

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

DARK SUN[®]

W O R L D

Um guia para
campanhas
ambientadas
sob o Sol
Negro

Livro de Regras

Tradução: Ary Machado

Diagramação:
Paulo César

Para mais material, visite
<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpperros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!
A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.
Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:
Dark Sun AD&D 2E - Caixa Básica (Livro de Regras) V 1.0



Livro de Regras

Índice

Capítulo Um: Valores da Habilidades	2
Capítulo Dois: Raças de Personagens Jogadores	3
Capítulo Três: Classes de Personagens Jogadores	19
Capítulo Quatro: Tendência	42
Capítulo Cinco: Perícias	44
Capítulo Seis: Dinheiro e Equipamento	49
Capítulo Sete: Magia.	56
Capítulo Oito: Experiência	63
Capítulo Nove: Combate	68
Capítulo Dez: Tesouros.	73
Capítulo Onze: Encontros.	77
Capítulo Doze: PdMs.	82
Capítulo Treze: Visão e Luz	84
Capítulo Quatorze: Tempo e Movimento	85
Capítulo Quinze: Novas Magias	90

Design de jogo: Troy Denning e Timothy B. Brown
Editado: William W. Connors e J. Robert King
Assistência Editorial: David Wise
Arte em preto e branco: Brom & Tom Baxa
Arte colorida: Brom
Design Gráfico e Produção: Dee Barnett & Paul Hanchette
Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth e Diesel
Tipografia: Tracey Zamagne
Agradecimentos especiais a James M. Ward e Mary Kirchoff.
Tradução PT-BR: Ary Machado
Diagramação PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge, CB1 3LB
United Kingdom

Capítulo 1: Valores das Habilidades

Cada personagem de Dark Sun tem os mesmos seis valores de habilidade usados no jogo AD&D: **Força**, **Destreza**, **Constituição**, **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**. No entanto, a forma como estes são determinados é bastante diferente.

Determinando Habilidades

Os seis valores de habilidade são determinados aleatoriamente rolando dados para obter uma pontuação de 5 a 20. Esses números são, em média, mais altos do que os de personagens em outros mundos de campanha. Há uma razão muito boa para isso: o mundo de Athas é brutal e implacável. É um mundo selvagem com desafios assustadores além de cada duna. Athas não é um mundo para os fracos ou simplórios — aqueles que não podem se adaptar, que não podem enfrentar todos os desafios com confiança em suas competências e habilidades simplesmente não sobreviverão. O mundo de Athas produziu raças de seres que são geralmente superiores — de maior força e resistência, capazes de maior intelecto e visão — para aqueles que habitam outros mundos de campanha.

Ao rolar valores de habilidade para personagens jogadores e não-jogadores, use estes métodos:

Habilidade para Personagem de Jogador

Jogue $4d4+4$ seis vezes, uma vez para cada valor de habilidade, em ordem. Os totais rolados são anotados conforme obtidos.

Habilidades para Personagens Não Jogadores

Jogue $5d4$ seis vezes, uma vez para cada valor de habilidade, em ordem. Os totais rolados são anotados conforme obtidos.

Métodos Opcionais

Os seguintes métodos opcionais também podem ser usados para geração de personagem jogador ou não jogador, se o Mestre assim escolher.

Método Opcional I: Jogue $5d4$ duas vezes para cada valor de habilidade, mantendo a maior das jogadas.

Método Opcional II: Role $5d4$ seis vezes e atribua as jogadas aos valores de habilidade conforme desejado.

Método Opcional III: Role $5d4$ doze vezes e atribua as seis melhores jogadas conforme desejado.

Método Opcional IV: Jogue $6d4$, descartando o dado mais baixo, seis vezes. Atribua os seis totais aos valores de habilidade conforme desejado.

Método Opcional V: Cada valor de habilidade começa com um valor de 10. O jogador então rola $10d4$. Esses dados podem ser adicionados às habilidades do personagem conforme desejado (com algumas restrições). Todos os pontos em um dado devem ser adicionados ao mesmo valor de habilidade e nenhum valor de habilidade pode exceder 20 pontos.

Os Valores das Habilidade

Os seis valores de habilidade governam a interação de um personagem do jogador com o mundo de Athas, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*, com estas exceções:

Inteligência: O conjunto de campanha DARK SUN assume o uso das regras de perícias com armas e comuns. Assim, o número de idiomas que um personagem do jogador pode falar é estritamente governado por perícias. Por causa disso, a coluna de **número de idiomas** na tabela de Inteligência no *Livro do Jogador* se traduz diretamente em pontos de perícia adicionais. Esses pontos adicionais não precisam ser usados para novos idiomas; eles podem ser usados para qualquer perícia que não seja uma arma.

Sabedoria: Templários, uma classe de personagem de jogador de sacerdotes burocráticos, recebem suas magias através de seu rei-feiticeiro. Se um templário cair em desgraça com seu rei-feiticeiro, todas as suas magias podem ser perdidas, incluindo aquelas concedidas por terem uma pontuação mais alta em Sabedoria.

Capítulo 2: Raças de Personagens Jogadores

Se você estiver familiarizado com RPGs de fantasia ou literatura, sem dúvida achará muitos dos conceitos de Dark Sun familiares. Mas Athas é um mundo onde a natureza essencial e fundamental das coisas foi distorcida por anos de magia descontrolada e ambientalmente abusiva — muitas das coisas que você acha familiar podem ser assim apenas no nome. As raças dos personagens dos jogadores não são exceção a isso, e os elfos, anões, meio-elfos e halflings de Dark Sun são adaptações bizarras daqueles encontrados em outros mundos de jogo AD&D.

Cada uma das oito raças de personagens do jogador (**anão, elfo, meio-elfo, meio gigante, halfling, humano, mul e thri-kreen**) é descrita em detalhes aqui, com regras específicas para usá-las na campanha. As notas dadas na interpretação de cada raça também são muito importantes, já que um personagem ganha pontos de experiência individuais adicionais quando jogado de acordo com essas descrições raciais. Dentro dessas diretrizes, os jogadores são encorajados a desenvolver seus próprios objetivos, atitudes e personalidades para seus personagens.

Valores Mínimos e Máximos das Habilidades

Para personagens de Dark Sun, use os requisitos de habilidade racial fornecidos aqui. Se os valores de habilidade de um personagem se encaixam em todos esses requisitos, o personagem pode escolher essa raça. Consulte esta tabela **antes** de fazer qualquer ajuste racial nos valores de habilidade.

Ajustes Raciais de Habilidade

Algumas raças são naturalmente mais fortes ou mais fracas ou mais ou menos ágeis do que outras. Essas e outras diferenças semelhantes são contabilizadas com modificadores em seus valores de habilidade gerados. Esses modificadores são aplicados exatamente como descrito no **Livro do Jogador**. Nenhum ajuste pode elevar uma pontuação acima de 24 ou reduzi-la abaixo de 3.

Tabela 2: Ajustes de Habilidades

Raça	Ajustes
Anão	+2 Constituição, +1 Força, -1 Destreza, -2 Carisma
Elfo	+2 Destreza, +1 Inteligência, -1 Sabedoria, -2 Constituição
Meio-elfo	+1 Destreza, -1 Constituição
Meio-gigante	+4 Força, +2 Constituição, -2 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma
Halfling	+2 Destreza, +2 Sabedoria, -1 Constituição, -1 Carisma, -2 Força
Mul	+2 Força, +1 Constituição, -1 Inteligência, -2 Carisma
Thri-kreen	+2 Destreza, +1 Sabedoria, -1 Inteligência, -2 Carisma

Requisitos Raciais de Habilidade

Habilidade	Anão	Elfo	Meio-Elfo	Meio-Gigante	Halfling	Mul	Thri-kreen
Força	10/20	5/20	5/20	17/20	3/18	10/20	8/20
Destreza	5/20	12/20	8/20	3/15	12/20	5/20	15/20
Constituição	14/20	8/20	5/20	15/20	5/20	8/20	5/20
Inteligência	5/20	8/20	5/20	3/15	5/20	5/20	5/20
Sabedoria	5/20	5/20	5/20	3/17	7/20	5/20	5/20
Carisma	5/20	5/20	5/20	3/17	5/20	5/20	5/17



Raças de Personagens Jogadores

Restrições de Classe e Limites de Nível

Assim como no jogo tradicional de AD&D, existem restrições às classes disponíveis para um personagem e ao nível para o qual ele pode avançar, com base em sua raça. Jogadores e mestres familiarizados com o jogo AD&D descobrirão que essas restrições são muito diferentes no cenário da campanha DARK SUN, no entanto, por causa da natureza incomum das raças semi-humanas.

Os humanos são sempre irrestritos no avanço de nível ou na seleção de classe. Recomenda-se que a regra opcional *Ultrapassando Limites de Nível* (apresentada no *Livro do Mestre*) seja usada ao jogar uma campanha DARK SUN.

Línguas

Athas é um mundo onde as raças inteligentes vêm de uma grande variedade de espécies — os humanos e semi-humanos são muito diferentes dos homens-insetos e homens-fera. Cada raça inteligente tem sua própria linguagem, às vezes até sua própria abordagem à linguagem e comunicação. Por exemplo, a linguagem thri-kreen é

uma combinação de cliques e gemidos que são muito naturais em suas bocas em pinça — os humanos acham muito difícil reproduzir esses sons, mas a tarefa não é impossível. As aventuras de DARK SUN não são tão amigáveis ao idioma quanto outros mundos de campanha de AD&D — os personagens tendem a depender mais de magia ou intérpretes para comunicação.

Como lembrete, a campanha DARK SUN assume que os jogadores e mestres estão fazendo uso do sistema de perícias opcional detalhado no jogo AD&D.

A Língua Comum

Existe uma linguagem padrão (conhecida simplesmente como comum ou a língua comum) que todos os humanos, anões, elfos, meio-elfos e muls falam. É importante notar que halflings e thri-kreens não falam comum. É altamente recomendado, no entanto, que os halflings e thri-kreens dos personagens dos jogadores usem um de seus pontos de perícia para obter a língua comum.

Tabela 3: Classe, Raça e Limites de Nível

Classe	Humano	Anão	Elfo	M-Elfo	M-Gigante	Halfling	Mul	Thri-kreen
Bardo	SL	-	-	SL	-	-	-	-
Clérigo	SL	12	15	16	12	12	10	12
Profanador	SL	-	16	SL	-	-	-	-
Druída	SL	-	-	14	-	12	12	16
Guerreiro	SL	16	14	SL	16	12	SL	16
Gladiador	SL	SL	10	SL	14	12	SL	15
Ilusionista	SL	-	12	16	-	16	-	-
Preservador	SL	-	15	12	-	-	-	-
Psiônico	SL	SL	SL	SL	SL	SL	SL	SL
Ranger	SL	-	16	14	8	16	-	12
Templário	SL	10	16	14	-	-	-	-
Ladrão	SL	12	12	12	-	16	12	-

SL: O personagem tem potencial de avanço ilimitado na classe dada.

Qualquer número: Um personagem do jogador pode avançar para o nível máximo possível em uma determinada classe.

O Livro do Jogador fornece regras para avançar os personagens dos jogadores até o 20º nível.

:- Um personagem jogador não pode pertencer à classe listada.

Raças de Personagens Jogadores



Outras Línguas

Todos os outros idiomas são identificados com seu nome de raça (como halfling, thri-kreen, gith e outros). Os personagens começam o jogo conhecendo apenas sua linguagem racial. Outros idiomas, incluindo idiomas comuns ou outros idiomas raciais, devem receber pontos de perícia.

A seguir está uma lista de possíveis idiomas disponíveis para personagens de jogadores recém-gerados. Mestres podem querer expandir ou reduzir esta lista para acomodar suas próprias campanhas.

Aarakocra*	Anakore
Belgoi	Braxat
Ettercap	Gênio*
Gigante	Gith
Goblin Aranha	Halfling
Jozhal*	Kenku*
Meazel	Thri-kreen
Yuan-ti	

* essas criaturas geralmente falam comum

Anões

Anões são baixos, mas extremamente poderosos. Anões athasianos têm em média 1,2 m a 1,5 m de altura e tendem a ter uma massa muscular muito grande — um anão adulto pesa cerca de 90 kg. Vidas de trabalho árduo sob o sol quente os deixam com um bronzado rico e mãos e pés ásperos e calejados. Anões podem viver até 250 anos.

O amor principal de um anão é a labuta. Um anão nunca é mais feliz do que quando há uma causa pela qual trabalhar ou lutar, algo que ele pode abordar com determinação estoica por semanas, meses, anos ou mesmo décadas de cada vez. Uma vez que a mente de um anão esteja comprometida com uma determinada tarefa, ele só a deixará de lado depois de muito resmungo e coerção. A realização que ele alcança após a conclusão de uma tarefa longa e difícil é o que ele busca.

A tarefa com a qual um anão está atualmente comprometido é chamada de foco. O foco de um anão deve ser um feito que requer pelo menos uma semana para ser con-



cluído. Metas de curto prazo não podem ser consideradas um foco. Enquanto realiza tarefas diretamente relacionadas ao seu foco, um anão recebe um bônus de +1 em todos os seus testes de resistência e um bônus de +2 em todos os seus testes de perícia (ou +10 em qualquer teste de porcentagem). Na verdade, o compromisso de um anão com seu foco é baseado em sua fisiologia — aqueles que terminam suas vidas antes de completar seus focos vivem suas vidas após a morte como banshees nos ermos, assombrando suas obras inacabadas!

Por natureza, os anões não são mágicos e nunca usam magia arcana, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*. Esta restrição não se aplica a magias de clérigo ou de templário. Um anão athasiano percebe outros seres com base em seu foco. Se o outro ser também estiver ativamente comprometido com o foco do anão, o anão o considerará um companheiro sensato e confiável. Se, no entanto, o outro ser se opuser veementemente ao foco do anão, os dois estarão irrevogavelmente em desacordo até que um ou outro esteja morto. Há muito pouco espaço para concessões na mente de um anão.



Raças de Personagens Jogadores

Elfos

As dunas e estepes de Athas abrigam milhares de tribos de elfos nômades. Embora cada tribo seja muito diferente culturalmente, os elfos dentro delas continuam sendo uma raça de velocistas de membros longos, dados a roubos, invasões e guerras.

Um elfo athasiano tem entre 1,98 m e 2,28 m de altura. Eles são esguios, magros e geralmente em ótimas condições físicas. Suas feições estão profundamente gravadas em seus rostos endurecidos pelo tempo, e sua pele tornada áspera pelas areias sopradas pelo vento e pelo sol escaldante do deserto. Elfos normalmente se vestem para sobreviver no ambiente do deserto. Mesmo quando em um oásis ou nas cidades, os elfos tendem a preferir seus trajes nativos, projetados para envolver o usuário contra a brutalidade dos elementos.

Elfos são todos irmãos dentro de sua própria tribo, mas consideram todos os forasteiros como inimigos em potencial. Não há unidade racial entre os elfos — um elfo de fora da tribo é tão inimigo quanto um humano, halfling ou thri-kreen. A aceitação de um estranho por um elfo individual pode ser alcançada, mas a confiança só se desenvolverá com o tempo. A aceitação de um estranho por uma tribo inteira também é possível, mas rara. Geralmente só é concedido após algum grande sacrifício ter sido feito em nome da tribo — muitos forasteiros foram aceitos postumamente em tribos élficas do deserto.

Individualmente, elfos tribais são rápidos, seguros e autossuficientes ao extremo. Um elfo é condicionado a correr rapidamente em terrenos arenosos e rochosos, às vezes por dias a fio — um guerreiro elfo pode atravessar mais de 80 quilômetros por dia. Um grupo de guerra élfico em movimento é uma força mortal de resistência e manobrabilidade. Elfos não usam bestas de carga para transporte pessoal, embora às vezes envolvam kanks e criaturas semelhantes para transporte de bagagem ou matérias-primas. É desonroso entre os elfos montar em um animal, a menos que esteja ferido e próximo da morte — espera-se que mesmo mulheres grávidas e elfos velhos acompanhem a tribo ou sejam deixados para trás.

Enquanto a maioria das tribos élficas ganha a vida através do pastoreio, algumas se voltaram para o comércio e outras

para as invasões. Os mercadores élficos são considerados os mais capazes em Athas. Eles não apenas podem negociar e lidar com uma variedade de raças, mas também podem mover e proteger seus bens através do vasto deserto.

A cultura élfica, embora selvagem, também é muito rica e diversificada. Um personagem jogador elfo pode escolher entre uma variedade de classes: clérigo, profanador, guerreiro, gladiador, preservador, psiônico, ranger, templário ou ladrão. Além disso, podem selecionar qualquer combinação de classes de acordo com a tabela de **combinações multiclasse** apresentada no próximo capítulo.

Um personagem de jogador elfo pode ser de um passado selvagem, tribal ou de uma cidade-estado — existem muitos elfos que se estabeleceram nas cidades como vendedores de bazar, e ainda muitos outros que foram arrastados para lá acorrentados.

Elfos são guerreiros magistras, naturalmente habilidosos no uso de seus longos arcos e longas espadas. Elfos ganham um bônus de +1 em suas jogadas de ataque com essas armas, mas apenas aquelas de fabricação e design tribais nativos. Para se qualificar para este bônus, uma arma deve ser fabricada por membros da tribo dos elfos — nenhum outro o fará.

Elfos ganham um bônus para surpreender os oponentes quando estão no deserto ou terras devastadas de Athas. Em encontros de estepe ou desertos, quando um elfo ou grupo de elfos se aproxima de um grupo não-elfo, os oponentes sofrem uma penalidade de -4 em seus testes de surpresa. Os grupos mistos não podem obter esta vantagem.

Elfos não têm conhecimento especial de portas secretas ou ocultas. Eles também não têm resistência especial a magias. A infravisão élfica permite que eles vejam até 18 metros na escuridão.

Com dedos ágeis e velocidade incrível, os personagens adicionam dois ao seu valor inicial de Destreza. Eles também adicionam um ao seu valor inicial de Inteligência. No entanto, seu intelecto geralmente não é equilibrado pelo bom senso, então os personagens elfos subtraem um de seu valor inicial de Sabedoria. Finalmente, personagens élficos são especialmente de ossos finos e têm um alto metabolismo que tende a cansá-los, forçando-os a subtrair dois de seu valor inicial de Constituição.



Interpretação: Elfos não têm grande amor por criaturas fora de sua tribo. Mesmo quando encontrado na companhia de outros, um elfo se mantém sozinho, muitas vezes acampando perto, mas não diretamente com seus companheiros.

Ao encontrar estranhos, um elfo muitas vezes prepara testes de confiança e amizade. Por exemplo, um elfo pode deixar um objeto valioso ao ar livre para ver se seus novos companheiros tentam roubá-lo. Após uma série de tais testes, o elfo aprenderá gradualmente a confiar ou desconfiar dos estranhos. A severidade desses testes de lealdade pode tomar um rumo assustadoramente perigoso, até mesmo girando em torno de situações de risco de vida, antes que um elfo aceite um estranho como igual.

Elfos nunca montam em bestas de carga. Eles preferem correr para todos os lugares que viajam, mesmo quando a corrida pode ser mais lenta ou outros no grupo dos elfos estarão levando animais ou transporte mágico.

Meio-elfos

Elfos e humanos percorrem muitas das mesmas estradas em Athas, tribos élficas às vezes encontraram mercenários

humanos, assim como guerreiros élficos encontraram emprego lucrativo nos exércitos das cidades-estados. A classe dos mercadores também é invadida por comerciantes de ambas as raças, então não é incomum que crianças de ascendência mista nasçam no mundo — os meio-elfos.

Um meio-elfo é geralmente alto, entre 1,82 m – 1,98 m de altura, poré, mais carnudo do que seus colegas élficos. Suas características faciais claramente são mais profundamente definidas do que as de um humano, mas com base apenas em seu semblante, um meio-elfo geralmente pode passar por um elfo ou um humano.

A vida de um meio-elfo é tipicamente endurecida pela intolerância dos outros. Nem totalmente humanos nem totalmente élficos, os meio-elfos raramente encontram aceitação com qualquer raça. Elfos são especialmente intolerantes, às vezes levando mães de bebês meio-elfos de seus acampamentos para o deserto. Os humanos são mais propensos a aceitar meio-elfos como aliados ou parceiros, mas raramente os aceitam em suas casas, clãs ou famílias. Raramente os meio-elfos se reúnem em número suficiente para formar comunidades próprias, então eles permanecem



Raças de Personagens Jogadores

forasteiros, sempre vagando de situação em situação sem um povo, terra ou vila para chamar de lar.

A intolerância, no entanto, deu ao meio-elfo seu maior atributo: a autoconfiança. Como um solitário, geralmente sem residência permanente, um meio-elfo sobrevive aos rigores da vida no deserto completamente por conta própria. As habilidades envolvidas na sobrevivência, como localizar comida, água e abrigo, são apenas metade do desafio que eles enfrentam — meio-elfos também devem aprender a lidar com a ausência de companheirismo, a completa falta de conversação e conhecimento básico sobre amizade.

Coincidentemente, diante da intolerância das raças de seus pais, muitos se voltam para raças completamente alienígenas para serem aceitos. Anões, halflings e até mesmo thri-kreens não têm nenhuma antipatia básica por meio-elfos — nem lhes concedem nenhum favor. No mínimo, um meio-elfo lidando com essas raças não pode esperar preconceitos automáticos. Além disso, alguns meio-elfos procuram companhia no mundo animal, treinando feras do ar e das areias como servos e amigos.



Meio-elfos adicionam um ao seu valor inicial de Destreza por causa de sua ascendência élfica de pés velozes. No entanto, eles herdam a mesma estrutura leve e estrutura óssea fina dos elfos, fazendo com que eles subtraiam um de sua pontuação inicial de Constituição.

Personagens meio-elfos não têm resistência ao **encanto** ou magia relacionada ao **sono**, nem são dotados da habilidade de encontrar portas secretas. A infravisão meio-elfo permite que eles vejam até 18 metros na escuridão.

Um personagem meio-elfo pode escolher entre todas as classes de personagens disponíveis, embora tenha que enfrentar eventuais limites de nível em muitas delas. Ele também pode se tornar multiclasse, tendo a maior variedade de combinações disponíveis para ele (veja a tabela de **combinações multiclasse** no próximo capítulo).

Um meio-elfo ganha alguns benefícios à medida que aumenta de nível.

Um meio-elfo ganha a perícia sobrevivência quando atinge o 3º nível. Ele não precisa gastar nenhum de seus pontos de perícia para conhecer a sobrevivência. Como outros personagens, meio-elfos devem especificar um tipo de terreno para esta perícia. Os tipos de terreno em Dark Sun incluem áridos pedregosos, desertos arenosos, ermos rochosos, montanhas, planícies arbustivas, florestas, salinas ou campos de pedregulhos.

Um meio-elfo pode fazer amizade com um animal de estimação quando ele atinge o 5º nível. O animal de estimação pode ser de qualquer animal local, não maior que o tamanho de um homem. O meio-elfo deve passar uma semana com o animal enquanto ainda é jovem. Após esse tempo, o animal seguirá o meio-elfo em todos os lugares e obedecerá a comandos simples. Um meio-elfo pode ter apenas um animal de cada vez e deve esperar 100 dias após a morte de um animal de estimação para começar a treinar outro. A escolha dos animais de estimação está sempre sujeita à aprovação do Mestre. Consulte o **Capítulo II: Encontros** para possíveis escolhas de animais de estimação.

Interpretação: Meio-elfos se orgulham de si mesmos. Um jogador com um personagem meio-elfo deve ter isso em mente e aplicá-lo sempre que possível.

Por exemplo, quando um meio-elfo faz parte de um grupo maior de personagens, ele raramente comerá da



refeição preparada pelos outros, nem usará o fogo aceso para o acampamento. Em vez disso, ele caçará sua própria comida, cozinhará e comerá sozinho, longe dos outros. Um personagem meio-elfo discutirá estratégia com seus companheiros quando os tiver, e cooperará conforme necessário, mas sempre parecerá semi-isolado e distante.

Apesar de sua autoconfiança, quando confrontados com elfos ou humanos, os meio-elfos geralmente procuram aceitação. Por exemplo, quando entre elfos, um meio-elfo se esforça para provar o quão elfo ele é, correndo grandes distâncias com eles e observando outros rituais sociais e culturais com os elfos. Esses esforços, no entanto, são em grande parte perdidos pelos elfos e, portanto, não servem para nada. O comportamento do meio-elfo é visto por alguns como um pouco irracional, mas apenas por aqueles que estão confortavelmente envolvidos nos cobertores da aceitação racial; não ter nenhum deixa os meio-elfos no frio mais amargo.

Meio-Gigantes

Gigantes dominam muitas das ilhas e áreas costeiras do Mar de Silte, atravessando-o para saquear as comunidades de raças menores onde as encontram. Em algum milênio perdido, como um experimento bizarro ou talvez como algum tipo de maldição, gigantes foram magicamente cruzados com humanos. Meio-gigantes agora são bastante comuns, especialmente em terras controladas por humanos à beira do mar de poeira.

Um meio-gigante é um indivíduo enorme, medindo entre 3 m a 3,65 m de altura e pesando cerca de 725 kg. Suas feições são humanas, mas exageradas.

Um personagem meio-gigante pode ser um clérigo, guerreiro, gladiador, psiônico ou ranger. Além disso, uma boa variedade de opções multiclasse está disponível para personagens meio-gigantes, conforme detalhado na tabela de *combinações multiclasse* no próximo capítulo.

Simplificando, um meio-gigante ganha um tamanho incrível de sua herança gigante, mas também herda a inteligência estúpida dessa raça. Sua formação humana, no





Raças de Personagens Jogadores

entanto, fornece-lhe interesse em comunicação e cooperação, sem mencionar traços mais reservados, como curiosidade, vontade de aprender e uma tendência geral à bondade. De qualquer forma, meio-gigantes são capazes de muito mais bondade do que seus parentes gigantes muitas vezes tirânicos e sedentos de sangue.

Embora ninguém saiba com certeza, os meio-gigantes parecem ser uma raça bastante jovem, talvez com apenas algumas dezenas de séculos de idade. Não existe uma cultura meio-gigante comum a todos de sua espécie. Pelo contrário, tendo história e inteligência geral insuficientes para ter sua própria cultura, os meio-gigantes tendem a adotar prontamente as culturas de outras criaturas que admiram ou com quem se associam. Meio-gigantes são criaturas muito imitativas, ansiosas para se encaixar em novas situações à medida que se apresentam.

Meio-gigantes às vezes se reúnem em comunidades próprias, embora na maioria das vezes adotem a cultura e os costumes das criaturas que estão próximas. Quando se aproxima de uma nação elfo, por exemplo, meio-gigantes formarão seus próprios grupos de caça e invasão, adotando os modos dos saqueadores élficos. Eles não vão se misturar com os elfos, nem vão lutar com eles. Na maioria dos casos, comunidades imitativas de meio-gigantes competirão diretamente com a raça com a qual estão se comparando. É seu grande tamanho e proeza de combate que mantém seus competidores a uma distância segura.

Meio-gigantes podem mudar de atitude muito rapidamente, assumindo novos valores para se adequar a novas situações. Um meio-gigante cuja vida pacífica na fazenda é interrompida por saqueadores pode em breve adotar a moral dos próprios renegados que saquearam sua aldeia. Para refletir isso, um aspecto do alinhamento de um meio-gigante deve ser corrigido e escolhido durante a criação do personagem. A outra metade deve ser escolhida ao acordar todas as manhãs. Eles só estão vinculados a esse alinhamento até que durmam novamente. (Consulte o Capítulo 4, Tendência). Por exemplo, um meio-gigante pode ter uma tendência de “leal” fixa. Todas as manhãs, ele deve escolher ser leal e bom, leal e neutro ou leal e mal.

Personagens meio-gigantes adicionam quatro ao seu valor inicial de Força e dois ao seu valor iniciais de Constituição.

Eles subtraem dois de seu valor iniciais de Inteligência, Sabedoria e Carisma, no entanto.

Meio-gigantes dobram suas rolagens de dados de acerto, não importa qual seja sua classe de personagem. Adicione qualquer bônus para um valor alto de Constituição depois de dobrar a jogada do dado.

Todos os itens pessoais, como roupas, armaduras, armas, comida, etc., custam o dobro para personagens meio-gigantes. Outras considerações, como transporte ou hospedagem, também são consideravelmente mais caras quando estão disponíveis. Em áreas não dominadas por meio-gigantes, coisas como prédios, móveis, carroças, barcos, etc. não são feitas para suportar seu peso. Mesmo nas cidades, eles tendem a acampar do lado de fora para evitar destruir coisas.

Interpretação: Meio-gigantes são amigáveis e ansiosos para agradar aqueles que encontram. Outros que os aceitam descobrem que meio-gigantes adotam rapidamente seus estilos de vida e habilidades, até mesmo seus valores. Um personagem meio-gigante que é apresentado a uma nova situação deve examinar os papéis das pessoas ali, determinar onde ele pode se encaixar melhor e então começar a executar as tarefas necessárias.

Por exemplo, um personagem meio-gigante que encontra uma pedreira anã pode observar os anões e então começar a extrair pedras ele mesmo. Ele não trabalhará com os anões, necessariamente, mas, se puder ganhar a vida com isso, continuará extraindo pedras como fazem seus vizinhos anões.

Isso não quer dizer, no entanto, que os meio-gigantes sejam estritamente obrigados a agir como aqueles que veem ao seu redor, nem estão impedidos de seguir em frente. Ao contrário, se a situação não for benéfica ou se o meio-gigante não tiver um bom desempenho (vivendo nas árvores como os halflings, por exemplo), ele não a imitará. Além disso, meio-gigantes não estão presos a um trabalho ou a um estilo de vida como as outras raças — eles raramente têm arrependimentos ou reminiscências sobre o que aconteceu antes. Eles simplesmente não são tão emocionalmente ligados às suas vidas ou trabalhos.

Pessoas interpretando um personagem meio-gigante devem estar preparadas para mudar de objetivos e estilos de vida facilmente, geralmente com base nos indivíduos

Raças de Personagens Jogadores



carismáticos que seu personagem encontra. Lembre-se, porém, que devido apenas ao tamanho, meio-gigantes são excelentes lutadores. Lembre-se sempre de seu grande tamanho e interprete de acordo. Mestres não devem permitir que o personagem passe facilmente por portas de tamanho humano ou ande em uma pequena carroça. Da mesma forma, eles não devem esquecer que ele pode ver em muitas janelas do segundo andar, alcançar coisas que os humanos não podem e levantar coisas que os humanos nunca considerariam levantar.

Halflings

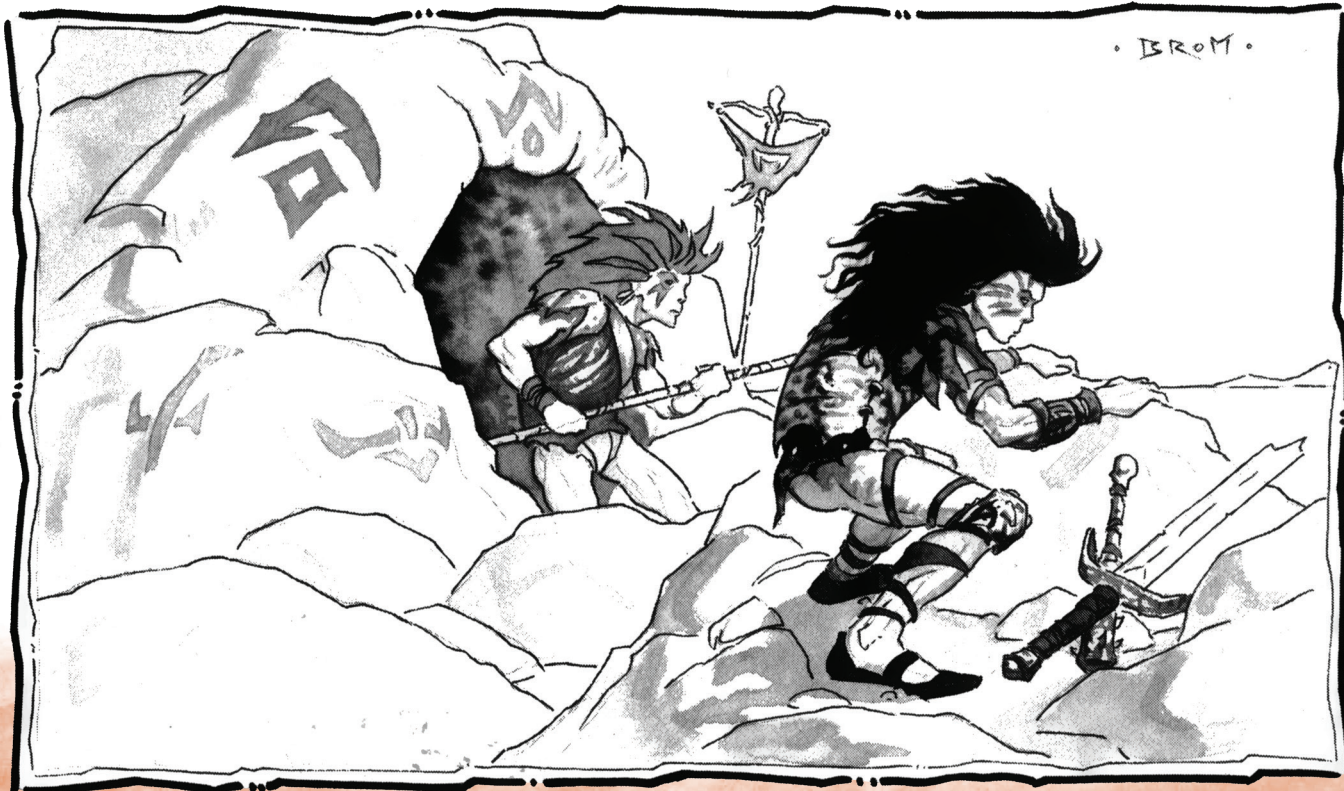
Além das Montanhas Ressonantes há selvas que florescem em chuvas que nunca atingem os planaltos ou o Mar de Silte. Lá a vida é abundante, a folhagem é densa e indomável. Os governantes indiscutíveis dessas selvas são os halflings.

Um halfling é um humanoide muito baixo, com não mais de 1 metro de altura. São musculosos e proporcio-

nais como humanos, mas têm rostos de crianças sábias e bonitas. Halflings vivem até os 120 anos de idade, mas uma vez que atingem a idade adulta, suas características nunca sucumbem aos seus anos — é muito difícil para um estranho determinar a idade de um determinado halfling. Um halfling pesa de 22,5 kg a 27 kg e está praticamente sempre no auge de suas condições físicas.

Halflings possuem uma grande unidade racial. Embora divididos politicamente em aldeias e comunidades separadas, os halflings têm grande respeito por sua raça como um todo. As diferenças políticas entre eles são resolvidas sempre que possível pacificamente, por meio de rituais e costumes, na maioria das vezes sob a direção de seus líderes clericais, os feiticeiros xamãs.

Em um nível pessoal, os halflings se relacionam muito bem uns com os outros, bem o suficiente para terem construído uma cultura considerável rica em arte, música e outras formas de comunicação expressiva. No entanto, eles tendem a confiar fortemente em sua cultura para comunicação, uma cultura que ambas as partes em uma conversa devem





Raças de Personagens Jogadores

entender. É difícil para um halfling compensar na conversa um ouvinte que não está intimamente familiarizado com a cultura halfling e, como tal, fica facilmente frustrado com estranhos. Dependendo de quão oficial é uma reunião, os forasteiros muitas vezes têm que se esforçar muito para aprender os costumes locais apenas para se comunicar com os halflings em questão. É claro que os halflings que viajaram muito para fora de seu lar tradicional na selva têm uma tolerância muito maior com aqueles com uma “falta” de cultura halfling; tanto que eles podem se comunicar facilmente e sem frustração.

A cultura halfling é fabulosamente diversa, mas difícil para outras raças compreenderem. Uma história completa de sua cultura, se tal coisa existisse, falaria muito sobre mudanças sociais complexas, líderes clericais inspiradores e estudos pessoais aprofundados do halfling e seu dever para com seu lar na selva. Notáveis em sua ausência seriam as referências a grandes guerras de conquista ou tremenda riqueza — os padrões pelos quais outras raças medem o sucesso cultural. A cultura halfling se preocupa com o ser interior do indivíduo, sua identidade e unidade espiritual com sua raça e ambiente. Sua cultura não fornece valores mais tradicionais, e vícios como ganância e avareza são particularmente desencorajados.

Estranhamente, a riqueza da terra pode ser perturbada e examinada, até mesmo usada para o próprio ganho de um halfling. No entanto, essas riquezas pertencem à terra e, na mente do halfling, nunca devem ser removidas. Por exemplo, a natureza pretendia que uma nascente levasse água apenas para uma determinada área. Mover a água através da irrigação para alguma outra área não é o que a natureza tinha em mente. Da mesma forma, um achado arqueológico na selva que produz uma grande pilha de ouro e metais é um evento que não deve ser adulterado — com o ouro pode ser usado para levantar uma série espetacular de edifícios clericais no local, mas não deve ser transportado para outro local.

Personagens halflings têm a mesma alta resistência à magia, resistência a venenos, talento com fundas e armas de arremesso e bônus para surpreender oponentes descritos no *Livro do Jogador*. Em *Dark Sun*, halflings não

são divididos em Pespeludos, Tiposaltos e Robustos, nem ganham idiomas iniciais adicionais. Nenhum halfling tem infravisão.

Devido ao seu tamanho pequeno, os personagens halflings subtraem dois de seu valor inicial de Força e um de seu valor inicial de Constituição. Além disso, sua natureza introvertida significa que eles subtraem um de sua pontuação inicial de Carisma. No entanto, os halflings são dotados de tremenda velocidade e agilidade, e assim adicionam dois pontos à sua pontuação inicial de Destreza. Finalmente, sua unidade piedosa com sua raça e seu ambiente de selva concede a eles dois pontos adicionais ao seu valor inicial de Sabedoria.

Como mencionado no *Livro do Jogador*, os halflings com uma pontuação de Força de 18 nunca rolam para força excepcional — embora possam ser bastante fortes, seu pequeno tamanho os impede de atingir a massa muscular ou alavancar para aplicar uma força tremenda.

Interpretação: Halflings ficam muito à vontade quando estão em seus próprios grupos. Embora não tenham medo de se aventurar por conta própria entre outras raças, eles tendem a ter dificuldade em se ajustar a outros costumes e pontos de vista. No entanto, sendo geralmente de mente aberta, em vez de se tornarem abrasivos ou combativos, os halflings tendem a ser curiosos e, às vezes, totalmente confusos com o comportamento dos outros.

Para acabar com sua própria confusão, sua curiosidade exige que eles tentem aprender muitos dos costumes daqueles que enfrentam no mundo exterior. Isso não quer dizer que um personagem halfling adotará esses costumes. Pelo contrário, eles quase certamente não, mas uma grande variedade de experiência é encorajada pelos cultos clericais de feiticeiros halflings — eles veem os costumes dos outros com nenhuma ameaça aos seus próprios e é uma chance bem-vinda ganhar através de um ponto de vista diferente.

As realizações que normalmente são tidas em alta estima por outras raças são completamente estranhas aos halflings. Por exemplo, um enorme saque de uma aventura pode atormentar outras raças, mas um halfling, em vez disso, se preocuparia em como sua parte na aventura ajudará a promover a cultura halfling, seu próprio conhecimento



ou bem-estar interior — o tesouro não seria considerado pelo halfling.

Além disso, enquanto muitas outras raças pensarão menos em halflings por causa de seu tamanho pequeno, eles honestamente veem grande os grandes como uma desvantagem. Eles geralmente estão preparados para responder aos comentários “curtos” com suas próprias visões filosóficas sobre a virtude da furtividade, velocidade etc.

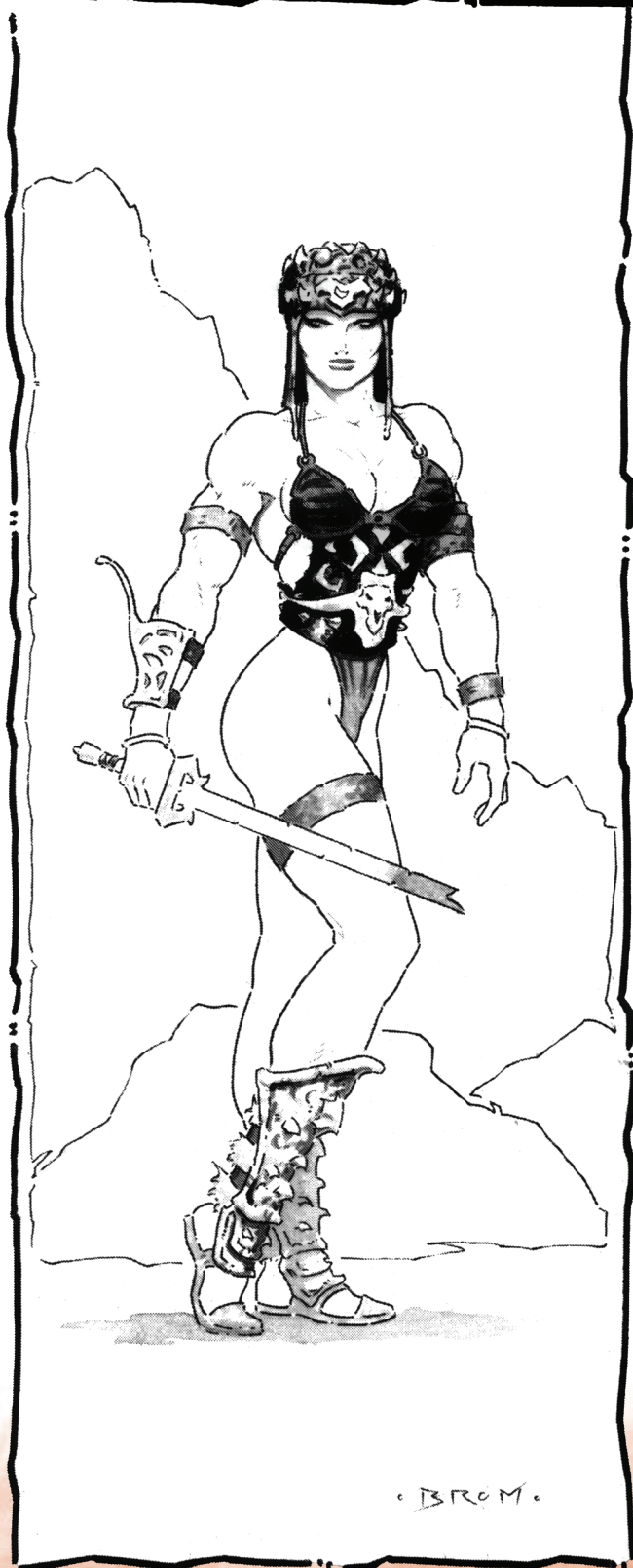
Quando entre outros de sua espécie, um halfling nunca cruzará ou mentirá para seus irmãos. Eles se ajudarão em momentos de necessidade, independentemente do perigo.

Humano

Os seres humanos são a raça predominante de Athas. Os personagens humanos não são restritos nas classes que podem escolher ou nos níveis que podem atingir. Humanos de alto nível podem facilmente se tornar os personagens mais poderosos da campanha. Embora os humanos não possam ser personagens multiclasse, eles podem ser personagens de duas classes, conforme descrito no *Livro do Jogador*.

Um homem humano médio tem entre 1,80 m e 1,98 m de altura e pesa 81 kg a 90 kg. Uma fêmea humana é um pouco menor, com média de 1,5 m a 1,80 m de altura e pesando entre 45 kg a 63 kg. As cores da pele, olhos e cabelos variam muito.

Em Athas, séculos de magia abusiva não apenas marcaram a paisagem, mas também distorceram a essência da aparência humana. Muitos humanos em Dark Sun parecem normais, e podem passar despercebidos entre os humanos dos cenários de campanha FORGOTTEN REALMS ou GREYHAWK. Outros, no entanto, têm alterações marcantes em sua aparência. Suas características faciais podem ser um pouco bizarras; um queixo ou nariz grande, orelhas pontudas, sem pelos faciais, etc. Sua coloração pode ser sutilmente diferente, como acobreado, marrom dourado, tons de cinza ou irregular. As diferenças podem ser mais físicas, como dedos dos pés e mãos palmados, membros mais longos ou mais curtos, etc. Um jogador com um caráter humano deve ter ampla latitude para fazer essas





Raças de Personagens Jogadores



alterações em sua forma, se assim o desejar. Em última análise, nenhum deles lhe dará nenhum benefício nem qualquer obstáculo ao jogo — sua aparência é estritamente um recurso de interpretação.

Os filhos dos humanos com outras raças produzem as chamadas meias-raças: meio-elfos e muls. É importante notar, entretanto, que meio-gigantes são uma raça nascida de uma união mágica no passado distante; meio-gigantes só podem se reproduzir uns com os outros.

Como em outros mundos de campanha do AD&D, os humanos geralmente são tolerantes com outras raças. Eles podem se adaptar facilmente a situações envolvendo elfos ou anões, e raças ainda mais exóticas, como meio-gigantes e thri-kreens. Onde outras raças menos tolerantes entram em contato umas com as outras, os humanos geralmente servem como amortecedores diplomáticos.

Mul

Um mul (pronuncia-se: mül) é um cruzamento incrivelmente difícil de humano e anão. Eles mantêm a altura e astúcia de seus pais humanos, além da durabilidade e força bruta de sua herança anã. Os muls são geralmente os produtos das covas de escravos — os proprietários reconhecem os ativos muls como gladiadores e trabalhadores, e assim ordenam o nascimento de tantos muls quantos puderem ser administrados dentro das fileiras de seus escravos. Muls nascem estéreis — eles não podem perpetuar sua espécie.

Um mul adulto mede 1,82 m a 1,98 m de altura e pesa 108 kg a 136 kg. Eles são de pele clara, às vezes tendendo para uma coloração acobreada. Sua ascendência anã lhes dá uma estrutura bem musculosa e uma constituição incrível. Os trabalhadores mul podem realizar trabalho pesado por dias seguidos sem parar. Muls têm características faciais severas. Eles são inconfundivelmente humanos na aparência, embora suas orelhas sejam inclinadas para trás e levemente pontudas. A maioria dos muls, sejam homens ou mulheres, não tem cabelo ou barba.

Nascidos para uma vida de trabalho escravo, com o chicote do capataz tomando o lugar dos pais e da família, os muls são dados a uma personalidade rude e reações violentas. Compreensivelmente, muitos nunca procuram

Raças de Personagens Jogadores



amigos ou companheirismo, mas vivem suas vidas em servidão, movidos pelo ódio e rancor. A maioria, no entanto, aprende em quem confiar nas covas de escravos e em quem não, ganhando favor e reputação entre os outros escravos.

Muitos escravos muls escaparam ou ganharam sua liberdade e agora vivem vidas independentes em todo Athas. Destes, uma grande porcentagem trocou suas proezas de combate, abrindo caminho como soldados ou guardas. Alguns outros, dados a atividades mais cerebrais, voltaram-se para as devoções sacerdotais ou as disciplinas mentais dos psiônicos.

Um personagem de jogador mul pode se tornar um clérigo, druida, guerreiro, gladiador, psiônico ou ladrão. Quando criado, o jogador deve decidir se seu personagem mul será considerado um semi-humano ou um personagem humano. Como humano, o personagem mul pode ter avanço ilimitado em qualquer classe e se tornar um personagem de classe dupla mais tarde em sua carreira. Como um semi-humano, um mul pode se tornar um personagem multiclasse de acordo com a tabela de **combinações multiclasse** no próximo capítulo. Uma vez que a decisão seja tomada, o personagem mul será para sempre considerado um humano ou semi-humano em todos os sentidos.

Um personagem mul adiciona dois ao seu valor inicial de Força e um ao seu valor inicial de Constituição. Embora muitas vezes astuto e brilhante, o treinamento de um mul raramente encoraja as disciplinas mentais, então os personagens mul subtraem um de seus valores iniciais de Inteligência. Os rigores de sua educação em cativo torna mal-humorados e difíceis de fazer amizade — os personagens subtraem dois de seu valor inicial de Carisma.

Os Muls são capazes de trabalhar sem descanso mais do que a maioria das outras raças.

Tabela de Esforço Mul

Tipo de Esforço

Trabalho Pesado (construção em pedra, trabalho em pedreiras, corrida)
Trabalho Médio (construção leve, mineração, corrida)
Trabalho Leve (treinamento de combate, caminhada sobrecarregada)
Atividade Normal (caminhada, conversação)

Independentemente do tipo de esforço anterior, oito horas de sono deixarão um mul totalmente descansado, pronto para começar a trabalhar novamente.

Interpretação: Muls são escravos, é verdade, mas quando estão indo bem na arena, eles são os escravos mais mimados. É caro gerar e manter um estábulo de muls, e seus proprietários protegem seus grandes investimentos com tratamento e considerações especiais. É raro que um mul que faz seu trabalho bem receba um tratamento particularmente duro como escravo. Assim, eles muitas vezes não veem sua escravidão como um negócio tão ruim. É claro que, quando sua arena ou desempenho no trabalho está faltando, a disciplina é cruelmente restabelecida.

Como seus parentes anões, um mul que se preocupa com a liberdade ou a ruptura entre os outros escravos raramente é mantido à mão. Na maioria das vezes, eles são vendidos ou trocados de proprietário para proprietário insatisfeito até serem eventualmente relegados a trabalhos forçados em uma área remota ou enviados para os poços de gladiadores.

Thri-kreens

Homens-insetos gigantes com altura de 2,1 metros no ombro, os thri-kreens são as raças menos humanas dos personagens dos jogadores. Sua capacidade de sobrevivência no deserto, combinada com sua astúcia e intelecto, fizeram dos guerreiros louva-a-deus (como são conhecidos por algumas raças) os mestres indiscutíveis em grandes extensões dos desertos athasianos.

O thri-kreen individual é uma criatura de seis membros com um exoesqueleto resistente, amarelo-areia. Suas patas traseiras são as mais poderosas, usadas para andar, correr e pular. Os quatro membros da frente têm uma mão com

Tempo antes do descanso

24 + Con horas
36 + Con horas
48 + Con horas
Con dias



Raças de Personagens Jogadores



três dedos e um polegar opositor. O exoesqueleto de um thri-kreen é extremamente duro e dá à criatura uma categoria de armadura básica de 5.

A cabeça de um thri-kreen tem dois olhos grandes, duas antenas e uma mandíbula pequena, mas poderosa. As mandíbulas funcionam de um lado para o outro e têm várias pequenas extensões que agarram e manipulam os alimentos enquanto estão sendo comidos. Os olhos são pretos e multifacetados, separados para cada lado da cabeça. As antenas são quase vestigiais, servindo apenas para ajudar a manobrar através de arbustos e pastagens na escuridão (elas também servem para diminuir qualquer penalidade baseada em escuridão ou cegueira em 1 ponto (ou 5%) — atividades à distância (como combate a distância) não ganham este benefício.

Thri-kreen não precisam dormir. Personagens Thri-kreen podem permanecer ativos durante o dia e a noite.

Thri-kreen fazem e usam uma variedade de armas.

A principal delas é o *gytha*, uma arma de haste com lâminas perversas em cada extremidade, e o *chatkcha*, uma

cunha de arremesso cristalina. Eles também confeccionam muitas formas de roupas, mas nunca usam armaduras.

Thri-kreen pode usar a maioria dos itens mágicos, como varinhas, bastões, cajados, armas, escudos e magias diversas. Esses itens, no entanto, projetados para serem usados por semi-humanos, como anéis, cintos, armaduras e capas, não funcionarão para um thri-kreen porque ele simplesmente não pode colocá-los. Salvo indicação em contrário, os itens mágicos são projetados para uso por semi-humanos.

A matilha é a única unidade de organização entre os thri-kreens, geralmente tendo de 2 a 24 indivíduos. A matilha está sempre caçando, nunca ociosa — não há comunidades thri-kreen permanentes. As chamadas nações thri-kreen, de fato, não são organizadas como tal, nem são consideradas nações pelos guerreiros louva-a-deus. As nações são convenções humanas para delinear em mapas onde os thri-kreens prosperam e dominam.

Thri-kreens são carnívoros e a matilha está constantemente em busca de comida. Eles consideram as outras raças de personagens do jogador como um estoque de comida em

Raças de Personagens Jogadores



potencial, mas apenas atacam outras criaturas inteligentes em tempos de desespero. Os guerreiros louva-a-deus têm um gosto bem conhecido pelos elfos, o que mantém ambas as raças em uma paz desconfortável quando são forçadas a cooperar.

Personagens de jogadores Thri-kreen podem se tornar clérigos, druidas, guerreiros, gladiadores, psiônicos ou rangers. Eles também podem ser multiclasse (veja **combinações multiclasse** no próximo capítulo). Independentemente de sua classe, um thri-kreen ganha certas vantagens à medida que aumenta seus níveis de experiência.

Um thri-kreen tem ataques naturais formidáveis. Eles são capazes de fazer uma mordida e quatro ataques de garra por rodada. Cada garra atinge por 1d4 pontos de dano, e a mordida inflige 1d4+1 pontos de dano. Se estiver usando uma arma, o thri-kreen pode atacar com sua arma e morder; múltiplos ataques devido ao nível de guerreiro só se aplicam à arma.

Um thri-kreen pode saltar para cima e para frente quando atinge o 3º nível. O thri-kreen pode saltar 6 metros para cima ou até 15 metros para a frente. Eles não podem saltar para trás.

Um thri-kreen pode usar uma saliva venenosa contra oponentes quando atinge o 5º nível. Aqueles atingidos pela mordida do thri-kreen devem fazer teste de resistência versus paralisar ou ficar paralisados; criaturas menores que o tamanho de um homem ficam paralisadas por 2d10 rodadas, do tamanho do homem por 2d8 rodadas e maiores por 1d8 rodadas. Criaturas classificadas como enormes ou gigantes são afetadas apenas por uma rodada.

Um thri-kreen domina o uso do chatkcha, uma cunha de arremesso de cristal, quando atinge o 5º nível. O chatkcha pode ser arremessado até 30 metros e ainda retornar ao lançador se errar o alvo. Quando acerta, um chatkcha inflige 1d6+2 pontos de dano. Em termos de jogo, um thri-kreen ganha um bônus automático de proficiência em chatkcha ao atingir o 5º nível. Se ele já gastou um ponto de perícia em chatkcha, o thri-kreen não ganha nada ao atingir o 5º nível.

Um thri-kreen pode desviar de projéteis disparados contra ele com uma rolagem de 3 ou melhor em 1d20 quando

atingir o 7º nível. Ele não pode evitar efeitos mágicos, apenas projéteis físicos. Armas mágicas de projéteis (flechas encantadas, machados arremessados, etc.) modificam esta rolagem por seu incremento.

Thri-kreens adicionam um ao seu valor inicial de Sabedoria e adicionam dois ao seu valor inicial de Destreza. Seu intelecto e comportamento são tais que eles subtraem um de sua pontuação inicial de Inteligência e subtraem dois de sua pontuação inicial de Carisma.

Interpretação: A obsessão de um thri-kreen é a caça. Thri-kreen são caçadores habilidosos e sábios — habilidosos o suficiente para derrubar os animais de que precisam, sábios o suficiente para seguir em frente antes que esgotem completamente uma área de presas.

Desde o nascimento, todos os thri-kreens estão envolvidos na caça — os jovens estão preocupados com a preparação e preservação dos alimentos caçados, os mais velhos são caçadores. Não há distinções entre homens e mulheres thri-kreen em sua sociedade de matilha.

Para forasteiros, os thri-kreens às vezes parecem excessivamente preocupados em coletar comida, caçar e manter estoques de comida para viagem. Uma vez que eles não dormem, os thri-kreen costumam caçar durante a noite enquanto outras raças com as quais estão trabalhando estão por aí sem nada.

Sua inteligência de matilha também os torna protetores de seus companheiros de embreagem. Para um thri-kreen, sua ninhada ou matilha inclui quem ele estiver no momento do perigo. É instintivo para um thri-kreen saltar para a batalha para proteger aqueles com quem está, independentemente do perigo pessoal.

Outras Características

Como já foi dito, os personagens de Dark Sun são muito diferentes daqueles de outros jogos de AD&D. Isso se reflete nas tabelas a seguir para efeitos de altura, peso, idade e envelhecimento, que substituem os dados no *Livro do Jogador*.



Raças de Personagens Jogadores

Altura e Peso

Altura em centímetros

Raça	Altura em centímetros		Peso em quilogramas	
	Base	Modificador	Base	Modificador
Anão	130/120	2d4	81/77	4d10
Elfo	200/180	2d8	72/58	3d10
Meio-elfo	180/170	2d6	54/34	3d12
Meio-gigante	320/320	3d10	680/657	3d100
Halfling	90/85	1d8	22/20	5d4
Humano	150/145	2d8	63/45	6d10
Mul	170/165	2d6	99/81	5d20
Thri-kreen*	210/210	1d4	204/204	1d20

*Thri-kreen são 1 metro mais longos do que altos.

Idade

Idade Inicial

Raça	Idade Base	Variação	Faixa Etária Máxima
			(Base + Variação)
Anão	25	4d6	200 + 3d20
Elfo	15	3d4	100 + 2d20
Meio-elfo	15	2d4	90 + 2d20
Meio-gigante	20	5d4	120 + 1d100
Halfling	25	3d6	90 + 4d12
Humano	15	1d8	80 + 2d20
Mul	15	1d6	80 + 1d10
Thri-kreen	6	-	25 + 1d10

Efeitos da Idade

Raça	Meia Idade*	Idade Avançada**	Venerada***
Anão	100	133	200
Elfo	50	67	100
Meio-elfo	45	60	70
Meio-gigante	60	80	120
Halfling	45	60	70
Humano	40	53	80
Mul	40	53	80
Thri-kreen****	-	-	25

* -1 For/Con; +1 Int/Sab

** -2 For/Des, -1 Con; +1 Sab

*** -1 For/Des/Con; -1 Com/Sab

**** Thri-kreens não sofrem efeitos de envelhecimento até atingirem uma idade venerável, quando sofrem -1 For/Des.

Capítulo 3: Classes de Personagens Jogadores

Os personagens dos jogadores em Athas se enquadram nos mesmos grupos gerais encontrados no jogo tradicional de AD&D: homem de armas, arcano, sacerdote e ladino. Personagens de Dark Sun também podem ser psiônicos, conforme descrito em *O Livro Completo dos Psiônicos*. Há, no entanto, pequenas modificações em todas as classes.

Uma Nota Sobre Psiônicos

Dark Sun é um mundo de psiônicos poderosos. Cada personagem jogador tem pelo menos um talento psiônico, assim como muitos dos personagens não-jogadores e monstros. Uma compreensão completa do *O Livro Completo dos Psiônicos* é necessária para o pleno aproveitamento de qualquer campanha DARK SUN.

Homens de Armas

Existem três classes diferentes dentro do grupo Homens de Armas em Athas: **guerreiro**, **ranger** e **gladiador**. Cada um é condicionado para um estilo particular de combate.

O **guerreiro** é um lutador habilidoso, treinado tanto para combate individual quanto para guerra em formações militares. Personagens desse tipo são a base de qualquer força militar organizada.

O **ranger** é conhecedor dos caminhos da selva, habilidoso em sobreviver aos rigores dos oásis selvagens e aos trechos brutais do deserto entre eles. Muitos membros de tribos de escravos são rangers.

O **gladiador** é especializado e treinado para combate nas arenas. Ele é hábil no uso de muitas armas obscuras e técnicas de combate, incluindo aquelas peculiares a jogos de combate específicos e exibições populares entre a população em geral.

Como nota, não há paladinos em Athas.

Arcanos

Um arcano é capaz de capturar e dominar energias mágicas. No entanto, em Athas, a magia e o ecossistema estão irrevogavelmente ligados — ninguém, nem mesmo um arcano, pode afetar um sem afetar o outro.





Classes de Personagens Jogadores

Todos os arcanos devem decidir no início de sua carreira, se estão tentando trabalhar com a natureza ou sem se importar com ela. Em Dark Sun, isso significa que um mago deve ser um profanador ou um preservador.

O **profanador** é um arcano que ativa uma tremenda energia mágica sem levar em conta seu efeito no meio ambiente. Com o lançamento de cada magia, um profanador destrói uma parte do ecossistema do mundo, tornando-o morto e estéril. O meio pelo qual um profanador aprende e usa magia é comparativamente fácil de dominar, então ele avança rapidamente. Um profanador pode ser um nobre, um homem livre ou um escravo.

O **preservador** tenta usar a magia em conjunto com o meio ambiente. Aprender a usar tal magia em Athas é especialmente difícil, então o avanço do preservador é lento. Um preservador pode ser um homem livre ou um escravo.

O **ilusionista** é um arcano especialista que exerce ilusões mágicas. Um ilusionista pode ser um preservador ou um profanador, e avançará em níveis de acordo. Um ilusionista pode ser de qualquer classe social.

Sacerdotes

Existem três tipos de sacerdotes em Athas: clérigos, templários e druidas.

O **clérigo** é um sacerdote de livre arbítrio, atendendo às necessidades da população local com seus talentos particulares. Em Athas, os clérigos extraem sua energia mágica diretamente de um dos quatro planos elementais: terra, ar, fogo ou água; não de qualquer tipo de divindade. Um clérigo pode ser um homem livre ou um escravo.

O **templário** é um sacerdote regimentado dedicado a um único rei-feiticeiro. Tais discípulos trabalham dentro da hierarquia daquele clero particular do rei-feiticeiro, avançando em poder e posição. Um templário atrai sua energia mágica através de seu rei-feiticeiro. Um templário pode ser um homem livre ou um nobre.

O **druida** é um sacerdote ligado a uma característica ou aspecto particular de Athas. Características geográficas únicas são guardadas por espíritos quando os druidas servem. Por exemplo, um oásis agrupado tem seu próprio espírito e um único druida residirá lá para protegê-lo e

presidir seu uso por humanos, semi-humanos e animais. Druidas podem ser de qualquer classe social.

Ladinos

Athas é um mundo de corrupção e poder onde os ladinos são adequados para o sucesso. Ainda há aqueles, no entanto, que usam seus talentos desonestos para fins nobres, mas são especialmente raros. Existem dois tipos de ladinos em Athas: ladrões e bardos.

O **ladrão** é um ladino cujos pontos fortes estão na furtividade e no furto. Em Athas, o ladrão pode ser considerado um indivíduo talentoso de aluguel — algumas cidades-estados nem mesmo consideram o ladrão um malfeitor; apenas a pessoa que o contratou é culpada de um crime. O ladrão também pode ser um simples ladrão em busca de riqueza pessoal ou redenção. Um ladrão pode ser de qualquer classe social.

O **bardo** é um ladino que usa canções e contos como suas ferramentas. Ele é um homem de inteligência e camaradagem. Com poucos outros talentos a oferecer, o bardo ainda é uma fonte bem-vinda de entretenimento e informação em Athas. Um bardo pode ser de qualquer classe social.

Psiônico

O **psiônico** usa as forças de sua própria mente para afetar seu ambiente. Os poderes psiônicos não são de natureza mágica, ou seja, não se baseiam na energia mágica que envolve todas as coisas. Ao contrário, eles são derivados de dentro de quando o psionicista tem toda a sua essência em coordenação; sua mente, corpo e alma em perfeita harmonia. Como os poderes psiônicos não são mágicos, eles não afetam de forma alguma o ecossistema do mundo quando são usados.

Qualquer personagem humano ou semi-humano que atenda aos requisitos de habilidade pode optar por ser um psionicista. No entanto, aqueles que não escolherem a classe psionicista terão poderes psiônicos latentes. **Cada personagem do jogador em Dark Sun tem poderes psiônicos latentes e será um psionicista ou talento latente.** Consulte a seção Psionicista abaixo para obter detalhes.



Mínimo de Habilidade por Classe

Assim como as classes de personagens em outros mundos de campanha, aquelas exclusivas de Dark Sun requerem pontuações mínimas em várias habilidades. Para classes não exclusivas de Dark Sun, os requisitos de pontuação de habilidade listados no *Livro do Jogador* ainda se aplicam.

Mínimo de Habilidade por Classe

Classe	For	Des	Con	Int	Sab	Car
Gladiador	13	12	15	-	-	-
Profanador	-	-	-	9	-	-
Templário	-	-	-	10	9	-
Psionicista	-	-	11	12	15	-

Personagens Recém-Criados

Em Dark Sun, os personagens não começam a se aventurar como novatos no mundo ao seu redor. Em vez disso, eles começam com um grau razoável de experiência.

Nível Inicial

Em Dark Sun, todos os personagens jogadores de classe única começam a campanha no 3º nível. Assim, um personagem do jogador começa sua carreira de aventureiro com o número mínimo de pontos de experiência para atingir o 3º nível. Ele recebe o TACO e os testes de resistência de um personagem de 3º nível, além de quaisquer benefícios de classe ou raça que se apliquem. Essa regra reflete o fato de que a vida cotidiana em Athas é muito mais dura do que em outros reinos de AD&D, forçando os personagens a amadurecer mais rapidamente se quiserem sobreviver.

Pontos de Vida Iniciais

Personagens iniciantes determinam seus pontos de vida de maneira bastante normal. Jogue um dado de vida para cada um dos três primeiros níveis de experiência do personagem, aplique quaisquer modificações de Constituição às rolagens e some-as para determinar os pontos de vida iniciais.





Classes de Personagens Jogadores

Perícias Iniciais

Personagens de jogadores iniciantes recebem suas perícias iniciais com armas e comuns, além dos pontos adicionais devidos no 3º nível. Assim, os guerreiros recebem um ponto de perícia com arma adicional (5 no total) e um ponto adicional de perícia comum (4 no total) por serem de 3º nível. Magos e sacerdotes recebem um ponto de perícia comum adicional (5 no total) por serem de 3º nível.

Para aqueles que não estão acostumados com este sistema, lembre-se que a coluna *Número de Idiomas* da **Tabela 4: Inteligência** no *Livro do Jogador* indica um número de pontos bônus em perícias comuns.

Dinheiro Inicial

Os personagens que iniciam a campanha como homens livres têm três vezes o dinheiro inicial indicado no **Capítulo 6: Dinheiro e Equipamentos** do *Livro do Jogador*.

Personagens dos Jogadores Multiclasse

Personagens de jogadores que são multiclassados começam a se aventurar na campanha em diferentes níveis. O per-



sonagem começa com pontos de experiência suficientes para ser o 2º nível em sua classe mais “cara”.

Por exemplo, um guerreiro/preservador teria 2.500 pontos de experiência em cada classe, o mínimo para ser 2º nível como preservador, permitindo que ele comece a campanha no 2º nível em cada classe. Um guerreiro/preservador/ladrão também teria 2.500 pontos de experiência em cada classe, o que é suficiente para torná-lo de 2º nível como preservador e guerreiro, mas o suficiente para deixá-lo iniciar a campanha como um ladrão de 3º nível.

Personagens do Mestre

Enquanto os personagens dos jogadores iniciam a campanha em níveis mais altos, os PdMs ainda podem ser de 1º ou 2º nível, conforme determinado pelo Mestre. Assim, é importante perceber que os PJs são indivíduos realmente excepcionais e que os PdMs de nível inferior serão bastante comuns.

Descrições das Classes

As descrições completas das classes de personagens a seguir fornecem informações detalhadas sobre cada classe. Aqueles exclusivos de Dark Sun são detalhados completamente, enquanto aqueles encontrados em outras campanhas são apresentados para que os contrastes com personagens semelhantes em outros cenários possam ficar claros.

Homens de Armas

Não há paladinos em Dark Sun — a ideia de servir o bem e o certo pelas simples recompensas da paz interior e da fé desapareceu do mundo árido de Athas há muito tempo. Há, no entanto, uma nova classe de personagem homem de armas: o gladiador. Nascidos de uma demanda por sangue e emoção nas arenas, os gladiadores são, talvez, os personagens de luta mais mortais.

Guerreiros

Hab. Exigidas:	Força 9
Pré-Requisito:	Força
Raças Permitidas:	Todas

Classes de Personagens Jogadores



Em Athas, o guerreiro é um homem de armas treinado, um soldado habilidoso na guerra em massa. Toda sociedade em Athas mantém um exército de guerreiros para se proteger de ataques ou para travar guerras de pilhagem e aniquilação contra seus vizinhos. Os guerreiros são comandantes e soldados nesses exércitos e, em níveis mais altos, são especialistas em combate individual e em formação, liderança e moral.

Guerreiros podem ter qualquer tendência, usar itens mágicos e ganhar perícia e especialização em armas conforme descrito no *Livro do Jogador*.

À medida que um guerreiro aumenta seus níveis de experiência, sua reputação como homem de armas e líder de homens cresce. À medida que a notícia se espalha, guerreiros menos experientes que estão ansiosos para lutar pelas mesmas causas vão procurá-lo. Esses seguidores permanecerão leais ao guerreiro enquanto não forem maltratados e houver batalhas a serem travadas. Um guerreiro não precisa ter uma fortaleza para atrair seguidores.

Seguidores são sempre obtidos em grupos de 10 indivíduos chamados de **esquadrão**. Todos os 10 são da mesma raça e nível de experiência e possuem o mesmo equipamento. Uma **unidade** consiste em algum número (geralmente 2-20) de stands idênticos.

Quando um guerreiro atinge o 10º nível, ele atrai sua primeira unidade de seguidores. Esta primeira unidade será sempre composta de guerreiros da mesma raça e origem do guerreiro (se o guerreiro for um homem de tribo escravo, também será sua primeira unidade de seguidores). A primeira unidade consistirá de 1d10+2 stands (30-120 indivíduos). Role 1d2+1 para determinar o nível da unidade.

À medida que o guerreiro ganha nível além do 10º, ele atrairá outra unidade de seguidores. Jogue os dados para determinar o número de esquadrões na unidade e o nível dos seguidores. Esses seguidores subsequentes, no entanto, podem ser de origens muito diferentes do próprio guerreiro.

Um guerreiro não pode evitar ganhar seguidores. As populações desesperadas de Athas estão constantemente à procura de grandes comandantes; homens de armas que os conduzirão em campanhas de glória.

Seguidores do Guerreiro

Nível do Pers.	Esquadrões	Nível	Especial
11	1d10+4	1d3+1	5%
12	1d12	1d3+2	10%
13	1d12+2	1d4+1	15%
14	1d12+4	1d4+2	20%
15	1d20	1d6+1	25%
16	1d20+2	1d6+2	30%
17	1d20+4	1d8+1	35%
18	1d20+6	1d8+2	40%
19	1d20+8	1d10+1	45%
20	1d20+10	1d10+2	50%

Esquadrões indica o número de esquadrões de seguidores que são atraídos pelo personagem.

Nível indica o nível dos personagens que compõem o esquadrão.

Especial indica a chance de que a unidade seja de natureza incomum. Alguns exemplos incluem: cavalaria kank, thri-kreen, elfos, aarakocra, ou guerreiros humanos de excepcional equipamento ou moral — o Mestre decide todas as características especiais além do número de stands e nível de seguidores.

É importante lembrar que estes são apenas os seguidores automáticos que um guerreiro ganha. No decorrer de uma campanha, um jogador que deseja interpretar as situações pode levantar enormes exércitos de ex-escravos ou ganhar o controle de uma tribo thri-kreen inteira.

Um guerreiro tem os seguintes benefícios especiais:

Um guerreiro pode ensinar perícia com armas quando atinge o 3º nível. O guerreiro pode treinar os alunos no uso de qualquer arma em que seja especializado. O guerreiro pode treinar um número de alunos igual ao seu nível em uma única classe, e uma classe requer 8 horas de treinamento todos os dias durante um mês. Ao final desse tempo, cada aluno deve fazer um teste de Inteligência; aqueles que passarem ganham um bônus de perícia naquela arma. Um aluno só pode ser treinado uma vez, independentemente do sucesso, com uma arma específica. Os alunos podem aprender qualquer número



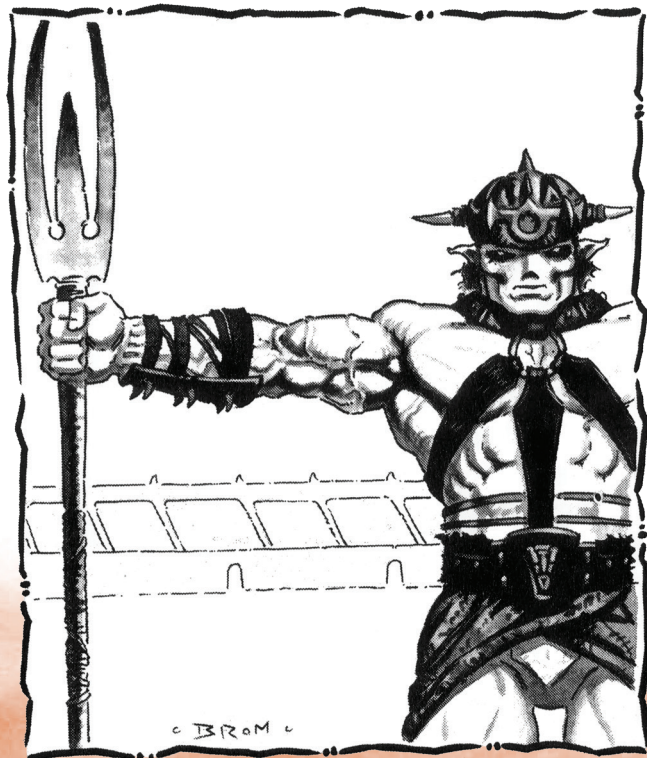
Classes de Personagens Jogadores

de novas perícias dessa maneira, mesmo além dos pontos normalmente permitidos para um personagem desse nível.

Um guerreiro pode operar máquinas de guerra pesadas quando atinge o 4º nível, incluindo máquinas de bombardeio (como balistas, catapultas e trabucos), máquinas de esmagamento (como aríetes e furos) e torres de cerco.

Um guerreiro pode supervisionar a construção de defesas quando atinge o 6º nível. Estes incluem valas e poços, campos de estacas, barricadas de pedra e madeira apressadas e até fortificações de pedra semipermanentes. As regras específicas que regem a construção dessas defesas são apresentadas no **Capítulo 9: Combate**.

Um guerreiro pode comandar um grande número de tropas quando atinge o 7º nível. Em termos de interpretação, o guerreiro dominou as habilidades e técnicas para se encarregar de 100 soldados por nível — isso inclui terminologia, uso de mensageiros e sinais, uso de auxílios psíquicos e mágicos para comunicação, etc. Regras ou comando de tropas no RPG são dadas no **Capítulo 9: Combate**.



Em termos de regras de miniaturas do BATTLESYSTEM, o guerreiro ganha um **diâmetro de comando**, ou DC. Este valor é calculado adicionando o nível de experiência do guerreiro à sua base de Lealdade (da Tabela de Carisma no **Livro do Jogador**). Observe que esta habilidade permite que o guerreiro comande as tropas designadas a ele, mas não lhe dá a capacidade de levantar as tropas sozinho.

Um guerreiro pode construir máquinas de guerra pesadas quando atinge o 9º nível, cujas regras específicas são dadas no **Capítulo 9: Combate**.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras que cobrem os guerreiros no **Livro do Jogador** devem ser usadas.

Gladiador

Habilidades Exigidas:	Força 13 Destreza 12 Constituição 15
Pré-Requisitos:	Força
Raças Permitidas:	Todas

Gladiadores são homens de armas escravos das cidades-estados, especialmente treinados para lutas físicas brutais. Disciplinados em diversas formas de combate corpo a corpo e habilidosos no uso de dezenas de armas diferentes, os gladiadores são os guerreiros mais perigosos de Athas. Eles avançam como Paladinos/Rangers.

Um gladiador que tenha um valor de Força (seu principal requisito) de 16 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganha.

Gladiadores podem ter qualquer tendência: bom, mau, leal, caótico ou neutro.

Um gladiador pode usar a maioria dos itens mágicos, incluindo poções, pergaminhos de proteção, a maioria dos anéis e todas as formas de armaduras, armas e escudos encantados; ele cumpre todas as restrições de homens de armas que se aplicam.

Gladiadores têm os seguintes benefícios especiais:

Um gladiador é automaticamente perito em todas as armas. Ele nunca sofre uma penalidade por não ser perito com qualquer arma, mesmo que seja nova para ele.

Classes de Personagens Jogadores



Um gladiador pode se especializar em várias armas. Como recompensa por seus anos de treinamento e disciplina, os gladiadores são os maiores mestres das armas. Um personagem gladiador pode se especializar em qualquer número de armas, desde que ele tenha o número de pontos de perícia necessários.

Um gladiador é um especialista em combate desarmado. Ele recebe um modificador de 4 pontos nas jogadas de ataque de soco e luta livre, que ele pode usar como mais ou menos em sua jogada depois que ela for feita. O gladiador pode consultar a *Tabela de Boxe e Luta Livre* no *Livro do Jogador* enquanto toma esta decisão.

Um gladiador aprende a otimizar sua armadura quando atinge o 5º nível. Ele se condiciona a usar sua armadura ao máximo, esquivando-se e movendo seu corpo de tal forma que os oponentes sejam confundidos por sua armadura e escudo. Desde que o gladiador esteja usando armadura, sua classe de armadura é reduzida em um para cada cinco níveis (-1 no 5º-9º nível, -2 no 10º-14º nível, -3 no 15-19º nível, -4 no 20º nível). Este benefício não é para gladiadores que não estão usando armadura. Alguns itens mágicos (como um *anel de proteção +2*) não contam como armadura, enquanto outros (como *braçadeiras de defesa*) contam. O Mestre deve decidir caso a caso.

Um gladiador atrai seguidores quando atinge o 9º nível. Os seguidores chegam da mesma maneira que os guerreiros. A primeira unidade de um gladiador sempre consistirá de outros gladiadores que vieram para estudar seu estilo de luta e “aprender com um verdadeiro mestre”.

Ranger

Habilidades Exigidas:	Força 13 Destreza 13 Constituição 14 Sabedoria 14
Pré-Requisitos:	Força, Destreza, Sabedoria
Raças Permitidas:	Humano, Elfo, Meio-Elfo, Halfling, Thri-Kreen

Embora Athas seja uma terra diferente de outros mundos de campanha de AD&D, o papel do ranger permanece praticamente inalterado. A região selvagem é rigorosa e

implacável, exigindo homens habilidosos e capazes para dominar seus caminhos — o ranger responde a esse desafio.

As motivações de um ranger podem variar muito. Por exemplo, os rangers humanos são muitas vezes ex-escravos forçados a ir para o deserto por simples sobrevivência. Rangers halflings, por outro lado, são parte integrante de sua sociedade aborígene, servindo como conselheiros e rastreadores. Qualquer que seja sua origem, todos os rangers são de tendência boa, vivendo vidas difíceis através do domínio inteligente de seus arredores.

Um ranger pode usar qualquer arma ou usar qualquer armadura, e ele pode lutar com as duas mãos, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*.

Um ranger também ganha as habilidades de rastrear, mover-se silenciosamente e se esconder nas sombras, conforme descrito no *Livro do Jogador*.

Um ranger athasiano também deve escolher uma espécie inimiga, ganhando ajustes de ataque contra ela (consulte o *Capítulo II: Encontros* para obter uma lista de possíveis espécies inimigas).

Um ranger é hábil no manejo de animais. Sua habilidade com animais treinados e indomados é, novamente, exatamente como apresentada no *Livro do Jogador*.

Um ranger pode aprender magias clericais quando atinge o 8º nível. Nesse momento, ele deve decidir sobre um único plano elemental de adoração e só pode escolher magias daquela esfera (um ranger não pode usar magias da Esfera do Cosmos). Um ranger nunca ganha magias bônus por um alto valor de Sabedoria, nem é capaz de usar pergaminhos clericais ou itens mágicos, a menos que especificamente indicado de outra forma.

Enquanto um ranger não pode encantar poções mágicas por conta própria, ele pode reproduzi-las usando encantamento botânico (veja o *Capítulo 10: Tesouro*).

No 10º nível, um ranger atrai 2d6 seguidores, mas seus seguidores são muito diferentes daqueles concedidos a um guerreiro ou gladiador. Para determinar o tipo de seguidor adquirido, consulte a tabela a seguir (rolando uma vez para cada seguidor).



Classes de Personagens Jogadores

SEGUIDORES DO RANGER

01-04	Aarakocra
05-08	Anakore
09-12	Formiga Leão Gigante
13	Behir
14-19	Belgoi
20-25	Baazrag
26-30	Felino, grande
31	Dragonne
32-35	Druida
36-39	Ettin
40-45	Guerreiro (humano)
46-52	Guerreiro (elfo)
53-58	Guerreiro (thri-kreen)
53-62	Gigante
63-68	Kenku
67-78	Lagarto
73-82	Preservador
83	Psionicista (humano)
84-90	Pássaro Roca
91-95	Ladrão
96-78	Wyvern
99	Yuan-ti
00	Outra criatura selvagem (escolhida pelo Mestre)

De todas as outras formas, guie a criação e a interpretação dos rangers conforme apresentado no *Livro do Jogador*.

Arcanos

Em Dark Sun, a magia está irrevogavelmente ligada ao meio ambiente. O lançamento de magias e o encantamento de itens mágicos sempre extraem energia diretamente da ecologia viva nas proximidades, destruindo a vida lá. Os magos podem escolher dois caminhos para o domínio da energia mágica.

O **preservador** aprende a aproveitar as energias mágicas de forma a minimizar ou até mesmo cancelar sua destruição através do equilíbrio e do estudo aprofundado, mas seu progresso como mago é muito lento.

O **profanador**, por outro lado, lança magias sem levar em conta os estragos que ele causa no ambiente — com-

parado a um preservador, um profanador avança de nível muito rapidamente, mas sua própria existência destrói a vida ao seu redor.

Ilusionistas, um tipo especializado de mago, podem progredir como preservadores ou profanadores, conforme explicado abaixo.

Os arcanos são restritos no uso de armas e armaduras, exatamente como explicado no *Livro do Jogador*.

Todos os magos em Dark Sun usam **grimoires** e memorizam suas magias, exatamente como explicado no *Livro do Jogador*. Em Dark Sun, no entanto, “livros” — feitos com páginas planas encadernadas ao longo de uma borda entre capas pesadas — são bastante raros, geralmente encontrados apenas como artefatos. Personagens arcanos de Dark Sun tendem a ter suas magias escritas em papel ou rolos de papiro, ou tecidos em pequenas tapeçarias ou, em casos extremos, alguns usam padrões complicados de nós e cordas ou tabuletas de pedra. Todos eles ainda são chamados coletivamente de **grimoire** e funcionam de acordo.

Profanador

Habilidades Exigidas:	Inteligência 9
Pré-Requisitos:	Inteligência
Raças Permitidas:	Humano, Elfo e Meio-Elfo

Profanadores são arcanos que decidiram adotar uma abordagem mais rápida e sombria para dominar o uso de magias. No dar e receber do lançamento de magias, os profanadores são bem versados em receber, mas não dão nada em troca. Com cada magia lançada, um profanador suga a energia vital das plantas e do solo ao seu redor, deixando uma zona sem vida. Por causa disso, profanadores só podem ter tendência não bondosas.

Um profanador que tenha uma pontuação de inteligência de 16 ou mais ganha um bônus de 10% em todos os pontos de experiência ganhos. Um profanador pode usar qualquer item mágico normalmente disponível para arcanos.

Assim como preservadores, profanadores podem optar por se especializar. Profanadores especialistas são tratados conforme explicado no *Livro do Jogador*.

A quantidade real de dano ao ambiente causado por um profanador lançando magias depende do círculo da

Classes de Personagens Jogadores



magia e da natureza dos arredores do profanador enquanto durante o lançamento. As regras que regem este processo são dadas no **Capítulo 7: Magia**.

Níveis de Experiência do Profanador

Nível	Profanador	Dados de Vida (d4)
1	0	1
2	1.750	2
3	3.500	3
4	7.000	4
5	14.000	5
6	28.000	6
7	42.000	7
8	63.000	8
9	94.500	9
10	180.000	10
11	270.000	10+1
12	540.000	10+2
13	820.000	10+3
14	1.080.000	10+4
15	1.350.000	10+5
16	1.620.000	10+6
17	1.890.000	10+7
18	2.160.000	10+8
19	2.430.000	10+9
20	2.700.000	10+10

Na maioria dos casos, profanadores são fora da lei (mesmo aos olhos dos corruptos reis-feiticeiros), então eles mantêm suas habilidades mágicas escondidas. Ao contrário dos preservadores que têm uma organização livre em seu sub-mundo, os profanadores fora da lei tendem a ser solitários, mantendo suas ambições e poderes para si mesmos. Um rei-feiticeiro tolera alguns poucos profanadores selecionados a seu serviço, para realizar tarefas mágicas do dia-a-dia para as quais ele não tem paciência. Esses profanadores estão sempre à disposição de seu mestre, e o próprio rei-feiticeiro supervisiona o treinamento de novos recrutas. Os profanadores do rei-feiticeiro são temidos e odiados por toda parte. Onde quer que eles viajem, eles deixam para trás um rastro de destruição cinzenta.





Classes de Personagens Jogadores



Preservador

Habilidades Exigidas: Inteligência 9
Pré-Requisitos: Inteligência
Raças Permitidas: Humano, Elfo e Meio-Elfo

O preservador é um mago da velha e estabelecida escola de magia. Na troca de magias, os preservadores dominaram o equilíbrio. As magias de um preservador são lançadas em harmonia com a natureza. Quando um preservador lança uma magia, não há dano ao ambiente próximo. Os preservadores do Dark Sun são tratados exatamente como os magos descritos no *Livro do Jogador*. Eles podem se especializar livremente. Um preservador que tenha um valor de Inteligência de 16 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganha. Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre magos no *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Ilusionista

Habilidades Exigidas: Destreza 16
Pré-Requisitos: Inteligência
Raças Permitidas: Humano, Elfo, Meio-Elfo e Halfling

Ilusionistas são tratados exatamente como descrito no *Livro do Jogador*. Eles podem ser profanadores ou preservadores, mas essa decisão deve ser tomada quando o personagem é criado. Eles avançarão de nível e lançarão magias como profanadores ou preservadores, dependendo do modo de vida escolhido.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre ilusionistas do *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Ilusionistas, como todos os arcanos especialistas, devem estar de acordo com os requisitos de raça e pontuação mínima de habilidade, conforme apresentado no *Livro do Jogador*.

Sacerdote

Athas é um mundo sem divindades. Poderosos reis-feiticeiros muitas vezes se disfarçam de deuses e semideuses, mas, embora seus poderes sejam grandes e seus adoradores

Classes de Personagens Jogadores



muitos, eles não são deuses verdadeiros. O mundo, no entanto, fornece fontes de poder mágico. Tal magia inspirada na crença é separada em três áreas distintas, cada uma com uma classe de sacerdotes especializados em sua aplicação.

Templários adoram os reis-feiticeiros e retiram suas energias mágicas através deles. Os reis-feiticeiros concedem magias a seus templários por serviços prestados. Se um templário cair em desgraça com seu rei-feiticeiro, ou se seu rei-feiticeiro for morto, o templário perde todas as suas magias.

Clérigos adoram um dos quatro planos elementais: terra, ar, fogo ou água. Eles invocam as energias mágicas desses planos, especializando-se nas aplicações mágicas de um elemento no plano material primário.

As magias disponíveis para um clérigo dependem de seu plano elemental de adoração. Para refletir isso, as esferas das magias clericais foram alteradas — existem apenas cinco esferas: as Esferas da Terra, Ar, Fogo, Água e a Esfera do Cosmos (uma esfera geral). Um clérigo ganha acesso a todas as magias dentro de sua esfera elemental escolhida e a todas as magias na a esfera do cosmos.

As próprias magias são recebidas diretamente da esfera elemental (mesmo as magias do Cosmos). Um clérigo não precisa restringir suas atividades para apoiar seu elemento em Athas, mas a oposição direta pode fazer com que as magias sejam retidas, a critério do Mestre. Por exemplo, um clérigo da água que se esforça para envenenar ou danificar um poço de água pode sofrer por esta ação.

Druídas se associam aos espíritos que habitam locais geográficos especiais em Athas — cada oásis, formação rochosa, trecho de deserto e montanha tem um espírito que o vigia e protege seu uso. Um druida se aliará a um espírito em particular, agindo como a contraparte terrestre desse espírito, extraindo sua energia mágica do espírito em questão.

Esferas de Magia

Em Athas, as esferas de magias são alteradas para refletir a ênfase nos planos elementais. Os clérigos estão restritos a uma dessas esferas, mais a esfera do cosmos. Os templários podem ter acesso a qualquer esfera, mas sua progressão de

magias é mais lenta que o normal. Druídas escolhem suas esferas com base na característica geográfica com a qual estão associados. A nova lista de magias de sacerdote por esfera é dada no **Capítulo 7: Magia**.

Caso contrário, personagens sacerdotes são criados e usados exatamente como descrito no **Livro do Jogador**. Eles usam Dados de Vida de oito lados e podem ganhar magias adicionais por terem altos valores de Sabedoria. Restrições à armadura e armas variam de acordo para a classe.

O uso de magia sacerdotal **nunca** afeta negativamente o ecossistema em si. O resultado final da magia pode afetar o ambiente (como **convocar insetos** ou **tornar raso**), mas o uso da energia mágica em si não acarreta destruição semelhante ao desencadeamento da magia de um profanador.

Clérigo

Habilidades Exigidas: Sabedoria 9

Pré-Requisitos: Sabedoria

Raças Permitidas: Todas

Fora das cidades-estados, longe da burocracia dos reis-feiticeiros e seus templários, o tipo mais comum de sacerdote é o clérigo. Todos os clérigos adoram os planos elementais e extraem suas energias mágicas diretamente deles. No entanto, as origens e motivações para os clérigos podem ser muito diferentes — os feiticeiros xamãs dos halflings, os mullahs das caravanas de mercadores e os curandeiros entre as tribos escravas são todos muito diferentes, mas são todos clérigos.

Um clérigo deve ter um valor de Sabedoria de 9 ou mais. Um clérigo que tenha Sabedoria de 16 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganha.

Todo clérigo deve escolher um plano elemental como seu foco de adoração. Essa escolha ditará quais magias ele pode invocar e quais tipos de armas ele preferirá usar. Um clérigo tem grande acesso à esfera de seu elemento de adoração. Ele também tem acesso menor à Esfera do Cosmos.

Os clérigos concentram seus esforços em atividades mágicas e espirituais e geralmente deixam o combate para os outros. No entanto, Athas é um mundo violento, e a



Classes de Personagens Jogadores

praticidade determina que eles também treinem em combate. Os clérigos não são restritos em relação à armadura que podem usar, mas geralmente se limitam a armas que estão de alguma forma relacionadas ao seu plano elemental particular de adoração.

Restrições de Armas do Clérigo

Plano Elemental da Terra — Os clérigos da terra são geralmente os mais bem armados, pois podem usar pedra e metal em suas armas. A madeira também é aceitável para eles, uma vez que originalmente cresceu a partir do solo. Eles podem usar qualquer arma listada no *Livro do Jogador*.

Plano Elemental do Ar — Já que o ar não se presta facilmente a ser uma arma ofensiva, os clérigos do ar confiam em armas que são guiadas pelo ar. Eles podem usar qualquer tipo de arco, zarabatana ou funda, independentemente da construção. Lanças também são aceitáveis, usadas tanto para combate corpo a corpo quanto para arremesso.

Plano Elemental do Fogo — Clérigos que adoram este plano confiam em armas flamejantes. As armas favoritas incluem flechas flamejantes, óleo ardente e armas mágicas encantadas para queimar ou esquentar de alguma forma. Em circunstâncias extremas, o aquecimento de armas de metal para causar danos abrasivos é outra prática aceitável entre os clérigos do fogo. Porque uma vez foi fundido sob grande pressão e calor, todas as armas de obsidiana também são aceitáveis.

Plano Elemental da Água — Aqueles que adoram este plano reconhecem a água como a portadora da vida para as terras devastadas, a originadora de tudo o que cresce. Portanto, os clérigos da água podem usar qualquer arma de origem orgânica, geralmente madeira ou osso. Eles podem usar arcos, clavas, maças, dardos, bordões, lanças e martelos de guerra.

Os clérigos não estão estritamente proibidos de usar armas que não estejam em conformidade com as listadas aqui. No entanto, eles não ganharão sua parcela de prêmios de experiência de grupo para criaturas derrotadas usando armas fora desse esquema.

Os clérigos têm poder sobre os mortos-vivos, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*. Em *Dark Sun*, os mortos-vivos são classificados como *controlados* ou de *livre-arbítrio*, mas a habilidade do clérigo de expulsá-los ou dissipá-los é a mesma.

Os clérigos athasianos nunca ganham seguidores simplesmente como recompensa por avançar de nível, nem obtêm aprovação oficial para estabelecer uma fortaleza. No entanto, qualquer uma dessas coisas pode acontecer como resultado de uma boa interpretação.

Os clérigos ganham certos poderes em relação aos seus planos elementais de adoração à medida que avançam de nível.

Um clérigo pode ignorar a presença do elemento que ele adora quando atinge o 5º nível. A duração deste poder é um número de rodadas igual ao seu nível, e só pode ser realizado uma vez por dia. Assim, um clérigo da água pode mover-se livremente na água e um de terra pode atravessar paredes de pedra como se elas não estivessem lá. A força exercida sobre o clérigo pelo elemento também pode ser ignorada — um grande vento não afetará um clérigo do ar, as chamas não queimarão um clérigo das chamas. Essa proteção se estende a tudo o que o clérigo carrega consigo no momento.

Um clérigo pode convocar material diretamente de seu plano elemental quando atinge o 7º nível. A quantidade de material que ele pode transportar é 30 cm cúbicos por nível acima do 6º. O material é uma amostra pura do plano em questão — terra, ar, fogo ou água. A natureza exata do material será crua e básica; pedra (não metal) do plano da terra, ar, chama e água líquida de seus respectivos planos.

O ar assim portado vem na forma de um vento terrível, capaz de derrubar todas as criaturas grandes ou menores; dura uma rodada.

A forma do material portado pode ser ditada pelo clérigo (um muro de pedra com uma polegada de espessura, uma folha de chamas em torno do altar, etc.), mas não pode ser convocado a mais de 15 metros do clérigo. O material pode ser portado apenas uma vez por dia.

Embora não seja um poder concedido, um clérigo pode conjurar elementais de seu plano elemental quando ele alcança 9º nível, já que *conjurar elemental* é uma magia

Classes de Personagens Jogadores



de 5º nível em Dark Sun. A magia de 6º nível **conjurar elemental do fogo** e a magia de 7º nível **conjurar elemental da terra** foram removidas das listas de magias clericais em Dark Sun.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre clérigos no *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Druída

Habilidades Exigidas: Sabedoria 12
Carisma 15

Pré-Requisitos: Sabedoria, Carisma

Raças Permitidas: Humano, Meio-Elfo, Halfling, Mul, Thri-kreen

Druídas são sacerdotes independentes que se aliam a vários espíritos da terra. Eles compartilham o poder com o espírito que adora, nutrindo e protegendo a característica geográfica à qual o espírito está ligado. Praticamente todas as características da terra em Athas têm um druida para protegê-la, mas não há uma organização mundial de druidas — eles servem independentemente, vivendo vidas pacíficas e solitárias de tutela.

Cada druida deve escolher uma característica geográfica para ser suas **terras protegidas**. As características geográficas que um druida pode ter em suas terras protegidas podem variar muito. Por exemplo, um pode vigiar um pequeno trecho de deserto aberto, outro pode proteger um cinturão de grama dentro dele, enquanto outro ainda pode vigiar um pequeno oásis que faz fronteira com ambos.

Druídas de nível inferior podem viajar amplamente pelo mundo. Durante seu **tempo de peregrinação**, um jovem druida aprende sobre o mundo, sua ecologia, o equilíbrio da natureza e os modos de suas criaturas; ele pode passar tanto tempo em suas terras protegidas quanto achar melhor.

Ao atingir o 12º nível, o tempo de perambulação do druida chegou ao fim. Daquele momento em diante, o druida deve passar metade de seu tempo em suas terras vigiadas, observando-as e protegendo-as. O resto do tempo, um druida de nível superior deve viajar novamente pelo mundo, mantendo o controle sobre as tendências que po-

dem ameaçar a natureza em geral e suas terras protegidas em particular.

Druídas tendem a não incomodar ou até mesmo encontrar aqueles que usam suas terras protegidas sem danificá-las. Os viajantes que param em um oásis para dar água aos seus animais e depois seguem em frente provavelmente nunca saberão que há um druida observando cada movimento deles. É a firme crença de um druida que as terras são para uso de todos, homens e animais, igualmente. Eles apenas cuidam para que suas terras protegidas não sejam abusadas de forma alguma. Compreensivelmente, os druidas tendem a ficar muito apreensivos com os magos que se aventuram em seus reinos, pois podem se tornar profanadores.

Um druida que tenha uma pontuação de Sabedoria e Carisma de 16 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganha.

Os druidas não têm restrições quanto às armas que podem usar. Eles podem nunca usar armaduras, mas podem usar itens que dão proteção mágica (braçadeiras, capas, etc.). Eles podem usar qualquer item mágico normalmente disponível para druidas.

Um druida tem acesso a magias de qualquer esfera que esteja associada a suas terras protegidas. Por exemplo, um druida cuja terra protegida é um riacho pode estar restrito a magias da Esfera da Água. Um druida mais exótico pode escolher ser guardião dos ventos uivantes do norte e usar magias da Esfera do Ar. Ainda outro druida cuja terra protegida é uma nascente do deserto pode atrair magias tanto da Esfera da Água quanto da Esfera da Terra, embora apenas um possa ser de maior acesso e o outro de menor, conforme decidido pelo Mestre. No máximo, um druida pode reivindicar duas Esferas relacionadas às suas terras protegidas, e elas devem ser aprovadas pelo Mestre. Além disso, um druida tem acesso a magias da Esfera do Cosmos.

Possíveis Terras dos Guardiões

Esfera da Terra: uma determinada montanha ou colina, um afloramento rochoso, uma extensão de deserto ou estepes.



Classes de Personagens Jogadores

Esfera do Ar: os céus sobre uma determinada área, os ventos de um desfiladeiro ou qualquer padrão de vento predominante.

Esfera de Fogo: pastagens secas, um respiradouro vulcânico, fontes termais ou poços de piche fervente.

Esfera de Água: uma nascente ou piscina, oásis ou cisterna natural.

Quando em suas terras protegidas, um druida tem vários poderes grandiosos concedidos.

Um druida pode permanecer escondido dos outros enquanto estiver em suas terras protegidas. Isso é à prova de todas as formas normais de detecção (visão, audição, etc.), mas não protegerá o druida da detecção mágica (incluindo uma magia *detectar invisibilidade*). Enquanto estiver oculto, de forma alguma o druida poderá se mover ou lançar magias.

Um druida pode falar com animais em suas terras protegidas quando atinge o 3º nível. Ele pode falar com todos os animais quando atinge o 7º nível.

Um druida pode falar com plantas em suas terras protegidas quando atingir o 5º nível. Ele pode falar com todas as plantas quando atinge o 9º nível.

Um druida pode viver sem água ou alimento em suas terras protegidas quando atinge o 7º nível. Nesse ponto, o druida extrai sua energia vital diretamente de suas terras protegidas.

Um druida pode se transformar em criaturas comuns em suas terras protegidas quando atinge o 10º nível. O druida pode mudar de forma até três vezes por dia. O tamanho do animal não é restrito desde que o animal seja nativo das terras protegidas do druida. Ao assumir a forma do animal, o druida assume todas as suas características — movimentação e habilidades, sua categoria de armadura, número de ataques e dano por ataque. A roupa do druida e um item em cada mão também se tornam parte do novo corpo; estes reaparecem quando o druida retoma sua forma normal. Os itens não podem ser usados enquanto o druida estiver em forma animal. Como muitos animais vagam por vastas áreas em Athas, os druidas geralmente têm um grande número de criaturas para escolher. No entanto, eles não podem se transformar em criaturas totalmente

estranhas às suas terras protegidas. **Consulte o Capítulo II: Encontros** para uma lista de criaturas possíveis; use o terreno indicado para cada criatura ao considerar se ela é nativa das terras protegidas do druida. O druida retém seus próprios pontos de vida, TACO e testes de resistência enquanto estiver na forma animal.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre druidas do *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Templário

Habilidades Exigidas: Sabedoria 9
Inteligência 10
Pré-Requisitos: Sabedoria
Raças Permitidas: Humano, Anão, Elfo, Meio-elfo

Os templários são os discípulos muito temidos dos reis-feiticeiros. Sua organização está impregnada de tradições antigas e políticas traiçoeiras, e o trabalho que realizam para os reis-feiticeiros é governado por uma burocracia sem fim. Para os moradores da cidade, os templários são os executores da vontade do rei-feiticeiro, autorizados a andar livremente, fazendo cumprir os decretos locais com indiferença meticulosa, distribuindo punições ou mesmo execução com a bênção do rei-feiticeiro. Uma organização de homens perversos cuidando de sua própria riqueza e poder, os templários são invadidos pela corrupção ao mais alto nível — os reis-feiticeiros geralmente fecham os olhos ao suborno e ao escândalo entre os templários, desde que o terror seja mantido entre suas populações sujeitadas.

Os templários ganham níveis assim como os clérigos, mas sua progressão de magias em níveis baixos é mais lenta. No 15º nível, porém, a progressão aumenta drasticamente à medida que o personagem entra nas fileiras superiores da hierarquia templária. Nos níveis mais altos, os templários têm mais magias disponíveis para eles do que os clérigos do mesmo nível.



Progressão de Magias Templários

Nível do Templário	Círculo das Magias						
	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	1	1	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-
5	3	2	-	-	-	-	-
6	3	2	1	-	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-	-
8	3	3	2	1	-	-	-
9	3	3	3	1	-	-	-
10	3	3	3	2	-	-	-
11	4	3	3	2	1	-	-
12	4	4	3	3	1	-	-
13	4	4	4	3	2	-	-
14	5	5	4	4	2	1	-
15	6	6	5	5	3	2	1
16	7	7	6	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	4	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	9	9	7	5	3
20	9	9	9	9	9	6	4

As bibliotecas dos templários não estão disponíveis para forasteiros, mas são as mais extensas nas cidades. Seu uso permite que os templários acessem todas as esferas para suas magias. Além disso, as extensas bibliotecas incentivam a pesquisa mágica. Os templários podem começar a criar pergaminhos no 6º nível e poções no 8º.

Um personagem templário pode ser neutro ou maligno — não existem templários bons. Os templários de uma cidade-estado não têm associação com os de outra. Assim, os templários não podem transferir lealdade de um rei-feiticeiro para outro enquanto o primeiro ainda estiver vivo. Se o rei-feiticeiro de um templário cair do poder ou for morto, ele pode pedir a outro rei-feiticeiro a aceitação, onde ele pode encontrar uma mão aberta ou o gosto do aço, ao capricho do novo rei-feiticeiro.

Os templários são inicialmente treinados como guerreiros e, em níveis mais baixos, são forçados a guarnecer templos e palácios em sua cidade-estado. Os templários geralmente



BOXA 91



Classes de Personagens Jogadores

não são restritos quanto ao armamento ou armadura usada, mas alguns reis feiticeiros impõem restrições temporárias. Em tempos de guerra, os templários são comumente chamados para convocar formações de soldados mortos-vivos que eles liderarão em combate e atuar como oficiais para seus exércitos mortais.

As magias de um templário são recebidas diretamente do rei-feiticeiro que ele adora. As Magias podem ser retiradas pelo rei-feiticeiro se o templário de alguma forma o desagradou. Se o rei-feiticeiro estiver particularmente descontente, ele pode matar o templário ofensor.

Os templários têm poder sobre os mortos-vivos, mas apenas para levantá-los ou aliar-se a eles, nunca para expulsá-los. Conforme discutido para sacerdotes malignos e mortos-vivos no *Livro do Jogador*, isso é resolvido da mesma forma que uma tentativa de expulsão. Até 12 mortos-vivos podem ser comandados. Um resultado "A" significa que os mortos-vivos obedecem automaticamente ao templário, enquanto um "D" significa que os mortos-vivos se tornam completamente subservientes ao templário. Eles seguem seus comandos (com o melhor de sua capacidade e compreensão) até serem transformados, comandados ou destruídos por outro.

À medida que um templário avança de nível, ele ganha certos poderes *dentro de sua cidade-estado*.

Um templário pode chamar um escravo para fazer o que ele quiser. Escravos que não fazem como ordenado por um templário enfrentam a morte imediata.

Um templário pode julgar um escravo a qualquer momento. Em qualquer assunto envolvendo desobediência ou as ações de um escravo, um templário pode julgar, sentenciar ou perdoar um escravo como achar melhor, independentemente de quem é o dono do escravo. As penalidades podem incluir prisão, tortura ou até mesmo a morte.

Um templário pode entrar legalmente na casa de um homem livre quando atingir o 2º nível. O homem livre não tem o direito de recusar a admissão templária, sob pena de prisão e possível execução.

Um templário pode requisitar soldados quando atinge o 3º nível. Ele pode convocar 1d4 soldados por nível. Os soldados serão todos templários de 1º nível com um cen-

turião templário de 2º nível. Um templário pode chamar soldados a qualquer hora que desejar, mas os soldados não podem ser ordenados a deixar a cidade sem a permissão do rei-feiticeiro do templário.

Um templário pode acusar um homem livre de deslealdade ou crimes semelhantes quando ele atinge o 4º nível. Independentemente das evidências, um homem livre acusado será trancado nas masmorras do rei-feiticeiro pelo tempo que o templário acusador desejar.

Um templário pode ter acesso a todas as áreas em palácios e templos quando atinge o 5º nível. Antes disso, o templário é restrito a áreas como bibliotecas e câmaras do conselho, a menos que seja ordenado a ir lá por um templário de nível superior.

Um templário pode recorrer ao tesouro da cidade para investigações oficiais quando atingir o 6º nível. O número de peças de ouro que ele pode retirar do tesouro é igual ao lançamento de um número de dados de 10 faces igual ao nível do templário, multiplicado por seu nível, por mês. Por exemplo, um templário de 7º nível jogaria 7d10 e então multiplicaria o resultado por 10. Poucas perguntas são feitas quando o ouro é requisitado, desde que nenhuma tentativa seja feita para retirar fundos mais do que uma vez por mês.

Um templário pode julgar um homem livre quando ele atinge o 7º nível. O homem livre deve estar pelo menos dois níveis abaixo do templário juiz, independentemente da classe do homem livre. O julgamento pode ser na forma de uma multa, um período de tempo nas masmorras, escravização, execução ou qualquer outra coisa que o templário desejar. O descumprimento torna o homem livre julgado um fora-da-lei que, se for pego, será executado. Novamente, não há necessidade de evidência real contra o homem livre sendo julgado.

Um templário pode acusar um nobre quando ele atinge o 10º nível. Isso é semelhante à habilidade do templário de acusar homens livres, mas permite ao personagem agir contra a nobreza em nome do rei-feiticeiro.

Um templário pode julgar um nobre (assim como pode julgar um homem livre) quando atinge o 15º nível. O nobre deve estar pelo menos dois níveis abaixo do templário julgador.

Classes de Personagens Jogadores



Um templário pode conceder perdão a qualquer homem condenado quando atingir o 17º nível. Somente o próprio rei-feiticeiro pode anular os perdões concedidos por tal personagem.

Como regra, um templário não pode ter mais de um homem acusado e nas masmorras por nível. Ele pode julgar ou perdoar não mais do que um homem por semana. Ele nunca pode acusar, julgar ou perdoar outro templário de nível igual ou superior.

A hierarquia templária é medida estritamente pelo nível de experiência. Um templário de nível superior pode negar qualquer ação tomada por um de nível inferior (impedir a requisição de dinheiro ou tropas, libertar prisioneiros acusados, etc.). Templários do mesmo nível que discordam devem procurar alguém de nível superior dentro da hierarquia para arbitrar suas diferenças.

Os templários nunca ganham seguidores como os clérigos. Eles nunca recebem aprovação oficial para estabelecer uma fortaleza religiosa — a vida de um rei-feiticeiro gira em torno de sua única cidade e, embora seja possível sua expansão, ele nunca abrirá áreas de filiais que ele não pode controlar.

Ladino

Athas é um mundo de intrigas e traições, de negócios obscuros e organizações secretas — é o paraíso de um ladino. Além das cidades, entre as tribos e vilas do deserto, os ladinos vivem de sua inteligência. Dentro dos muros seguros das cidades-estados, muitas ocupações tipicamente desonestas tornaram-se instituições em si mesmas. Ladrões e bardos se tornaram peões dos ricos, empregados em jogos mortais de engano entre famílias nobres.

Bardos

Habilidades Exigidas: Destreza 12
Inteligência 13
Carisma 15
Pré-Requisitos: Destreza, Carisma
Raças Permitidas: Humano, Meio-elfo

O bardo é um membro de uma classe bizarra de artistas e contadores de histórias apreciados pelos moradores aristocráticos da cidade. Todos homens livres, os bardos percorrem as cidades em grupos ou individualmente, depois viajam, ganhando a vida com sua inteligência e talento. Também é amplamente aceito que muitos bardos levam vidas duplas como notórios chantagistas, ladrões, espíões e até mesmo assassinos.

Conforme descrito no *Livro do Jogador*, o bardo deve permanecer predominantemente de tendência neutra; isto é, ele deve ter “neutro” como um dos elementos de sua tendência. A profissão do bardo o coloca em contato com todos os tipos de pessoas e situações e ele não pode se dar ao luxo de ter uma forte polaridade de tendência para complicar sua interação com eles.

Os bardos athasianos não têm restrições para suas escolhas de armaduras ou armas. No entanto, eles tendem a não usar armaduras, em favor de roupas mais festivas, e suas armas geralmente são escondidas e pequenas.

Os bardos são, antes de tudo, animadores. Cada um tem alguma habilidade como cantor, ator, poeta, músico e malabarista. Todo personagem bardo se especializa em um modo particular de atuação que deve ser anotado em sua ficha de personagem — isso pode se tornar pertinente em algumas situações de interpretação.

Entre a nobreza das cidades, os bardos são ferramentas. Eles são comumente contratados por uma casa de nobres e enviados para outra como presente. Os bardos são enviados para entreter, e geralmente para realizar alguma outra tarefa sutil (como roubo, assassinato, espionagem, etc.), também. É considerado rude recusar o presente de um bardo ou companhia de bardos. No entanto, quando presenteado com uma tropa de bardos do pior inimigo, às vezes eles são rejeitados. Para contornar isso, o contratante às vezes disfarça sua abordagem usando um terceiro para enviar os bardos — pode se transformar em uma colagem muito complicada de intriga e engano.

Um bardo tem uma desconcertante variedade de benefícios.

Um bardo pode usar todas as habilidades de ladrão: furtar bolsos, abrir fechaduras, achar/desarmar armadilhas, mover-se em silêncio, esconder-se nas sombras, ouvir ruídos,



Classes de Personagens Jogadores

escalar muros e decifrar linguagens. Os valores iniciais de cada perícia são dados na tabela de **Valores Básicos Para Talento de Ladrão** e são modificados de acordo com a raça, Destreza e armadura usada. Ao contrário dos ladrões, os bardos não adicionam nada a esses valores básicos no 1º nível. Cada vez que o bardo sobe um nível de experiência, o jogador recebe outros 20 pontos para distribuir. Não mais de 10 desses pontos podem ser atribuídos a uma única habilidade e nenhuma habilidade pode ser aumentada acima de 95%.

Um bardo pode influenciar reações exatamente como descrito no *Livro do Jogador*.

Música, poesia e histórias do bardo podem ser inspiradoras, conforme descrito no *Livro do Jogador*.

Os bardos também aprendem “um pouco de tudo” novamente, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*.

Um bardo é um mestre dos venenos, conhecedor de seu uso e fabricação. A cada nível, o bardo rola 4d4 e adiciona a ele seu nível para determinar qual novo veneno ele dominou (na tabela abaixo). Se o bardo já domina o veneno rolado, ele não ganha novo veneno naquele nível. Se o resultado for 18 ou superior, o bardo pode escolher qualquer veneno da lista. Uma vez dominado, o bardo pode fazer uma única aplicação do veneno todos os dias, usando materiais facilmente obtidos. Os métodos de aplicação são apresentados no **Capítulo 9: Combate** no *Livro do Mestre*.

Tabela de Veneno de Bardo

Rol.	Categoria	Método	Tempo	Intensidade
2	A	Injetado	10-30 min.	15/0
3	B	Injetado	2-12 min.	20/1-3
4	C	Injetado	2-5 min.	25/2-8
5	D	Injetado	1-2 min.	30/2-12
6	E	Injetado	Instantâneo	Morte/20
7	F	Injetado	Instantâneo	Morte/0
8	G	Injetado	2-12 horas	20/10
9	H	Injetado	1-4 horas	20/10
10	I	Injetado	2-12 min.	30/15
11	J	Injetado	1-4 min.	Morte/20
12	K	Contato	2-8 min.	5/0
13	L	Contato	2-8 min.	10/0

14	M	Contato	1-4 min.	20/5
15	N	Contato	1 minuto	Morte/ 25
16	O	Injetado	2-24 min.	Paralisia
17	P	Injetado	1-3 horas	Debilitante
18+	Escolha do jogador			

Os bardos athasianos não ganham o uso de magias em níveis mais altos. Além disso, eles nunca ganham a habilidade de usar dispositivos mágicos de natureza escrita.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre bardos do *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Ladrão

Habilidades Exigidas: Destreza 9

Pré-Requisitos: Destreza

Raças Permitidas: Todas

Os ladrões athasianos percorrem toda a gama da sociedade. Eles variam de atiradores de sarjeta que atacam os mercadores e homens livres das cidades a vagabundos que roubam o que podem de caravanas ou vagões de mercadores que passam. Na melhor das hipóteses, os ladrões podem estar a serviço da nobreza, exercendo seu comércio por contrato em nome de uma casa real ou nobres benfeitores que procuram roubar apenas dos corruptos e ricos.

O principal requisito de um ladrão é Destreza. Um ladrão com um valor de Destreza de 16 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganha.

Um ladrão pode escolher qualquer tendência exceto leal e bom. Um ladrão pode ser de qualquer classe social — escravo, homem livre ou nobre. Qualquer personagem humano, anão, elfo, meio-elfo, halfling, mul ou thri-kreen pode ser um ladrão.

A seleção de armas de um ladrão não é limitada; um personagem ladrão pode usar qualquer arma, mas sofre penalidades por não ter a perícia quando apropriado. A escolha de armadura de um ladrão é limitada, assim como descrito no *Livro do Jogador*. No entanto, não existe armadura de cota élfica em Athas.

As habilidades de um ladrão são determinadas exatamente como no *Livro do Jogador*. No entanto, os ajustes

Classes de Personagens Jogadores



raciais e de Destreza serão diferentes para os ladrões de Dark Sun.

Ajustes de Destreza Excepcionais para Talentos de Ladrões

Des	Furtar Bolsos	Abrir Fechad.	Ac./Des. Armadil.	Mover-se em Silêncio	Esconder Sombras
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%
20	+20%	+25%	+12%	+20%	+17%
21	+25%	+27%	+15%	+25%	+20%
22	+27%	+30%	+17%	+30%	+22%

Os ladrões athasianos podem empregar as habilidades de ataque pelas costas e uso de pergaminhos, exatamente como descrito no *Livro do Jogador*. Não há ladrões que não possam ser usados em Athas, nem mesmo atrair seguidores.

No 10º nível, um ladrão pode tentar atrair um patrono. Um patrono é um nobre que patrocinará o ladrão e o protegerá sob sua casa e nome. Espera-se que tal personagem execute tarefas para o nobre patrono, como roubo, espionagem e até assassinato, em troca de hospedagem e proteção política.

A chance básica de encontrar um patrono é uma rolagem de porcentagem igual a 5% por nível do ladrão além do 9º. Uma vez que um patrono é obtido, o ladrão não precisa rolar mais — o ladrão está a partir de então a serviço de uma família nobre de uma cidade da escolha do Mestre.

Um ladrão não precisa procurar um patrono se não quiser. Além disso, uma vez que um ladrão tem um patrono, a única maneira de deixar seu serviço é através da morte — um ladrão contratado conhece muitos dos segredos do nobre para ser autorizado a sair de qualquer maneira.

Na campanha, ter um patrono ladrão significará várias coisas. Primeiro, o Mestre pode atribuir ao ladrão trabalhos para a família, que ele mesmo deve realizar ou ser alvo de assassinato. Em segundo lugar, o ladrão nunca pode ser pessoalmente responsabilizado por seus crimes enquanto trabalha para um patrono. Normalmente, os patronos têm amigos poderosos entre os profanadores e templários de uma cidade-estado para proteger a si mesmos e seus empregados ladrões.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre ladrões do *Livro do Jogador* devem ser usadas.

Psionicista (variação Dark Sun)

Habilidades Exigidas: Constituição 11
Inteligência 12
Sabedoria 15

Pré-Requisitos: Constituição, Sabedoria
Raças Permitidas: Qualquer

Todas as criaturas inteligentes em Athas têm alguma medida de poder psiônico. No entanto, nem todos são considerados da classe de personagem psiônico.

Ajustes Raciais para Talentos de Ladrões

Talento	Anão	Elfo	Meio-elfo	Halfling	Mul
Furtar Bolsos	-	+5%	+10%	+5%	-
Abrir Fechaduras	+10%	-5%	-	+5%	-5
Achar/Desarmar Armadilhas	+15%	-	-	+5%	-
Mover-se em Silêncio	-	+5%	-	+10%	+5%
Esconder-se nas Sombras	-	+10%	+5%	+15%	-
Ouvir Ruídos	-	+5%	-	+5%	-
Escalar Muros	-10%	-	-	-15%	+5%
Decifrar Linguagens	-15%	-	-	-5%	-5%



Classes de Personagens Jogadores

Em Dark Sun não há restrições raciais nem limites de nível racial para personagens psiônicos. Qualquer personagem humano que atenda aos requisitos de habilidade pode ser um psiônico de classe dupla. Qualquer personagem semi-humano que atenda aos requisitos de habilidade pode ser um psiônico multiclasse. Para personagens classe dupla ou multiclasse, a classe psiônico pode ser combinada com qualquer outra classe ou classes.

Potencial Inerente: Em campanhas de DARK SUN, um personagem pode ter uma pontuação de Sabedoria ou Constituição de até 22. Esta tabela é uma versão expandida daquela fornecida no *Livro Completo dos Psiônicos*, cobrindo as pontuações mais altas.

Tabela de Potencial Inerente

Valor da Habilidade	Valor Base	Modificador da Habilidade
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3
17	28	+4
20	30	+5
21	32	+6
22	34	+7

Testes de Poder: É possível que um psiônico de Dark Sun tenha uma pontuação de poder de 20 ou mais. Nesses casos, ignore a pontuação de poder do poder psiônico e resultados acima de 20; uma rolagem de 20 sempre falha, mas sem nenhum efeito prejudicial ou benéfico.

Talentos Latentes: Todos os personagens dos jogadores, mesmo aqueles que não atendem aos requisitos de habilidade para a classe de personagem psionicista, são **automaticamente** talentos selvagens, como descrito no *Livro Completo dos Psiônicos*. Eles podem rolar para suas devoções conforme descrito lá.

Personagens do Mestre: Todos os personagens do mestre que atendem aos requisitos de habilidade para a classe psiônica também são talentos selvagens. Na maioria dos casos, PdMs sem importância são considerados como tendo

apenas um modo de defesa psiônico. Para PdMs importantes, o Mestre deve rolar para suas devoções normalmente.

Em todos os casos em que as regras aqui não as contradigam, as regras sobre psiônicos do *Livro Completo dos Psiônicos* devem ser usadas.

Personagens Multiclasse e Classe Dupla

Personagens de Dark Sun também podem se tornar multiclasse ou classe dupla, conforme descrito no *Livro do Jogador*.

Combinações Multiclasse

Qualquer personagem semi-humano que atenda aos requisitos de habilidade pode optar por se tornar um personagem multiclasse, sujeito às restrições apresentadas no *Livro do Jogador*. A tabela a seguir lista as possíveis combinações de classe de personagem disponíveis com base na raça do personagem.

Anão

Clérigo/Psiônico	Ladrão/Psiônico
Guerreiro/Clérigo	Guerreiro/Clérigo/Psiônico
Guerreiro/Psiônico	Guerreiro/Ladrão/Psiônico
Guerreiro/Ladrão	

Elfo ou Meio-elfo

Guerreiro/Mago	Guerreiro/Mago/Clérigo
Guerreiro/Ladrão	Guerreiro/Mago/Ladrão
Guerreiro/Psiônico	Clérigo/Mago/Ladrão
Guerreiro/Clérigo	Clérigo/Guerreiro/Ladrão
Clérigo/Mago	Guerreiro/Mago/Psiônico
Clérigo/Psiônico	Guerreiro/Ladrão/Psiônico
Clérigo/Ladrão	Guerreiro/Clérigo/Psiônico
Mago/Psiônico	Clérigo/Mago/Psiônico
Mago/Ladrão	Clérigo/Ladrão/Psiônico
Ladrão/Psiônico	Mago/Ladrão/Psiônico

Meio-Gigante

Guerreiro/Clérigo	Clérigo/Psiônico
Guerreiro/Psiônico	

Classes de Personagens Jogadores



Halfling

Guerreiro/Ladrão	Clérigo/Psiônico
Guerreiro/Clérigo	Ilusionista/Ladrão
Guerreiro/Ilusionista	Ilusionista/Psiônico
Guerreiro/Psiônico	Ladrão/Psiônico
Clérigo/Ilusionista	Guerreiro/Ladrão/Psiônico
Clérigo/Ladrão	

Mul

Guerreiro/Ladrão	Clérigo/Ladrão
Guerreiro/Clérigo	Psiônico/Ladrão
Guerreiro/Psionicista	Guerreiro/Ladrão/Psiônico
Clérigo/Psionicista	Guerreiro/Ladrão/Clérigo

Thri-kreen

Guerreiro/Clérigo	Ladrão/Psionicista
Guerreiro/Psionicista	Guerreiro/Ladrão/Psionicista

Profanador ou **Preservador** pode substituir qualquer entrada de **mag**.

Templário pode substituir qualquer entrada de **clérigo**. **Ranger** pode substituir qualquer entrada de **guerreiro** para elfos, meio-elfos, meio-gigantes, halflings ou thri-kreens.

Bardo pode substituir qualquer entrada de **ladrão** para meio-elfos.

Druída pode substituir qualquer entrada de **clérigo** para meio-elfos, halflings, muls ou thri-kreens.

Gladiador nunca pode fazer parte de uma combinação multiclasse para semi-humanos.

Personagens de Classe Dupla

Personagens humanos são livres para se tornarem personagens de classe dupla em Athas, assim como em qualquer outro mundo de campanha de AD&D. As regras que regem isso estão totalmente detalhadas no **Livro do Jogador**.

Árvores de Personagens

As campanhas DARK SUN se passam em um mundo violento. Magias e psiônicos poderosos, hordas desesperadas de invasores e até mesmo os implacáveis desertos conspiram contra os personagens dos jogadores — a morte não é incomum em Athas, nem é incomum para os personagens dos jogadores em campanhas de DARK SUN.

Substituir um personagem de jogador caído de alto nível por um personagem novato de primeiro nível nunca é satisfatório para o jogador. Além disso, onde esse novo personagem se encaixa no enredo geralmente é planejado no local.

Nas campanhas de DARK SUN, os jogadores são encorajados a usar árvores de personagens, onde eles jogam com apenas um personagem por vez, mas eles têm quatro para chamar no início de qualquer aventura em particular.

Em resumo, uma árvore de personagens consiste em um personagem ativo (que o jogador está usando como seu personagem de jogador) e três personagens inativos. O personagem ativo participa da aventura, realizando ações no mundo da campanha. Quando uma nova aventura começa, o jogador pode mudar para um de seus personagens inativos ou manter seu personagem anteriormente ativo para continuar o jogo.

Preparando uma Árvore de Personagens

Para iniciar uma árvore de personagens, um jogador deve acumular completamente quatro personagens. Feito isso, o jogador seleciona o personagem que pretende utilizar para a primeira aventura, tornando-o seu personagem “ativo”. Os outros três estão inativos.

Tendência

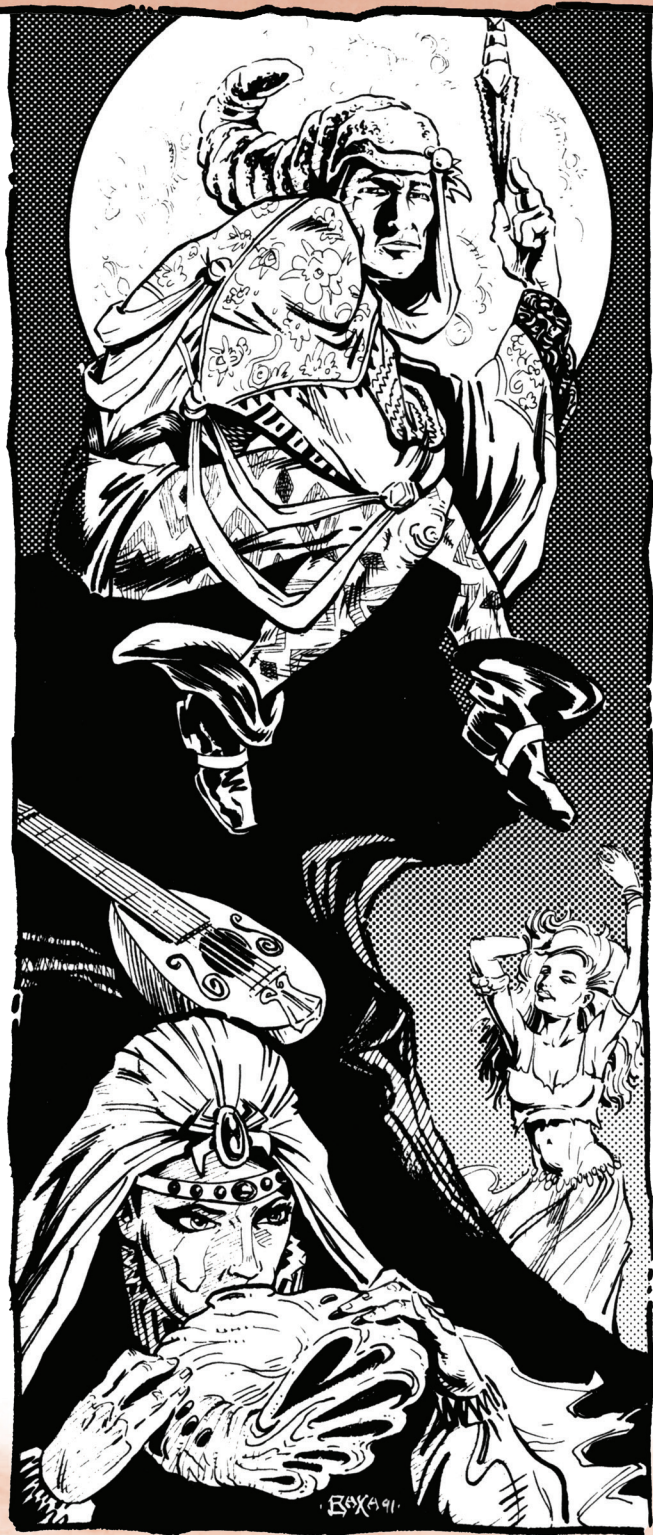
Os quatro personagens que compõem a árvore de personagens de um jogador são irrestritos quanto à classe ou raça; qualquer combinação é aceitável. No entanto, a tendência desses personagens é restrito. Todos os quatro personagens em uma árvore de personagens devem ser bons, neutros ou maus. A devoção ao caos ou à lei não faz diferença, no entanto.

Por exemplo, uma árvore de personagem pode ter um gladiador anão bom e caótico, um guerreiro thri-kreen leal e bom, um bardo humano bom e neutro e um preservador élfico bom e caótico. O thri-kreen não poderia ser leal e mau ou mesmo leal e neutro e ainda fazer parte dessa árvore de personagem.

Se um personagem for forçado a mudar de tendência de forma que não se encaixe mais na árvore, esse personagem deve ser descartado (ou, opcionalmente, o jogador pode



Classes de Personagens Jogadores



descartar os outros três, inserindo três novos personagens em sua árvore e adotar essa nova tendência).

Personagens descartados devem ser entregues ao Mestre para uso como PdMs.

Mudando de Personagens

Há três momentos em que um jogador pode trocar o personagem que deseja usar no jogo: entre aventuras, durante uma aventura ou após a morte de um personagem ativo.

Entre Aventuras

Quando uma aventura é concluída (isso é, aos olhos do Mestre), um jogador pode trocar seu personagem ativo por um inativo. O jogador não é obrigado a fazê-lo e pode manter um personagem ativo por qualquer número de aventuras consecutivas.

Durante uma Aventura

Dentro do escopo do mundo da campanha, chamar outro personagem para substituir o personagem ativo requer um investimento substancial de tempo, seja para enviar mensagens ou viajar e procurar os personagens inativos transitórios da árvore (psiquismo e magia podem tornar esta tarefa mais fácil, mas não pode resolver os problemas). O Mestre deve permitir com moderação que os jogadores troquem seu personagem ativo durante uma aventura e geralmente impõem um atraso de 3d6 dias. O Mestre nunca deve permitir a troca durante cenas críticas ou perigosas de uma aventura. Qualquer troca de personagens durante uma aventura está sujeita ao critério do Mestre, que pode vetar livremente qualquer solicitação para fazê-lo.

Após a Morte de um Personagem Ativo

Quando o personagem ativo morre, assume-se que um dos personagens inativos na árvore chegará à cena dentro de um dia (se possível). O jogador escolhe qual personagem inativo chegará e deve posteriormente rolar um novo personagem de primeiro nível para ocupar o local vago na árvore. Se as circunstâncias dificultarem a chegada de um novo personagem, o Mestre pode ser forçado a estender o período antes da chegada do aventureiro recém-ativado.

Classes de Personagens Jogadores



Avanço do Personagem

O personagem ativo em uma campanha recebe pontos de experiência e avança de nível exatamente como descrito no *Livro do Jogador*.

Toda vez que o personagem ativo sobe um nível de experiência, o jogador também pode avançar um de seus personagens inativos um nível. O personagem inativo escolhido deve ser de nível inferior ao do personagem ativo. Ajuste o total de pontos de experiência na ficha desse personagem inativo para o número mínimo para o novo nível alcançado.

Para fins de avanço da árvore de personagens, personagens multiclasse e classe dupla que estão inativos só podem avançar em uma classe. Como personagens ativos, personagens multiclasse fazem com que um personagem inativo avance quando ele aumenta um nível em cada uma de suas classes. Um personagem de classe dupla faz com que um personagem inativo avance a cada nível que ele alcança.

Para personagens multiclasse inativos, deve-se tomar cuidado para que um único total de pontos de experiência possa render corretamente a combinação de níveis. Em geral, um personagem multiclasse inativo nunca deve ter mais de um nível diferente em cada classe (3,3,4 é bom, 3,3,9 não).

O Status dos Personagens Inativos

Personagens inativos não são PdMs ou seguidores. Eles não estão envolvidos na aventura em nenhum momento. Em nenhum momento os personagens ativos e inativos de um jogador entrarão em contato no mundo da campanha.

Quando não estão em jogo, presume-se que os personagens inativos estejam em outro lugar de Athas, realizando outras tarefas.

Todos os personagens em uma árvore de personagens devem se conhecer e estão trabalhando para fins semelhantes. O jogador pode inventar conexões — os personagens são todos filhos da mesma mulher poderosa, são primos distantes, amigos de infância, etc. No entanto, não há necessidade de ter qualquer relação entre eles — o jogador pode decidir que os indivíduos em sua árvore

de personagem não têm mais do que um conhecimento passageiro um do outro.

Usando a Árvore de Personagem Como Vantagem

O propósito principal da árvore de personagens é dar a cada jogador um grupo de aventureiros para escolher em diferentes situações ou quando um de seus personagens morre. O jogador está familiarizado com esses personagens e pode aplicar seus pontos fortes mais facilmente do que poderia com personagens recém-criados. No entanto, se for tomado cuidado, a árvore de personagens pode ser uma ferramenta valiosa para o jogador em uma campanha estendida.

Como apenas um personagem inativo ganha um nível de experiência toda vez que o personagem ativo faz isso, decidir qual personagem avançar pode ser uma decisão baseada em qual direção a campanha parece estar tomando. Se, por exemplo, uma grande guerra estiver em andamento, um jogador pode querer usar seu guerreiro como personagem ativo. Se a guerra estiver acabando, ele pode querer avançar personagens inativos não guerreiros para as aventuras do pós-guerra que virão.

Como outro exemplo, a missão pode ser uma perigosa jornada pelo deserto para roubar um item mágico da mansão de um antigo profanador. O jogador pode usar seu personagem ranger para fazer a jornada, mas o tempo todo pode estar usando seus avanços de personagem inativos para tornar seu ladrão mais poderoso para o ataque final à mansão.

Trocas entre Personagens

Mesmo que os personagens estejam na mesma árvore, eles não podem trocar livremente equipamentos, itens mágicos, dinheiro ou bens pessoais. Mantenha listas separadas para todos esses itens.

Em alguns casos, se houver uma razão convincente para fazê-lo, os personagens podem trocar itens ou informações importantes, mas esta é uma opção que pode ser



Capítulo 4: Tendência

As campanhas DARK SUN convidam os jogadores a interpretar seus personagens de acordo com as tendências, assim como nas campanhas de AD&D. O esquema de tendência é o mesmo, combinando uma atitude em relação à ordem (ordem, neutralidade ou caos) com uma atitude em relação à moralidade (bem, neutralidade ou mal). Todos os personagens e criaturas têm uma tendência em Dark Sun.

Conforme declarado no *Livro do Jogador*, “considere a tendência como uma ferramenta, não uma camisa de força que restringe o personagem.” Incentive os jogadores a manipular seus personagens de Dark Sun, usando a tendência para aprimorar sua interpretação — a interpretação criativa no mundo de Dark Sun, como em qualquer mundo de campanha de AD&D, aumentará tanto seu realismo quanto sua diversão.

Meio-gigantes e Tendência

Conforme declarado no *Capítulo 2: Raças de Personagem do Jogador*, os meio-gigantes mudam rapidamente de atitude em relação à ordem e à moralidade. A sua natureza imitadora e a compreensão basicamente pobre do certo e do errado facilitam essa inversão de atitudes que, em termos de jogo, se manifesta como uma mudança de tendência. Metade da tendência de um meio gigante permanece fixa, a outra metade pode variar.

Um meio-gigante deve escolher uma tendência todas as manhãs, uma que reflita uma reação ao seu ambiente em mudança, mas deve ser uma tendência com o qual o Mestre concorde. Em geral, um meio-gigante irá imitar ou reagir ao seu ambiente quando ocorrer uma mudança de tendência. A menos que haja uma razão válida para o meio-gigante se tornar, digamos, maligno e caótico por um dia, então o Mestre não deve permitir isso. Se um jogador repetidamente solicita mudanças diárias de tendência simplesmente para ganho pessoal, o Mestre deve sugerir que ele jogue com outro tipo de personagem. Lembre-se, a tendência de um personagem meio-gigante *pode* mudar a cada dia, mas não é obrigatório — ele pode passar meses a fio sem uma única mudança. Por esta razão, personagens meio-gigantes, enquanto os mais burros no

mundo da campanha, são geralmente os mais difíceis de interpretar com precisão.

A tendência inconstante de um meio-gigante deve se tornar um obstáculo com a mesma frequência que é um benefício. Seu pensamento de qualquer-maneira-que-o-vento-sopra pode fazê-lo parecer não confiável, até mesmo perigoso para personagens com uma abordagem mais linear da ordem e da moralidade. O Mestre às vezes deve apresentar situações em que a mudança de tendência de um meio-gigante lhe causará algum sofrimento.

Tendência em Situações Desesperadas (Regra opcional)

Circunstâncias de risco de vida sempre colocam a tendência de um personagem à prova. Como ele age, como ele trata os outros personagens em um grupo e como ele controla suas próprias ações podem mudar drasticamente com o desespero. Essas regras são apresentadas principalmente para reger situações de escassez de água, mas podem ser adaptadas a uma variedade de outras situações: a mercadoria escassa poderia facilmente ser alimento em tempos de fome, o antídoto para veneno, a cura para uma doença generalizada, ar em um túnel desmoronado, etc.

Um grupo de personagens que tem uma escassez de água potencialmente mortal terá que levar várias coisas em consideração. Individualmente, os personagens devem reagir com base em sua tendência. Como grupo, eles terão que examinar quais dos seus são fortes e capazes e quais são fracos e precisam de assistência.

Planos podem ser feitos para dar mais água a certos indivíduos para que eles possam sobreviver para lançar magias ou lutar contra inimigos. Como os personagens reagem a tais planos novamente depende de suas tendências.

Bom e Leal

Um personagem dessa tendência insistirá que todos recebam uma parte igual da água que há, mesmo aqueles no grupo que parecem sem esperança. Ele prontamente conceberá e aceitará planos que exigem uma distribuição desigual de água para o bem do grupo, mas nunca deixará que os fracos ou moribundos fiquem sem água.



Neutro e Leal

Esses personagens insistirão que todos recebam uma parte igual da água disponível, mas não se importarão de uma forma ou de outra com personagens que podem estar além da esperança. Ele também aceitará esse apelo à distribuição desigual de água para o bem do grupo.

Mal e Leal

Um personagem desta tendência insistirá que a água disponível seja distribuída uniformemente entre os fisicamente aptos do grupo, mas não oferecerá nenhuma para aqueles que parecem estar longe demais. Ele aceitará planos que exijam distribuição desigual de água para o bem do grupo, especialmente se isso significar mais água para ele.

Bom e Neutro

Um personagem neutro e bom insistirá que todos no grupo recebam uma parte igual da água restante, mesmo os severamente desidratados. Ele considerará planos de distribuição desigual de água, mas terá de estar convencido de que o plano acabará por beneficiar o grupo e não prejudicá-lo pessoalmente.

Neutro

Um personagem desta tendência vai querer uma parte justa para si mesmo, mas não vai necessariamente ajudar os muito fracos. Ele considerará planos que exigem distribuição desigual de água, mas apenas se ele e o grupo se beneficiarem no curto prazo.

Neutro e Mal

Um personagem desta tendência insistirá em seu quinhão e será contra dar água aos muito fracos. Ele considerará planos para distribuição desigual de água, mas apenas se ele se beneficiar pessoalmente a curto prazo.

Caótico e Bom

Um bom personagem caótico insistirá que todos recebam uma parte igual da água disponível, mesmo os muito fracos. Ele não considerará planos de distribuição desigual de

água, a menos que ele e aqueles que ele gosta obtenham mais água como parte do plano.

Neutro e Caótico

Tal personagem insistirá em seu quinhão e não se preocupará com a situação dos muito fracos. Ele não considerará planos de distribuição desigual de água, a menos que ele obtenha mais água como parte do plano.

Caótico e Mal

Um personagem caótico e mal mentirá livremente, trapeará ou até matará para obter toda a água que puder. Ele constantemente sugere planos de distribuição desigual de água que lhe garantem água adicional imediatamente.

Desespero Grave

Para os propósitos desta regra, um desespero severo se instala quando um membro do grupo (um PJ ou PdM) morre de desidratação e a situação não mostra sinais de mudança. Nesses momentos, o Mestre deve fazer um teste de Sabedoria para cada personagem a cada dia para evitar a loucura.

A loucura criada pela privação de água força um personagem a adotar uma tendência caótica e maligna para aquele dia em relação à obtenção de água. O Mestre deve informar o jogador sobre essa mudança temporária de tendência — o jogador deve fazer o possível para adotar a loucura no estilo de seu personagem: um gladiador estúpido pode simplesmente sacar sua espada e exigir a água, enquanto um bardo pode envenenar alguns dos seus companheiros em segredo para aumentar sua parte. Se um jogador não estiver disposto a tomar as ações apropriadas, o Mestre deve transformar o personagem em um PdM até que a loucura passe. É principalmente por esta razão que esta regra é opcional. As habilidades de classe relacionadas à tendência são perdidas durante o período de loucura.

Uma vez que um personagem tenha sucesso em um teste de Sabedoria ou seja reidratado, a loucura desaparece.

Capítulo 5:

Perícias

Em Dark Sun, as perícias com armas e perícias comuns geralmente seguem as diretrizes do *Livro do Jogador*. Quaisquer exceções às mecânicas de jogo típicas de AD&D aparecem neste capítulo.

Personagens de Dark Sun geralmente têm pontuações de atributos mais altas do que aqueles em outros mundos de campanha de AD&D. Como resultado, personagens de Dark Sun podem realizar testes de perícias mais facilmente, que são baseados em atributos. Mesmo assim, os jogadores devem se lembrar que rolar um 20 natural ainda resulta em falha, independentemente das pontuações de atributos de seus personagens.

Perícias com Armas em Dark Sun

As perícias com armas e a especialização funcionam como de costume para todas as classes de personagens de Dark Sun, estendendo-se à classe de gladiadores. Gladiadores começam o jogo com perícias em todas as armas. Além disso, eles podem se especializar em qualquer número de armas, desde que tenham pontos suficientes disponíveis para isso. Um gladiador deve gastar dois pontos para se especializar em qualquer arma corpo-a-corpo ou de projétil, exceto arco, que requer três pontos. Os gladiadores transcendem assim a regra que limita a especialização aos guerreiros.

Por exemplo, Barlyuth, um gladiador anão, começa o jogo com quatro pontos de perícia em armas. Como gladiador, ele já possui perícia em todas as armas, então não precisa gastar nenhum de seus quatro pontos para se tornar perito. Em vez disso, ele pode gastar todos os quatro pontos para se especializar em duas armas corpo a corpo, ou gastar três pontos para se especializar em uma arma de arco e salvar o ponto restante para especialização posterior.

Um gladiador de 9º nível poderia, portanto, se especializar em duas armas corpo-a-corpo e uma arma de arco (sete pontos totais de perícia em armas) e um gladiador de 18º nível poderia se especializar em cinco armas corpo-a-corpo (10 pontos totais de perícia em armas). Um gladiador ganha todos os benefícios para cada arma em que se especializa, não sofrendo penalidade por múltiplas especializações.

Novas Perícias Comuns

GERAL

Perícia	Pontos	Habilid.	Modific.
Barganha	1	Sab	-2
Proteção contra o calor	1	Int	-2
Deteção Psiônica	1	Sab	-2
Linguagem de sinais	1	Des	0
Encontrar Água	1	Int	0

SACERDOTE

Burocracia	1	Car	-2
Ocultação Gestual	1	Des	-1

HOMEM DE ARMAS

Otimização de Armadura	1	Des	-2
Improvisação de Armas	1	Sab	-1

ARCANO

Ocultação Gestual	1	Des	-1
-------------------	---	-----	----

Descrição de Novas Perícias

Assim como no *Livro do Jogador*, as perícias aqui aparecem em ordem alfabética com descrição e regras para usá-las em uma campanha.

Otimização de Armadura: Esta perícia permite que um personagem use sua armadura para melhor vantagem contra um oponente em particular (muito parecido com a habilidade especial do gladiador). Um teste de perícia bem sucedido na primeira rodada de qualquer situação de combate dá um bônus de -1 para a Categoria de Armadura do personagem naquela situação. Uma *situação* é uma série de rodadas em que um determinado personagem se envolve em combate. Assim que o personagem passar duas rodadas completas sem combate, a situação termina. O personagem deve estar usando algum tipo de armadura ou empregando um escudo para usar a perícia de otimização de armadura. O bônus fornecido pela armadura ou escudo é adicionado ao bônus da perícia em otimização de armadura. Além



disso, o bônus da perícia de otimização de armadura se soma ao da habilidade especial do gladiador.

Barganha: Um personagem com a perícia barganha pode pechinchar por dinheiro, serviço e transações de troca para conseguir um acordo melhor. Em uma transação em dinheiro, um sucesso permite que o personagem compre um item por 10% a menos ou venda um por 10% a mais do que a taxa atual. Em uma simples transação de troca, uma verificação bem-sucedida melhora o valor percebido dos bens do negociador em 10%. Na troca prolongada, um teste bem-sucedido permite que o barganhador role 3d6 em vez de 2d6 para aquela rodada de troca; uma verificação separada inicia a cada rodada. (Ver Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento). Em uma transação de serviço, uma verificação bem-sucedida fornece ao negociador 10% a mais do que a taxa atual de seus serviços. O Mestre deve exigir que os jogadores interpretem a sessão de barganha para obter os benefícios dessa perícia.

Trocas simples e demoradas são totalmente explicadas no Capítulo 6: Dinheiro e Equipamentos.

Burocracia: A perícia em burocracia ajuda os personagens em várias situações. Um teste bem-sucedido reduz o tempo que um personagem passa em uma masmorra da cidade aguardando julgamento. Também pode acelerar o processo de obter uma audiência com um templário importante ou outro oficial. A perícia em burocracia ajuda o personagem a entender as hierarquias políticas e quem consultar para fazer um trabalho. Um teste bem-sucedido também permite que o personagem pague 10% a menos em um imposto cobrado contra ele; duas verificações bem-sucedidas seguidas permitem que ele evite completamente o imposto.

Além desses exemplos de uso, a perícia burocracia funciona de inúmeras outras maneiras para permitir que um personagem entenda e use (ou abuse) dos sistemas burocráticos.

Proteção contra o calor: Um personagem com a perícia proteção contra o calor aprendeu a usar roupas e ritmo de caminhada pessoal para otimizar a resistência contra os rigores do calor de Athas. Com um teste bem-sucedido, o personagem só precisa consumir metade da quantidade normal de água por dia para evitar a desidratação. Em combate, a perícia de proteção contra o calor permite que



um personagem usando armadura de metal lute melhor e por mais tempo. Um teste bem-sucedido a cada rodada permite que o personagem evite a perda de TACO para aquela rodada. Além disso, quando o personagem atingir seu limite de pontuação de Constituição para rodadas de combate, um teste bem-sucedido permitirá que ele lute por mais cinco rodadas. Esta verificação pode ser feita no final de cada período subsequente de cinco rodadas, mas uma vez que falhe, o personagem desmorona por exaustão.

A desidratação recebe explicação completa no Capítulo 14: Tempo e Movimento. Os efeitos do uso de armaduras de metal em combate aparecem no Capítulo 6: Dinheiro e Equipamentos.

Detecção Psiônica: A perícia em detecção psiônica funciona tanto quanto o sentido psiônico de devoção metapsiônica, mas é muito menos poderoso. Com esta perícia, um personagem de Dark Sun usa sua habilidade psiônica latente para detectar o gasto de pontos de potência psiônica (PSPs) ao seu redor.

Ao empregar esta perícia, um personagem deve limpar sua mente e se concentrar, levando pelo menos uma rodada completa para se preparar. Um teste bem-sucedido permite



Perícias

ao personagem detectar o gasto de qualquer PSP dentro de 50 metros de sua localização, independentemente de objetos materiais intervenientes. Um personagem pode manter o uso da perícia por rodadas sucessivas, mas durante esse tempo ele não pode se mover ou realizar qualquer outra ação. O teste de perícia, no entanto, deve ser bem sucedido na rodada em que os PSPs são gastos ou o personagem não detecta nada.

A perícia em detecção psiônica só pode informar a um personagem que PSPs foram gastos em um raio de 50 metros, não dizendo nada mais. O detector não pode determinar o número de PSPs, sua fonte, os poderes ou devoções utilizadas, ou o propósito do gasto (por exemplo, inicializar um poder ou mantê-lo). Esta perícia não é cumulativa com outras técnicas de detecção.

Um jogador cujo personagem tenha perícia em detecção psiônica deve garantir que o Mestre saiba. Muitas vezes o Mestre irá secretamente rolar a perícia e informar o jogador dos resultados.

Linguagem de Sinais: Aqueles que dominam o uso dos sinais podem se comunicar entre si sem palavras, desde que possam ver as mãos uns dos outros. A sinalização é uma linguagem em si mesma: transmite ideias que qualquer outro personagem com perícia em linguagem de sinais pode entender, independentemente de sua língua nativa.

Para usar a linguagem de sinais por uma rodada inteira, todas as partes envolvidas devem fazer um teste bem-sucedido. Personagens bem-sucedidos podem conversar por um minuto inteiro; aqueles que falham não podem ouvir. Quando um PJ sinaliza com sucesso com um PdM, o Mestre deve falar livremente com o jogador por um minuto por rodada. Cada rodada de conversa requer outra verificação. Uma verificação com falha significa que o falante não executou os movimentos dos dedos com precisão, o ouvinte não estava observando o falante de perto o suficiente ou alguma outra coisa bloqueou a comunicação.

Em Athas, muitos grupos empregam a linguagem de sinais para conversas secretas. Em algumas cidades-estados, o uso da linguagem de sinais pode ser motivo de prisão. Embora a linguagem de sinais em toda Athas seja geralmente consistente, as sociedades secretas geralmente

empregam códigos especiais para que olhos indesejados não possam decifrar conversas específicas.

Ocultação Gestual: Embora os lançadores de magias possam murmurar componentes verbais e esconder componentes materiais em suas mãos ou mantos, componentes gestuais são mais difíceis de esconder. O componente gestual de qualquer magia, arcana ou clerical, é aparente para qualquer personagem observando o conjurador. Em Athas, onde o lançamento de magias às vezes é ilegal, a capacidade de ocultar os gestos necessários se torna importante. Se os movimentos podem ser escondidos, uma magia pode ser desencadeada sem chamar a atenção para o lançador.

Um personagem usando a perícia ocultação gestual deve anunciar ao Mestre sua intenção de fazê-lo no início da rodada. Então, quando o personagem lança sua magia, o Mestre faz seu teste em segredo. Um teste bem-sucedido indica que qualquer um que normalmente pudesse ver o mago não reconhece seus gestos como de natureza mágica. Uma falha no teste significa que todos os que podem ver o mago e seus movimentos pelo que eles realmente são.

Encontrar Água: Mesmo o deserto mais árido fornece água para aqueles que sabem como encontrá-la. Pequenos animais se enterram no solo e armazenam água ali; algumas plantas raras armazenam água em raízes de cisternas sob o solo; árvores aparentemente sem vida às vezes têm cerne úmido. A perícia em encontrar água só pode ser usada uma vez por dia e leva uma hora para ser executada. Durante este tempo, o personagem só pode se mover metade do normal. Um teste bem-sucedido indica que ele encontrou água suficiente para se sustentar por um dia. Isso não significa que ele tenha encontrado água suficiente para reidratar, mas ele não irá desidratar ainda mais naquele dia. O personagem só pode encontrar água suficiente para si mesmo — se ele compartilhar sua descoberta com outros, nenhum deles ganha qualquer benefício.

Improvisação de Armas: Em Dark Sun, praticamente qualquer coisa pode ser (e tem sido) usada como arma. Um personagem com esta perícia faz um teste de Sabedoria para identificar uma arma utilizável em qualquer lugar. Um teste bem-sucedido significa que o personagem encontrou uma clava que causa 1d6+1 de dano a criaturas humanas e



menores, ou $1d3+1$ a oponentes maiores. O Mestre pode atribuir modificadores para a facilidade ou dificuldade de encontrar tal arma: um mercado pode garantir $+2$, uma pastagem estéril um -2 , e um deserto arenoso pode anular completamente a perícia.

Sobreposição de Grupo de Perícias

Classe	Grupo de Perícias
Profanador	Arcano, Geral
Gladiador	Homem de Armas, Geral
Preservador	Arcano, Geral
Psiônico	Psiônico, Geral
Templário	Sacerdote, Ladino, Geral
Mercador	Ladino, Homem de Armas, Geral

Uso de Perícias Existentes em Dark Sun

Como Athas difere drasticamente de outros mundos de jogos de AD&D, algumas das perícias existentes podem parecer estranhas em sua aplicação. Por exemplo, perícias em navegação e marinagem em um mundo sem oceanos é ridículo e só devem ser consideradas para personagens que enlouqueceram ou anormalmente velhos (ou seja, podem se lembrar do antigo Athas). O texto a seguir esclarece o uso de outras perícias neste mundo desértico.

Agricultura: Em Athas, a baixa umidade torna o armazenamento de grãos extremamente fácil, mas o cultivo é muito mais difícil. Esta perícia abrange o melhor uso da terra e da água para uma determinada cultura e como manter essa cultura viva durante a estação seca de crescimento.

Fazer Armaduras: A falta de metal em Athas faz com que os armeiros se concentrem em outros materiais, como quitina, osso e couros endurecidos. Armaduras de metal são tão raramente construídas que, quando tal tarefa é realizada, geralmente é feita por uma equipe de armeiros e ferreiros.

Talento Artístico: Esta perícia em si permanece inalterada, mas sua utilidade em Athas pode ser mais abrangente. Escravos com talento artístico às vezes são trazidos dos poços de lama para as casas dos nobres, onde são ensinados a ler. Uma vez fora, no entanto, escravos alfabetizados não

podem ser devolvidos aos poços - eles são executados ou enviados para a arena.





Perícias



Forjaria: Assim como a perícia fazer armaduras, forjaria executa as mesmas funções, mas muda seu material principal de metal para outras substâncias duráveis.

Pesca: Obviamente, a pesca só é útil nos poucos lugares exóticos onde as poças de água sustentam os peixes.

Navegação: Os métodos de busca de direção comuns às viagens navais são igualmente úteis para as caravanas que cruzam os mares de areia sem trilhas.

Religião: Religiões grandes e organizadas nunca se desenvolveram em Athas, embora os reis-feiticeiros se apresentem como deuses ou divinos e tenham se cercado de mística religiosa. Em um nível local, cidades e vilarejos têm uma tradição antiga sobre seres misteriosos ou semideuses, mas sistemas míticos consistentes nunca são difundidos.

Marinhagem: Esta perícia só é estudada por loucos, tolos ou sobrenaturalmente antigos.

Natação: Esta raramente raramente se aplica; por exemplo, nas piscinas decadentes de nobres ou pequenos corpos de água natural em locais exóticos.

Forjar Armas: Novamente, esta perícia permanece inalterada, exceto para os materiais usados.

Usando a Perícia Sobrevivência em Dark Sun

Conforme descrito no *Livro do Jogador*, cada ponto de perícia de sobrevivência deve ser aplicado a um tipo específico de terreno. Athas contém desertos arenosos, áridos pedregosos, ermos rochosos, salinas, montanhas, selvas e estepes. A perícia em sobrevivência dá ao personagem a chance de localizar comida e água naquele terreno em particular, mas apenas em quantidades minúsculas.

Um teste bem sucedido permite que um personagem encontre água suficiente para evitar a perda de qualquer ponto de constituição por desidratação. O personagem não irá reidratar, e ele pode continuar a desidratar nos dias subsequentes que ele não receber água. O mesmo teste permite que um personagem encontre comida suficiente para sustentá-lo por um dia. A perícia em sobrevivência ajuda o personagem a evitar venenos. Um teste bem sucedido informa ao personagem se uma planta ou animal é venenoso, desde que a fonte de alimento seja nativa do tipo de terreno da perícia.

Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento

Para entender o comércio e os equipamentos em Dark Sun, é preciso entender que Athas é um mundo pobre em metais. Em termos de jogo, todos os itens de metal — espadas, armaduras, moedas — valem consideravelmente mais do que em outros mundos de AD&D, como Krynn ou Oerth.

Praticamente todas as cidades-estados athasianas emitem moedas cunhadas em homenagem a seus reis-feiticeiros. Além disso, algumas comunidades anãs independentes e algumas famílias ricas de mercadores cunham suas próprias moedas quando os metais preciosos estão disponíveis para eles. Embora as moedas variem (uma moeda de ouro cunhada em Tyr pode ser um pouco mais pesada do que as moedas de ouro quadradas que carregam o brasão da família Ryharian), todas elas se enquadram nas taxas de câmbio padrão fornecidas no *Livro do Jogador*. Em Athas, 100 pc (peças de cerâmica) = 10 pp = 2 pe = 1 po = 1/5 pl.

Peças e Fatias de Cerâmica: A moeda mais usada em Athas é a peça de cerâmica (pc). Moedas de cerâmica podem ser fabricadas a partir da argila mais comum de Athas, então vitrificadas em cores específicas e queimadas para desencorajar a falsificação. A forma moldada das peças cerâmicas permite que elas sejam quebradas em 10 peças separadas em forma de torta. Cada um dessas “fatias” vale 1/10 de uma peça de cerâmica.

O Valor das Coisas

As listas de equipamentos no *Livro do Jogador* mostram não apenas quanto custa cada item, mas quanto cada item vale em moedas típicas de jogos de AD&D.

Em Athas, a relativa raridade do metal aumenta o valor dos itens de metal. As moedas em si valem mais, então são necessárias menos moedas athasianas para comprar coisas que não são feitas de metal. No entanto, os itens de metal, devido à escassez de moedas de metal, custam relativamente o mesmo número de moedas que em outros mundos. Quando personagens de Dark Sun fazem compras nas listas de equipamentos no *Livro do Jogador*, portanto, as seguintes regras se aplicam:

Todos os itens não metálicos custam um por cento do preço listado.

Todos os itens de metal custam o preço listado.

Assim, a canoa pequena (um item não metálico) custa 3 pp, mas a espada longa (um item de metal) custa 15 po.

Se um item é tipicamente uma mistura de componentes metálicos e não metálicos e os componentes metálicos podem ser substituídos facilmente, o preço não metálico se aplica. Por exemplo, os fabricantes de carruagens athasianas encontraram maneiras de evitar o uso de peças de metal para fazer uma carruagem igualmente robusta, então o preço não metálico de 5 po se aplica.

Todos os preços listados na caixa DARK SUN ou em qualquer outro módulo ou acessório DARK SUN já compensam a raridade dos metais. Os preços listados em outros produtos de jogos AD&D não são ajustados — as regras de conversão também se aplicam a eles.

Sistemas Monetários

As sociedades em Athas trocam bens e serviços de três maneiras: moeda, escambo e serviço.

Moeda: As transações em que bens ou serviços são comprados com dinheiro permanecem bastante comuns em Athas, apesar da falta de metais: Athas é pobre em metais, não empobrecido de metais. As moedas são um meio de pagamento prontamente aceito e, considerando o aumento do valor das moedas, são menos volumosas para transportar.

Escambo: É a troca de mercadorias por outras mercadorias: nenhuma moeda muda de mãos. Por sua própria natureza, o escambo é uma antiga cerimônia de negociação. Personagens em Dark Sun podem entrar em uma troca simples ou prolongada.

Escambo Simples: No escambo simples, os personagens comparam os custos dos itens a serem trocados e então combinam as quantidades até ficarem aproximadamente iguais. Por exemplo, Kyuln deseja trocar sua colheita de arroz por uma espada bastarda de metal. Em Athas, o arroz de Kyuln vale 2 fatias (2/10 pc) para cada 0,5 kg, e a espada bastarda de metal que ele procura vale 25 po (2500 pc). Kyuln teria que trocar 6,25 kg de seu arroz (toda sua colheita) com o ferreiro em troca de sua nova espada bastarda de metal. O armeiro pode não estar com tanta fome.

Escambo Prolongado: No escambo prolongado, os dados são lançados e os custos recalculados em três rodadas antes



Dinheiro e Equipamento

que uma troca final seja feita. Por causa de sua complexidade, a troca prolongada funciona melhor para itens que custam mais de 100 po. Para trocas prolongadas, as pontuações de Carisma das partes envolvidas (geralmente um personagem jogador e um personagem não-jogador controlados pelo Mestre) devem ser conhecidos.

Na primeira rodada de troca prolongada, cada parte rola 2d6 e adiciona o resultado ao seu valor de Carisma; o resultado mais alto ganha a rodada. O vencedor reduziu o preço do item de troca do perdedor em 10%. Se qualquer uma das partes decidir encerrar a troca, ela termina aqui. Se nenhuma das partes decidir encerrar a troca, ela continua para uma segunda rodada e depois para uma terceira. A troca prolongada não pode durar mais de três rodadas. Uma vez firmado, uma transação ocorrerá — nenhuma das partes pode desistir de um negócio uma vez que a troca prolongada tenha começado.

Se Kyuln do exemplo anterior (pontuação de Carisma de 13) entrasse em uma troca prolongada com o armeiro (pontuação de Carisma 7), ele poderia conseguir um acordo melhor ou pior. Na primeira rodada, Kyuln rola 7 (+13 = 20) e o ferreiro de armas rola 10 (+7 = 17); Kyuln vence a rodada. Ele convenceu o armeiro em 10%, então a espada bastarda de metal em questão agora vale 22 po e 5 pp. Ambos os homens desejam continuar em uma segunda rodada. Kyuln rola 4 (+13 = 17) e o ferreiro de armas rola 10 (+7 = 17); o empate significa que nenhum dos custos é ajustado. Na terceira e última rodada, Kyuln rola um 10 (+13 = 23) e o ferreiro rola um 7 (+7 = 14); Kyuln vence novamente. Ele convenceu o armeiro a 20 po pela espada bastarda de metal, então deve trocar apenas 10.000 libras de arroz por ela.

Serviço: Os serviços que um personagem presta — dos trabalhadores não qualificados aos dos engenheiros premiados — todos têm seu preço pedido.

Salários Comuns

Título	Diária	Semanal	Mensal
<i>Exército</i>			
Arqueiro/artilharia	1 fat	1 pc	4 pc
Cavalaria, pesada	3 fat	2 pc, 5 fat	1 pp

Cavalaria, leve	1 fat	1 pc	4 pc
Cavalaria, médio	2 fat	5 pc, 5 fat	6 pc
Engenheiro	5 pc	3 pp, 5 pc	15 pp
Infantaria, pesada	½ fat	5 fat	2 pc
Infantaria, irregular	-	1 fat	5 pc
Infantaria, leve	-	2 fat	1 pc
Infantaria, milícia	-	1 fat	5 fat
Escudeiro	-	1 fat	5 fat

Profissional

Não qualificado	-	2 fat	1 pc
Qualificado*	1 fat	1 pc	4 pc
de Classe**	3 fat	2 pc, 5 fat	1 pp

*disponível apenas para personagens que tenham uma perícia relacionada ao trabalho.

**disponível apenas para personagens que estão sendo empregados por causa de sua classe.

Um personagem pode receber pagamento por seus serviços em outros serviços, mercadorias ou moedas, dependendo da situação.

Com escambo e serviços, o Mestre deve certificar-se de que os bens ou serviços trocados são necessários ou desejados (Os nômades do deserto não precisam de uma barca nem de um pedreiro).

Dinheiro Inicial

Todos os personagens começam o jogo com uma quantia específica de dinheiro. O jogador deve usar esse dinheiro inicial para equipar seu personagem; o tempo de campanha não precisa ser gasto para finalizar essas compras, a menos que o Mestre considere importante para sua aventura.

A tabela a seguir indica com quanto dinheiro cada personagem inicia a campanha, com base no grupo de classe do personagem. Esses números são para personagens iniciais de 3º nível; personagens começando no 1º nível devem dividir o total por três. Personagens gerados como membros inativos da árvore de personagens também recebem dinheiro inicial. O jogador pode equipar personagens inativos a qualquer momento antes de usá-los como personagens ativos.

Dinheiro e Equipamento



Capital Inicial dos Personagens

Grupo de Personagem	Tipo de Dado
Homem de Armas	5d4 x 30 pc
Arcano	(1d4+1)x30 pc
Ladino	2d6x30 pc
Sacerdote	3d6x30 pc
Psionicista	3d4x30 pc

Mercado Athasiano: Lista de Provisões

Armas

As armas comumente encontradas nas terras brutais de Athas consistem em obsidiana, osso, madeira e às vezes até metal.

As seguintes armas, por serem facilmente fabricadas sem metal, podem ser compradas por 1% de seu preço no *Livro do Jogador* e usadas normalmente: zarabatanas (com dardo farpado ou agulha), todos os arcos, porretes, todas as bestas, arpões, dardos, lanças, bordões, açoites, fundas (com pedras de funda), lanças, cajado-funda e chicotes.

As armas restantes — porque podem ser construídas a partir de uma variedade de materiais — variam em custo, peso, dano e probabilidade de acerto: machados de batalha, todas as flechas, todas os quadrelos, punhais ou adagas, dardos, manguais de infantaria, maças de infantaria, alvião de infantaria, machados de mão ou de arremesso, manguais de cavalaria, maças de cavalaria, alvião de cavalaria, facas, aprisionador, maça estrela, todas as armas de haste, foices, chumbos de funda, todas as espadas, tridentes e martelos de guerra. A tabela abaixo indica a porcentagem de custo e peso das armas, e modificadores de dano e probabilidade de acerto para as estatísticas no *Livro do Jogador*.

O arcabuz não está disponível em Athas.

Tabela de Materiais das Armas

Material	Custo	Peso	Dano*	Pr. Acerto**
metal	100%	100%	-	-
osso	30%	50%	-1	-1
pedra/obsidiana	50%	75%	-1	-2
madeira	10%	50%	-2	-3

*O modificador de dano subtrai do dano normalmente causado por aquela arma, com um mínimo de 1 ponto.

** Isso não se aplica a armas de projéteis.

No jogo e no texto, essas armas devem sempre ser mencionadas com seu material e fabricação: espada de madeira, foice de osso, adaga de metal e assim por diante. Além de adicionar sabor às cenas de batalha, essa indicação ajuda o Mestre a acompanhar que tipo de arma está sendo usada.

Armas não metálicas também diminuem a probabilidade de acerto do portador, da mesma forma que uma arma amaldiçoada. Observe a redução da probabilidade de acerto na ficha de personagem do jogador.

Armas não metálicas podem ser encantadas. No entanto, o encantamento é cumulativo com o modificador de probabilidade de acerto da arma; neste caso uma penalidade de -1. O modificador líquido para uma **adaga de osso +2** é na verdade +1.

Quebrando Armas: Armas de obsidiana, osso e madeira são propensas a quebrar. Sempre que um ataque bem-sucedido inflige dano máximo, há uma chance de 1 em 20 de que a arma quebre, conforme o exemplo a seguir:

Bruth é enviado para a arena armado com um machado de batalha de osso contra três giths desarmados. Em sua primeira rodada, Bruth atravessa o crânio de seu primeiro oponente (faz um ataque bem-sucedido) e o derruba (rola um 8 em seu 1d8 de dano). Infelizmente, o choque do golpe lasca o osso da cabeça do machado (o jogador de Bruth rola 1 em 1d20 indicando a quebra da arma), deixando-o sem arma. A carreira de Bruth na arena poderá ser breve.

Armaduras

Todas as formas de armadura listadas no *Livro do Jogador* estão disponíveis em Dark Sun. Elas oferecem a mesma CA descrita lá.

Armadura de Metal em Dark Sun: Dois fatos sobre Athas conspiram para limitar o uso de armadura de metal: calor extremo e o alto preço do metal. Uma armadura de batalha custa 2.000 po em Athas, o equivalente a 200.000 po em outros mundos de campanha de AD&D. Simplificando, um rei-feiticeiro pode comprar várias arma-



Dinheiro e Equipamento

duras de batalha ou construir uma adição substancial às muralhas de sua cidade.

Da mesma forma, o calor intenso em toda a superfície árida de Athas torna a armadura de metal uma experiência desagradável, para dizer o mínimo. Em qualquer situação de combate diurno, um personagem vestindo armadura de metal adiciona um ao seu TACO para cada rodada de combate além da primeira e entrará em colapso, exausto pelo calor, em um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição.

Materiais Alternativos: Muitos tipos de armaduras podem ser construídas sem metal em Athas, usando materiais mais prontamente disponíveis.

Escudos: Os escudos são construídos principalmente com camadas de couro esticadas sobre uma estrutura de madeira ou osso e endurecidas. Escudos eficazes também podem ser construídos com materiais quitinosos retirados de insectóides mortos. Embora feitos de materiais alternativos, os escudos em Athas vêm nas variedades típicas: broquel e escudos pequenos, médios ou corporais.

Corselete de Couro: Talvez o tipo mais comum de armadura usada em Athas, a armadura de couro é moldada para o indivíduo que a usa e depois endurecida.

Corselete Acolchoado: Conforme descrito no *Livro do Jogador*, esta armadura é feita de tecido pesado e rebatido. Muitos guerreiros athasianos preferem armaduras acolchoadas tecidas com cabelos de gigantes.

Gibão de Peles: O gibão de peles de Athas é geralmente construída com couro de mekillot ou braxat.

Corselete de Couro Batido, Loriga, Brigandina e Bru-nea: Essas variedades de armadura são construídas usando pedaços de osso ou quitina.

Cota de Malha, Cota de Talas, Loriga Segmentada, Armadura de Bronze ou Armadura Simples; Armadura de Batalha e Armadura Completa: Esses tipos de armadura devem ser feitos com componentes de metal, tornando-os caros e potencialmente mortais no calor do dia.

Novos Equipamentos

Os seguintes equipamentos estão geralmente disponíveis em setores populosos da Athas pelos preços mostrados.

Suprimento Doméstico

Tonel de Água (1000 litros)	1 pp
Kit para Acender Fogo	2 fat

Arreios e Armaduras para Montaria

Armadura para Montaria

Inix, couro	35 pp	110 kg
Inix, quitina	50 pp	180 kg
Kank, couro	15 pp	30 kg
Kank, quitina	35 pp	55 kg
Mekillot, couro	500 pp	450 kg
Mekillot, quitina	750 pp	725 kg

Transporte

Biga

um kank, um campeão	10 pp
dois kanks, dois campeões	25 pp
quatro kank, três campeões	50 pp

Howdah

Inix	1 pp
inix, de guerra	10 pp
mekillot	2 pp
mekillot, de guerra	50 pp

Vagão, aberto

Capacidade de 450 kg	10 pp
Capacidade de 1.130 kg	20 pp
Capacidade de 2.260 kg	30 pp
Capacidade de 4.500 kg	50 pp

Vagão, fechado

capacidade de 450 kg	15 pp
capacidade de 1.130 kg	25 pp
capacidade de 2.260 kg	40 pp
capacidade de 4.500 kg	60 pp
Vagão, caravana blindada	100 pp

Dinheiro e Equipamento



Animais

Erdlu	10 pc
Inix	10 pp
Kank	
Treinado	12 pp
Não treinado	5 pp
Mekillot	20 pp

Descrições do Equipamento

Suprimentos Domésticos

Tonel de Água: Na maioria das cidades athasianas, a água é retirada de uma cisterna coletiva mantida pelo rei-feiticeiro e seus templários. Não é incomum que o preço da água aumente dramaticamente durante períodos particularmente secos ou quando os templários estão tentando extorquir mais dinheiro dos consumidores.

Kit para Acender Fogo: Embora a pederneira esteja prontamente disponível, o aço é escasso em Athas. O

Armas

Preço	Peso	Tamanho	Tipo	Velocidade	P-M	G	Dano
Chatkcha	1 pc	0,2 kg	P	C	4	1d6+2	1d4+1
Empalador	4 pc	2,2 kg	M	P	5	1d8	1d8
Arma de Haste, Gythka	6 pc	5,5 kg	G	P/E	9	2d4	1d10
Tetraosso	1 pc	2 kg	M	P/C	7	1d4	1d3
Lâmina de Punho	1 pp	0,5 kg	P	C	2	1d6+1	1d4+1



Dinheiro e Equipamento

kit padrão para acender o fogo, portanto, usa um arco e bastões em vez de pederneira e aço.

Arreios e Armaduras para Montaria

Armadura para Montaria: Existem dois tipos de armaduras para montaria para as várias bestas de carga em Athas: couro e quitina. Armadura de couro é feito com almofadas de couro endurecidas, muitas vezes reforçadas com osso ou quitina, e unidas com tiras de tecido ou couro macio. A armadura de couro dá ao animal um bônus de -1 em sua CA. Armadura de quitina é feito de placas de quitina e osso insetóides, presas com couro e tecido. A armadura de quitina dá ao animal um bônus de -2 na CA. Os dois tipos de armaduras não podem ser combinadas.

Transporte

Biga: Uma biga é um veículo levemente blindado construído de madeira, quitina e couro endurecido, projetado para pilotagem e combate. O condutor da biga deve ter o talento secundário de cocheiro/carregador ou a perícia de conduzir carruagem. O condutor da biga pode atacar com armas de uma mão enquanto o veículo está em movimento, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque. Outros no veículo não sofrem penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, mas têm uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque com projéteis enquanto a biga está em movimento. Aqueles em uma biga têm 50% de cobertura pela frente ou pelos lados, 25% de cobertura pelo flanco ou por trás (consulte o Guia do Mestre para os efeitos exatos de cobertura e ocultação em combate). Se um dos animais atrelados a uma biga multi-kank morrer ou for mutilado, a velocidade da biga é reduzida para 1/3 da velocidade normal. A besta morta também pode fazer com que a biga caia, mas o animal caído pode ser solto pelos sobreviventes. Múltiplas mortes na equipe de animais param a carruagem.

Howdah: Um howdah é uma estrutura com assentos projetados para serem montados na parte de trás de um inix ou mekillot. Um howdah normal é feito de uma estrutura de madeira leve e possui um assento para o condutor do animal. Howdahs normais não contam para a capacidade de carga do animal, mas o peso do condutor sim.

Um howdah de guerra é construído com materiais muito mais resistentes, oferecendo cobertura aos que estão dentro. Um howdah de guerra inix pesa 68 kg e pode conter quatro campeões. Um howdah de guerra mekillot é um assunto mais elaborado, pesando 450 kg. Dentro dos dois níveis de um howdah de guerra para mekillot, 16 campeões podem cavalgar, quatro dos quais podem lutar para qualquer lado em um determinado momento. Soldados em um howdah de guerra podem escolher ter 25%, 50%, 75% ou 30% de cobertura e ocultação (consulte o *Livro do Mestre* para os efeitos exatos de abrigo e camuflagem em combate).

Qualquer um andando em um howdah é considerado em repouso e sombreado.

Vagões Abertos: Um vagão aberto é pouco mais que uma caixa de madeira sobre quatro rodas de madeira. Um vagão com capacidade para 450 kg requer um único kank para puxá-lo. Os vagões com capacidade para 1.130 kg e 2.260 kg precisam de equipes de dois e quatro kanks, respectivamente. A capacidade de 4.500 kg requer um único mekillot para se mover. Inix não está acostumado a puxar vagões pelo simples motivo de que suas caudas atrapalham.

Vagões Fechados: Os vagões fechados requerem a mesma força animal que os vagões abertos de capacidade semelhante. Itens dentro de vagões fechados são pouco afetados pelo clima. Alguns mercadores e nômades convertem vagões fechados em alojamentos. Indivíduos que viajam dentro de vagões fechados são considerados em repouso e sombreados.

Vagão de Caravana Blindado: Um vagão de caravana blindado pesa 2.260 kg e pode carregar até 15.800 kg a mais. O projeto exato de qualquer vagão de caravana blindado em particular pode mudar de viagem para viagem. Os artesãos personalizam o interior para cada jornada, adicionando ou retirando currais de escravos, expandindo ou removendo recintos e assim por diante. Em geral, uma caravana de guerra blindada pode transportar uma carga de 6.800 kg de mercadorias, além de ter espaço para 50 soldados totalmente armados, 25 escravos em trânsito e um punhado de mercadores, nobres ou outros viajantes imponentes. Soldados em uma caravana blindada podem escolher ter 25%, 50%, 75% ou 90% de cobertura e ocultação (consulte o *Livro do Mestre* para os efeitos exatos de abrigo e camuflagem em combate).

Dinheiro e Equipamento



Enquanto um mekillot pode puxar um vagão de caravana blindada, eles geralmente são puxados por uma equipe de dois, para evitar a morte de uma montaria encalhando o vagão.

Animais

Erdlu: Erdlus são bestas de rebanho criadas por muitas culturas diferentes em Athas. Esses pássaros grandes e que não voam medem até 2,1 m altura e pesam cerca de 90 kg. Sua dieta onívora lhes permite pastar em praticamente qualquer lugar e sua natureza resistente os mantém vivos em terrenos acidentados. O preço de um único erdlu pode ser o dobro do listado ou a metade, dependendo da disponibilidade. Os ovos Erdlu também são comestíveis: um ovo pode valer 3 fat.

Inix: Um inix é um grande animal lagarto que cresce até 4,8 m de comprimento. Cada um pode transportar até 900 kg. Embora herbívoros por natureza, os inix são combatentes ferozes, atacando tanto com a cauda quanto com a mordida. Inix treinados para montar também são treinados para não lutar enquanto montados, pois nenhum cavaleiro conseguia manter seu assento enquanto um inix batia sua poderosa cauda.

O Inix pode ser equipado com um howdah. Meio-gigantes os usam como montarias individuais. Inix geralmente não pode puxar vagões por causa de suas caudas longas.

Kank: Kanks servem como animais de rebanho e animais de carga. Eles são grandes insectóides, com 1,2 metros de altura e 2,5 metros de comprimento, pesando cerca de 180 kg. Como animais de rebanho, os kanks são duráveis e fáceis de cuidar. Kanks não são criados por sua carne, que se torna malcheirosa assim que morrem. Em vez disso, eles são criados pelos glóbulos de mel produzidos em suas barrigas. Um único glóbulo de mel pode render 4 fat.

Como bestas de montaria, os kanks fornecem transporte efetivo para um único personagem (exceto para meio-gigantes, que usam inix para o mesmo propósito). Um kank pode carregar até 180 kg. Kanks usados como animais de montaria também requerem arreios e selas. Os preços de arreios e arreios dados no *Livro do Jogador* para cavalos também funcionam bem para kanks.

Kanks podem ser atrelados a vagões individualmente ou em equipes. Um personagem precisa da perícia secundária de carroceiro/carregador ou da perícia em lidar com animais para operar efetivamente equipes de kanks.

Mekillot: Um mekillot é um enorme lagarto de 6 toneladas, usado como besta de carga. Cada um pode carregar 3.600 kg ou puxar até 18.140 kg atrás dele. Mekillots são difíceis de controlar e às vezes se voltam contra seus domadores.

Um mekillot pode ser equipado com um pacote howdah ou um howdah de guerra, carregando vários homens para o combate.

Armas

Chatkcha: Esta arma de arremesso thri-kreen é comum entre as tribos das estepes. É uma cunha de cristal que pode ser arremessada até 30 metros e, devido ao seu giro e efeito no ar, ainda retorna ao lançador se errar o alvo.

Gythka: Esta arma de haste thri-kreen tem lâminas torcidas em cada extremidade. A haste grossa da arma permite que ela seja usada como um bastão contra oponentes armados de forma semelhante.

Empalador: Um empalador é uma arma desenvolvida para combate na arena. Tem um único cabo de cerca de 1 metro de comprimento com um par de longas lâminas pontiagudas, dividindo-se de cada lado e formando um encaixe mortal. A arma pode ser balanceada horizontalmente ou verticalmente, sobre a cabeça.

Tetraosso (quabone): Esta arma é construída a partir de quatro hastes idênticas de osso, amarradas juntas para formar uma haste radialmente simétrica do comprimento de uma espada. Com sua leveza e ponta grosseiramente afiada, o tetraosso é uma arma bastante ineficaz. O tetraosso é usado em situações de arena onde o combate se destina a prolongar-se por um longo período de tempo.

Lâmina de Punho: Lâmina de punho consistem em um trio de lâminas que se projetam de braçadeira pesada. As lâminas se projetam sobre as costas da mão, são extremamente afiadas e podem ter até 15 cm de comprimento. Lâminas de punho podem ser usadas em um ou ambos os antebraços.

Capítulo 7:

Magia

As fontes de energia mágica em Athas são muito diferentes das de outros mundos de campanha de AD&D. Athas é um mundo sem divindades, onde os clérigos adoram os próprios poderes elementais. Apesar da brutalidade que parece infundida em seu solo, Athas é um mundo frágil, onde a própria existência da magia pode atrapalhar e destruir a capacidade da terra de sustentar a vida.

Magia Divina

Os sacerdotes de Dark Sun adoram os seres que habitam os planos elementais: os da terra, ar, fogo e água. Nas campanhas de Dark Sun, as magias dos sacerdotes caem em quatro esferas associadas a esses quatro planos elementais e uma Esfera do Cosmos separada. Esta última esfera é de longe a maior, embora as outras quatro possuam magias geralmente mais poderosas e mais especializadas. Todos os sacerdotes em Athas, portanto, extraem energia mágica (a energia com a qual lançam magias) dos planos elementais.

Esfera da Terra

Pedra Encantada (1°)
Demônio da Poeira (2°)
Mesclar-se às Rochas (3°)
Moldar Rochas (3°)
Conjurar Elemental (Terra) (5°)
Pedra em Lama (5°)
Pedras Afiadas (5°)
Água em Pó (6°)
O Conto das Rochas (6°)
Animar Pedras (7°)
Metal em Madeira (7°)
Terremoto (7°)

Esfera do Ar

Demônio da Poeira (2°)
Convocar Relâmpagos (3°)
Controlar Temperatura, 3 m (4°)
Proteção a Eletricidade (4°)
Andar no Ar (5°)
Conjurar Elemental (Ar) (5°)

Controlar os Ventos (5°)
Mudança de Plano (5°)
Praga de Insetos (5°)
Convocar Clima (6°)
Servo Aéreo (6°)
Caminhar no Vento (7°)
Controlar o Clima (7°)
Magia Astral (7°)

Esfera do Fogo

Fogo das Fadas (1°)
Proteção ao Calor/Frio (1°)
Armadilha de Fogo (2°)
Cria Chama (2°)
Esquentar Metal (2°)
Lâmina Flamejante (2°)
Resistir Calor/Frio (2°)
Andar sobre as Chamas (3°)
Pirotecnia (3°)
Proteção a Fogo (3°)
Criar Fogo (4°)
Coluna de Chamas (5°)
Conjurar Elemental (Fogo) (5°)
Muralha de Fogo (5°)
Sementes de Fogo (6°)
Carruagem Flamejante (7°)
Tempestade de Fogo (7°)

Esfera da Água

Criar água (1°)
Purificar Alimentos (1°)
Andar Sobre as Águas (3°)
Criar Alimentos (3°)
Respirar na Água (3°)
Poça Reflexiva (4°)
Tornar Raso (4°)
Conjurar Elemental (Água) (5°)
Fonte Mágica (5°)
Água em Pó (6°)
Partir Água (6°)





Magia

Esfera do Cosmos

- Arma Abençoada (1°)
- Benção (1°)
- Cativar Animais (1°)
- Círculo de Fé (1°)
- Comando (1°)
- Construção (1°)
- Curar Ferimentos Leves (1°)
- Detectar Armadilhas (1°)
- Detectar Magia (1°)
- Detectar Maldade (1°)
- Detectar Venenos (1°)
- Invisibilidade contra Animais (1°)
- Invisibilidade contra Mortos-Vivos (1°)
- Localizar Animais ou Plantas (1°)
- Luz (1°)
- Passos sem Pegadas (1°)
- Proteção ao Mal (1°)
- Remover Medo (1°)
- Santuário (1°)
- Ajuda (2°)
- Augúrio (2°)
- Bom Fruto (2°)
- Cântico (2°)
- Cativar (2°)
- Detectar Feitiço (2°)
- Distanciamento (2°)
- Encantar Cobras (2°)
- Encantar Pessoas ou Mamíferos (2°)
- Encontrar Armadilhas (2°)
- Falar com Animais (2°)
- Imobilizar Pessoas (2°)
- Martelo Espiritual (2°)
- Mensageiro (2°)
- Obscurecimento (2°)
- Pele de Árvore (2°)
- Retardar Venenos (2°)
- Revelar Tendências (2°)
- Silêncio, 4,5 m (2°)
- Torcer Madeira (2°)
- Tropeço (2°)
- Wyvern Vigia (2°)
- Ampliar Plantas (3°)
- Animar os Mortos (3°)
- Armadilha (3°)
- Árvore (3°)
- Brilho das Estrelas (3°)
- Convocar Insetos (3°)
- Crescer Espinhos (3°)
- Curar Cegueira ou Surdez (3°)
- Curar Doença (3°)
- Dissipar Magia (3°)
- Falar com Mortos (3°)
- Imobilizar Animais (3°)
- Localizar Objetos (3°)
- Luz Contínua (3°)
- Morte Aparente (3°)
- Oração (3°)
- Proteção ao Plano Negativo (3°)
- Remover Maldições (3°)
- Remover Paralisia (3°)
- Roupa Encantada (3°)
- Símbolo de Proteção (3°)
- Abjurar (4°)
- Adivinhação (4°)
- Bastões em Serpentes (4°)
- Convocar Animais I (4°)
- Convocar Criaturas da Floresta (4°)
- Curar Ferimentos Graves (4°)
- Detectar Mentiras (4°)
- Esconderijo Vegetal (4°)
- Falar com Plantas (4°)
- Floresta Ilusória (4°)
- Idiomas (4°)
- Imobilizar Plantas (4°)
- Imunidade à Magia (4°)
- Inseto Gigante (4°)
- Manto de Bravura (4°)
- Movimentação Livre (4°)
- Neutralizar Venenos (4°)
- Proteção ao Mal, 3 m (4°)
- Repelir Insetos (4°)
- Transferência de Poder Divino (4°)
- Ampliar Animais (5°)



Arco-íris (5°)
 Comunhão (5°)
 Comunhão com a Natureza (5°)
 Concha de Proteção a Vegetais (5°)
 Convocar Animais II (5°)
 Curar Ferimentos Críticos (5°)
 Dissipar o Mal (5°)
 Missão (5°)
 Penitência (5°)
 Portal Vegetal (5°)
 Raio de Luar (5°)
 Reviver Mortos (5°)
 Visão da Verdade (5°)
 Afugentar Plantas (6°)
 Animar Objetos (6°)
 Banquete de Heróis (6°)
 Barreira de Lâminas (6°)
 Carvalho Vivo (6°)
 Concha de Proteção a Animais (6°)
 Conjurar Animais (6°)
 Convocar Animais III (6°)
 Criar Árvore da Vida (6°)
 Cura Completa (6°)
 Encontrar o Caminho (6°)
 Falar com Monstros (6°)
 Muralha de Espinhos (6°)
 Palavra de Recordação (6°)
 Teleporte por Árvores (6°)
 Auxílio Imediato (7°)
 Cajado Vivo (7°)
 Confusão (7°)
 Destruição Rastejante (7°)
 Palavra Sagrada (7°)
 Portal (7°)
 Raio de Sol (7°)
 Reencarnação (7°)
 Regeneração (7°)
 Requisição (7°)
 Ressurreição (7°)
 Restauração (7°)
 Símbolo (7°)

Os clérigos têm acesso maior à esfera do elemento que adoram, além de acesso menor à Esfera do Cosmos. Os templários têm acesso a todas as esferas, mas ganham magias mais lentamente.

Não há divindades em Dark Sun. Aquelas magias que indicam algum contato com uma divindade refletem contato com um ser poderoso dos planos elementais.

Magia Arcana

Os magos extraem suas energias mágicas das coisas vivas e dos elementos vivificantes ao seu redor. Os preservadores lançam magias em harmonia com a natureza, usando sua magia para devolver à terra o que dela tiram. Profanadores não se importam com tal harmonia e danificam a terra com cada magia que lançam.

Profanação

Profanadores exercem magia sem se preocupar com seu mundo moribundo: De fato, profanadores são muito culpados pelo estado atual de Athas. A cada magia que lançam, os profanadores extraem energia mágica da força vital das plantas nas proximidades e a canalizam para seus próprios fins egoístas.

Mesmo os reis-feiticeiros, no entanto, não são os usuários mais terríveis da magia profanadora: a magia profanadora do grande dragão é tão poderosa que destrói animais vivos também. Toda magia lançada por profanadores até o 20° nível, incluindo todas as magias do 1° ao 9° círculo, destrói apenas a vida das plantas. Qualquer criatura na área, no entanto, sofre grande dor.

Lançando Magias de Profanador: As magias lançadas por profanadores usam todos os componentes verbais, gestuais e materiais necessários. A ausência de qualquer um destes impede o lançamento bem sucedido da magia. O alcance, duração, tempo de lançamento, área de efeito e testes de resistência permanecem inalterados.

Quando um profanador lança uma magia, toda a vegetação em uma esfera ao seu redor se transforma em cinzas. O raio dessa esfera depende de duas coisas: a abundância de vegetação na área e o círculo da magia lançada.



Magia



Tabela de Destruição da Magia Profanadora

Tipo de Terreno	Círculo das Magias								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Áridos Pedregosos	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Desertos Arenosos	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Ermos Rochosos	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Salinas	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Campos Pedregosos	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Mar de Silte	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Montanhas	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Plan. de Cerrado	3	4	4	5	5	5	5	6	6
Cint. Verdejantes	2	2	2	3	3	3	4	4	4
Floresta	1	1	2	2	2	2	2	3	3

O número mostrado é o raio, em metros, ao redor do profanador onde toda a vegetação é transformada em cinzas. O efeito é instantâneo com o lançamento da magia.

Observe que esses números se ajustam a situações específicas. Por exemplo, em uma cidade, os poços de lama podem não ter mais vegetação do que os áridos pedregosos, enquanto os jardins do rei-feiticeiro serão iguais a uma floresta fervilhante.

Lançando Múltiplas Magias do Mesmo Local: Se um profanador lançar mais de uma magia do mesmo local, o raio da vegetação destruída se expande ao seu redor. Consulte a Tabela de Destruição da Magia Profanadora para a magia do círculo mais alto lançado daquele local, então adicione um metro para cada outra magia lançada. (Magias iguais à magia de círculo mais alto são tratadas como magias adicionais).

Por exemplo, o profanador Grifyan lança um *relâmpago*, uma magia de 3º círculo, enquanto está nas planícies de cerrado. A área de cinzas ao redor dele será de 4 metros. Na próxima rodada, ele lança uma magia de *dardos místicos*, expandindo o raio de cinzas em 1 metro, elevando o total de terra queimada para 5 metros. Na terceira rodada, Grifyan decide liberar uma *ilusão independente*, uma magia de 5º círculo. Como esta é a magia de círculo mais alto lançada deste local, a área de cinzas é recalculada; 5 metros para a magia de 5º círculo, mais 1 metro cada para as duas magias de nível inferior lançadas, para um raio total de cinzas de 7 metros.



Efeitos em Criaturas Vivas: Embora apenas plantas sejam destruídas dentro do raio, as criaturas vivas sofrem grande dor. Qualquer ser no raio da magia de um profanador sofre uma penalidade imediata no modificador de iniciativa igual ao círculo da magia profanadora lançada. Não importa quão alto seja o teste de iniciativa resultante, porém, a dor nunca pode impedir um personagem de realizar uma ação durante uma rodada. A penalidade de iniciativa só adia quando a ação ocorre.

Cinzas: As cinzas criadas pela magia profanadora é preta e cinza, completamente desprovida de vida ou elementos vivificantes. Nada vai crescer em uma área de cinzas por um ano. A cinza em si é muito leve e é geralmente soprada para longe, deixando para trás uma cicatriz circular e sem vida no chão. Mesmo sem as cinzas, porém, a magia do profanador drenou todos os nutrientes vitais do solo, de modo que uma área contaminada pode levar muitos anos para recuperar a vida, se isso acontecer.

Árvores da Vida

Uma *árvore da vida* é uma árvore poderosa e mágica, encantada por um poderoso sacerdote ou mago. As forças mágicas das *árvores da vida* as tornam virtualmente eternas. As maiores *árvores da vida* são antigas: muitas árvores solitárias precedem às aldeias ao seu redor e outras ficam em bosques inteiros, um testemunho silencioso dos grandes magos de uma época passada. Os sacerdotes e magos atuais ainda criam novas árvores para enriquecer o mundo ou, no caso dos profanadores, para perverter suas poderosas forças vitais para promover suas ambições destrutivas e malignas.

Uma *árvore da vida* é, em essência, um item mágico vivo. Ele armazena e canaliza energias de todos os quatro planos elementares. Assim, embora os magos possam criar uma *árvore da vida*, apenas clérigos e druidas podem usar seus poderes especiais.

Poderes Especiais: Qualquer clérigo ou druida em contato com uma *árvore da vida* recebe da árvore quatro magias, cada uma das quais pode ser lançada uma vez por dia. As magias obtidas são *cura completa*, *augúrio*, *adivinhação* e *fonte mágica*.

Destruindo uma Árvore da Vida: Uma *árvore da vida* tem duas partes distintas: sua forma física e sua força vital.

O tronco, galhos, raízes ou folhas de uma *árvore da vida* compõem sua forma física e não são inerentemente mágicos. As mesmas coisas que destruiriam uma árvore normal destruirão a forma física de uma *árvore da vida* (por exemplo, cortá-la, queimá-la) com uma exceção. Nem o clima nem o terreno afetam uma *árvore da vida*. Uma florescerá no meio do deserto ou na face de uma montanha rochosa, independentemente da seca, clima severo, raios naturais, terremotos e assim por diante.

Destruir a força vital da árvore é muito mais difícil. Uma *árvore da vida*, em qualquer estágio de crescimento (até mesmo brotar), tem 100 pontos de vida (10 níveis de 10 pontos de vida cada) que só podem ser afetados por magias de drenagem de vida. O mago que lançar *toque vampírico*, *dreno temporário*, *aprisionar a alma* e *drenar energia* podem drenar pontos de vida; *magia da morte*, *dado da morte*, *desejo restrito* e *arrasar* podem, cada um, extinguir 3 níveis da árvore alvo; e um *desejo* mata a árvore. As magias de sacerdote que afetam a força vital de uma árvore são *reviver mortos* (e seu reverso *extinguir a vida*), *restauração* (e seu reverso, *drenar energia*) e *ressurreição* (e seu reverso, *destruição*). Criaturas mortos-vivos que têm um ataque de drenagem de energia podem afetar a força vital de uma *árvore da vida*.

A magia profanadora também afeta a força vital de uma árvore. Cada nível de magia profanadora lançada a 100 metros de uma *árvore da vida* drena um nível de força vital da árvore. Isso anula o efeito que a magia teria na vegetação circundante.

A força vital de uma *árvore da vida* é completamente extinta se cair abaixo de zero níveis ou pontos de vida. A força vital não se regenerará se qualquer um desses números cair abaixo de zero, caso em que tanto a força vital quanto a forma física da árvore morrem.

Regeneração: Tanto a forma física de uma *árvore da vida* quanto sua força vital se regeneram. Se a forma física da árvore for danificada ou destruída, ela voltará a crescer, ao tamanho normal. A árvore crescerá a uma taxa de um quarto do seu tamanho total por semana. Um broto aparecerá em um dia, e se tornará uma muda em uma semana. Ela crescerá para uma árvore jovem em duas semanas, depois para uma árvore adulta de tamanho normal em três. Após quatro semanas, a *árvore da vida* voltará à sua forma verdadeira: uma árvore antiga e poderosa. Não importa



Magia

quantas vezes a forma física da árvore seja destruída ela sempre voltará a crescer em quatro semanas.

A força vital de uma **árvore da vida** regenera um nível (10 pontos de vida) por hora. Ela se regenera mesmo se a força vital atingir zero pontos, mas não se for abaixo de zero.

Árvores da vida no Mundo de Athas: Embora originalmente criadas por magos para combater a destruição da natureza, as árvores da vida são agora fortemente exploradas por profanadores, que usam as poderosas forças vitais das árvores para carregar suas magias profanadoras. Reis-feiticeiros muitas vezes têm grandes jardins dentro de suas cidades, até mesmo dentro de seus palácios, onde bosques de **árvores da vida** são cultivados e mantidos. Assim, profanadores podem exercer magia maligna de suas cidadelas sem dizimar as cidades abaixo — uma medida desesperada para manter seus minúsculos cinturões verdejantes o mais abundantes possível.

Itens Mágicos

O uso de itens mágicos nunca causa um efeito de profanação nos terrenos ao redor. No entanto, profanadores que criam itens mágicos causam destruição no momento da fabricação.

Poções e Óleos: Em Athas, as poções são extraídas dos sucos das frutas. As regras sobre como usar essas frutas aparecem no Capítulo 10: Tesouro.

Pergaminhos: Pergaminhos encontrados como parte de um tesouro sempre serão papiros e não terão um estojo de qualquer tipo, salvo indicação em contrário. Como tal, esses pergaminhos delicados geralmente não sobrevivem ao combate em que são ganhos. As magias em um pergaminho podem ser tanto de mago quanto de sacerdote, como indicado no **Livro do Mestre**, e devem ser determinadas usando as listas de magias aleatórias no Apêndice 1 deste livro.

O processo de colocar uma magia em um pergaminho inerentemente retira a magia das características de profanador ou preservador. Assim, magias lançadas de pergaminhos não causam destruição profanadora.

Anéis, Bastões, Cajados, Varinhas e Miscelânea de Itens: Esses itens funcionam exatamente como descrito no

LdM. Esses itens raramente tem metal, mas são feitos dos melhores materiais alternativos disponíveis.

Armaduras e Escudos: Substitua a tabela a seguir por sua contraparte no Apêndice 2 do **DMG**.

TIPOS DE ARMADURA

Id20	Armadura
1	Brigandina
2-5	Gibão de Peles
6-8	Corselete de Couro
9	Corselete Acolchoado
10	Loriga
11-12	Brunea
13-17	Escudo
18	Corselete de Couro Batido
19	Armadura de Metal
20	Especial

ARMADURAS METÁLICAS

Id100	Armadura
01-15	Loriga Segmentada
16-23	Armadura de Bronze
24-45	Cota de Malha
46-50	Armadura de Batalha
51-55	Armadura Completa
56-65	Armadura Simples
66-75	Cota de Talas
76-99	Escudo de Metal
00	Especial

O ajuste mágico da Categoria de Armadura é determinado normalmente. A armadura especial também é determinada normalmente, mas a cota de malha élfica não existe em Athas; role novamente se necessário.

Armas: Todas as armas mágicas encontradas como parte de um tesouro são de metal ou possuem componentes de metal. Armas não metálicas também podem ser encantadas, mas os ajustes mágicos ainda devem levar em conta a qualidade inerentemente inferior do material usado. As armas são determinadas como no **LdM**. Armas podem ter inteligência, e aquelas com inteligência 15 ou maior podem ter um talento latente psiônico (25% de chance).

Capítulo 8: Experiência

No mundo do jogo DARK SUN, prêmios substanciais de pontos de experiência são disponibilizados aos personagens, baseados não apenas na derrota de monstros, mas também no uso de habilidades especiais raciais e de classe. Esses últimos prêmios ajudam a promover uma melhor interpretação das distinções entre raças e classes. A experiência para derrotar monstros é dividida normalmente entre os membros do grupo em uma campanha DARK SUN e prêmios individuais devem ser considerados para cada personagem com base nas seguintes diretrizes.

Prêmios Individuais de Classe

Ação

Todos os Homens de Armas:

Por Dado de Vida da criatura derrotada

Prêmio

10 XP/Nível

Guerreiro:

Esquadrão comandado em combate ou guerra

50 XP/dia

Construção de máquinas de defesa ou guerra

100 XP/dia

Gladiador:

Por Dado de Vida da criatura derrotada na arena*

10 XP/nível

Ranger:

Magias lançadas

50 XP/círculo

Rastrear, esconder ou mover-se silenciosamente

100 XP

Usar seguidores em crise

100 XP

Todos os Arcanos:

Magias lançadas para derrotar inimigos ou problemas

50 XP/círculo

Magias pesquisadas com sucesso

500 XP/círculo

Poção, pergaminho ou item mágico fabricado

Valor em XP

Preservador:

Lançar Magias em sigilo

50 XP/círculo

Profanador:

Magias lançadas para o rei-feiticeiro

25 XP/círculo de magia

Todos os Sacerdotes:

Por uso de poder concedido

100 XP

Magias lançadas

100 XP/círculo de magia

Fazer poção ou pergaminho

Valor em XP

Fazer um item mágico permanente

Valor em XP

Clérigo:

Usar o elemento de forma criativa

100 XP

Druida:

Derrotar um profanador

200 XP/círculo

Templário:

Se beneficiar acusando, julgando ou perdoando um homem livre

150 XP

Se beneficiar acusando, julgando ou perdoando um nobre

500 XP

Se beneficiar acusando, julgando ou perdoando um templário

750 XP

Avançar nos objetivos do rei-feiticeiro

100-1.000 XP

Todos os Ladinos:

Talento especial usado com sucesso

200 XP

Tesouro obtido

2 XP/valor de pc

Dado de Vida das criaturas derrotadas

5 XP/nível

Ladrão:

Tesouro obtido para patrono**

4 XP/valor pc

Bardo:

Uso eficaz de veneno

100 XP



Experiência

Psíquico:

Psíquicos usados para derrotar inimigos ou problemas	10 XP/PSP
Psíquicos usados para evitar o combate	15 XP/PSP
Oponente psíquico derrotado	100 XP/nível ou Dado de Vida
Criar item psíquico	500 XP x nível

*Para gladiadores, este prêmio só se aplica a criaturas mortas sem ajuda externa. O gladiador não ganha pontos de experiência por fazer parte de uma matança em grupo. Os 10 XP por nível, no entanto, são adicionados à cota normal para mortes, representando a glória subsequente do gladiador.

** O ladrão adiciona esta cota de XP ao ganho de ladino pelo tesouro obtido.

Prêmios Individuais de Raça

Anão:

Perseguir o foco atual	20 XP/dia
Ignorar foco atual	-100 XP/dia
Completar o foco principal*	5.000 XP

Elfo:

Teste sutil de confiança	20 XP
Teste de confiança com risco de vida	250 XP
Recusar transporte animal ou mágico	50 XP
Corrida contínua	10 XP/km

Meio-elfo:

Observar costume humano ou élfico	50 XP
Melhor que um humano ou elfo nos costumes	250 XP

Meio-gigante:

Imitar amigo carismático	20 XP/dia
Trocar de alinhamento por influência	50 XP

Halfling:

Praticar o costume de outra raça	50 XP
Ajudar outro halfling	100 XP

Mul:

Esforço pesado	50 XP/12 horas
----------------	----------------

Thri-kreens:

Por presa morta trazida de volta para alimentação	50 XP
Por criatura paralisada	100 XP
Por esquiva de projétil	10 XP

*Anões não consideram nenhuma missão um foco principal a menos que dure pelo menos um ano.

Prêmios Individuais de Classe

Guerreiro: As maiores habilidades do guerreiro estão na guerra em massa organizada; se comportar bem durante esses momentos lhe dará pontos de experiência adicionais. Prêmios para comandar seguidores só se aplicam em situações críticas — mesmo durante a guerra, os guerreiros não ganham pontos de experiência por passarem semanas acampados na reserva.

Gladiador: A intensidade do combate na arena aguça os sentidos, testa a coragem e amplia as habilidades dos gladiadores. O prêmio por combate dentro da arena, portanto, adiciona aos pontos dados por derrotar uma criatura como um combatente. O bônus de experiência na arena só se aplica a gladiadores.

Ranger: Entre os homens de armas, os rangers têm as habilidades mais exclusivas. Lançar magias clericais e empregar qualidades de ladrão fornece prêmios de experiência. Os prêmios ou o uso de seguidores não se aplicam, no entanto, às aplicações cotidianas; apenas o uso de seguidores em situações de risco de vida ganha a experiência do ranger. Mestres não devem recompensar o uso covarde ou ganancioso de seguidores.

Preservador: Preservadores se beneficiam dos bônus normais de pontos de experiência do mago. No entanto, ao tentar manter o sigilo do lançamento de magias, o sucesso garante ao preservador um bônus adicional. Porque o uso de magia geralmente é ilegal ou pelo menos desencorajado, preservadores que tentam esconder seu uso de magia merecem o bônus de XP listado.



Profanador: Um profanador também recebe os bônus listados para todos os magos. Ao realizar os negócios do rei-feiticeiro, os profanadores recebem um prêmio de ponto de experiência adicional por magias lançadas. Os reis-feiticeiros enviam seus profanadores para o campo para manter a ordem e o terror; reis-feiticeiros que percebem um subalterno bem-sucedido enviam-lhe apoio adicional.

Clérigo: Os poderes concedidos ao clérigo podem ser muito poderosos e, portanto, fornecem sua própria recompensa. Com eles, um clérigo e seu grupo devem ser capazes de derrotar inimigos maiores e, portanto, obter maiores prêmios de experiência em grupo. Conseqüentemente, não há prêmio de experiência especial para clérigos; os prêmios sacerdotais são suficientes.

No entanto, se um clérigo usar seus poderes concedidos de uma maneira original, empregando seu elemento particular com sutileza e talento para superar um obstáculo, o Mestre pode querer conceder esses pontos de experiência bônus.

Druída: Os prêmios de sacerdote geralmente são adequados para dar aos personagens druidas a experiência que eles merecem. No entanto, a derrota de seus arqui-inimigos, profanadores, garante um prêmio de experiência de classe, além da experiência de grupo.

Templário: As formas coniventes do templário exigem que ele abuse de sua posição para seus próprios fins. Os prêmios de classe listados separadamente para o templário recompensam o uso desse dolo.

Mestres devem certificar-se de que os templários PJs façam inimigos toda vez que uma acusação ou julgamento for feito. Vitimizar um homem livre traz poucos ou inimigos de pouco poder. Os nobres exigem maior respeito e amizade, de modo que um templário que acusa ou julga um membro da aristocracia pode esperar inimigos em altos cargos. O assassinato é um fim comum para os templários.

Da mesma forma, perdoar indivíduos também pode ganhar valiosos amigos templários.

Observe que acusações, julgamentos e indultos só dão uma experiência templária quando esses atos vão além dos fins do templário. Perdoar um nobre importante por um suborno ou favor ou acusar um comerciante de pedras para tirá-lo temporariamente do caminho ganhará a expe-

riência templária. Simplesmente acusar, julgar e perdoar a população em geral aleatoriamente — embora perfeitamente aceitável para os reis-feiticeiros — não concederá nenhuma experiência para o templário.

Agradar o rei-feiticeiro é sempre uma dádiva para um templário. O rei-feiticeiro lhe concede atenção especial e favores que se manifestam como um bônus de pontos de experiência.

Ladinos: Observe que todos os ladinos ganham pontos de experiência por peças de cerâmica em tesouro obtido, não por peças de ouro. Este sistema só funciona se o Mestre reduzir adequadamente a quantidade de tesouros nas campanhas DARK SUN (veja o Capítulo 10: Tesouro e Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento).

Ladrão: Um ladrão a serviço de um patrono geralmente não consegue manter seus prêmios. Ele, no entanto, ganha um prêmio adicional de 4 XP por pc adquirido, fazendo com que essas tarefas valham um total de 6 XP por pc.

Bardo: Cada uso de veneno dá ao bardo o bônus de pontos de experiência dado a todos os ladinos pelo uso bem-sucedido de uma habilidade (200 XP). No entanto, os bardos também ganham pontos com base no nível da vítima. Observe que os venenos podem ser usados para muitas coisas: enfraquecer, adoecer, incapacitar temporariamente. Ladinos nem sempre matam vítimas com seus venenos.

Prêmios Individuais de Raça

Uma boa interpretação das raças de personagens do jogador em DARK SUN traz prêmios substanciais de pontos de experiência. Por outro lado, uma interpretação ruim traz penalidades drásticas, independentemente dos prêmios de classe individuais.

O julgamento de uma boa interpretação, em última análise, cabe ao Mestre, então ele deve estar familiarizado com todas as nuances das raças de personagens de jogadores Athasianos. Os jogadores devem ter cuidado para nunca esquecer as peculiaridades da raça de seus personagens, e devem aplicá-las a todas as situações de interpretação que puderem. As linhas de comunicação entre o Mestre e os jogadores devem ser claras para permitir uma boa



Experiência

interpretação e enfatizar a natureza única das campanhas de Dark Sun.

Anão: A interpretação de um anão gira em torno de seu foco. O foco de um personagem de jogador anão deve ser acordado entre o jogador e o Mestre. Os exemplos de focos anões variam do amplo (por exemplo, construção de um templo, proteção de uma aldeia, busca por um familiar perdido) ao limitado (por exemplo, viagem de uma cidade-estado a outra, escoltar uma caravana, explorar uma ruína semienterrada). A busca de uma missão relevante é perfeitamente aceitável, mas a relevância deve ser previamente acordada pelo jogador e pelo Mestre. Anões raramente mudam o foco drasticamente antes que um projeto seja concluído, e apenas em circunstâncias excepcionais (por exemplo, guerra iminente, assassinato de um irmão, ataque de dragão na área). Novamente, essas circunstâncias excepcionais devem ser previamente acordadas pelo jogador e pelo Mestre.

Elfo: A interpretação de um elfo gira em torno de sua autoconfiança e relacionamentos com estranhos. Forasteiros incluem qualquer um que não seja da tribo do elfo — até mesmo outros elfos. Assim, um elfo em Athas não deve desejar ganhar amizade e confiança com todos os personagens que encontrar; pelo contrário, ele testa a confiabilidade de forasteiros que exibem algumas características redentoras (isto é, redenção a um elfo). Elfos também realizam esses testes em estranhos que tentam fazer amizade com eles. Elfos PJs devem colocar forasteiros em testes de confiança ou lealdade sempre que possível, em vez de confiar neles desde o início apenas porque eles são outros personagens de jogadores. A confiança de um elfo não é conquistada facilmente.

Testes sutis de confiança incluem o seguinte:

- confiar a um estranho uma informação confidencial,
- deixar um item valioso exposto, à vista, para ver se o estranho o pega,
- organizar um encontro secreto e, em seguida, certificar-se de que o forasteiro apareça no lugar certo e na hora certa,
- pedir ao estranho para entregar uma mensagem ou item.

Testes de confiança com risco de vida incluem o seguinte:

- deixar-se capturar pelos gith para ver se o forasteiro tenta um resgate (este é o favorito entre os elfos dos áridos pedregosos),
- fingir inconsciência depois de uma batalha para ver o cuidado que o estranho oferece,
- fazer com que parte do suprimento de água seja perdida em uma jornada através do deserto, depois vendo se ele recebe uma parte justa do que resta,
- desafiar um inimigo particularmente mortal para ver se o forasteiro fica com ele ou foge.

Um elfo também reconhecerá demonstrações de confiança e lealdade que não foram planejadas com antecedência. Se um estranho falhar em um ou mais testes de confiança, um personagem jogador elfo não deve considerá-lo um amigo e nunca deve testá-lo novamente. No entanto, se uma série de testes for aprovada, o personagem jogador elfo pode declarar o forasteiro um amigo — nenhum teste adicional será necessário, a menos que o amigo quebre severamente essa confiança.

No que diz respeito à autoconfiança, os elfos nunca transportam animais, a menos que estejam muito feridos para correr. Personagens jogadores elfos devem usar a corrida como seu principal meio de transporte.

Meio-elfo: Buscar aceitação entre humanos e elfos é importante para todos os meio-elfos, embora eles neguem veementemente. Simplesmente observar um costume local de uma comunidade humana ou élfica que ele está visitando dá a um PJ meio-elfo um prêmio de ponto de experiência. Esses costumes são geralmente muito simples, como beber a cerveja local com o chefe élfico ou participar de um ritual de casamento humano. Tais oportunidades surgem com bastante frequência quando um personagem meio-elfo chega a uma nova comunidade humana ou élfica. Prêmios de pontos de experiência, portanto, devem ser recebidos na primeira vez que o meio-elfo realizar um determinado costume.

Em casos extremos, um costume local pode assumir a forma de um concurso ou competição. Se o personagem meio-elfo puder se envolver e ter um desempenho melhor do que qualquer um dos humanos ou elfos também participantes, ele recebe o prêmio de pontos de experiência



listado. Se ele se sair melhor do que **todos** os humanos ou elfos envolvidos, ele ganha o dobro desse prêmio. Exemplos de tais competições são de tiro com arco, jogos de força psiônica, competições artísticas e treinamento de animais.

Ganhar esses prêmios de meio-elfo exigirá muita interpretação; se o jogador fizer o esforço, ele deve ser recompensado.

Meio-gigante: Adotar o estilo de vida dos outros dá um propósito ao meio gigante. Como personagem do jogador, um meio-gigante deve procurar o membro mais carismático do grupo e imitar seus costumes raciais e de classe. Quando ele fizer isso, ele ganhará um bônus de ponto de experiência.

Às vezes, um personagem não-jogador particularmente carismático pode atrair a atenção de um personagem de jogador meio-gigante. O personagem meio-gigante pode, por um tempo, até trocar de lado em uma aventura, durante o qual ele deve receber seu bônus de pontos de experiência.

Quando um personagem meio-gigante muda sua tendência de acordo com as influências que está experimentando na campanha, o Mestre deve dar a ele o bônus de pontos de experiência listado. Isso pode ser conquistado toda vez que o meio-gigante muda adequadamente a tendência e interpreta essa mudança de acordo, mas não mais do que uma vez por dia.

Halfling: Sua curiosidade e mente aberta exigem que os halflings experimentem os costumes de outras raças. Quando tiver a oportunidade de fazê-lo, não importa quão trivial seja o costume, o halfling ganha um bônus de prêmio de experiência. Este bônus inclui tudo, desde beber da taça cerimonial de um mestre de caravana para dar sorte até caçar erdlus selvagens com os guerreiros elfos. O Mestre deve conceder o prêmio apenas uma vez por costume observado, independentemente de repetição.

Halflings são obrigados pela honra a ajudar uns aos outros quando necessário. Este prêmio só deve ser entregue quando houver perigo de lesão ou perda de vida para o halfling auxiliar.

Mul: A habilidade de um mul de se esforçar por longos períodos de tempo pode lhe render um prêmio de ponto de experiência. Cada 12 horas além das primeiras 12 que

um mul se exercita (como carregar um membro ferido do grupo, vigiar, etc.) merece o prêmio listado.

Note que o esforço deve ser necessário à aventura, julgamento sujeito à aprovação do Mestre.

Thri-kreen: As habilidades naturais de combate de um thri-kreen são formidáveis e não devem ser negligenciadas em favor das táticas humanas. Um jogador cujo thri-kreen usa habilidades naturais de combate ganhará os prêmios listados. Novamente, as circunstâncias devem ser relevantes para a aventura para garantir um prêmio.

Cada criatura morta e levada de volta a um acampamento ou ninho para alimentação também garante um prêmio de ponto de experiência; o Dado de Vida ou a resistência relativa da criatura não tem efeito no prêmio.



Capítulo 9: Combate

Athas é um mundo violento: aqueles que desejam sobreviver devem lutar, e somente aqueles que lutam bem sobrevivem. Os PJs se encontrarão lutando contra um monstro solitário nos mares desolados de areia, um gladiador elegante aos urros das arenas ou legiões de combatentes em uma guerra em grande escala.

Combates de Arenas

Todas as grandes cidades de Athas têm uma arena para a realização de jogos de gladiadores. Os reis-feiticeiros usam os jogos para entreter suas populações escravas e nobres e para realizar execuções bárbaras e julgamentos por combate. Em Athas, a vida é barata e os campeões das arenas são os heróis populares da época.

Os personagens dos jogadores podem se ver jogados na arena como prisioneiros ou gladiadores. O sucesso pode significar grandes coisas; fracasso significa morte certa. Personagens de jogadores mais poderosos podem se tornar campeões ou podem possuir estábulos inteiros de gladiadores.

Os costumes de cada arena são únicos, mas algumas generalidades podem ser traçadas sobre as várias partidas realizadas e o tratamento dos escravos com destino ao piso da arena.

Jogos: Todas as arenas apresentam espetáculos que colocam escravos gladiadores uns contra os outros ou contra bestas ferozes. Apostar nesses jogos é o esporte de reis-feiticeiros, nobres, mercadores e camponeses.

Matinês: Matinês apresentam combates muito simples, colocando gladiadores inexperientes ou prisioneiros uns contra os outros em lutas até a morte. Os combatentes das matinês nunca estão bem armados ou protegidos. Os combatentes que se saem bem em jogos de matinê às vezes sobem para competições mais altas ou são negociados de casa em casa. Às vezes, o rei-feiticeiro, mestre dos jogos, também usa matinês para execuções simples. Matinês aguçam o apetite dos espectadores por jogos mais habilidosos que estão por vir.

Ajuste de Contas: Gladiadores que se encontraram antes e sobreviveram são frequentemente chamados para lutar novamente. Apostar em ajuste de contas é especialmente pesado. Na maioria das vezes, o ajuste de contas não são

travadas até a morte, apenas levam a ferimentos graves; assim os combatentes podem lutar novamente.

Julgamento por Combate: Muitas pessoas acusadas de crimes pelo rei-feiticeiro ou seus templários recebem o direito de julgamento por combate. Infelizmente para o acusado, o rei-feiticeiro escolhe contra quem o acusado irá lutar, escolhendo entre seus guerreiros. A morte equivale a uma confissão de culpa. Aqueles que vencem ganham sua liberdade, mas muitas vezes são acusados e presos novamente, a menos que fujam da cidade.

Duplas: Muitos estábulos apresentam pares de gladiadores para lutar lado a lado. As duplas são treinadas juntas e selecionadas para complementar as habilidades uns dos outros.

Combate Bestial: Gladiadores e prisioneiros são frequentemente enviados para a arena contra bestas selvagens. Os reis-feiticeiros patrocinam expedições para capturar animais selvagens ou comprá-los das muitas caravanas que chegam às suas cidades. A multidão acha esses assuntos sangrentos particularmente agradáveis.

Teste de Campeões: Um teste de um campeão é muitas vezes a culminação de um dia de jogos de gladiadores. Um gladiador popular e poderoso é selecionado para enfrentar uma série de testes inusitados. Eles podem ser tão simples quanto lutar contra vários oponentes semi-humanos ou animais de uma vez ou mais elaboradas disputas contra oponentes mágicos ou psiônicos em um labirinto de paredes montadas apenas para a ocasião.

Jogos Avançados: A maioria das cidades tem jogos de equipe que são populares com seu público, mas não fazem sentido para quem está fora da cidade. As regras são complicadas e mortais, envolvendo dezenas de gladiadores ao mesmo tempo.

Estábulos: A maioria das casas nobres e mercantes possuem estábulos de escravos. Esses escravos combatem uns aos outros, bem como os gladiadores, criminosos, animais selvagens e animais inteligentes patrocinados pelo próprio rei-feiticeiro.

Estábulos típicos de escravos têm entre 10 e 100 potenciais combatentes de arena. A casa nobre patrocinadora fornece aos escravos alimentação, roupas e moradia adequados — os nobres querem que seus investimentos sejam recompensados, então os escravos gladiadores raramente se preocupam com as necessidades da vida. Os escravos



são treinados por 12 horas praticamente todos os dias nos pátios da propriedade nobre, supervisionados por guardas armados e seus instrutores.

Todo escravo em um estábulo recebe treinamento mínimo em combate armado e desarmado antes de ser enviado para suas primeiras partidas. Aqueles que se mostram promissores (e que sobrevivem aos perigosos primeiros dias de suas carreiras) são treinados em técnicas de combate especializadas. Este treinamento enfatiza o combate desarmado habilidoso, resistência bruta e especialização em armas de arena, como o tridente, o tetraosso e a rede. Escravos que sobreviveram a várias partidas e passaram por esse treinamento mais extenso são considerados gladiadores (níveis 1 a 4, geralmente) e são a base dos combatentes de arena dos estábulos.

Cada estábulo tem seu campeão ou campeões. Um campeão é um gladiador de nível 5 a 20, o combatente mais experiente do estábulo. Quando uma única arena hospeda vários gladiadores de alto nível, as rivalidades podem se desenvolver. Geralmente, rivalidades entre campeões dentro de um único estábulo não são permitidas – um estábulo não irá organizar uma partida entre os dois, não importa quão feroz seja a rivalidade. O campeão de um estábulo se formou bem nos jogos descritos acima e ganhou a atenção de todas as outras casas nobres.

Apostas: As apostas entre espectadores correm soltas durante os jogos. Casas nobres e o próprio rei-feiticeiro cobrem todas as apostas contra seus próprios gladiadores, estabelecendo probabilidades com base nos gladiadores envolvidos e na quantidade de apostas de cada lado. Os ricos muitas vezes desafiam uns aos outros com enormes apostas, na esperança de acabar com outra casa nobre com o resultado de uma única disputa.

Quando os personagens dos jogadores querem apostar em jogos de gladiadores, o Mestre pode lidar com isso de duas maneiras. Se todos os jogadores concordarem, eles podem juntar os gladiadores em questão e jogar a partida eles mesmos. Caso contrário, o Mestre deve determinar o resultado aleatoriamente. As probabilidades de qualquer competição em particular em particular variam, mas um personagem do jogador raramente pode fazer mais do que dobrar ou triplicar sua aposta original.





Combate

Comércio de Gladiadores: Gladiadores são frequentemente negociados ou vendidos para outras casas. Claro, subterfúgios e intrigas correm soltos nas arenas dos gladiadores. Um bardo pode ser enviado a uma casa apenas para envenenar e enfraquecer o campeão daquela casa antes de uma oferta para comprá-lo. Além disso, não é sensato recusar o pedido do rei-feiticeiro para comprar um gladiador, não importa o quão pouco ele ofereça.

Lutando Contra Mortos-Vivos em Dark Sun

Em Athas, os mortos-vivos ainda são apenas isso: seres mortos que são de alguma forma animados para funcionar entre os vivos. No mundo de campanha DARK SUN, os mortos-vivos vêm em duas variedades: irracionais e de livre arbítrio.

Mortos-vivos sem mente são cadáveres ou restos de esqueletos animados por algum personagem ou criatura para seus próprios fins. Quando encontrados, esqueletos e zumbis são sempre irracionais, controlados por seus animadores. Esqueletos e zumbis nunca são de livre arbítrio. Monstros mortos-vivos criados usando a magia **animar os mortos** são sempre irracionais.

Mortos-vivos de livre arbítrio são geralmente criaturas muito poderosas com grande intelecto e ambição. Cada criatura morta-viva de livre arbítrio em Dark Sun é única — cada uma tem sua própria razão de existir e seu próprio conjunto de pontos fortes e fracos. Athas não tem carniçais, sombras, vultos, carneçais, aparições, múmias, espectros, vampiros, fantasmas ou liches, embora os PJs possam encontrar uma hoste de monstros muito parecidos com eles. Confrontar e derrotar uma criatura morta-viva de livre arbítrio em Dark Sun é sempre interessante e desafiador — mortos-vivos poderosos em Athas quebram todos os moldes familiares.

Muitas vezes, mortos-vivos de livre arbítrio têm lacaios, criaturas vivas ou mortos-vivos irracionais que eles animaram. Muitas vezes, os poderosos mortos-vivos de Athas operam sem serem descobertos entre os vivos, enquanto alguns até se tornaram poderosos aliados dos próprios reis-feiticeiros.

Afugentando e Controlando Mortos-Vivos

Os clérigos athasianos extraem seus poderes das magias dos planos elementais da terra, ar, fogo e água. Eles também podem virar o plano Material Positivo para **augúrio**, outras informações e a habilidade de afungentar criaturas mortas-vivas. Os Templários extraem seus poderes mágicos por meio de seus reis-feiticeiros, que por sua vez recorrem ao plano Material Negativo; os templários não podem expulsar mortos-vivos, mas podem controlá-los. Druidas não têm poderes sobre mortos-vivos.

Afugentando Mortos-Vivos: Um clérigo em Athas que deseja afugentar mortos-vivos deve desafiar a criatura com o poder de seu plano elemental. Um clérigo da terra, por exemplo, deve jogar terra ou poeira em direção aos mortos-vivos, mas ele não precisa atacá-los, então nenhuma jogada de ataque é necessária. Um clérigo da água deve jogar água nos mortos-vivos, e um clérigo do fogo deve jogar cinzas ou segurar um objeto em chamas. Uma das grandes vantagens concedidas a um clérigo do ar é que ele pode afugentar mortos-vivos, com um sopro. Uma vez que o personagem tenha feito o desafio, ele rola para expulsar os mortos-vivos normalmente. Mortos-vivos de livre-arbítrio são afugentados de acordo com seu poder relativo, que é medido apenas por seus Dados de Vida.

Mortos-vivos afugentados fogem conforme descrito no **Livro do Jogador**. Mortos-vivos destruídos são espetacularmente superados pelo elemento: sufocados pela terra, carbonizados e queimados pelo fogo, dissolvidos pela água ou atingidos por ventos com força de furacão. Essas catástrofes elementais só afetam os mortos-vivos que estão sendo destruídos.

Comandando Mortos-Vivos: Templários, magos usando necromancia e reis-feiticeiros podem comandar mortos vivos de acordo com as regras para **Clérigos Malignos e Mortos-vivos** no **Livro do Jogador**.

Morte dos Personagens

Dark Sun é um lugar particularmente perigoso; onde a morte do personagem é frequente e, às vezes, horrível. As altas taxas de mortalidade dos PJs encontram algum alívio na árvore de personagens — um personagem de



jogador derrotado é imediatamente substituído por outro de nível semelhante, um personagem com o qual o jogador já está familiarizado.

Ainda assim, por mais mortal que seja o mundo de Athas, os personagens dos jogadores, especialmente aqueles em níveis baixos, podem morrer com muita frequência. Assim, na campanha DARK SUN, os Mestres devem usar a regra opcional “Pairando na porta da morte” (a chamada regra do “10 negativo”), apresentada abaixo.

Pairando na Porta da Morte (Regra opcional)

O Mestre pode descobrir que a campanha DARK SUN tornou-se muito mortal: muitos personagens dos jogadores estão morrendo. Se isso acontecer, você pode permitir que os personagens sobrevivam por curtos períodos de tempo mesmo depois que seus pontos de vida atingirem ou caírem abaixo de 0.

Com esta regra, um personagem pode permanecer vivo até que seus pontos de vida atinjam -10. Assim que o personagem atinge 0 pontos de vida, porém, ele cai no chão inconsciente.

Depois disso, ele perde automaticamente 1 ponto de vida a cada rodada. Sua sobrevivência a partir deste ponto depende do raciocínio rápido de seus companheiros. Se eles alcançarem o personagem antes de seus pontos de vida chegarem a -10 e então passarem pelo menos uma rodada cuidando de seus ferimentos (por exemplo, estancar o fluxo de sangue), o personagem não morre imediatamente.

Se a única ação é curar seus ferimentos, o personagem ferido não perde mais 1 ponto de vida a cada rodada, mas também não ganha nenhum. Ele permanece inconsciente e vulnerável a danos de novos ataques.

Se uma magia de *cura* de algum tipo for lançada sobre ele, o personagem é imediatamente restaurado a 1 ponto de vida — não mais. Outras *curas* não fazem bem ao personagem até que ele tenha pelo menos um dia de descanso. Até esse momento, ele estará fraco e debilitado sendo incapaz de lutar e de se mover. Ele deve parar e descansar com frequência, não pode lançar magias (o choque da quase morte as apagou de sua mente) e geralmente está

confuso e febril. Ele é capaz apenas de se mover e manter conversas um tanto desconexas.

Se uma magia *cura completa* é lançada no personagem, seus pontos de vida são restaurados de acordo com a magia, e ele tem plena vitalidade e inteligência. Quaisquer magias que ele possa ter conhecido são apagadas de sua memória, no entanto (Mesmo esta poderosa magia não anula o choque da experiência).

Guerreando

As areias de Athas foram manchadas de vermelho com o sangue de mil campanhas de conquista. Guerras são travadas por comida, água, território e menos: reis-feiticeiros colocam exércitos de escravos uns contra os outros, assistindo com prazer de coração frio enquanto centenas encontram suas mortes, na maioria das vezes por alguma aposta ou apenas pelo prazer do espetáculo. Athas é um mundo violento onde a mão da diplomacia carrega uma espada ou chatkcha.

Os personagens dos jogadores serão chamados para lutar em guerras, seja como soldados ou comandantes de exércitos.

Uma vez que os personagens dos jogadores devem lidar com um grande número de tropas, travando guerras de defesa ou expansão no mundo da campanha DARK SUN, o Mestre deve instituir regras de miniaturas do BATTLESYSTEM para simular essas guerras. Adotar o BATTLESYSTEM remove os resultados de batalhas importantes das mãos do Mestre e os coloca na mesa onde eles pertencem.

Seguidores

Embora guerreiros e gladiadores ganhem seguidores automaticamente quando atingem níveis mais altos, qualquer personagem, independentemente de classe ou raça, pode se encontrar à frente de um exército desorganizado de seguidores. As fortunas políticas dos personagens de Dark Sun podem subir e descer rapidamente: o poderio militar mantém as forças poderosas à distância e dá ao personagem a força para afetar grandes populações e áreas de Athas.



Combate

Os seguidores de um guerreiro quase nunca chegam com todos os seus equipamentos. Na maioria das vezes, eles se juntam ao guerreiro com nada mais do que as roupas nas costas. Mas, em geral, eles são altamente motivados a seguir o guerreiro e lutarão por ele, independentemente do equipamento fornecido. Obviamente um guerreiro vai querer armar e blindar seus seguidores, e cuidar para que eles sejam bem alimentados e alojados para mantê-los em condições de combate, mas as circunstâncias e as finanças às vezes deixam pouca escolha.

Armadura Fragmentada

Personagens de Dark Sun raramente (ou nunca) usam armaduras de metal completas. As razões são múltiplas, mas concentram-se principalmente no calor opressivo do sol athasiano e na escassez de metal. No entanto, não é incomum, pelo menos entre os tipos heroicos, que um personagem use partes de armaduras recuperadas. Determinar a Categoria de Armadura correta para alguém com uma armadura fragmentada pode ser muito importante. Cada tipo de peça de armadura tem um modificador de CA específico associado a ela. Quando uma peça de armadura é usada, esse modificador é subtraído da Categoria de

Armadura básica do personagem (geralmente 10) para determinar sua CA real. Assim, um personagem que está explorando algumas ruínas antigas e encontra um peitoral velho e desgastado de uma armadura de placas completa seria capaz de vesti-la, reduzindo sua CA em 3 lugares.

Não mais do que uma peça de armadura pode ser usada para proteger uma região específica do corpo. Assim, seria impossível para um personagem usar dois peitorais e reivindicar um bônus duplo em sua Categoria de Armadura. A tabela abaixo indica o bônus de CA associado a qualquer peça de armadura.

Considerações Importantes

Embora a armadura fragmentada seja mais leve que as armaduras completas, ela ainda pode ser bastante pesada e complicada. Peitorais pesam metade do peso de um traje completo desse tipo de armadura e cada peça de braço ou perna pesa um oitavo do peso do traje original.

Personagens vestindo armaduras de metal fragmentadas também estão sujeitos aos efeitos exaustivos do clima quente de Athas. Um personagem com armadura sobre mais de dois membros ou vestindo um peitoral está sujeito aos efeitos do calor selvagem de Dark Sun.

Bônus para CA por Tipo de Peça

Tipo de Armadura	Conjunto Completo	Placa Peitoral	Dois Braços	Um Braço	Duas Pernas	Uma Perna
Armadura Completa	7	4	3	1	2	1
Armadura de Batalha	8	4	2	1	2	1
Armadura de Bronze	6	3	2	1	1	0
Armadura Simples	7	3	2	1	2	1
Brigandina	4	2	1	0	1	0
Brunea	4	2	1	0	1	0
Corselete Acolchoado	2	1	1	0	0	0
Corselete de Couro	2	1	1	0	0	0
Corselete de Couro Batido	3	1	1	0	1	0
Cota de Malha	5	2	2	1	1	0
Cota de Talas	6	3	2	1	1	0
Gibão de Peles	4	2	1	0	1	0
Loriga Segmentada	6	3	2	1	1	0
Loriga	3	1	1	0	1	0

Capítulo 10: Tesouros

Como Athas é um mundo pobre em metais, as tabelas de tesouros no Livro do Mestre são inadequadas para moedas encontradas em um covil. O Mestre deve usar

essas tabelas, em vez disso, em todos os encontros de covil em Dark Sun.

Tipos de Tesouros de Dark Sun

Tesouros de Covil

Tipo de Tesouro	Bits	Cerâmica	Prata	Ouro	Gemas	Item Mágico
A	200-2.000 30%	100-2.000 40%	10-100 35%	10-100 25%	10-40 60%	Quaisquer 2 30%
B	400-4.000 25%	100-1.000 25%	10-100 25%	5-50 30%	1-8 30%	Arma Armadura 10%
C	- -	100-600 15%	10-60 20%	- -	1-6 25%	Quaisquer 2 10%
D	1.000-10.000 15%	1.000-3.000 50%	100-600 15%	100-400 10%	1-10 30%	Quaisquer 2 + 1 poção 15%
E	2.000-12.000 25%	1.000-4.000 25%	300-1.800 25%	200-1.200 30%	1-12 15%	Quaisquer 3 + 1 Pergaminho 25%
F	3.000-18.000 10%	1.000-4.000 30%	300-1.200 10%	100-400 10%	2-20 35%	Quaisquer 5 exceto armas 30%
G	- -	1.000-8.000 40%	300-1.800 20%	10-40 10%	3-18 45%	Quaisquer 5 35%
H	1.000-10.000 35%	1.000-6.000 30%	200-1.200 30%	20-120 15%	3-30 60%	Quaisquer 6 15%
I	- -	- -	100-600 30%	10-100 10%	2-12 65%	Qualquer 1 15%

Tesouros Individuais, ou Pequenos Tesouros de Covil

J	2-12	-	-	-	-	-
K	-	2-12	-	-	-	-
L	-	-	-	2-8	-	-
M	-	-	1-6	-	-	-
N	-	-	-	1-4	-	-
O	10-30	10-20	-	-	-	-
P	-	10-40	-	1-10	-	-
Q	-	-	-	-	1-6	-
R	-	-	2-16	10-40	3-18	-
S	-	-	-	-	-	1-8 poções
T	-	-	-	-	-	1-4 pergaminhos
U	-	-	-	-	3-24	Qualquer 1
V	-	-	-	-	90%	70%
W	-	-	4-24	1-6	Quaisquer 2	Quaisquer 2
X	-	-	50%	25%	2-20	60%
Y	-	-	-	-	70%	Qr. 2 poções
Z	100-300 50%	200-800 100-400 50%	100-600 50%	100-400 60%	1-10 75%	Quaisquer 3 50%



Tesouros

Moedas

Como as moedas de metal são mais valiosas em Athas, elas são um pouco mais raras em tesouros. A frequência e a quantidade de moedas nesses tesouros é menor do que a maioria dos aventureiros, nas campanhas de AD&D, estão acostumados.

Nenhuma peça de platina ou electrum é cunhada regularmente em Athas. O metal, ocasionalmente, é encontrado em pequenas quantidades, mas não o suficiente para justificar sua inclusão. Achados de platina ou electrum serão tesouros especiais colocados pelo Mestre.

Fatias são pedaços que representam um décimo de uma peça de cerâmica. Quando encontrados, eles podem ou não ser completamente quebrados em pedaços individuais; algumas ainda podem ser moedas intactas ou parcialmente quebradas.

Peças de cerâmica, prata e ouro pesam 1 kg a cada 100. Mil fatias pesam 1 quilograma.

Gemas

Onde os metais são muito raros, as gemas tornam-se um meio de troca mais frequente. Em Athas, as gemas são bastante comuns e ainda bastante valiosas.

Tabela de Gemas

Res. de	Valor	
1d100	Base	Categoria
01-25	15 pc	Ornamental
26-50	75 pc	Semiprecioso
51-70	15 pp	Preciosa
71-90	75 pp	Bijuteria
91-99	15 po	Gemas
00	75 po	Jóias

As variações de gemas e descrições das pedras individuais do **LdM** ainda se aplicam a gemas encontradas em Dark Sun.

Objetos de Arte

A arte geralmente não faz parte dos tesouros do covil de Athas. Tais achados serão especialmente colocados pelo Mestre. A tabela de objetos de arte no **LdM** é ade-

quada para determinar o preço de tais itens, exceto que os intervalos de numeração representam o valor da peça de cerâmica, não a peça de ouro. Itens que consistem em aço também são um tesouro valioso.

Itens Mágicos

A natureza dos itens mágicos encontrados nas campanhas **DARK SUN** é discutida no Capítulo 7: Magia. Quando itens mágicos são encontrados como parte de um covil, a Tabela 88: Itens Mágicos (do **LdM**) será suficiente para determinar a categoria geral de cada item. Testes subsequentes nas subtabelas produzem uma variedade de itens específicos, embora o Mestre possa descobrir que alguns têm nomes que são anacrônicos para as campanhas **DARK SUN**. Por exemplo, *manoplas de poder ogro* seriam muito úteis, mas Athas não possui ogros. Os vários itens de *força de gigante* têm o mesmo problema porque as campanhas **DARK SUN** não usam o tradicional panteão de gigantes.

Se um Mestre de Dark Sun acumular um item de tesouro mágico aleatório com um nome inapropriado, ele deve mudar o nome ou, melhor ainda, não dar aos jogadores um nome para o item. Esta última solução deixa os PJs cautelosos com seus itens mágicos recém-descobertos, testando-os cuidadosamente em busca de poderes que, se conhecessem o nome oficial, poderiam reconhecer após anos de jogo.

Outros itens mágicos no **LdM** são anacrônicos não apenas no nome. Nas descrições de itens mágicos, a menção de humanoides não nativos de Dark Sun obviamente não se aplica.

Um grupo final de itens contradiz tanto o ambiente de Athas que eles não existem ou foram alterados.

Poção de controlar dragões, pergaminho de proteção contra sopro-de-dragão, bolsa de truques, bolsa perpetuamente cheia de Bucknard, garrafa de água infinita, ferraduras (todas), cavalo de pedra, martelo +3 arremessador anão, cota de malha élfica e qualquer item que precise de ambientes aquáticos ou licantropos.

Os seguintes itens foram alterados para se adaptar as campanhas de **DARK SUN**:



- **Poção Controlar Gigantes:** Afeta qualquer gigante.
- **Poção Força de Gigante:** Os nomes equivalentes de força não se aplicam na campanha Dark Sun, embora todos os benefícios listados sejam os mesmos.
- **Poção Controle dos Mortos-Vivos:** Role o Id10 normalmente; o resultado é o máximo de Dados de Vida dos mortos-vivos que a poção pode controlar.
- **Bastão da Ressurreição:** Cargas necessárias são gladiador 2, templário 2, psionicista 4, meio-gigante 6, thri-kreen 2 e mul 2.
- **Botas de Rastros Variados:** Substitua os rastros de animais de Dark Sun pelas listadas.
- **Vela da Invocação:** Em vez de invocar panteões de deuses, eles se baseiam nos espíritos das terras ou dos planos elementais.
- **Baralho da Ilusão:** Embora muitas das criaturas listadas não sejam nativas de Athas, elas ainda podem servir como ilusões.
- **Estatuetas de Poderes Incríveis:** Mantenha mosca de ébano e leões dourados. Os personagens não encontrarão outras estatuetas em Athas.
- **Rosário de Oração:** A conta de convocação chama uma criatura poderosa dos planos elementais, em vez disso.

Poções

Em Athas, as poções vêm na forma de frutas ou bagas mágicas. Os sucos da fruta mantêm as propriedades mágicas da poção e a fruta deve ser comida para liberar o efeito mágico. Em Dark Sun, as poções nunca são encontradas como fluidos em um frasco ou garrafa.

Qualquer baga ou fruta suculenta pode ser encantada com uma poção. Como o próprio suco contém a poção, frutas mais secas, como tâmaras, não podem ser tão encantadas. O tipo de fruta escolhido para abrigar a poção não tem efeito; qualquer fruta pode conter qualquer poção.

Qualquer poção listada na Tabela 89: Poções e Óleos no *Livro do Mestre* pode ser encantada em uma fruta. Em Athas, eles podem ser chamados de poções ou frutas, indistintamente (uma **poção de força de gigante** é o mesmo que uma **fruta de força de gigante**). Uma vez que a casca da fruta é quebrada, ela deve ser comida dentro de um turno ou a magia da poção é perdida.

Enquanto as frutas normais podem permanecer maduras apenas por alguns dias ou semanas antes de começarem a apodrecer, as frutas de poção têm seu período de maturação muito prolongado. Uma vez encantada com uma poção, uma fruta permanecerá madura por 99 anos. Depois desse tempo, o encantamento desaparece e a fruta apodrece normalmente.

A fruta inteira deve ser comida para obter o efeito da poção. Isso leva uma rodada inteira. Frutas que são encantadas com poções do tipo óleo devem ser esmagadas e o suco deve ser espalhado sobre o usuário, o que leva duas rodadas.

Frutas poção não podem ser identificadas pelo sabor. **detectar magia** identificará uma fruta ou árvore como mágica, mas apenas **identificação** ou magia similar fornecerá uma identificação positiva.

Frutas poção podem ser combinadas. Diferentes frutas poção consumidas simultaneamente terão seus efeitos na ingestão. A duração da fruta poção é de 4+1d4 turnos, a menos que indicado de outra forma na descrição.

As frutas podem ser encantadas com poções de duas maneiras: encantamento mágico e botânico.

Encantamento Mágico: Qualquer arcano, clérigo ou druida pode encantar frutas normais em poções. O encantamento mágico ocorre conforme descrito em "Poções" no Capítulo 10 do *DMG*.

Encantamento Botânico: Qualquer arcano, ranger, clérigo ou druida pode usar encantamento botânico. O encantamento botânico é o processo de usar uma fruta encantada para crescer mais.

A fruta poção original deve ser plantada sem uso. A partir desta semente, uma árvore mágica cresce muito rapidamente, produzindo uma árvore frutífera de tamanho normal que cresce em 1d6 semanas. Uma vez que a árvore mágica cresce, um d6 é rolado: em um resultado de 1 ou 2, dois novos frutos de poção do mesmo tipo aparecem na árvore; em um 3-5, um novo fruto de poção do mesmo tipo aparece na árvore, e em um 6 não haverá frutos de poção na árvore. Independentemente de quantos frutos não mágicos a árvore produz, haverá, no máximo, dois frutos poção nela. Uma vez que estes são colhidos, não haverá frutas poção adicionais dessa árvore.



Tesouros

Se uma magia de **permanência** é lançada em uma árvore mágica, ela produz uma série contínua de frutos poção. Uma vez que o fruto poção da árvore é colhida, uma nova cresce em 1d6 dias. Tal árvore viverá pelo menos 99 anos, a menos que seja destruída.

O encantamento botânico é um pouco arriscado. A árvore deve ser cuidada, regada e podada todos os dias enquanto estiver crescendo. Qualquer mudança severa no clima, como uma seca ou geada, arruinará a árvore e nenhum fruto será produzido. Qualquer uso de magia profana perto da árvore irá matá-la e inutilizar qualquer fruto poção nela. Mesmo que tudo corra bem, a árvore pode não dar frutos poção, de qualquer maneira.

Novos Itens Mágicos

Esses novos itens mágicos podem ser encontrados como parte dos tesouros do covil em Dark Sun. Como eles não aparecem nas subtabelas no **LdM**, os Mestres podem querer criar novas tabelas ou usar esses itens quando uma “Escolha do Mestre” for obtida.

Amuleto de Interferência Psiônica

Valor em XP: 5.000

Este item embaralha as habilidades psiônicas do usuário, tornando-o incapaz de fazer qualquer teste de poder psiônico. O dispositivo cria um campo mágico ao redor da mente do usuário que não elimina seus pontos de potência psiônica, mas interfere neles de tal forma que não podem fazer testes de poder. O amuleto não interfere na capacidade do usuário de recuperar pontos de potência psiônica. Somente a pessoa que coloca o amuleto no pescoço de alguém pode removê-lo; se alguém o colocar em si mesmo, ele pode facilmente removê-lo, mas se ele foi colocado por outro, o usuário não pode removê-lo sem uma magia de **remover maldição** ou **desejo**.

Óleo de Queda Suave

Valor em XP: 700

Esmagar tal fruta e esfregar os sucos nos pés dá ao personagem todas as habilidades da magia arcana **queda suave**, mas por uma duração de exatamente 10 horas.

O personagem pode carregar consigo até 100 quilos de equipamento além de suas roupas e armas normais. **Óleos de queda suave** são mais frequentemente usados para viajar através do Mar de Silte — uma pessoa com peso de pluma pode flutuar facilmente na superfície da areia e andar em sua velocidade normal de movimento. Múltiplas aplicações podem dar a um personagem duração suficiente para atravessar um estuário do Mar de Silte ou até mesmo para chegar a uma de suas muitas ilhas da costa.

Anel da Vida

Valor em XP: 500

Este item protege o usuário dos efeitos da magia profanadora. Quando usado, o personagem é imune à perda de pontos de iniciativa incorrida quando no diâmetro destrutivo da magia de um profanador. O anel da vida também confere a seu portador poderes de recuperação como se ele tivesse repouso absoluto na cama; o usuário cura naturalmente 3 pontos de vida por dia. O anel da vida não protegerá seu portador da magia profanadora do dragão.

Bastão da Adivinhação

Valor em XP: 3.500

Este item é um pequeno bastão em forma de “Y” que deve ser usado segurando com as duas mãos. Com cada carga gasta, este item localizará e puxará seu usuário em direção a qualquer acúmulo de água de pelo menos 5 litros dentro de 1.000 metros. A ponta da vara apontará para a água e gentilmente puxará o personagem nessa direção. A qualidade da água não precisa ser tal que o personagem possa obtê-la facilmente. Por exemplo, a haste pode apontar para uma fonte de água subterrânea até 1.000 metros abaixo do usuário. Ele também pode localizar a umidade dentro de uma planta grande (se for 5 litros ou mais) ou aquela escondida por **invisibilidade** ou outra magia de ocultamento, mas ignorará a umidade dentro dos seres vivos (Cada PdJ tem muito mais do que um galão de água). Se várias acumulações de água estiverem no alcance da haste, ela será atraída para a maior.

Capítulo II: Encontros

Encontros no mundo de fantasia DARK SUN ocorrem exatamente como descrito nas campanhas genéricas de AD&D. Testes de surpresa e distâncias de encontro aparecem no *Livro do Jogador*, e a filosofia e detalhes dos encontros aparecem no *Livro do Mestre*. As regras adicionais fornecidas aqui visam especificamente os encontros em Dark Sun, tornando-os mais fáceis e rápidos de executar para o Mestre.

Encontros com Arcanos, Sacerdotes e Psiônicos

Conjuradores e psiônicos apresentam inúmeros problemas para o Mestre, entre os quais decidir quais magias ou poderes psiônicos eles podem usar no momento do encontro. Nos casos em que o Mestre tem magias específicas que ele precisa que os PdMs tenham, ele deve escolher essas magias e preencher o resto, usando o sistema fornecido.

Às vezes, um encontro com um grande grupo de criaturas exige vários lançadores de magia ou poder psiônico. O Mestre pode querer rolar suas magias ou poderes como um grupo para economizar tempo. Um encontro onde há 15 elfos psiônicos realizando ações psiônicas diferentes podem ser interessantes, mas perigoso para o Mestre. Rolar por magias ou poderes como um grupo simplifica a ação e pode satisfazer tanto os Mestres quanto os jogadores.

Encontros em Cidades-Estados

As cidades-estados athasianas são geralmente muito lotadas e movimentadas: mercadores meio-elfos apregoam suas mercadorias em bazares e esquinas; escravos e camponeses carregam nobres no alto de liteiras e abrem caminho rudemente através da multidão; guardas templários patrulham as ruas contra os muitos ladrões e bandidos que correm pelos becos e esgotos. Mesmo à noite, o estilo de vida decadente dos ricos mantém a cidade viva com festivais e festas que duram até o amanhecer.

Ao lidar com encontros em uma cidade, é mais apropriado perguntar quem os personagens dos jogadores *não* encontram do que quem eles encontram. Qualquer habitante normal das cidades — camponeses, escravos, guardas

templários, mercadores, nobres — pode ser localizado sem muita dificuldade: eles são onipresentes. Se os personagens dos jogadores desejam evitar algum encontro em particular, como com os guardas da cidade ou com um aristocrata em particular, isso também é bastante fácil; cidades-estados estão lotadas de multidões.

Encontros específicos devem ser planejados pelo Mestre. Estes serão principalmente específicos da aventura, apresentando aos personagens jogadores indivíduos que ajudarão ou atrapalharão seu progresso.

Monstros

Muitos dos monstros apresentados no AD&D *Monstrous Compendium* são apropriados para campanhas DARK SUN. Eles devem ser usados em adição aos novos monstros fornecidos no *Crônicas do Andarilho*. Em muitos casos, essas criaturas se adaptaram às condições mais severas e áridas de Athas.





Encontros

Magia: Aquelas criaturas capazes de lançar magia devem ser tratadas como profanadoras. Quando elas lançam magias, arruinam o chão ao redor, de acordo com o nível da magia, exatamente como descrito no Capítulo 7: Magia. Como resultado, monstros que empunham magias raramente as lançam diretamente de seu covil. Aqueles que meramente possuem habilidades similares à magia não causam dano de profanação ao usar essas habilidades.

Psiônicos: De todos os monstros na lista a seguir, apenas yuan-ti têm poderes psiônicos (de acordo com o *Livro Completo dos Psiônicos*). No entanto, todos aqueles marcados com um asterisco podem possuir poderes latentes em campanhas DARK SUN. Se uma criatura individual é ou não um talento latente é decisão do Mestre.

Monstros Vegetais: A magia profanadora destrói toda a vida vegetal dentro de sua área de efeito, sem exceção. Um monstro vegetal pode ser destruído (ou ferido se não estiver totalmente contido na área de efeito), sem salvamento.

Compêndio de Monstros 1 e 2

Aarakocra*
Servo Aéreo (*Aerial Servant*)
Ankheg
Formiga (*Ant*)
Formiga Leão, Gigante (*Ant Lion, Giant*)
Basilisco (*Basilisk*)
Morcego (*Bat*)
Besouro (*Beetle*)
Behir*
Bulette
Felinos, Grandes (*Cats, Great*)
Caçador Subterrâneo (*Cave Fisher*)
Centopeia (*Centipede*)
Dragone* (*Dragonne**)
Elementais, todos (*Elementals, all*)
Ettercap*
Ettin* (*Ettin**)
Gênio, todos* (*Genie, all**)
Gigante-kin, Ciclope* (*Giant-kin, Cyclops**)
Golem
Vespa (*Hornet*)

Kenku*
Lagarto (*Lizard*)
Pseudodragão* (*Pseudodragon**)
Planta, carnívora (*Plant, Carnivorous*)
Rato (*Rat*)
Remorhaz
Pássaro Roca (*Roc*)
Areia Viva (*Sandling*)
Escorpião (*Scorpion*)
Esqueleto (*Skeleton*)
Cobra (exceto do mar e gigante) (*Snake*)
Aranha (*Spider*)
Wyvern* Yuan-ti*
Zumbi (*Zombie*)

Forgotten Realms (MC3)

Bhaergala*
Meazel*
Rhaumbusun
Caminhante, Gigante (*Strider, Giant*)
Thessalmonstro (*Thessalmonster*)
Thri-kreen*

Dragonlance (MC4)

Lacaios do Fogo* (*Fire Minion**)
Ratori (*Hatori*)
Horax
Enxame (*Insect Swarm*)
Skrit
Slig*
Tylor*
Wyndlass

Greyhawk (MC5)

Besouro (*Beetle*)
Bonesnapper
Libélula, Gigante (*Dragonfly, Giant*)
Dragonnel
Horgar
Planta, Carnívora (*Cacto, Vampiro*)



Kara-Tur (MC6)
 Goblin Aranha*
 Jishin Mushi

*indica possível poder psiônico latente

Nenhuma criatura do *Compêndio de Monstros* de SPELLJAMMER vive em Athas. Demônios do Apêndice dos Planos Exteriores (MC10) podem viajar de e para Athas à vontade, mas o fazem raramente, apenas quando convocados por dragões ou grandes magos.

Encontros em Terreno Aberto

Os terrenos abertos de Athas estão repletas de monstros inteligentes e não inteligentes. Encontros devem ser rolados diariamente ou como o Mestre achar adequado. Obviamente, se os personagens estiverem perdidos ou despreparados, mesmo os encontros mais rotineiros podem ser fatais para o grupo.

Cada uma das tabelas abaixo lista monstros para encontros em um tipo de terreno particular. Os monstros listados vêm do *Guia do Andarilho* e dos *Compêndios de Monstros I e II*. Os outros monstros listados como apropriados para Dark Sun também podem ser adicionados, se você tiver os *Compêndios de Monstros* apropriados.

A ocorrência dos encontros deve ser determinada usando a tabela de Frequência e Chance de Encontros em Terreno Aberto no *Livro do Mestre*.



12	centopeia, gigante
13	besouro, irritante
14	baazrag
15	tembo
16	braxat
17	morcego, imenso
18	ettin
19	basilisco, superior
20	formiga, enxame

Áridos Pedregosos

Resultado	Criatura
2	gaj
3	bulette
4	pássaro roca
5	gênio, dao
6	ankheg
7	wyvern
8	basilisco, inferior
9	aranha, imensa
10	gith
11	ettercap/ behir

Desertos Arenosos

Resultado	Criatura
2	gênio, djinn
3	basilisco, dracolisco
4	leão pintado
5	lagarto, minotauro
6	vespa
7	serpente constritora, gigante
8	serpente constritora
9	areia viva
10	elfos/gith



Encontros



11	kank
12	escorpião, imenso
13	escravos
14	inix
15	anakore
16	jozhal
17	aranha, interplanar
18	centopeia, mega
19	yuan-ti
20	dragone

Montanhas

Resultado

2	lagarto, do fogo
3	ettin
4	pássaro roca
5	formiga, gigante
6	gigante-similar, ciclope
7	lagarto, gigante
8	leopardo
9	besouro, do fogo
10	morcego, comum
11	halfings/anões
12	gith
13	escravos
14	kenku
15	aranha, gigante
16	ettercap
17	zumbi
18	aarakocra
19	pseudodragão
20	bulette



Planícies de Serrado

Resultado	Criatura
2	gênio, jann
3	remorhaz
4	behir
5	formiga leão, gigante
6	mekillot
7	verme da seda
8	guepardo
9	erdlu
10	gith
11	elfos/escravos
12	kank
13	rato, gigante
14	jaguar
15	escorpião, grande
16	aranha, gigante
17	morcego imenso
18	planta, carnívoro, armadilha de homem
19	pseudodragão
20	gaj

Ermos Rochosos

Resultado	Criatura
2	arakocra
3	dragone
4	gigante-similar, ciclope
5	pássaro roca
6	ankheg
7	belgoi
8	lagarto, gigante
9	besouro, do fogo
10	aranha grande
11	gith/anões
12	kluzd
13	rato, gigante
14	leão comum
15	marimbondo
16	morcego imenso
17	braxat

18	gigante
19	gênio, efreeti

Salinas

Resultado	Criatura
2	basilisco, dracolisco
3	zumbi, ju ju
4	serpente, cuspidora
5	formiga, gigante
6	vespa
7	wyvern
8	marimbondo
9	esqueleto
10	escorpião imenso
11	zumbi
12	centopeia, gigante
13	aranha, grande
14	lagarto, gigante
15	morcego, grande
16	esqueleto
17	aranha, interplanar
18	zumbi, monstro
19	remorhaz
20	gaj





Capítulo 12: PdMs

Os habitantes de Athas reagirão aos personagens jogadores da mesma forma que fariam em qualquer outro cenário de campanha de AD&D. É claro que existem exceções e elas são tratadas aqui.

Conjuradores como PdMs

Os sacerdotes nas campanhas DARK SUN não têm escrúpulos em relação à venda de seus serviços mágicos. Um clérigo ou templário athasiano se venderá prontamente para lançar magias pelos preços mostrados na tabela de Custos de Magia do PdMs no *LdM*. Lembre-se de transformar em peças de cerâmica, não em peças de ouro.

Os PdMs druidas, no entanto, não desejam ganhos monetários. Eles às vezes lançarão suas magias de graça se os personagens dos jogadores estiverem realizando alguma tarefa que beneficie as terras protegidas do druida ou o ambiente natural em geral. Terá que ficar bem claro para o PdM druida que os personagens dos jogadores estão promovendo o que ele acredita ser o melhor e, se ele achar que há um profanador entre os membros do grupo, ele não oferecerá nenhum dos seus serviços, independentemente das suas intenções.

PdMs magos não oferecerão prontamente seus serviços por moedas. A maioria dos preservadores e profanadores são foras-da-lei dentro das cidades-estados e nem mesmo deixam saber que eles têm capacidades de formular magias. Mesmo fora das cidades-estados, onde prevalece o folclore e as concepções comuns sobre a natureza destrutiva da magia, os magos relutam em revelar suas identidades. Uma vez que praticamente qualquer pessoa que encontrem pode ser um templário tentando descobrir seus segredos, os magos renegados evitam aqueles que procuram comprar seus serviços.

Raros casos podem surgir em que um mago renegado pode se permitir ser comprado. Se o uso de sua magia puder ser ocultado e isso o beneficiar ou promover o chamado de sua tendência, um mago pode ser comprado. Tais ocorrências serão raras, e o Mestre deve permitir tais compras com moderação.

Uma exceção notável à relutância dos magos em vender magias são os afluentes, profanadores traiçoeiros que atuam

para os próprios reis-feiticeiros. Esses profanadores são indiferentes e, em sua maioria, estão acima da lei. Se um profanador tão ambicioso for procurado para lançar magias por dinheiro, ele pode aceitar prontamente; no entanto, as chances de ele trair o comprador ou até chantageá-lo são altas.

Templários como PdMs

Os templários são as pessoas mais temidas nas cidades-estados. Seu poder de acusar e aprisionar quase qualquer pessoa por qualquer motivo mantém os moradores da cidade aterrorizados. Não surpreendentemente, os templários tendem a abusar dos poderes que possuem para seu próprio ganho pessoal, o que, desde que a cidade seja administrada e mantida em ordem, não incomoda o rei-feiticeiro.

Os Templários desempenham três funções vitais dentro de uma determinada cidade-estado. Principalmente, eles compreendem os guardas da cidade e oficiais dos exércitos do rei-feiticeiro. Em segundo lugar, eles cuidam para que a cidade seja administrada, seus negócios continuem funcionando e seus escravos alimentados. Finalmente, os templários são responsáveis por manter a ilusão de que o rei-feiticeiro é um deus — eles têm poder absoluto para impor adoração e homenagem aos reis-feiticeiros. Todo PdM templário estará buscando ativamente uma dessas funções.

Uma função final e não escrita dos templários é avançar em sua hierarquia o mais rápido possível. Os meios pelos quais um templário pode ganhar poder e posição estão amplamente disponíveis, incluindo suborno, roubo e até assassinato de outros dentro de suas fileiras. Todo PdM templário pode ser confiável para aceitar esquemas dissimulados que o ajudarão a subir ao poder entre seus companheiros.

Os soldados templários são o braço de execução de seu serviço ao rei-feiticeiro. Templários de baixo nível (níveis 1-4) são soldados comuns, guardas dentro das cidades ao redor das áreas escravas praticadas e treinadas em formações ao redor das muralhas da cidade. Templários de nível médio (níveis 5-8) são oficiais encarregados de pequenas unidades (10-100 homens) de guardas, soldados



Posições Administrativas Típicas dos Templários

Nível Baixo (1-4)

Removedores de Lixo
 Movimentadores de Grãos
 Construção Menor
 Controle de Doenças
 Manutenção de Jardins
 Manutenção de Estradas
 Manutenção de Paredes

Nível Médio (5-8)

Cobrança de Impostos
 Construção Maior
 Controle Escravo
 Distribuição de Grãos
 Monitor de Portão
 Cedente de Permissões
 Controle de Motim

Nível Alto (9+)

Distribuição de Moedas
 Construção
 Planejamento
 Prefeito da Cidade
 Governador de
 Fazendas
 Ajuda ao Rei

escravos ou soldados mortos-vivos (em tempos de guerra). Templários de alto nível (níveis 9+) geralmente são generais ou administradores, mantendo o exército equipado e alimentado.

Na administração das cidades-estados, os templários PdMs ocupam todos os cargos, desde a remoção de resíduos até a prefeitura. Templários de nível inferior (níveis 1-4) recebem os trabalhos mais sujos que exigem trabalho prático, tendo alguns guardas à sua disposição e menos trabalhadores escravos do que o necessário para realizar suas tarefas com eficiência. Templários de nível médio (níveis 5-8) ganham maiores responsabilidades e podem ter vários templários de nível inferior abaixo deles. Templários de alto nível (níveis 9 e superiores) passam para a administração da cidade-estado — tais templários são difíceis de destituir, pois podem culpar seus subordinados por quase todas as falhas.

Estes são apenas uma amostra dos muitos níveis da burocracia templária. O avanço na hierarquia tem pouco a ver com habilidade ou experiência.

Tecnicamente, o rei-feiticeiro é um deus dentro de sua própria cidade e os templários lhe asseguram adoração e obediência. Na verdade, um rei-feiticeiro não é um deus ou um semideus, embora geralmente seja um mago e psíquico extremamente poderoso. No entanto, os templários erguem templos e subjugam as populações para adorá-lo. Não há um nobre, mercador ou camponês em uma cidade-estado que não preste pelo menos um serviço da boca para fora ao rei-feiticeiro ou aos templários que impõem sua vontade.

O Mestre deve manter duas coisas em mente ao lidar com qualquer PdM templário em particular. Primeiro,

como o templário tentará usar os personagens dos jogadores para obter vantagem? Ele poderia acusá-los ou prendê-los, o que sempre parece bom aos olhos de um superior, ou poderia comprar seus serviços para realizar uma tarefa como assassinato ou simplesmente fazer um superior ficar mal. Em segundo lugar, o Mestre deve considerar como os personagens dos jogadores podem apelar para os caminhos perversos e ganância dos templários. Em sua busca pelo poder, às vezes são facilmente manipulados. Cuidado, embora os templários de nível mais alto tenham jogado esses jogos de traição antes e, por sua própria existência, eles provaram ser muito bons neles.

Druidas como PdMs

Um druida PdM defenderá suas terras protegidas. Independentemente de onde os personagens dos jogadores estejam no interior de Athas, quase certamente há um druida observando cada movimento deles. Aqueles jogadores que usam com responsabilidade as terras protegidas do druida nunca serão incomodados. Caçar em suas terras ou usar sua madeira como equipamento é, para o druida, parte da ordem natural das coisas e ele não vai interferir.

O uso irresponsável de suas terras protegidas, no entanto, o trará à tona com força total. Caçar suas terras até que não haja mais caça ou tirar a vegetação fará com que o druida entre em ação. Um druida PdM que encontra um profanador em sua terra tomará medidas para eliminar essa ameaça.

Capítulo 13: Visão e Luz

Limites da Visão

Todas as condições apresentadas na tabela Distâncias e Visibilidade no *Livro do Jogador* existem em Athas. No

entanto, existem várias condições exclusivas de Athas que devem ser adicionadas.

Distâncias e Visibilidade em Drak Sun

Condições	Movimento	Posição	Tipo	ID	Detalhe
Vento de Areia	100	50	25	15	10
Tempestade de areia, leve	50	25	15	10	5
Tempestade de areia, forte	10	10	5	5	3
Noite, ambas as luas	200	100	50	25	15
Mar de Silte, calmo	500	200	100	50	25
Mar de Silte, revoltado	100	50	25	10	5



Capítulo 14: Tempo e Movimento

O Calendário Athasiano

Cada cidade-estado tem seu próprio calendário, mas o mais comumente usado e considerado é o Calendário de Tyr.

No calendário de Tyr, os anos são contados usando um par de ciclos simultâneos; uma de onze partes, a outra de sete. A onze partes, ou ciclo **endlean**, é contada e falada primeiro, na ordem apresentada abaixo. O ciclo de sete partes, ou **seofean**, é contado e falado em segundo lugar. O ciclo endlean está completo quando as duas luas de Athas, Ral e Guthay, se encontram no céu — um grande eclipse que ocorre uma vez a cada 11 anos. O ciclo seofean é mais abstrato, encontrando-se quando a agitação no cosmos leva à fúria.

A cada 77 anos o ciclo se repete, terminando com um ano da Agitação de Guthay e recomeçando com um novo ano da Fúria de Ral. Cada ciclo de 77 anos é chamado de **era do rei**; houve 183 eras de reis completas desde que Tyr adotou este calendário (mais de 14.500 anos).

Assim, o primeiro ano da era de cada rei é um ano de Fúria de Ral. O próximo ano é um ano de Contemplação do Amigo, seguido por um ano de Vingança do Deserto, etc. O 76º ano da era de cada rei é um ano de Reverência do Inimigo, seguido pelo 77º ano, um ano de Agitação de Guthay.

O Ciclo Endlean

Ral
Amigo
Deserto
Scerdote
Vento
Dragão
Montanha
Rei
Areia
Inimigo
Guthay

O Ciclo Seoflean

Fúria
Contemplação
Vingança
Sono
Desafio
Reverência
Agitação

A superstição e o folclore cercam cada um dos anos da era do rei. Acredita-se que as tempestades durante um ano

de Vingança do Vento sejam mais poderosas e perigosas, então muitas viagens por terra são evitadas. Sacrifícios e orações são necessários para afastar a grande fera durante os anos de Agitação do Dragão. Anos de Contemplação do Inimigo devem animar tratados e alianças — a lista continua.

Cada ano é composto de exatamente 375 dias: o tempo exato entre os sóis mais altos. Os athasianos não têm estações que governem seu pensamento sobre o tempo — não há diferença marcante na temperatura ou nos padrões climáticos. No entanto, o ano é dividido em três **fases** iguais: sol alto, sol descendente e sol ascendente. O sol mais alto é o primeiro dia do ano no calendário de Tyr e o sol mais baixo indica o ponto médio do ano (que, aliás, ocorre à meia-noite e geralmente é observado em cerimônias noturnas).

Os dias são registrados de várias maneiras. Os mercadores tendem a identificar dias com frases como quinhentos e cinco dias depois do sol alto. Outros esquemas dividem o ano em 25 semanas de 15 dias cada, os nomes desses dias associados a personagens importantes de uma determinada casa real. Nas campanhas DARK SUN, os Mestres podem manter a semana de sete dias com os nomes padrão do calendário gregoriano para simplificar.

Ano do Mensageiro

A cada 45 anos, um cometa brilhante visita Athas. À noite, pode-se ler à luz **d'o mensageiro**, e pode ser visto claramente em plena luz do dia. O folclore afirma que o mensageiro visita o dragão a cada 45 anos para entregar a ele informações importantes — reconhecimento que as estrelas observaram desde sua última visita.

Iniciando a Campanha

Para fins de campanha, o calendário começa no Sol Alto (o primeiro dia do ano) do Ano do Desafio do Sacerdote, na 170ª Era do Rei. O próximo Ano do Mensageiro será o Ano do Sono do Inimigo, daqui a seis anos.



Tempo e Movimento

Desidratação

À medida que os PJ's se aventuram, uma consideração primordial quase certamente será o fornecimento de água. Muitas vezes nas campanhas DARK SUN, os personagens estarão em situações em que o fornecimento de água não tem impacto na aventura. Estas regras de desidratação destinam-se apenas a situações extremas e só devem ser aplicadas quando a falta de água for considerada fatal.

Consumo de Água

A quantidade de água que um personagem precisa depende de seu nível de atividade e de sua raça. Um personagem ativo (esforço intenso, caminhada, cavalgada, etc.) precisa de 5 litros de água por dia. Um personagem inativo (sentado, descansando ou dormindo, etc.), precisa de 2,5 litros de água por dia.

Se o personagem estiver na sombra durante todo o dia, ele só precisa da metade da quantidade de água exigida por sua atividade. Um personagem vestindo uma armadura completa de metal requer duas vezes mais água por dia para evitar a desidratação. Assim, um personagem em armadura de metal que realiza apenas atividades leves, mas é incapaz de permanecer em áreas sombreadas, precisaria de 5 litros de água.

Um personagem que não bebe água suficiente sofrerá os efeitos da desidratação.

Raças Incomuns

Thri-kreens e meio-gigantes sofrem de desidratação diferentemente dos humanos e semi-humanos normais.

Thri-kreen: Thri-kreen pode durar uma semana com a quantidade de água necessária para sustentar um humano por um dia. Assim, os personagens thri-kreen só rolam para desidratação uma vez por semana sem água.

Meio-gigantes: Devido ao seu grande tamanho, os meio-gigantes precisam de 20 litros de água por dia quando ativos ou 10 litros quando inativos.

Substituindo Por Outros Líquidos

Muitas bebidas comuns, como vinho, cerveja, cerveja e sucos de frutas, podem complementar a ingestão de água de um personagem — as quantidades por dia permanecem as mesmas. Em tempos de desespero, os jogadores podem sugerir mais líquidos estranhos para evitar a desidratação: mel, seiva de árvore, até mesmo o sangue de monstros caídos. Geralmente, nenhum destes são substitutos adequados.

Efeitos da Desidratação

A falta de água é refletida no jogo por uma redução na Constituição. A partir do primeiro dia em que um personagem não recebe sua cota de água necessária, consulte a tabela de desidratação à meia-noite e aplique imediatamente o resultado.

Tabela de Efeitos da Desidratação

Quantidade de Água	Perda de Const.
Requisito completo	Nenhum
Metade ou mais do necessário	1d4
Menos da metade do necessário	1d6

As perdas de constituição são cumulativas ao longo de dias consecutivos de desidratação; o ajuste dos pontos de vida de um personagem, o colapso, a chance de ressurreição, a resistência contra veneno e a regeneração caem de acordo. Cada queda de ponto no ajuste de pontos de vida do personagem (de +1 para 0, ou de -1 para -2, etc.) reduzirá os pontos de vida do personagem em um número igual ao nível do personagem (nível mais alto para personagens de classe dupla ou múltipla). Um personagem cuja constituição chega a 0 está morto — esses personagens têm uma chance de ressurreição de 25%.

Reidratação

Um personagem pode se reidratar bebendo toda a sua cota de água ao longo de um dia. No final daquele dia, seu valor de Constituição volta a subir 1d8 pontos. Cada dia consecutivo em que as necessidades de água do personagem são atendidas restaura outros 1d8 pontos até que o personagem esteja totalmente recuperado. Pontos de vida



perdidos são recuperados na taxa de recuperação normal de um personagem.

Exemplo de Desidratação

Thyasius, um terceiro filho humano de uma família nobre, é capturado por nômades élficos. Quando sua família não paga o resgate, os elfos o soltam no deserto sem comida ou água. Seu valor de Constituição é 15. Após o primeiro dia sem água, ele rola um 3 em 1d6, trazendo sua Constituição temporariamente para 12. Como Thyasius é um guerreiro de 5º nível, cinco de seus pontos de vida se foram devidos à sua Constituição original de 15, portanto, eles também são perdidos temporariamente. Após um segundo dia sem água, Thyasius rola 6 em 1d6, reduzindo sua Constituição para 6. Já que o ajuste de pontos de vida para um personagem com um valor de Constituição de 6 é -1, ele perderá temporariamente outros cinco pontos de vida. Após o terceiro dia, ele rola um 1, reduzindo sua Constituição para 5. Como o modificador de pontos de vida ainda é -1, Thyasius não perde mais pontos de vida no terceiro dia. No quarto dia, ele é encontrado por um mercador meio-elfo que lhe dá um 5 litros de água completos — Thyasius rola 1d8 e recupera 6 de seus pontos de Constituição perdidos. Seus pontos de vida perdidos retornarão mais lentamente, de acordo com sua taxa normal de cura.

Transportando de Água

A água deve ser transportada em peles ou barris. O odre listado nas Listas de Equipamentos carrega até 5 litros. O pequeno barril listado carrega 150 litros. Cada 5 litros de água (com seu recipiente) pesa 1,5 kg.

Animais e Desidratação

Os animais também sofrem desidratação. Animais minúsculos precisam de 0,6 litro; animais pequenos precisam de 2,5 litros; animais do tamanho de um homem precisam de 5 litros; animais maiores do que o tamanho do homem precisam de 20 litros; animais enormes precisam de 40 litros; animais gigantes precisam de 80 litros de água por dia. A ingestão de água pelo animal pode ser reduzida pela metade para sombra ou inatividade, ou dividida em quatro para ambos.

No final de um dia em que um animal não recebe toda a sua cota de água, há 10% de chance de morrer, essa chance aumenta em 10% para cada dia adicional sem água. Os animais se reidratam completamente após um dia em que bebem toda a sua cota de água.

Movimento à Noite

À noite, as temperaturas em todos os tipos de terreno caem significativamente, embora a umidade ainda esteja em um nível superior. Se os personagens decidirem viajar à noite, eles ganham o benefício de trabalhar na sombra (consumo de metade da água).

A desvantagem de tais planos é que um bom descanso sob o sol escaldante do dia é difícil. Personagens que viajam à noite devem procurar abrigo durante seus períodos de descanso diurno. Afloramentos rochosos ou cavernas serão suficientes, assim como tendas ou outras construções improvisadas. Se tal abrigo não puder ser localizado, cada personagem deve fazer um teste de resistência contra veneno para descansar bem. Aqueles que falharem dormirão irregularmente e não poderão memorizar mgias ou recuperar pontos de vida. Thri-kreen obviamente não estão sujeitos a esta regra.

Movimento por Terra

As regras apresentadas para viagens terrestres no *Manual do Jogador* e no *Livro do Mestre* ainda governam o movimento em Athas. É importante notar, no entanto, que aqueles que sofrem de desidratação não podem realizar uma marcha forçada.

As raças de Dark Sun também têm taxas de movimento diferentes daquelas das campanhas tradicionais de D&D. A tabela a seguir detalha essas diferenças.

Raça	Pts de Movimento	Marcha Forçada
Humano	24	30
Anão	12	15
Elfo*	24	30
Meio-elfo	24	30
Meio-gigante	30	37
Halfling	12	15
Mul**	24	30
Thri-kreen***	36	45



Tempo e Movimento

* Para movimentos terrestres, um elfo pode adicionar seu valor de Constituição a 24 (sua taxa de movimento normal) ou 30 (sua taxa de marcha forçada) para determinar seu movimento real em quilômetros (ou pontos) por dia.

** Isto é para um dia normal de marcha de 10 horas. Um mul pode se mover 20 horas por dia em cada um dos três dias consecutivos. O quarto dia, no entanto, deve ser de descanso em que o personagem viaje apenas por 10 horas. Um mul “descansando” ainda pode forçar a marcha.

*** Isto é para um dia normal de marcha de 10 horas. Um thri-kreen sempre pode se mover 20 horas por dia.

Modificadores de Terreno em Viagens Longas

Athas desafia seus personagens com uma variedade de novos tipos de terreno, cada um dos quais afeta o movimento de maneiras diferentes. A tabela a seguir lista o custo (em pontos de movimento) para passar por 1,5 quilômetros do terreno determinado.

Custo de Movimentação em Viagens Longas

Tipo de Terreno	Custo de Movimento
Áridos Pedregosos	2
Desertos Arenosos	3
Ermos Rochosos	3
Montanhas	8
Planícies de Cerrado	2
Floresta	3
Salinas	1
Campos Pedregosos	4

O **custo de movimento** listado são os pontos de movimento necessários para cruzar 1,5 quilômetros do terreno listado. Obstáculos e obstruções de terreno se aplicam conforme listado na tabela de Modificadores de Terreno no *Livro do Mestre*.

Movimentação Sobre Montaria Terrestre

Como de costume, as montarias athasianas podem se mover um número de quilômetros por dia igual à sua taxa de movimento em condições normais. A tabela a seguir detalha as taxas de movimento das montarias de Athas mais comuns.

Montaria

Montaria	Pontos de Movimento
Kank	15
Inix	15
Mekillot	9

Essas taxas de movimentação terrestre podem ser duplicadas ou triplicadas, mas o animal pode ficar aleijado ou exausto, conforme as regras do AD&D. Animais desidratados não podem se mover acima de sua taxa de movimento básica.

Meio-gigantes e Thri-kreens

Meio-gigantes são extremamente grandes e, portanto, precisam de uma montaria igualmente grande para carregá-los. Meio-gigantes podem montar um inix (desde que a besta não seja ordenada a tranpostar nenhuma carga extra).

Thri-kreen nunca montam animais. Eles olham para eles da mesma forma que um humano enxerga uma criança “brincando com sua comida”.

Cuidados com os Animais

As bestas de carga em Athas são animais resistentes, aclimatados às duras condições de seu mundo; eles são geralmente auto-suficientes, ainda que criaturas um tanto selvagens. Muitas feras são mais inteligentes e mortais do que aquelas usadas em outros mundos de campanha de AD&D. Um personagem de Dark Sun tem uma paz mais inquieta com seu animal, e a experiência o avisa que o cavaleiro pode se tornar a caça.

Kank: Um kank é um inseto grande e dócil usado principalmente como montaria individual. Cada um pode transportar um passageiro de 90kg e 90kg de carga extra ou dois passageiros de 90kg sem carga extra. Um kank pode encontrar comida em qualquer terreno que não seja em salinas se for permitido pastar por algumas horas por dia. Caso contrário, deve ter dois quilos de plantas ou vegetais por dia. Cada kank precisa de apenas 10 litros de água por dia para evitar a desidratação.

Todas as montarias kank são da variedade produtora de alimentos, criando grandes glóbulos de mel verde no abdome a cada dois dias; ele pode ser comido por todas as raças de personagens do jogador e conta como 5 litros de água. Personagens em uma dieta rigorosa de mel de kank podem sobreviver apenas com ele por um período de



dias igual à sua pontuação de Constituição; depois disso, a dieta do personagem deve ser suplementada com outros alimentos ou ele ficará enfraquecido e doente. Um kank desidratado ou sem comida suficiente não produz mel.

Um kank forçado a dobrar ou triplicar sua taxa de movimento normal recebe um bônus de +1 em seu teste de resistência para evitar exaustão.

Inix: Um inix é um grande lagarto que pode ser domado para uso como um animal de carga. Cada um pode transportar até 900 quilos de carga ou passageiros. Cada inix precisa de 70 quilos de comida e 40 litros de água por dia. Se for permitido pastar todos os dias na planície, na floresta ou em um cinturão verdejante, um inix irá forragear comida suficiente para si mesmo. A cada dia que um inix não recebe seu abastecimento de água ou comida, ele deve testar sua resistência contra a morte ou ficará furioso. O teste de resistência básico do animal é 10, mas há uma penalidade cumulativa de -2 imposto a cada dia que passa. O objetivo da fúria do inix não é comer seus mestres, mas escapar para forragear em outro lugar. No entanto, ele atacará aqueles que tentarem detê-lo — uma vez enfurecido, um inix deve ser libertado, encantado magicamente ou psionicamente ou morto. A chance de enfurecer se soma à desidratação.

Um inix pode ser forçado a dobrar ou triplicar seu movimento normal, como qualquer outra montagem.

Mekillot: Este é um animal enorme que pode carregar ou puxar até 3.600 quilos nas costas ou até 18.000 quilos em uma carroça. Um mekillot precisa de 130 quilos de comida e 80 litros de água por dia.

Quando usado como animal de carga, um mekillot pode decidir parar de trabalhar ou se mover em uma direção aleatória. A cada dia, role 1d20. Em um resultado de um, o mekillot para onde está e não se move mais naquele dia. Em uma jogada de dois, o mekillot toma uma nova direção, não dada a ele. Exatamente quando o mekillot se torna teimoso é determinado aleatoriamente (jogue 1d10 para o dia de marcha de dez horas). Um mekillot teimoso às vezes pode ser controlado através de magia ou poder psônico. Qualquer esforço físico para mudar a mente de um mekillot (uma surra, tentar atraí-lo com comida, etc.) o enfurece e faz com que ele ataque.

Um mekillot **não pode** ser forçado a dobrar ou triplicar seu movimento normal.

Uso de Veículos

Vagões, carroças e meios de transporte semelhantes devem ser puxados por kanks, mekillots ou similares. Uma carroça é qualquer vagão com capacidade inferior a 500 quilos; as carroças geralmente têm duas rodas e podem ser puxadas por um kank. Carroças de caravana abertas, fechadas e blindadas que exigem vários animais de tração também exigem um cocheiro para conduzi-los — um cocheiro é qualquer personagem com perícia em lidar com animais.

Os vagões podem ser facilmente quebrados, especialmente em terrenos difíceis. Para cada dia de viagem, um vagão tem 1% de chance de quebrar (eixo quebrado ou roda, o piso cede, etc.). Para cada dia de viagem em terrenos rochosos, áridos pedregosos ou terreno montanhoso, há 3% de chance de quebrar. Essas chances não são cumulativas com o passar do tempo. Vagões quebrados podem ser consertados por alguém com perícia em carpintaria ou engenharia.

Um vagão se move na velocidade de suas bestas de carga. Os animais não podem ser forçados a dobrar ou triplicar sua velocidade normal enquanto puxam um vagão.

Bigas são exatamente como descritas no *Livro do Mestre*, exceto que em Athas elas são puxadas por kanks. Equipes de Kank de um, dois ou quatro podem ser usadas para transportar bigas com não mais que um, dois ou três guerreiros, respectivamente. Bigas são mais frágeis e tendem a quebrar em tempos de alta velocidade e estresse (como combate). Use as taxas de quebra do vagão para o movimento do dia a dia. No entanto, em combate, essas mesmas chances percentuais se aplicam por rodada e são dobradas se a biga for girada mais de 45 graus em alta velocidade.

Howdahs são pequenas estruturas construídas para as costas de mekillots e inix. Ter um howdah não reduz a capacidade de carga do animal, e ele ainda pode se mover em velocidade dupla ou tripla, sujeito às regras de enfraquecimento e exaustão do *Livro do Mestre*.

Capítulo 15: Novas Magias

A magia usada em Athas é moldada pelas duras realidades daquele mundo. As influências de profanadores imundos, os esforços valentes dos preservadores e as pesquisas corruptas dos reis-feiticeiros deixaram sua marca no comércio da magia. Este capítulo destaca diferenças importantes entre Dark Sun e magia em outros mundos de AD&D.

Magias Arcanas

Magias de Primeiro Círculo

Enfeitiçar Pessoas

As criaturas athasianas que podem ser enfeitiçadas incluem todas as raças de PJs, exceto thri-kreen, além dos belgoi.

Conjurar Familiar

Em campanhas de DARK SUN, substitua a tabela do *Livro do Jogador* por esta.

Resultado

do D20 Familiar		Poderes Sensoriais
1-3	Morcego	Noite, visão aprimorada por sonar
4-5	Besouro	Detecta vibrações minuciosas
6-8	Felino, negro	Excelente visão noturna e audição superior
9	Pseudodragão	Poderes sensoriais normais, mas muito inteligente
10-11	Rato	Excelente olfato e paladar
12-15	Escorpião	Sente o medo
16-20	Serpente	Sente o medo Sensibilidade a mudanças sutis de temperatura

Montaria Arcana

Em campanhas de DARK SUN, substitua a tabela do *Livro do Jogador* por esta.

Nível de Experiência	Montaria
1°-3° nível	Kank selvagem
4°-7° nível	Kank domesticado
8°-12° nível	Inix
13°-14° nível	Mekillot (e howdah no 18° nível)

15+

Pássaro Roca (e sela no 18° nível)

Magias de Segundo Círculo

Detectar Psiônicos (Adivinhação)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: raio (10 metros/nível em diâmetro)

Resistência: Nenhuma

Esta magia é semelhante à devoção metapsiônico, **sentido psiônico**, mas usa meios mágicos em vez de psiônicos. A magia permite que um personagem detecte o gasto de pontos de potência psiônica (PPPs) em uma esfera ao seu redor. O diâmetro da esfera é igual ao alcance da magia.

No nível (4 ou abaixo), a magia apenas permite que o personagem saiba que PPPs foram gastos dentro da esfera, não quantos PPPs, de qual indivíduo, quais poderes ou devoções foram usados, ou se os PPPs foram gastos em inicializar um poder ou mantê-lo.

Conjuradores de níveis 5-7 também aprenderão qual indivíduo dentro da esfera está gastando PPPs.

Conjuradores de nível 8-11 também aprenderão qual disciplina o psiônico está invocando e se os pontos foram gastos para manter ou iniciar um efeito psiônico.

Finalmente, conjuradores de nível 12 ou superior aprenderão exatamente qual ciência ou devoção está sendo usada.

Ouro dos Tolos

Moedas de cobre raramente são cunhadas em Athas. No entanto, o cobre ainda é o meio desta magia e pode ser transformado em ouro maciço. Nas campanhas DARK SUN, a área de efeito é reduzida para 15 centímetros cúbicos, ou cerca de 15 moedas de ouro, por nível.



Magias de Terceiro Círculo

Pés Leves (Alteração) (Reversível)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 dia/5 níveis

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: um indivíduo

Resistência: Anula

Esta magia permite que um indivíduo se mova mais rapidamente. A pessoa afetada pode dar passos muito largos, como se seus pés e pernas pesassem muito menos do que realmente pesam. Para fins de movimento através de grandes distâncias, um personagem afetado pode viajar o dobro de sua taxa de movimento normal (e ainda pode forçar a marcha além disso, embora ele ainda esteja sujeito aos efeitos). A taxa de movimento do personagem também é dobrada em situações de combate, mas seu equilíbrio e inércia dificultam a manobra. Se ele se mover mais do que sua taxa de movimento normal e tentar virar de qualquer maneira, como dobrar uma esquina ou evitar um obstáculo, ele deve fazer um teste bem sucedido de Destreza para evitar cair (terminando seu movimento preparado para a rodada).

O reverso dessa magia, **pés de pedra**, faz com que as pernas do personagem afetado pareçam pesadas como pedra, diminuindo seu movimento pela metade. O equilíbrio do personagem não é afetado. Um teste de resistência anula este efeito.

O componente material para este feitiço é uma pena de um pássaro que não voa, como um erdlu (ou, ao contrário, um pedaço de pele de mekillot).

Montaria Fantasmagórica

Nas campanhas DARK SUN, esta magia cria uma criatura parecida com um kank com as mesmas habilidades listadas no *Livro do Jogador*.

Magias de Quarto Círculo

Tempestade Glacial

Nas campanhas DARK SUN, a água, o granizo e o gelo criados por esta magia são apenas temporários. Ele

desaparecerá três turnos após a conclusão da magia. Até a água consumida nesse tempo desaparece, não trazendo nenhum benefício para quem a bebe.

Metamorfose Vegetal

Como as árvores podem ser raras nas campanhas DARK SUN, o lançador dessa magia tem a opção de fazer as criaturas afetadas parecerem pedregulhos e pedras. Os componentes materiais devem ser qualquer punhado de seixos disponíveis.

Ampliar

Esta magia não tem efeito em uma árvore da vida. Já que uma área contaminada não tem mais vegetação, esta magia não tem efeito se for lançada lá.

Inibir Psiônico (Alteração)

Alcance: 5 metros/nível

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: um indivíduo

Resistência: Anula

O uso desta magia permite ao conjurador interromper as atividades psiônicas de um indivíduo. Ao alvo é permitido um teste de resistência para anular a magia. Seja bem sucedido ou não, o alvo imediatamente sabe que a magia foi lançada e quem a lançou.

Se a magia for bem-sucedida, o alvo não poderá gastar PPPs durante sua duração. A magia dura até que o mago pare de se concentrar, voluntário ou involuntariamente. O psiônico afetado pode funcionar normalmente. Se o psiônico afetado se mover além do alcance, a magia é quebrada e ele pode usar os PPPs normalmente, mesmo se ele entrar novamente na área de efeito da magia.

O componente material para esta magia é qualquer objeto pequeno dentro de uma esfera de vidro soprado.



Novas Magias

Destruir (Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 5 rodadas

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Esta magia duplica os efeitos de drenagem de vida peculiares à magia profana. A magia pode ser lançada por um profanador ou preservador, embora um profanador cause mais dano com ela.

O lançamento da magia faz com que uma grande área de vegetação desista instantaneamente de seu potencial mágico e se transforme em cinzas. Ao contrário da destruição natural da magia profanadora, **destruir** afeta toda a vegetação dentro do raio da magia, independentemente do terreno. A área de efeito de um preservador é de um metro por nível do lançador. Para um profanador, são cinco metros mais um metro por nível do conjurador (em vez do dano de profanação normal).

A cinza criada é preta e cinza, completamente desprovida de vida ou elementos vivificantes. Nada vai crescer lá por meio ano, deixando uma cicatriz circular sem vida no chão.

Os componentes materiais para esta magia são um punhado de cinzas (de uma magia **destruir** anterior ou de uma magia profanadora normal) e uma pitada de sal.

Areia em Pedra (Alteração)

Reversível

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 2d6 dias

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: 1/2metro cúbico/nível

Resistência: Nenhuma

Esta magia transforma um volume de areia em um volume igual de arenito. O conjurador pode escolher qualquer forma simples que desejar, desde que nenhuma porção seja menor que trinta centímetros cúbicos e nenhuma forma exceda o alcance da magia. A magia não confere a habilidade de mover a areia ou pedra criada; a pedra ocupará o espaço onde estava a areia no momento do lançamento. Pessoas

em pé com os pés na areia no momento terão que se libertar, embora um teste de resistência contra paralisia permita pular livremente (se possível). O fato de uma área de areia ter se transformado em arenito não é facilmente perceptível mesmo depois que a magia foi lançada. Os espectadores podem ter que fazer uma verificação de Inteligência para perceber que há pedra onde antes havia areia. Embora permanente, o arenito criado magicamente se decompõe rapidamente em partículas de areia por um período de 2d6 dias. O reverso desta magia, **pedra em areia**, permite ao conjurador transformar qualquer tipo de pedra em areia (arenito, granito, gemas, tijolos de barro, concreto, etc.). Itens de pedra, como armas, tornam-se inúteis. Pisos transformados em areia podem fazer com que aqueles que estão sobre percam o equilíbrio e caiam (verifique a destreza para evitar). Pedras de suporte em edifícios afetados podem facilmente causar o colapso total de uma estrutura.

O componente material para a magia é areia triturada entre duas pedras (ou areia de uma ampulheta para o inverso).

Muralha de Gelo

Como a magia da **tempestade glacial**, o gelo criado desaparece três turnos após a conclusão da magia.

Magias de Quinto Círculo

Pedra em Lama

A lama criada por esta magia é de natureza mágica — nenhuma água pode ser retirada dela.

Revitalizar (Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: raio de 1,5m/nível

Resistência: Nenhuma

Esta magia concede a habilidade de sustentar a vegetação em uma área do solo. No caso do solo estéril pela magia



profanadora, a **revitalização** dissipa a esterilidade do solo, tornando-o imediatamente capaz de sustentar a vegetação. A magia pode ser lançada em qualquer terreno sem rocha sólida, incluindo areia, areia rochosa ou solo, ou poeira.

Em ambos os casos, a magia afeta o chão em um círculo que se estende para longe do conjurador, então ele deve ficar no meio da área que deseja revitalizar. O raio do círculo é de 1,5 metros por nível do lançador. Uma vez lançado, o solo é enriquecido e umedecido, e uma camada de grama fina emerge instantaneamente.

A duração da magia varia. Uma vez lançada, o solo úmido e a grama não são mágicos e estão sujeitos a todas as forças naturais sobre eles. Eles, no entanto, sobreviverão uma semana mesmo nas piores condições. **Revitalizar** durará até que outra magia profanadora destrua a vegetação ali.

O componente material da magia é uma semente (de qualquer tipo) e uma gota de água.

Profanadores não podem lançar **revitalizar**.

Muralha de Ferro

Nas campanhas DARK SUN, a duração desta magia é de um turno por nível do lançador.

Magias de Sexto Círculo

Reencarnação

Em campanhas de DARK SUN, substitua a tabela do **Livro do Jogador** por esta.

Resultado do d100	Encarnação
01-08	Aarakocra
09-16	Belgoi
17-24	Anão
25-32	Elfo
33-34	Gigante
35-37	Gigante-simmilar, Ciclope
38-48	Meio-elfo
49-55	Meio-gigante
56-66	Halfling
67-78	Humano
79-85	Kenku

86-89

90-96

97-00

Mul

Thri-kreen

Yuan-ti

Água em Pó

Nas campanhas de DARK SUN, esta magia não tem reverso.

Magias de Sétimo Círculo

Legião da Perdição (Necromancia)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 7 rodadas

Área de Efeito: raio de 120 metros

Resistência: Nenhuma

Essa magia cria esqueletos ou zumbis dos restos de um exército derrotado em batalha. A magia deve ser lançada no local do conflito, onde os corpos ainda estão caídos. Quando lançada, apenas os corpos ou esqueletos do lado derrotado serão animados.

Se a batalha ocorreu a menos de três meses antes do lançamento da magia, os mortos-vivos serão zumbis. Qualquer período de tempo mais longo produzirá esqueletos — mesmo que os ossos tenham se transformado em pó, eles serão reagrupados quando essa magia for lançada.

O número animado depende do raio da magia e do número de corpos dentro dele. O Mestre decide qual nível de conflito foi travado no terreno onde a magia foi lançada, então rola os dados para descobrir quantos mortos-vivos são ressuscitados:

Conflito 3d12

Pequena Batalha 6d12

Batalha Principal 10d20

Corpos animados que estão a menos de 1 metro abaixo da superfície irão se desenterrar dentro de um turno após o lançamento da magia. Aqueles mais profundos não serão animados. Os corpos não podem ter sido perturbados antes do lançamento da magia — aqueles que são movidos, procurados ou de alguma forma perturbados não serão animados.



Novas Magias

Há uma chance de que o exército animado de mortos-vivos ignore o conjurador da magia e realize sua missão original, dependendo de quanto tempo o exército derrotado descansou.

Tempo de descanso	Chance de ignorar
1 dia	90%
1 semana	80%
1 mês	70%
3 meses	60%
1 ano	50%
5 anos	40%
10 anos	30%
50 anos	20%
100 anos	10%
mais de 100 anos	0%

Um exército de mortos-vivos que ignora o conjurador não o atacará necessariamente, mas não o obedecerá. Eles vão buscar vingança por sua derrota, avançando sobre seu inimigo anterior, mesmo que isso não faça mais sentido, considerando a passagem do tempo.

Se o exército não o ignorar, os mortos-vivos considerarão o conjurador seu novo líder e o seguirão até que cada indivíduo seja destruído de alguma forma.

Os componentes materiais para esta magia são uma gota de sangue de um dos antigos oponentes da unidade (ou um descendente dele) mais um punhado de terra da terra natal original da unidade.

Magias de Oitavo Círculo

Criar Árvore da Vida (Alteração, Encantamento)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 1 turno

Área de Efeito: Uma árvore

Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, um mago pode encantar uma muda viva para se tornar uma mágica árvore da vida. A muda já deve ter brotado do chão, embora o mago possa transplantá-la antes de lançar a magia. Ela crescerá até seu tamanho máximo em apenas uma semana, mas terá

todos os seus poderes e capacidades imediatamente após a magia ser lançada. Qualquer árvore com menos de um ano será suficiente; esta magia não pode ser lançada em uma árvore mais velha. As propriedades de uma árvore da vida são descritas no **Capítulo 7: Magia**.

Os componentes materiais para esta magia são a muda (que cresce para uma **árvore da vida**) e um pedaço de fio de cobre na forma de uma árvore.

Magias Divinas

Magias de Primeiro Círculo

Criar Água

Em Dark Sun, **criar água** produz apenas 2,5 litros de água por nível do lançador. De todas as outras formas, a magia é exatamente como descrita no **Livro do Jogador**.

Sombras Misericordiosas (Abjuração) (Reversível)

Esfera: Cosmos

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 dia/5 níveis

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: pessoa tocada

Resistência: Nenhuma

Esta magia cria uma sombra mágica para proteger um indivíduo do sol escaldante. Uma vez lançada, o indivíduo ganha os benefícios de estar na sombra (requer metade do consumo de água), mesmo quando viaja ou luta em plena luz do sol. O indivíduo assim protegido parece normal, exceto que não transpira tanto quanto o esperado e sua coloração é um pouco cinzenta.

O reverso dessa magia, **raios escaldantes**, intensifica a luz e o calor do sol na vítima. O indivíduo deve consumir o dobro de água por dia durante a duração da magia ou sofrerá os efeitos da desidratação. Além disso, em cada rodada de combate ao sol, o indivíduo deve fazer um teste de Constituição para não desmaiar. O teste de resistência, aplicável apenas ao reverso da magia, anula seus efeitos.



Esta magia (e seu reverso) não tem efeito em um indivíduo que esteja na sombra.

Os componentes materiais desta magia são um pedaço de folha de palmeira (ou tecido preto para o reverso).

Magias de Segundo Círculo

Encantar Pessoas ou Mamíferos

As criaturas athasianas que podem ser encantadas incluem todas as raças dos personagens do jogador, exceto thri-kreen, além de aarakocra, anakore, morcego, belgoi, braxat, felinos, ciclope, ettin, gigante, gith e rato.

Imobilizar Pessoas

Em campanhas de Dark Sun, esta magia afeta todas as raças de personagens do jogador, exceto thri-kreen, além de aarakocra, anakore, belgoi e gith.

Encantar Cobras

Yuan-ti e vermes da seda podem ser afetados por esta magia.

Magias de Terceiro Círculo

Criar Alimentos

Em Dark Sun, esta magia pode criar no máximo 2,5 litros de água por nível do conjurador. O restante do material criado será comida sem graça. De todas as outras formas, a magia é exatamente como descrita no *Livro do Jogador*.

Lente de Ar (Alteração)

Esfera: Ar

Alcance: 90m

Componentes: V, G, M

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o sacerdote cria uma lente mágica no alto, com a qual ele pode direcionar os raios intensificados do sol contra seus inimigos (o conjurador deve estar sob a luz do sol durante a duração da magia). Uma vez

lançada, o sacerdote pode atacar com a lente duas vezes por rodada, contra um ou dois alvos diferentes dentro do alcance da magia. As jogadas de ataque devem ser feitas para cada ataque, mas o sacerdote não sofre penalidades por falta de perícia. Os alvos cobertos recebem benefícios tanto para cobertura quanto para ocultação. Cada acerto inflige 2d6 pontos de dano. Criaturas resistentes ao calor ou fogo recebem apenas metade do dano.

A magia também pode ser usada para incendiar materiais inflamáveis. Ao fazer isso contra alvos não móveis, nenhuma jogada de ataque é necessária em qualquer material inflamável (tecido, madeira, papel, etc.) Equipamentos pessoais também podem ser alvejados, mas o sacerdote deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedida com uma penalidade de -4. Se atingido, o artigo do equipamento se inflama. Roupas em chamas causarão 1d6 pontos de dano por 1d6 rodadas ou até serem descartadas. Escudos em chamas se tornam inúteis. As chamas assim criadas não são de natureza mágica e podem ser extintas normalmente. A escuridão mágica pode anular os efeitos desta magia. A sombra mágica reduz o dano pela metade.

O componente material para esta magia é um pequeno pedaço redondo de vidro.

Magias de Quarto Círculo

Convocar Criaturas da Floresta

Esta magia não está disponível em campanhas de Dark Sun.

Revitalizar (Alteração)

Esfera: Elemental, Planta

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: raio de 3m/nível

Resistência: Nenhuma

Esta magia funciona exatamente como a magia de mago de 5º nível com o mesmo nome.



Novas Magias

Magias de Quinto Círculo

Comunhão

Nas campanhas de Dark Sun, um sacerdote é capaz de contatar seres poderosos dos planos elementais para responder suas perguntas.

Invocar Elemental (Conjuração/Invocação)

Reversível

Esfera: Elemental (vários)
Alcance: 80 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 turno/nível
Tempo de Execução: 5 rodadas
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Em campanhas de Dark Sun, não há magia *conjurar elemental de fogo* de 6º nível ou magia *conjurar elemental da terra* de 7º nível para sacerdotes. Em vez disso, estas magias permitem que o conjurador abra um portal especial para qualquer plano elemental ao qual ele tenha acesso principal e invoque um elemental para atravessar. Os Dados de Vida do elemental são determinados aleatoriamente.

Resultado	Dado de Vida
01-65	8
66-90	12
91-00	16

O elemental não se volta contra o conjurador, então não é necessário se concentrar. O elemental invocado permanece por no máximo um turno por nível do conjurador, ou até ser morto ou banido magicamente.

Tempestade de Areia (Conjuração/Invocação)

Esfera: Ar
Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 3 rodadas/nível
Tempo de Execução: 4 rodadas
Área de Efeito: Especial
Resistência: ½

Esta magia permite que um sacerdote conjure uma versão muito grande de *demônio da poeira*; um que pode engajar

e atacar vários alvos ao mesmo tempo. A tempestade tem CA 0, MV 12 e dados de vida iguais ao nível do conjurador. A tempestade de areia é um grande turbilhão de poeira e areia de 3,5 metros de altura que cobre um quadrado de 10 por 10 metros por nível do conjurador. A forma da tempestade pode ser determinada pelo conjurador e alterada em qualquer rodada após o lançamento, desde que nenhuma parte da tempestade se mova além de sua taxa de movimento. Qualquer criatura dentro da tempestade está sujeita a um ataque que causará 2d6 pontos de dano (exceto contra magias por metade do dano). A tempestade só está sujeita a ataques de armas mágicas. Os ventos da tempestade apagarão todos os incêndios normais dentro dela. Além disso, qualquer item dentro da tempestade deve fazer testes de resistência de item a cada rodada ou será destruído — todos os testes de resistência a tempestade de areia são como se fossem contra ácido com um bônus de +5. A tempestade pode manter uma nuvem de gás ou uma criatura em forma gasosa afastada ou afastá-la do conjurador. A nuvem obscurece a visão através dela, e as criaturas ficam cegas por 1d4 rodadas após emergirem dela (resistência contra magia para evitar cegueira). Um conjurador pego na tempestade de areia perde a concentração e quaisquer magias que ele está prestes a lançar são arruinadas.

O componente material para esta magia é uma pequena garrafa com ar coletada em um dia de ventania.

Magias de Sexto Círculo

Criar Árvore da Vida (Alteração, Encantamento)

Esfera: Cosmos
Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Uma árvore
Resistência: Nenhuma

Esta magia é idêntica à magia arcana de 8º nível com o mesmo nome.

