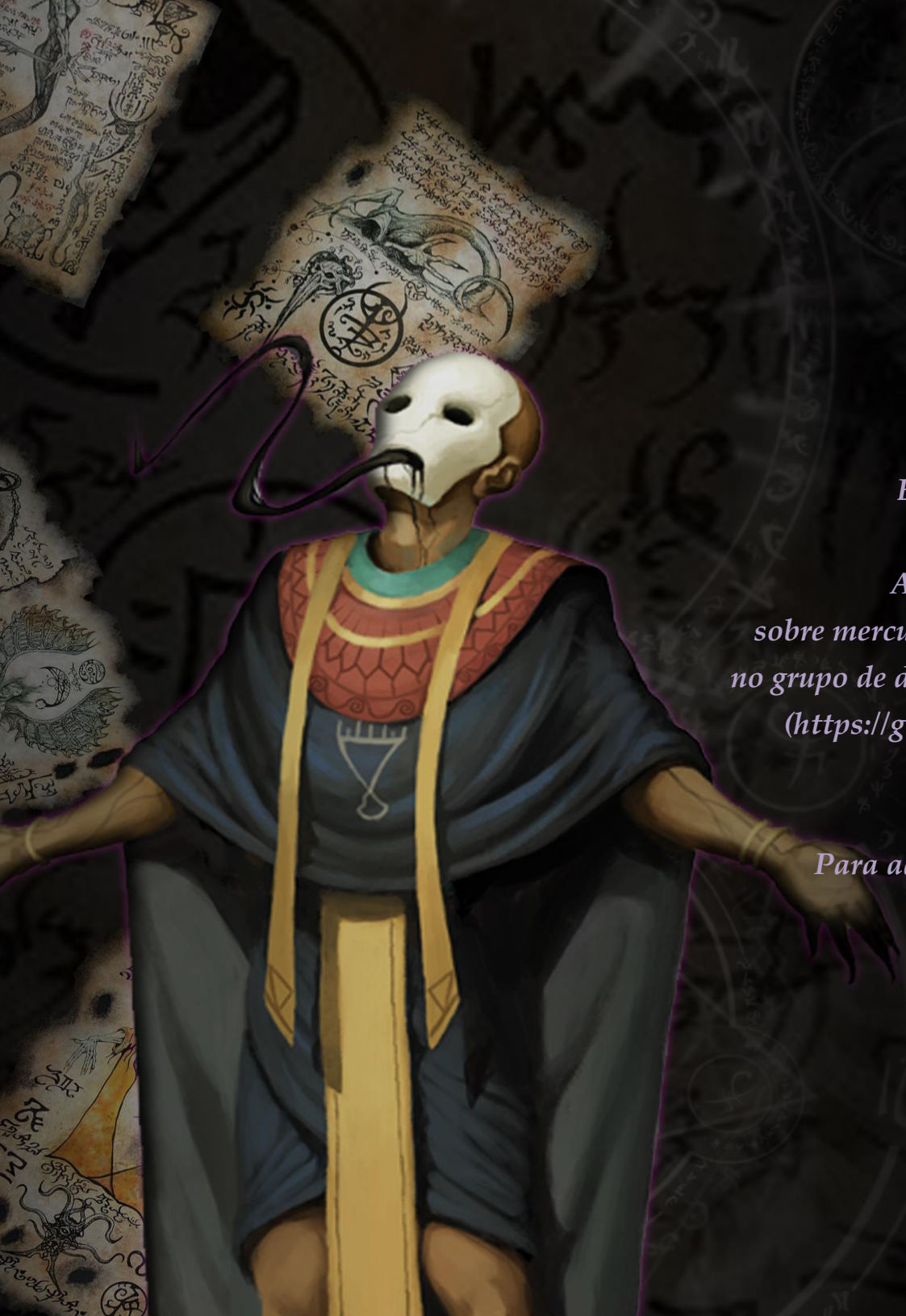
D&D

Role Playing Game
Old Dragon



Este é um trabalho feito de fã para fã!
Eu usei imagens protegidas por direitos autorais
E todo aquele blá-blá-blá. Você conhece o papo né!?

A inspiração para este material surgiu de um debate
sobre mercurial magic do DCC Rpg e magia selvagem do D&D
no grupo de discussões do RPG Old Dragon da Red Box editora.
(https://groups.google.com/forum/?hl=pt-PT#!forum/od_rpg)

Bom, eu tentei criar um item mágico interessante,
Para adicionar um elemento de caos e estranheza à magia
De jogos de fantasia, principalmente OD e D&D
E espero que todos curtam!

PEP
Rio de Janeiro, 15/01/2015

Os Manuscritos de Niburu

Os Manuscritos de Niburu são tomos volumosos que formam uma antologia de textos arcanos antiquíssimos, de origem desconhecida e autoria duvidosa. Alguns estudiosos atribuem a obra a um grupo de magos de um continente perdido, outros apostam em cultistas de entidades alienígenas e há quem sugira que o texto faça parte de um livro profano e de leitura enlouquecedora para mentes mortais.

Seja como for, o poder dos pergaminhos é lendário e por tanto, cobiçado por muitos conjuradores. Embora existam algumas cópias destes pergaminhos espalhadas pelo mundo, dificilmente alguém possui os 9 volumes que completam a coleção.

Cada volume possui segredos arcanos atrelados a um circulo de magia específico, o que possibilita aos conjuradores arcanos o domínio sobre estas magias. Entretanto, somente mentes brilhantes (Inteligência 25 ou maior) compreendem o texto com exatidão, sendo assim, os demais compreendem apenas parte de seus segredos, podendo ainda assim usufruir dos seus benefícios, mas com deturpações e até sequelas mentais incuráveis.

Benefícios do conhecimento: Ao final da leitura de um dos volumes dos Manuscritos de Niburu, o conjurador pode aplicar os seus segredos às magias conhecidas que sejam do circulo atrelado ao volume. As magias alteradas por tais conhecimentos passam a ser consideradas de um círculo imediatamente inferior, para fins de memorização e preparação, mas não dos efeitos em si.

Caso o volume seja referente ao primeiro círculo, a magia passa ser uma habilidade inata utilizável até 3 vezes por dia.

Perigos do conhecimento: A leitura de cada volume cobra um alto preço de mentes fracas ou despreparadas (Inteligência e Sabedoria inferiores a 25), de modo que ao final da leitura o conjurador precisa realizar uma Jogada de proteção de Sabedoria* para manter a saúde mental, pois teve contato com verdades enlouquecedoras que não deveriam ser revelados a meras mentes mortais.

Uma falha resulta na redução do valor de Carisma** do personagem em 1d4 e pode deixa-lo com doenças mentais graves caso tenha seu valor de carisma reduzido em 5 pontos ou mais por causa das leituras dos Manuscritos de Niburu ao longo de sua vida.

Lendo os 9 volumes: Se os Manuscritos forem lidos em sequencia e no prazo de 1 mês, o conjurador poderá escolher 1d4 magias de até 3º círculo para serem usadas 3 vezes por dia como habilidades naturais inatas, como acontece com as magias alteradas pelo Volume de 1º círculo, porém, sem deturpações mágicas (veja a seguir).

Deturpações mágicas: Embora os leitores aprendam formas de maximizar suas capacidades arcanas, as magias alteradas com os segredos dos Manuscritos de Niburu acabam sofrendo deturpações mágicas*** por causa da incapacidade da mente mortal em compreender totalmente as formulas arcanas bizarras. Por conta disso, quaisquer magias beneficiadas pelos Manuscritos de Niburu recebem uma deturpação mágica que será ativada sempre que a mesma for conjurada.

NOTAS DO AUTOR

* Em Old Dragon as jogadas de proteção não possuem uma classe de dificuldade variável, por tanto, em D&D 5 o mais indicado é que a dificuldade seja igual a 10 + círculo de magia relativo ao volume lido.

** A penalidade em Carisma ocorre por que pessoas insanas acabam se tornando antissociais e de difícil interação social, entretanto você pode reduzir Inteligência ou Sabedoria se preferir, mas lembre-se de que o personagem está obtendo conhecimentos e desvendando grandes mistérios, o que não deveria deixa-lo menos inteligente ou sensato.

*** Role 1d100 e consulte a tabela de deturpações mágicas para saber qual peculiaridade estranha adicionar à magia que sofreu a redução de círculo. Cada nova magia beneficiada recebe uma deturpação própria e embora algumas possam parecer severas demais, recomendamos o seu uso para aumentar a atmosfera de caos e estranheza sobre a magia do jogo, afinal a vontade dos dados é a representação máxima do caos, surpresa e do elemento bizarro no jogo.

Tabela de deturpações mágicas

01	Cegueira e surdez acometem o conjurador por 1d4 rodadas, nas quais terá visões alienígenas bizarras e ouvirá vozes blasfemas falando coisas enlouquecedoras.
02	O conjurador muda de sexo que dura 1d6 horas.
03	O Conjurador não conseguirá dormir na próxima noite por conta de pesadelos terríveis.
04	O Conjurador vomitará qualquer comida que venha a ingerir nas próximas 3d6 horas.
05	Os dedos ou braços do conjurador se transformam em tentáculos por 1d6 minutos.
06	Um terceiro olho surge na testa do conjurador e fica lacrimejando sangue por 1d10 minutos.
07	O conjurado começa a transpirar muito e exalar um odor hediondo por 1d4-1 horas.
08	O conjurador emite uma voz demoníaca enquanto luzes coloridas denunciam a origem da magia.
09	O Conjurador fica atordoado por 1d4 rodadas, nas quais ficará completamente incapaz de compreender nenhum idioma que não seja infernal, celestial ou alienígena.
19	O alvo da magia se torna duas vezes maior e mais pesado.

10	Um amigo do personagem tem parte de sua alma roubada, devendo fazer uma JP de Sabedoria para evitar perder 1 ponto de Carisma. Um mesmo personagem morre caso sofra deste efeito 3 vezes.
11	O conjurador sofre uma perda de memória de referente aos acontecimentos de 4d6 horas atrás.
12	O conjurador cai em um sono profundo que dura 1d6 rodadas ou até sofrer algum ferimento.
13	Runas cabalísticas na testa do conjurador impossibilitam a conjuração de magias pelo período de 1d4 horas.
14	A magia precisa do triplo do tempo para ser conjurada corretamente.
15	A mente do personagem é dominada por uma entidade maligna por 1d10 minutos.
16	Uma explosão necrótica causa 3d4 de dano em todas as criaturas num raio de 1 metro por círculo da magia, inclusive o conjurador.
17	Uma brecha em outra dimensão é aberta deixando 30% de chance de alguma coisa perigosa, maligna e sanguinária atravessa-la.
18	Um azar sobrenatural acomete o conjurador. Durante as próximas 24 horas o mestre pode transformar 1d4 rolagens do conjurador em falhas críticas.
29	Durante o dia a magia falha.

20	Parte da energia vital do conjurador é drenada (1d4 de dano/círculo da magia).
21	Existe uma chance de falha na conjuração igual a 10% por círculo da magia.
22	Uma fumaça negra fedorenta surge em torno do conjurador no ato da conjuração.
23	Qualquer massa de água se transforma em sangue, numa taxa de 10 metros cúbicos por círculo da magia.
24	A magia só pode ser conjurada debaixo de água.
25	Uma entidade estranha atormenta o conjurador por 1 dia, impedindo-o de dormir, recuperar pontos de vida ou memorizar magias.
26	Uma aura mágica luminosa envolve o conjurador por 1d4 rodadas.
27	A vegetação num raio de 10 metros quadrados é consumida em chamas negras ou apodrece misteriosamente.
28	O Conjurador encolhe até a estatura de 10 cm de altura por 1d10 rodadas.
39	Uma chuva negra cai sobre a área por 1d4 minutos para cada circulo da magia.
40	A magia só pode ser conjurada em jejum.

30	Todas as sombras de criaturas num raio de 5 metros por circulo da magia tomam vida e atacam todas as criaturas vivas no local por 1d4 rodadas.
31	Uma magia aleatória de 1º circulo é conjurada ao mesmo tempo sem custo algum ao conjurador.
32	O conjurador reduz em 50% seu valor máximo de pontos de vida, mas recebe 50% de resistência a magia por 1d4 horas.
33	Chifres, garras ou escamas surgem pelo corpo do conjurador e desaparecem após 1d10 horas.
34	A magia só pode ser conjurada quando o conjurador não puder ser visto por ninguém.
35	Nenhuma magia funcionará durante 1d4 rodadas em uma área de 10 metros por circulo da magia.
36	A magia só pode ser conjurada após a ingestão de bebida alcóolica.
37	A magia não pode ser usada para prejudicar um tipo de criatura ou para conceder bônus ao conjurador.
38	Uma escuridão profunda invade uma área de 5 metros por circulo da magia e dura por 1d10 rodadas.
50	As mãos do conjurador ficam aderentes como cola por 1d4 minutos.
51	Durante a noite a magia falha.

41	Uma magia memorizada é substituída por uma magia divina aleatória de qualquer outra classe e circulo.
42	Os olhos do conjurador ficam vermelhos, sensíveis ao sol, mas concedem infravisão por 1d6 horas.
43	É preciso sacrificar uma vida para conjurar a magia. Um pequeno animal para magias de até 3º círculo, um animal médio para magias de até 6º círculo e uma pessoa ou criatura inteligente para magias de 7º circulo e maiores.
44	A magia só realiza seu efeito em 1d4 rodadas.
45	O conjurador começa a levitar para o alto, (1 metro por circulo da magia a cada rodada) acabando por cair após 1d4 rodadas.
46	O conjurador vira uma gosma amórfica por 1d6 rodadas.
47	A magia não funciona em mulheres.
48	Todos num raio de 2 metros por círculo da magia ficam paralisados por 1 rodada.
49	Moscas e insetos nojentos caminham pelo corpo do conjurador por toda a duração da magia.
61	A magia não funciona em cemitérios.
62	O conjurador envelhece 1d4 anos.
63	A pele do conjurador fica completamente verde e folhas no lugar de cabelos.
64	A pele do conjurador se torna venenosa por 1d4 horas.

52	A voz do conjurador se torna demoníaca por 1d10 horas.
53	O conjurador se transforma num cachorro pequeno, retornando ao normal após 1d10 minutos.
54	O conjurador consegue ler a mente das pessoas ao seu redor por 1d4 rodadas, mas fica completamente indefeso em meio a um transe.
55	A magia não pode ser resistida pelo alvo, mas também causa seus efeitos sobre o conjurador.
56	O conjurador vira uma nuvem de fumaça por 1d4 rodadas.
57	A magia não funciona em florestas.
58	O conjurador precisa estar nú para conjurar a magia.
59	Um jardim de rosas coloridas brota espontaneamente ao redor do conjurador.
60	A magia não funciona sobre a lua cheia.
77	A cabeça do conjurador se transforma em uma caveira flamejante por 1d6 rodadas.
78	Tatuagens sinistras envolvem os braços do conjurador.
79	O conjurador fica com a língua bifurcada como serpentes.
80	O conjurador se transforma em um orc por 1d4 horas.

65	O conjurador é acometido por flatulência durante 1d10 minutos.
66	O clima muda drasticamente por 1d10 rodadas.
67	Todos os animais num raio de 2 metros por circulo de magia acabam morrendo sugados pela magia.
68	Um fantasma surge e tenta matar o conjurador.
69	Os Itens mágicos do conjurador perdem seu poder por 1d10 minutos para cada circulo da magia.
70	Um 1 ponto de um atributo é cobrado por forças ocultas para permitir o funcionamento da magia.
71	Uma verruga imunda e pustulenta surge no corpo do conjurador.
72	Uma chuva de água benta cai durante 1d4 rodadas.
73	O conjurador passa a enxergar espíritos mortos por 1d10 horas e pode conversar com eles livremente.
74	Uma zona de anti-magia de 3 metros por circulo da magia perdura por 5 rodadas.
75	Todos as pessoas numa área de 10 metros começam a dançar sem parar, por 1 rodada por circulo da magia.
76	Mortos-vivos fogem do conjurador por 1d4 rodadas.
93	O solo congela ao redor do conjurador.
94	Uma magia desaparece permanentemente do grimórios do conjurador ou de sua lista de magias conhecidas.
95	Um demônio tenta barganhar a vida de um aliado do conjurador em troca de um desejo. O alvo pode evitar o inevitável apenas com um 20 no d20.
96	Role nesta tabela toda vez que conjurar a magia.

81	Em um raio de 2 metros por circulo da magia todos os objetos de metal enferrujam automaticamente.
82	Os mortos se levantam como zumbis num raio de 100 metros por circulo da magia.
83	Um tremor de terra abala uma área de 10 metros por 1 rodada para cada circulo da magia.
84	Um espírito zombeteiro ou chato seguirá e perturbará o conjurador por 1d4 horas.
85	Durante 1d10 rodadas a temperatura local sobe 5° célsius por circulo da magia.
86	Tentáculos negros surgem ao redor do conjurador e o impedem de se movimentar por 1d4 rodadas.
87	Uma cicatriz enorme surge espontaneamente no rosto do conjurador.
88	Um circulo de magia aleatório fica indisponível por 1d4 horas.
89	O conjurador se torna um sapo gigante por 1d4 rodadas.
90	Durante 1d10 rodadas a temperatura local desce 5° célsius por circulo da magia.
91	Um silêncio perpetua por 1 rodada por circulo da magia numa área de 5 metros.
92	Animais ficam hostis ao conjurador por 1d6 rodadas.
97	A magia só funciona se o conjurador estiver dentro de um pentagrama de sal grosso.
98	O conjurador fica invisível por 1d6 horas por circulo da magia.
99	O azar atinge os aliados do conjurador. Durante 1d4 horas por circulo da magia o mestre pode transformar um sucesso de um aliado do conjurador em falha.
00	Role duas vezes e adicione as duas deturpações