

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

BONUS DE PROFICIÊNCIA

INSPIRAÇÃO

FORÇA

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA
- ☐ ATLETISMO

DESTREZA

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA
- ☐ ACROBACIA
- ☐ FURTIVIDADE
- ☐ PRESTIDIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA
- ☐ ARCANISMO
- ☐ HISTÓRIA
- ☐ INVESTIGAÇÃO
- ☐ NATUREZA
- ☐ RELIGIÃO

SABEDORIA

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA
- ☐ ADESTRAR ANIMAIS
- ☐ INTUIÇÃO
- ☐ MEDICINA
- ☐ PERCEPÇÃO
- ☐ SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

- ☐ TESTE DE RESISTÊNCIA
- ☐ ATUAÇÃO
- ☐ ENGANAÇÃO
- ☐ INTIMIDAÇÃO
- ☐ PERSUAÇÃO

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

MUNIÇÃO

ATAQUES & MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PP

EQUIPAMENTO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

BASE

NÍVEL

- CONJURAÇÃO ☐ 1
- ORIGEM DE FEITIÇARIA ☐ 1
- FONTE DE MAGIA ☐ 2
- METAMÁGICA ☐ 3
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 4
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 8
- METAMÁGICA + ☐ 10
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 12
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 16
- METAMÁGICA ++ ☐ 17
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 19
- INCREMENTO NA HABILIDADE ☐ 20

LINHAGEM DRACÔNICA

- ANCESTRAL DRACÔNICO ☐ 1
- RESILIÊNCIA DRACÔNICA ☐ 1
- AFINIDADE ELEMENTAL ☐ 6
- ASAS DE DRAGÃO ☐ 14
- PRESENÇA DRACÔNICA ☐ 18

MAGIA SELVAGEM

- SURTO DE MAGIA SELVAGEM ☐ 1
- MARÉS DE CAOS ☐ 1
- DOBRAR A SORTE ☐ 6
- CAOS CONTROLADO ☐ 14
- BOMBARDEIO DE MAGIA ☐ 18

***FEITIÇARIA DA TEMPESTADE**

- *ORADOR DO VENTO ☐ 1
- *MAGIA TEMPESTUOSA ☐ 1
- *CORÇÃO DA TEMPESTADE ☐ 6
- *GUIA DA TEMPESTADE ☐ 6
- *FÚRIA DA TEMPESTADE ☐ 14
- *ESPÍRITO DO VENTO ☐ 18

PONTOS DE FEITIÇARIA

ATUAL / MÁXIMO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

FEITICEIRO - REFERÊNCIAS

INCREMENTO NA HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

RESTAURAÇÃO MÍSTICA

No 20º nível, você recupera 4 pontos de feitiçaria gastos sempre que você terminar um descanso curto.

*ORADOR DO VENTO [*FEITIÇARIA DA TEMPESTADE]

A magia arcana que você comanda está imbuída com ar elemental. Você pode falar, ler e escrever Primordial. [Conhecer esta linguagem permite que você entenda e seja entendido por aqueles que falam o dialeto Aquan, Auran, Ignan e Terran.]

* INCLUSO NO SUPLEMENTO "COSTA DA ESPADA - GUIA DO AVENTUREIRO"

CARACTERÍSTICAS BASE

CONJURAÇÃO

Um evento do seu passado ou na vida de um parente ou ancestral, deixou uma marca indelével em você, infundindo você com magia arcana. A fonte desse poder, independente da sua origem, flui em suas magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticheiro.

TRUQUES

Você conhece quatro truques, à sua escolha, da lista de magias de feiticheiro. Você aprende truques de feiticheiro adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela "O Feiticheiro".

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela "O Feiticheiro" mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo. Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível mãos flamejantes e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar mãos flamejantes usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de feiticheiro. A coluna Magias Conhecidas na tabela "O Feiticheiro" mostra quando você aprende mais magias de feiticheiro, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de feiticheiro que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de feiticheiro, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade de conjuração para suas magias de feiticheiro, já que o poder da sua magia depende da sua capacidade de projetar sua vontade no mundo. Use seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de feiticheiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de feiticheiro.

ORIGEM DE FEITIÇARIA

Escolha uma origem de feitiçaria, que descreve a fonte do seu poder mágico inato: Linhagem Dracônica ou Magia Selvagem, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe confere características quando você a escolhe, no 1º nível e novamente no 6º, 14º e 18º nível.

FONTE DE MAGIA

No 2º nível, você alcança uma profunda fonte de magia dentro de você. Essa fonte é representada pelos pontos de feitiçaria, que permitem que você crie uma variedade de efeitos mágicos.

PONTOS DE FEITIÇARIA

Você tem 2 pontos de feitiçaria e ganha mais a medida que alcança níveis elevados, como mostrado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela "O Feiticheiro". Você nunca poderá ter mais pontos de feitiçaria que os mostrados na tabela para o seu nível. Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos quando termina um descanso longo.

CONJURAÇÃO FLEXÍVEL

Você pode usar seus pontos de feitiçaria para ganhar novos espaços de magia ou sacrificar espaços de magia para ganhar pontos de feitiçaria adicionais. Você aprende novas formas de usar seus pontos de feitiçaria quando alcança níveis elevados. Os espaços de magia criados desaparecem ao final de um descanso longo.

Criando Espaços de Magia. Você pode transformar pontos de feitiçaria disponíveis em um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo para criar um espaço de magia de determinado nível. Você não pode criar espaços de magia acima do 5º nível.

CRIANDO ESPAÇOS DE MAGIA	
NÍVEL DO ESPAÇO	CUSTO EM PONTOS DE FEITIÇARIA
1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

Convertendo um Espaço de Magia em Pontos de Feitiçaria. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode gastar um espaço de magia disponível e ganhar uma quantidade de pontos de feitiçaria igual ao nível do espaço.

METAMÁGICA

No 3º nível, você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10º e 17º nível. Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

MAGIA CUIDADOSA

Quando você conjurar uma magia que obriga outras criaturas a realizarem um teste de resistência, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para tanto, você gasta 1 ponto de feitiçaria e escolhe um número dessas criaturas até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida passa automaticamente no teste de resistência contra a magia.

MAGIA DISTANTE

Quando você conjurar uma magia que tenha distância de 1,5 metro ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance da magia. Quando você conjura uma magia com alcance de toque, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para mudar o alcance da magia para 9 metros.

MAGIA POTENCIALIZADA

Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente um número de dados de dano, até seu modificador de Carisma (mínimo de um). Você deve usar a nova rolagem. Você pode usar Magia Potencializada mesmo que você já tenha usado uma opção diferente de Metamágica durante a conjuração da magia.

MAGIA ESTENDIDA

Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar sua duração, até uma duração máxima de 24 horas.

MAGIA AUMENTADA

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a realizar um teste de resistência contra o seu efeito, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem a um alvo da magia no primeiro teste de resistência feito contra ela.

MAGIA ACCELERADA

Quando você conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para mudar o tempo de conjuração para 1 ação bônus para essa magia.

MAGIA SUTIL

Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

MAGIA DUPLICADA

Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possa alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (1 ponto de feitiçaria se a magia for um truque).

LINHAGEM DRACÔNICA

ANCESTRAL DRACÔNICO

No 1º nível, você escolhe um tipo de dragão como seu ancestral. O tipo de dano associado a cada dragão será usado por características que você ganhará posteriormente.

ANCESTRAL DRACÔNICO

Dragão	Tipo de Dano
Negro	Ácido
Azul	Elétrico
Latão	Fogo
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Dourado	Fogo
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo
Prata	Frio
Branco	Frio

Você pode falar, ler e escrever em Dracônico. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com dragões, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.

RESILIÊNCIA DRACÔNICA

A medida que a magia flui pelo seu corpo, ela faz com que os traços físicos do seu ancestral dracônico surjam. No 1º nível, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e aumenta em mais 1 sempre que você ganhar um nível na classe. Além disso, partes da sua pele são cobertas com minúsculas escamas lustrosas de dragão. Quando você não estiver utilizando armadura, sua CA será igual a 13 + seu modificador de Destreza.

AFINIDADE ELEMENTAL

A partir do 6º nível, quando você conjurar uma magia que cause dano do tipo associado ao seu ancestral dracônico, adicione seu modificador de Carisma ao dano. Ao mesmo tempo, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora. O bônus de dano se aplica a uma única rolagem de dano da magia, não a diversas rolagens.

ASAS DE DRAGÃO

No 14º nível, você adquire a habilidade de brotar um par de asas de dragão das suas costas, ganhando deslocamento de voo igual ao seu deslocamento atual. Você pode criar essas asas com uma ação bônus, no seu turno. Elas duram até que você as dissipe, com uma ação bônus no seu turno. Você não pode manifestar suas asas quando estiver vestindo uma armadura, a não ser que a armadura seja feita para acomodá-las, e roupas que não forem feitas para se acomodar às suas asas devem ser destruídas quando você manifestá-las.

PRESENÇA DRACÔNICA

A partir do 18º nível, você pode canalizar a assustadora presença do seu ancestral dracônico, fazendo com que aqueles que o rodeiam fiquem impressionados ou amedrontados. Com uma ação, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria para recorrer a esse poder e exalar uma aura de admiração ou medo (à sua escolha) a uma distância de 18 metros. Por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como se você tivesse conjurado uma magia de concentração), cada criatura hostil que começar seu turno nessa aura, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada (se você escolheu admiração) ou amedrontada (se você escolheu medo) até a aura terminar. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência ficará imune a sua aura por 24 horas.

MAGIA SELVAGEM

SURTO DE MAGIA SELVAGEM

A partir do momento que você escolhe essa origem, no 1º nível, sua conjuração pode liberar surtos de magia selvagem. Imediatamente após você conjurar uma magia de feiticheiro de 1º nível ou superior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela Surto de Magia Selvagem para criar um efeito mágico aleatório. Um surto só pode ocorrer uma vez por turno. Se o efeito de um surto for uma magia, ela é muito selvagem para ser afetada por Metamágica. Se ela normalmente exige concentração, nesse caso não será necessário; a magia permanece por sua duração total.

MARÉS DE CAOS

A partir do 1º nível, você pode manipular as forças do acaso e do caos para ganhar vantagem em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Quando o fizer, você deve finalizar um descanso longo antes de poder usar essa característica novamente. A qualquer momento, depois de recuperar o uso dessa característica, o Mestre pode rolar na tabela Surto de Magia Selvagem, imediatamente após você conjurar uma magia de feiticheiro de 1º nível ou superior. Após isso, você recupera o uso dessa característica.

DOBRAR A SORTE

A partir do 6º nível, você adquire a habilidade de mudar o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você possa ver realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de feitiçaria para rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou uma penalidade (à sua escolha) na jogada da criatura. Você pode fazer isso depois da criatura fazer a jogada, mas antes do efeito ocorrer.

CAOS CONTROLADO

No 14º nível, você ganha um controle modico sobre seus surtos de magia selvagem. Sempre que você rolar a tabela Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e usar qualquer resultado.

BOMBARDEIO DE MAGIA

A partir do 18º nível, a energia nociva das suas magias se intensifica. Quando você rolar o dano de uma magia e rolar o maior dano possível em qualquer dado, escolha um desses dados, role ele novamente e adicione o valor rolado ao dano. Você pode usar essa característica apenas uma vez por rodada.

*FEITIÇARIA DA TEMPESTADE

*MAGIA TEMPESTUOSA

A partir do 1º nível você pode usar uma ação bônus em seu turno para fazer com que redemoinhos de ar surjam brevemente em volta de você, imediatamente antes ou depois que você lançar uma magia de 1º nível ou maior. Ao fazer isso, é permitido que você voe até 3 metros sem provocar ataques de oportunidade.

*CORÇÃO DA TEMPESTADE

No 6º nível você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Em soma, toda vez que você começar a conjurar uma magia de nível 1 ou maior que cause dano elétrico ou trovejante, a magia da tempestade irrompe de você. Esta erupção faz com que criaturas à sua escolha e que você possa ver a até 3 metros de você recebam dano elétrico ou trovejante (à sua escolha cada vez que a habilidade for ativada) igual a metade do seu nível de feiticheiro.

*GUIA DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha a habilidade de subitamente controlar o clima a sua volta. Se estiver chovendo, você pode usar uma ação para fazer com que a chuva pare de cair em um raio esférico de 6 metros, centrado em você. Você pode encerrar esse efeito com uma ação bônus. Se for uma ventania, você pode usar sua ação bônus em cada rodada para escolher em qual direção o vento irá soprar em um raio esférico de 30 metros centrado em você. O vento sopra naquela direção até o final de seu próximo turno. Esta habilidade não altera a velocidade do vento.

*FÚRIA DA TEMPESTADE

A partir do 14º nível, quando você é acertado por um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para causar dano elétrico no atacante. O dano é igual ao seu nível de feiticheiro. O atacante também deve fazer um TR de Força contra a CD de resistência de sua magia de feiticheiro. Se falhar o atacante é empurrado em uma linha direta de 6 metros para longe de você.

*WIND SOUL

No 18º nível, você ganha imunidade a danos elétricos e trovejantes. Você também ganha um deslocamento mágico de voo de 18 metros. Como uma ação, você pode reduzir seu deslocamento de voo para 9 metros por 1 hora e escolher um número de criaturas a até 9 metros de você, na quantidade de 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas ganham deslocamento de voo mágico de 9 metros por 1 hora. Uma vez que você reduza deste modo a velocidade de voo, você não poderá fazer isso novamente até que tenha completado um descanso curto ou longo.



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

FACÇÃO

SÍMBOLO DA FACÇÃO

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS ADICIONAIS

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO

HABILIDADE DE
CONJURAÇÃO

CD DA MAGIA

**BONUS DE ATAQUE
DE MAGIA**

O

TRUQUES

- ○

NÍVEL DA
MAGIA

 ESPAÇOS TOTAIS

ESPACOS GASTOS

1

NOME DA MAGIA

- 00

2

- Alterar-se (transmutação)
- Aprimorar Habilidade (transmutação)
- Arrombar (transmutação)
- Aumentar/Reduzir (transmutação)
- Cegueira/Surdez (necromancia)
- Coroa da Loucura (encantamento)
- Despedaçar (evocação)
- Detectar Pensamentos (adivinhação)
- Escuridão (transmutação)
- Força Fantasmagórica (ilusão)
- Imobilizar Pessoa (encantamento)
- Invisibilidade (ilusão)
- Levitação (transmutação)

- 3

- 4

- 5

- ☐ Animar Objetos (transmutação)
- ☐ Círculo de Teletransporte (conjuração)
- ☐ Cone de Frio (evocação)
- ☐ Criação (ilusão)
- ☐ Dominar Pessoa (encantamento)
- ☐ Imobilizar Monstro (encantamento)
- ☐ Muralha de Pedra (evocação)
- ☐ Névoa Mortal (conjuração)
- ☐ Praga de Insetos (conjuração)
- ☐ Similaridade (ilusão)
- ☐ Telecinésia (transmutação)
- ☐

6

- C
-
- C

7

- C
-
- C

8

-

9

- ○

!

OUTRAS MAGIAS / ITENS MÁGICOS

- ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MAGIAS DE FEITICEIRO

TABELA

"SURTO DE MAGIA SELVAGEM"

d100

EFEITOS

01-02 => Role nessa tabela, no começo de cada um dos seus turnos pelo próximo minuto, ignorando esse resultado em rolagens subsequentes;

03-04 => Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível, se você tiver linha de visão;

05-06 => Um *Modron*, escolhido e controlado pelo Mestre, aparece em um espaço desocupado a 1,5 metro de você, depois desaparece após 1 minuto;

07-08 => Você conjura bola de fogo, como uma magia de 3° nível, centrada em você;

09-10 => Você conjura misseis mágicos como uma magia de 5° nível;

11-12 => Role um d10. Sua altura muda em um valor igual a 3 cm x o resultado da rolagem. Se o valor for ímpar, você reduz. Se for par, você cresce;

13-14 => Você conjura confusão, centrada em você;

15-16 => Pelo próximo minuto, você recupera 5 pontos de vida no começo de cada um dos seus turnos;

17-18 => Uma longa barba feita de penas cresce em você, ela dura até você espirrar, no momento que as penas explodirão para fora do seu rosto;

19-20 => Você conjura área escorregadia, centrada em você;

21-22 => Criaturas tem desvantagem em testes de resistência contra a próxima magia que você conjurar no próximo minuto, que possua um teste de resistência;

23-24 => Sua pele adquire um tom vibrante de azul. A magia remover maldição pode acabar com esse efeito;

25-26 => Um olho aparece na sua nuca no próximo minuto. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão;

27-28 => Pelo próximo minuto, todas as suas magias com tempo de conjuração de 1 ação podem ser conjuradas com 1 ação bônus;

29-30 => Você se teletransporte a até 18 metros para um local desocupado, à sua escolha, que você possa ver;

31-32 => Você é transportado para o Plano Astral 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 => Maximize o dano da próxima magia que causar dano que você conjurar no próximo minuto;

35-36 => Role um d10. Sua idade muda em um valor igual ao resultado da rolagem. Se o valor for ímpar, você fica mais jovem (mínimo 1 ano). Se for par, você fica mais velho;

37-38 => 1d6 *flumphs*, controlados pelo Mestre, aparecem em espaços desocupados a até 18 metros de você e estarão com medo de você. Eles desaparecem após 1 minuto;

39-40 => Você recupera 2d10 pontos de vida;

41-42 => Você se transforma numa planta num vaso até o início do seu próximo turno. Enquanto for uma planta, você estará incapacitado e terá vulnerabilidade a todos os danos. Se você cair a 0 pontos de vida, seu vaso quebra e sua forma é revertida;

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

45-46 => Você conjura levitação em si mesmo;

d100

EFEITOS

47-48 => Um unicórnio, controlado pelo Mestre, aparece em um espaço a 1,5 metro de você e desaparece 1 minuto depois;

49-50 => Você não consegue falar pelo próximo minuto. Sempre que você tentar, bolhas rosas sairão da sua boca;

51-52 => Um escudo espectral flutua próximo a você pelo próximo minuto, concedendo +2 de bônus na sua CA e imunidade a misseis mágicos;

53-54 => Você é imune a intoxicação por álcool pelos próximos 5d6 dias;

55-56 => Seu cabelo cai, mas volta a crescer dentro de 24 horas;

57-58 => Pelo próximo minuto, qualquer objeto inflamável que você tocar, que não esteja sendo segurado ou carregado por outra criatura, entra em combustão;

59-60 => Você recupera o seu espaço de magia de menor nível;

61-62 => Pelo próximo minuto, você deve gritar quando for falar;

63-64 => Você conjura névoa obscurcente, centrada em você;

65-66 => Até três criaturas, à sua escolha, a até 9 metros de você, sofrem 4d10 de dano elétrico;

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 envenenada por 1d4 horas;

75-76 => Você brilha com luz plena num raio de 9 metros pelo próximo minuto. Qualquer criatura que terminar seu turno a 1,5 metro de você, ficará cega até o fim do próximo turno;

77-78 => Você conjura metamorfose em você. Se você falhar no teste de resistência, você se torna uma ovelha pela duração da magia;

79-80 => Borboletas e pétalas de flores ilusórias flutuam no ar a até de 3 metros de você pelo próximo minuto;

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 reflexos;

87-88 => Você conjura voo numa criatura aleatória a até 18 metros;

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 => Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos.