cegas em relação a ele até o fim do turno delas.

### Raio Ocular Lendário.

Threxiloth dispara um de seus raios oculares aleatoriamente. no final do turno de outra criatura.

## AÇÕES MÍTICAS

---

