

TABELA – DESCONTROLE MÁGICO - D100

01–02 – O Herói ou criatura próximo a você dançará descontroladamente, caso esteja empunhando uma arma o mesmo a balançada despreocupadamente podendo tanto ser desarmado quanto atingir qualquer um a sua volta.

03–04 – Enumere todos que estão no raio de visão do Arauto (incluindo ele) estes não conseguirão diferenciar inimigos de amigos – Este efeito só terá fim, quando você atacar ou for atacado em 1 rodada.

05–06 - 2 criaturas (ou heróis ou monstros) a 9 metros de você tem a chance de perder seus totais pontos de vida ficando apenas com 1 PV , um dado deve ser rolado para os 2 escolhidos sendo de escolha do mestre qual valor deve ser obtido ou qual dificuldade deve ser superada EX: sair com números pares ou tirar acima de um CD 15 para passar.

07–08 - Você conjura:

ÁREA ESCORREGADIA

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: Automática

Duração: 1 minuto

Graxa escorregadia cobre o solo em um quadrado de 15 metros centrado em um ponto, dentro do alcance, tornando essa área em terreno difícil pela duração.

Quando a graxa aparece, cada criatura de pé na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão. Uma criatura que entre na área ou termine seu turno nela, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.

09–10 - Você conjura mísseis mágicos como uma magia de 5º nível, os mísseis tem a chance de acertar qualquer alvo dentro do raio da magia. (Ex: Mestre decide nos dados 1d20 para cada personagem ou criatura, ou 1d4 – par: heróis, impar: criaturas.)

11–12 - Role um dado equivalente ao numero de heróis, o herói é banhado em uma gosma grudenta reduzindo sua locomoção para um total de 2 quadrados (3 metros) – Este efeito permanece por 2 rodadas.

(Obs: caso algum herói ou criatura entre em contato ou combate com o mesmo, deve ser realizado um teste de força – CD 18, para não ser pego pela gosma)

13–14 - Você conjura cegueira em 2 heróis ou criaturas a 9 metros de você. (Ex: Mestre decide nos dados 1d20 para cada personagem ou criatura, ou 1d4 – par: heróis, impar: criaturas.)

15–16 – Como ação bônus você recupera 5 pontos de vida de todos os heróis.

17–18 – Você conjura:

BRAÇOS DE HADAR

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: Automático

Alcance: Pessoal (3 metros de raio)

Duração: Instantânea

Você invoca o poder de Hadar, o Faminto Sombrio. Tentáculos de energia negra brotam de você e golpeiam todas as criaturas a até 3 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano necrótico e não pode fazer reações até o próximo turno dela. Em um sucesso, uma criatura sofre metade do dano e não sofre qualquer outro efeito. (Ex: Mestre decide nos dados 1d20 para cada personagem ou criatura, ou 1d4 – par: heróis, ímpar: criaturas.)

19–20 – Quaisquer criaturas ou heróis que utilizarem uma magia ou habilidade serão transformados em um bode, este efeito somente terá fim quando 2 ou mais criaturas ou heróis utilizarem algumas destas citadas, a transformação terá fim após 1 turno – Todos que possuírem magias sentirão um vontade quase incontrolável de conjurar, podendo evitar a transformação passando por um teste de INT CD 15.

21–22 – No turno das criaturas inimigas que realizarem ataques 2d20 devem ser jogados sendo que o menor valor deve ser utilizado – duração de 1 turno.

23–24 – Todos os heróis e/ou criaturas que estiverem:

Sem descanso longo;

Feridas gravemente;

Com espaços de magia incompletos;

Sofrendo de alguma enfermidade ou efeito negativo.

Recuperam-se e ficam estáveis.

(Ex: O Bárbaro estava em um estado de exaustão, após este descontrole mágico ele se recuperou completamente)

25–26 – Uma criatura a sua escolha receberá ordens de você por um turno, caso esse comando seja “autodestrutivo” a magia perde o efeito.

27–28 - Pelo próximo turno nenhum herói ou criatura será capaz de soltar magias;

29–30 – O primeiro herói a atacar uma criatura tem direito a outro ataque com a metade do dano como ação bônus.

31–32 - Você é transportado para a taberna ou bordel mais próximo até o fim do seu próximo turno, caso deseje poderá permanecer lá até o final do combate, após esse tempo, você volta para o espaço que estava anteriormente ou para o espaço mais próximo que esteja desocupado.

33–34 – Qualquer jogada no período de um turno considerada como ação bônus terá seu efeito dobrado.

35–36 – Você conjura em você:

CONHECIMENTO LENDÁRIO

5° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: Automático

Alcance: Pessoal

Duração: Instantânea

Nomeie ou descreva uma pessoa, local ou objeto. A magia traz a sua mente um breve resumo do conhecimento significativo sobre a coisa que você nomeou. O conhecimento deve consistir em contos atuais, histórias esquecidas ou, até mesmo, conhecimento secreto que nunca foi amplamente divulgado. Se a coisa que você nomeou não for de importância lendária, você não recebe qualquer informação sobre ela. Quanto mais informação você possuir sobre a coisa, mais precisa e detalhada será a informação que você receberá.

A informação que você aprende é precisa, mas pode ser redigida em linguagem figurada. Por exemplo, se você possuir um misterioso machado mágico na mão, a magia pode proporcionar essa informação: “Ai do malfeitor cuja mão toca o machado, até mesmo seu cabo corta a mão dos malignos. Só um verdadeiro Filho da Pedra, adorador eorado de Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado e apenas com a palavra sagrada *Rudnogg* nos lábios.”.

37–38 – Você conjura em uma criatura aleatória ou herói:

APRISIONAMENTO

9º nível de abjuração

Alcance: 9 metros

Duração: 3 turnos

Você cria um impedimento mágico para imobilizar uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou será vinculado à magia; se ele for bem sucedido, ele será imune a essa magia se você conjurá-la novamente. Enquanto estiver sob efeito dessa magia, a criatura não precisará respirar, comer ou beber e não envelhece. Magias de adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo.

Quando você conjura essa magia, uma das seguintes formas de aprisionamento será escolhida por meio de 1d4.

1 - Enterrar. O alvo é sepultado bem fundo na terra em uma esfera de energia mágica que é grande o suficiente para conter o alvo. Nada pode atravessar a esfera e nenhuma criatura pode se teletransportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela.

2 - Acorrentar. Pesadas correntes, firmemente presas ao solo, matem o alvo no lugar. O alvo está impedido até a magia acabar e ele não pode se mover ou ser movido por nenhum meio, até lá.

3 - Prisão Cercada. A magia transporta o alvo para dentro de um pequeno semiplano que é protegido contra teletransporte e viagem planar. O semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre ou qualquer estrutura ou área confinada similar, à sua escolha.

4 - Contenção Reduzida. O alvo é reduzido até o tamanho de 30 centímetros e é aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. A luz pode passar através da gema normalmente (permitindo que o alvo veja o exterior e outras criaturas vejam o interior), mas nada mais pode atravessá-la, mesmo por meios de teletransporte ou viagem planar. A gema não pode ser partida ou quebrada enquanto a magia estiver efetiva.

39–40 – Uma escuridão mágica envolve um herói e se espalha em um raio de 15 metros.

43–44 - Pelo próximo minuto, você pode se teletransportar até 6 metros, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.

45–46 - Nenhum dos heróis ou criaturas não conseguirá realizar magias de 2º e 3º níveis por 2 turnos.

47–48 - Um pesadelo, controlado pelo Mestre, aparece em um espaço a 1,5 metros de você e desaparece 1 minuto depois.

49–50 – Todos que puderem ser vistos devem ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficarão enfeitiçados por você pela duração. Enquanto os alvos estiverem enfeitiçados dessa forma, uma mascara acinzentada aparecerá em seus rostos .

Os enfeitiçados guardarão suas armas e utilizarão apenas de seus punhos para combaterem entre si não diferenciando aliados de inimigos.

Esta magia tem duração de 3 turnos.

51–52 – Um esqueleto de armadura é invocado em seu auxilio – A criatura deve permanecer durante 2 turnos com você.

ESQUELETO

Morto-vivo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 13 (restos de armadura)

Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)

Deslocamento 9 m

FOR - 10 (+0) DES - 14 (+2) CON - 15 (+2) INT - 6 (–2) SAB - 8 (–1) CAR - 5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano concussão, Imunidade a Dano veneno, Imunidade a Condição envenenado, exausto.

Sentidos - visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas - compreende todos os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar

Nível de Desafio 1/4

AÇÕES

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Arco Curto. Ataque à Distância com Arma: +4 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

53–54 – Uma incontrolável vontade de beber toma conta de você e de seus companheiros, caso cheguem a alguma cidade, o primeiro local a ser visitado será a taverna.

55–56 – Todos os heróis que possuírem proficiência em furtividade se tornam fosforescente, qualquer tentativa de ser furtivo falhará – Duração de 4 turnos.

59–60 – Todos que estiverem em um raio de 10 metros do Arauto recuperam 2 espaços de magia de menor nível caso não possuam espaços de magia estes recuperam 1d4 de PV.

61–62 - Pelo próximo minuto, todos seus companheiros incluindo você devem gritar quando forem falar.

63–64 - Você conjura levitar em uma criatura aleatória, ao final da rodada a criatura cairá de uma altura equivalente a 3 metros.

65–66 - Até três criaturas, à sua escolha, em uma área de até 9 metros de você, sofrem 1d10 de dano necrótico.

67–68 – Você ou um dos heróis fica com medo da criatura mais próxima até o fim do seu próximo turno.

69–70 - Cada criatura a 9 metros de você fica invisível pelo próximo minuto. A invisibilidade termina em uma criatura quando ela ataca ou conjura uma magia.

71–72 - Você ganha resistência a todos os danos pelo próximo minuto.

73–74 - Uma criatura aleatória, a até 9 metros de você, fica imobilizada por 3 turnos.

75–76 - Qualquer criatura que terminar seu turno a 1,5 metro de você sofrerá 1d4 até o fim do próximo turno.

77–78 - Você conjura metamorfose em você e em um herói. Se falhar no teste de resistência, você e o herói se tornam uma ovelha pela duração da magia. Teste de CONS CD – 15.

79–80 - Até o final do seu próximo turno, você terá resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante causado por ataques com armas.

81–82 - Você pode realizar uma ação adicional imediatamente.

83–84 - Cada criatura a até 9 metros de você, sofre 1d10 de dano necrótico. Você recupera uma quantidade de pontos de vida igual à soma do dano necrótico causado.

85–86 - Você conjura:

Regeneração - Você toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera 4d8 + 15 pontos de vida.

87–88 - Você conjura:

RISO HISTÉRICO DE TASHA - Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, acha tudo hilarantemente engraçado e cai na gargalhada, se essa magia afeta-la. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou cairá no chão, ficando incapacitado e incapaz de se levantar pela duração. Uma criatura com valor de Inteligência 4 ou inferior não é afetada.

Ao final de cada um dos turnos dela e, toda vez que sofrer dano, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. O alvo terá vantagem no teste de resistência se ele tiver sofrido dano. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

89–90 - Você fica invisível pelo próximo minuto. Durante esse período, outras criaturas não podem ouvi-lo. A invisibilidade termina quando você atacar ou conjurar uma magia.

91–92 - Se você ou qualquer um considerado aliado morrer ou ficar com 0 PV no período de um combate, a magia será executada trazendo de volta à vida através da magia reencarnação.

REENCARNAÇÃO

5° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: imediato

Duração: Instantânea

Você toca um humanóide morto ou um pedaço de um humanóide morto. Considerando que a criatura não esteja morta a mais de 10 dias, a magia forma um novo corpo adulto para ele e então, chama a alma para entrar no corpo. Se a alma do alvo não estiver livre ou deseje fazê-lo, a magia falha.

A magia forma um novo corpo para que a criatura habite o que, provavelmente, fará com que a raça da criatura mude. O Mestre rola um d100 e consulta a tabela seguinte para determinar qual forma a criatura terá quando voltar à vida, ou o Mestre pode escolher uma forma.

d100	Raça
01–04	Draconato
05–13	Anão, colina
14–21	Anão, montanha
22–25	Elfo, negro
26–34	Elfo, alto
35–42	Elfo, floresta
43–46	Gnomo, floresta
47–52	Gnomo, rochas
53–56	Meio-elfo
57–60	Meio-orc
61–68	Halfling, pés leves
69–76	Halfling, robusto
77–96	Humano
97–00	Tiefling

93–94 – Você ou um herói será transformado em um Fantasma por um período de 4 turnos:

FANTASMA

Aspecto Horripilante. Cada criatura não morta-viva a até 18 metros do fantasma que puder vê-la, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, o alvo também envelhece 1d4 x 10 anos. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Se o alvo for bem sucedido no teste, ou o se o efeito terminar nele, ele fica imune ao Aspecto Horripilante do fantasma pelas próximas 24 horas. O efeito de envelhecimento pode ser revertido pela magia *restauração maior*, mas apenas nas primeiras 24 horas do ocorrido.

Possessão (Recarrega 6). Um humanoide que o fantasma possa ver a até 1,5 metro dele, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma CD 13 ou será possuído pelo fantasma; o fantasma então, desaparece, e o alvo é incapacitado e perde controle sobre seu corpo. O fantasma agora controla o corpo, mas não priva o alvo de sua consciência. O fantasma não pode ser alvo de qualquer ataque, magia ou outro efeito, exceto um que expulse mortos-vivos, e ele mantém sua tendência, Inteligência, Sabedoria, Carisma e imunidade a ser amedrontado e enfeitiçado. No mais, usa as estatísticas do alvo possuído, mas não ganha acesso aos conhecimentos, características de classe ou proficiências do alvo.

A possessão dura até o corpo cair a 0 pontos de vida, o fantasma terminá-la com uma ação bônus ou ele ser expulso ou forçado a sair por um efeito como da magia *dissipar o bem e mal*. Quando a possessão acabar, o fantasma reaparecerá num espaço desocupado a 1,5 metro do corpo. O alvo é

imune a Possessão do fantasma pelas próximas 24 horas após ser bem sucedido no teste de resistência ou após a possessão acabar.

Morto-vivo Médio, qualquer tendência

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 45 (10d8)

Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR 7 (–2) DES 13 (+1)

CON 10 (+0) INT 10 (+0)

SAB 12 (+1) CAR 17 (+3)

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não-mágica Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas todos os idiomas que conhecia em vida

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Movimento Incorpóreo. O fantasma pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10 de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Visão Etérea. O fantasma pode ver a até 18 metros no Plano Etéreo quando está no Plano Material, e vice-versa.

AÇÕES

Toque Degradante. Ataque Corpo-a-Corpo com Magia: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (4d6 + 3) de dano necrótico.

Forma Etérea. O fantasma pode acessar o Plano Etéreo do Plano Material, ou vice-versa. Ele é invisível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea, e vice-versa, além de não poder afetar ou ser afetado por nada no outro plano.

OBS: Caso o herói morra nesta forma ele retornará a sua forma original.

95–96 - Você e todas as criaturas a até 9 metros, perdem todas as vulnerabilidades pelos próximos 3 turnos.

97–98 – Todos que não passarem em um CD 15 deixaram suas armas caírem no chão, somente após o 2 turno estas armas poderão ser pegadas, caso alguma criatura ou herói tente pegar a arma antes do período acabar esta deverá passar por um teste CD 20, qualquer dado abaixo causará um dano de 3d12 e ficará incapacitado por 4 turnos.

99–00 - 3 criaturas aleatórias ou 3 Heróis perdem TODOS os seus pontos de magia/feitiçaria (ou qualquer outro ponto que seja utilizado para lançar habilidades, magias, feitiços e afins) para que você recupere todos os pontos de feitiçaria gastos. (Obs.: Todos os heróis e criaturas que possuírem magias e que estiverem em combate devem entrar nestes dados).