

DESCONTROLE MÁGICO

Auras mágicas e outros conjuradores próximos a você podem ocasionar momentos de descontrole mágico. Imediatamente após você conjurar uma magia de 1º nível ou superior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela **DESCONTROLE MÁGICO** para criar um efeito mágico aleatório, podendo ocorrer uma vez por turno. O descontrole mágico não se dá pela falta de experiência ou por conter (supostamente ou não) quantidade imensa de magia, pode acontecer por mero acaso, uma brincadeira de mal gosto por parte de sua ou qualquer outra divindade, locais com alta concentração de magia trazem esses picos de descontrole a tona com frequência.

“Algumas coisas acontecem por necessidade, desastres são frequentes nas mãos dos incapazes, outras coisa ocorrem por mera infelicidade ou alegria de alguma divindade desocupada! - Shanmet – Dead Doctor”

TABELA – DESCONTROLE MAGICO - D100

01–02 – O Herói ou criatura próximo a você ficará petrificado por uma rodada – Tornando-o imune a qualquer tipo de ataque.

03–04 – Sua visão fica ofuscada, você não saberá diferenciar um inimigo de um amigo – Este efeito só terá fim, quando você atacar ou for atacado em 2 rodadas.

05–06 - 2 criaturas (ou heróis ou monstros) a 9 metros de você recuperam seus totais pontos de vida.

07–08 - Você conjura um zumbi de uma criatura morta naquele local – Caso não tenham ocorrido mortes no local por um longo período ou até o momento o efeito será aguardado.

Ex: Passando por um antigo cemitério Orc, automaticamente um Zumbi Orc será trazido – cabe ao mestre decidir se a criatura obedecerá ou não ao herói – 1d4.

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 – Você conjura:

RAJADA PRISMÁTICA

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cone de 18 metros)

Duração: Instantânea

Oito raios de luz multicoloridos lampejam da sua mão. Cada raio é uma cor diferente e tem poderes e propósitos diferentes. Cada criatura em um cone de 18 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Para cada alvo, role um d8 para determinar qual cor de raio afetou ele.

1. *Vermelho.* O alvo sofre 10d6 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

2. *Laranja.* O alvo sofre 10d6 de dano de ácido se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

3. *Amarelo*. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.
4. *Verde*. O alvo sofre 10d6 de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.
5. *Azul*. O alvo sofre 10d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.
6. *Anil*. Se falhar na resistência, o alvo ficará impedido. Ele deve então, fazer um teste de resistência de Constituição ao final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso três vezes, a magia termina. Se falhar na resistência três vezes, ela se torna pedra e é afetada pela condição petrificado. Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.
7. *Violeta*. Se falhar na resistência, o alvo ficará cego. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no início do seu próximo turno. Um sucesso na resistência acaba com a cegueira. Se falhar na resistência, a criatura é transportada para outro plano de existência, escolhido pelo Mestre, e não estará mais cego. (Tipicamente, uma criatura que esteja em um plano que não seja o seu plano natal é banida para lá, enquanto que outras criaturas geralmente são enviadas para os Planos Astral ou Etéreo.)
8. *Especial*. O alvo é atingido por dois raios. Role mais duas vezes e jogue novamente qualquer 8.

13–14 - Você conjura cegueira em um herói ou criatura a 9 metros de você.

15–16 – Como ação bônus você recupera 5 pontos de vida de heróis, como consequência quem possuir a maior quantidade de pontos de vida no turno perderá 10 PV.

17–18 – Seu corpo se torna turvo, mudando e oscilando para todos que puderem ver você. Qualquer criatura terá desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Este efeito se finaliza ao receber um ataque ou iniciar um ataque.

19–20 – O tempo se torna chuvoso.

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

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

Sem descanso longo;

Feridos gravemente;

Com espaços de magia incompletos;

Sofrendo de alguma enfermidade ou efeito negativo.

Recuperam-se e ficam estáveis.

(Ex: Shanmet foi curado de um envenenamento)

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 todas as magias lançadas receberão o dobro do efeito.

29–30 – O primeiro herói e a primeira criatura a atacar darão o dano total caso seja um ataque físico.

31–32 - Você é transportado para a taberna ou bordel mais próximo até o fim do seu próximo turno, após esse tempo, você volta para o espaço que estava anteriormente ou para o espaço desocupado mais próximo, se o espaço estiver ocupado.

33–34 – A próxima magia lançada pode ser jogada como ação bônus caso passe em um teste de INT CD - 15.

35–36 – Você tem visões distorcidas de seus amigos, TR de INT ou SAB CD – 10 para não confundi-los com inimigos.

37–38 – Você adquire reflexos extraordinários, todos os ataques voltados a você são feitos em desvantagem.

39–40 – Itens componentes carregados por qualquer um serão destruídos, caso não possua itens componentes serão consumidos espaços de magias, caso não possua espaços de magias peças de ouro serão destruídas (10 PO) e caso não possua nenhum item citado 15 PV serão perdidos.

43–44 - No próximo turno, você pode teletransportar qualquer criatura, herói ou item para um lugar a sua escolha e caso deseje que este retorne deve ser informado ao mestre no próximo turno ou este ficará no local informado.

45–46 - Você e nenhum aliado conseguirão realizar magias de quaisquer níveis por 2 turnos.

47–48 - Um pesadelo, controlado pelo Mestre, aparece em um espaço a 1,5 metro de você, todas que estirem próximos a você ou no caminho do pesadelo deverão fazer um CD 10+MOD FOR. para não caírem , ele desaparece em sequência depois.

49–50 – Ao tentar falar um enxame de vespas sairá de sua boca atacando qualquer criatura a 3 metros de você.

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, caso cheguem em alguma cidade, o primeiro local a visitar será a taverna.

55–56 – Você se torna fosforescente, qualquer tentativa de ser furtivo falhará – Duração de 2 turnos.

59–60 - Você recupera o seu espaço de magia de menor nível.

61–62 - Ao final de seu turno uma torrente de água atravessa o campo encharcando todos, o campo deve sofrer alterações de acordo com os efeitos da torrente. Ex: Campo de terra deve se tornar lamacento e de difícil locomoção.

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

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

67–68 - Você 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 de até o fim do próximo turno.

77–78 - Você conjura metamorfose em você ou em um herói. Se falhar no teste de resistência, você se torna 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 a 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 hilariantemente 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 for garantido por ele ter 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 morrer no próximo minuto, você volta imediatamente a vida através da magia reencarnação.

93–94 - Seu tamanho aumenta em uma categoria pelo próximo minuto.

95–96 - Você e todas as criaturas a até 9 metros, ganham vulnerabilidade a dano perfurante pelo próximo minuto.

97–98 - Você é envolto por uma suave, música etérea pelo próximo minuto.

99–00 - 2 criaturas aleatórias ou 2 Heróis perdem todos os seus pontos de magia/feitiçaria 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).