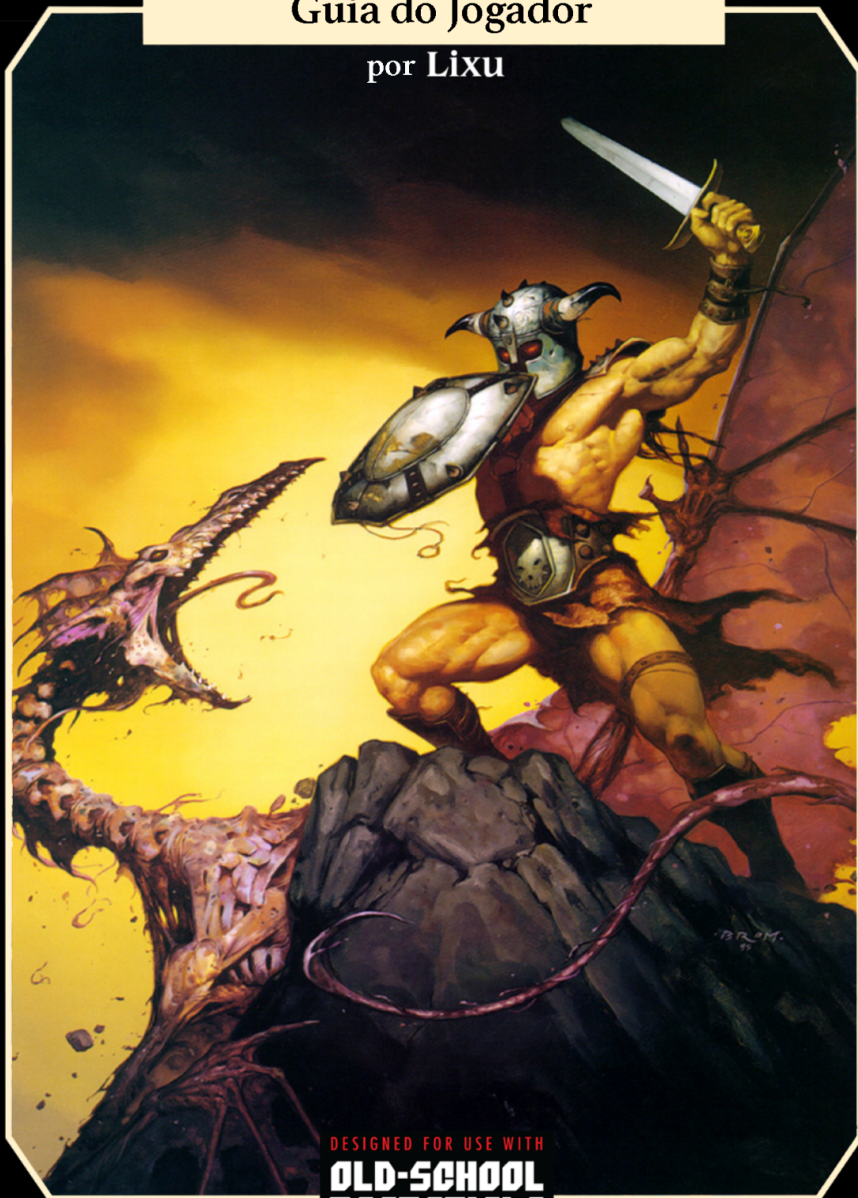


DARK · SUN

CENÁRIO DE CAMPANHA

Guia do Jogador

por Lixu



DESIGNED FOR USE WITH

**OLD-SCHOOL
ESSENTIALS**

Não é um produto oficial, somente distribuição gratuita

ATENÇÃO: Este não é um produto oficial, Dark Sun™ e Old School Essentials™ são propriedades pertencentes à Wizards of the Coast® e Gavin Norman, respectivamente. Este livro destina-se apenas para distribuição gratuita.

Prefácio

Bem-vindo a Athas, em Dark Sun - o mundo onde a sobrevivência é o teste final. Neste deserto implacável, a água é escassa, a civilização é uma memória e a esperança tremula ao vento. Este livro de conversão contém a chave para explorar o reino cruel de Athas usando o Old School Essentials™.

Nestas páginas, você encontrará tudo o que precisa para enfrentar a paisagem traiçoeira. Escolha entre poderosos gladiadores, ladinos astutos, psiônicos enigmáticos e guerreiros resilientes. Descubra as raças únicas de Athas, lâminas de obsidiana irregulares selvagens e aproveite a magia profanadora ou o poder dos psiônicos. Mas lembre-se, o caminho a seguir é árduo. Cada passo testa sua coragem. As alianças são passageiras, os oásis guardam segredos e a sobrevivência tem um alto custo.

Ao virar a página, prepare-se para as provações que o aguardam. Que seu espírito permaneça intacto, sua vontade inflexível. Explore a beleza selvagem de Athas, guiado por seus ventos, e encontre forças para vencer seus desafios. Bem-vindo, viajante, ao mundo de Athas.

Créditos

Escrita, Edição, Layout: Lixu

Arte, interior e exterior: John Baxa, Gerald Brom, Moebius,
Tony DiTerlizzi, John Dollar

Layout da contra capa: Alexandre Henriques

Tradução: Rangel Perez Sardinha

versão 1.0

SUMÁRIO

Introdução.....	6	Anão.....	40
Capítulo 1: Personagens		Elfo.....	42
Criando um Personagem.....	9	Meio-Elfo.....	44
Pontos de Atributos.....	11	Meio-Gigante.....	46
Idiomas.....	12	Halfling.....	48
Árvore de Personagens.....	13	Mul.....	50
Capítulo 2: Classes de Personagens		Thri-Kreen.....	51
Grupo de Classes.....	15	Capítulo 3: Opções de Personagens	
Modos de Jogos-.....	17	Raças.....	55
Guerreiro.....	18	Anão.....	56
Gladiador.....	20	Elfo.....	57
Ranger.....	22	Meio-Elfo.....	58
Bardo.....	24	Meio-Gigante.....	59
Ladrão.....	26	Halfling.....	60
Clérigo.....	28	Humano.....	61
Druida.....	30	Mul.....	62
Templário.....	32	Thri-Kreen.....	63
Profanador.....	34	Classes Múltiplas.....	64
Preservador.....	36	Antecedentes Athasiano.....	65
Psiônico.....	38		



Capítulo 4: Riqueza e Equipamento

Riqueza & Mercenários.....	67
Equipamento.....	68
Equipamento de aventura.....	69
Veneno.....	70
Armadura & Munição.....	71
Armas.....	72
Descrição de Armas.....	73

Capítulo 5: Montarias & Veículos

Veículos & Animais.....	75
Animais de Carga & Veículos Terrestres.....	77
Veículos Silt.....	79

Capítulo 6: Contratando Ajuda

Ajudantes.....	82
Mercenários.....	84
Especialista.....	86
Escravos.....	88

Capítulo 7: Fortalezas

Fortalezas.....	90
-----------------	----

Capítulo 8: Psiônicos

Regras Psiônicas.....	92
Talentos Selvagens.....	93
Poderes Psiônicos.....	95
Descrição dos Poderes.....	96

Capítulo 9: Magia

Magia.....	106
Magia Divina.....	108
Magia Arcana.....	110
Cosmologia Athasiana.....	114
Lista de Feitiços de Sacerdote.....	115
Lista de Feitiços Arcanos.....	120

Capítulo 10: Descrição dos Feitiços

Sacerdotes

1º nível.....	122
2º nível.....	126
3º nível.....	130
4º nível.....	133
5º nível.....	137

Usuários de Magia

1º nível.....	142
2º nível.....	143
3º nível.....	144
4º nível.....	144
5º nível.....	145

Introdução

Este é Athas, o mundo do cenário de campanha Dark Sun™, um planeta moribundo de selvageria e desolação. A vida está por um fio nesta terra árida, e agora cabe a você escrever sua própria história em sangue e glória.

As Nove Verdades de Athas

1. O mundo é um deserto

Milhares de anos de conjuração imprudente e guerras épicas transformaram Athas em um mundo estéril, à beira de um colapso ecológico. Desde os primeiros momentos do amanhecer até o último brilho do crepúsculo, o sol carmesim brilha no céu tingido de oliva como uma poça ardente de sangue, criando temperaturas de até 150° F (65° C) no final da tarde. A água é escassa, então a maioria dos athasianos precisa encontrar soluções alternativas para lidar com o calor ou perecer.

2. Um mundo sem metal

Metais são muito raros em Athas. Sua escassez forçou os athasianos a recorrerem ao escambo e a diferentes materiais, como a cerâmica, para usar como moeda. Também dificulta o desenvolvimento industrial e econômico, já que outros produtos tendem a ser de baixa qualidade. Mesmo assim, no entanto, aqueles com metal possuem uma grande vantagem contra aqueles que não possuem.

3. A Vontade e o caminho

Do menor escravo ao mais poderoso rei-feiticeiro, os psiônicos permeiam todos os níveis da sociedade athasiana. Praticamente todo indivíduo tem alguma habilidade mental, e toda cidade-estado tem algum tipo de academia psiônica disponível.

4. Um mundo sem deuses

Athas é um mundo sem divindades verdadeiras. Centenas de ruínas de santuários e templos para antigos deuses jazem nos Planaltos, mas com exceção dos cultos dos tirânicos Reis-Feiticeiros, os deuses antigos se foram ou podem nunca ter existido. Todo poder divino vem dos planos Elementais e dos espíritos da terra que habitam as feições geográficas.

5. As cidades estado

A região de Tyr é o centro do mundo de Athas, pelo menos no que diz respeito às pessoas das sete cidades-estados. É aqui, ao longo das margens do Mar de Areia e nas sombras das Montanhas Anelantes que a civilização se apega a algumas áreas dispersas de terra fértil e água doce. A maioria da população vive nas cidades-estados de Tyr, Urik, Raam, Draj, Nibenay, Gulg e Balic. O restante vive em aldeias remotas construídas em torno de oásis e poços, ou perambula em tribos nômades em busca do que precisam para sobreviver.

6. Isolamento Planar

Existem barreiras entre Athas e outros planos. No caso de outros planos de existência, o Cinza impede viagens planares, exceto para os Planos Elementais. O mesmo vale para aqueles que tentam contatar ou alcançar Athas. A barreira formada pelo Cinza impede a viagem em ambas as direções.

7. Tom e Atitudes

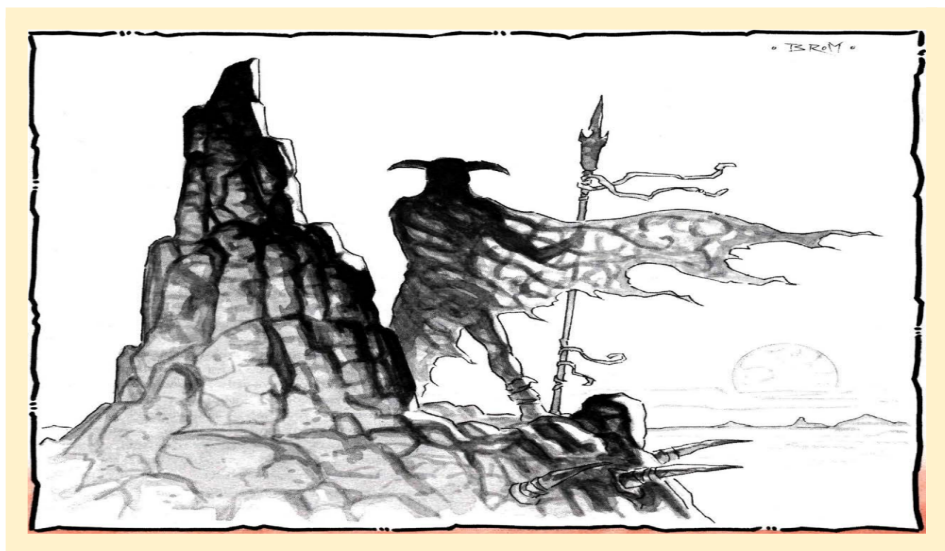
Athas coloca a sobrevivência do conceito mais apto ao máximo. Aqueles que não conseguem se adaptar para suportar os reis-feiticeiros tirânicos, o sol implacável ou os muitos perigos dos resíduos certamente perecerão. O analfabetismo e a escravidão são comuns, enquanto a magia é temida e odiada. O termo “herói” tem um significado muito diferente em Athas.

8. A luta pela sobrevivência

As necessidades básicas da vida são escassas em Athas. Isso significa que toda sociedade deve se dedicar a obter comida e proteger seu suprimento de água, enquanto se protege de tribos invasoras, tempestades de Tyr e outras cidades-estados. Isso significa essencialmente que a maioria dos athasianos deve dedicar grande parte de suas vidas apenas para sobreviver.

9. As raças familiares não são as mesmas

Athas tem uma longa história cruel de genocídio e catástrofes, o que significa que muitas raças encontradas em um cenário típico de fantasia estão extintas ou distorcidas além do reconhecimento. Muitas raças mais novas, no entanto, povoam e às vezes prosperam nos Planaltos.





Capítulo 1: Personagens

Criando Personagens

Este livro oferecerá opções para criação de personagens que suportam ambos os métodos presentes no *Old School Essentials™*, o que significa que haveria a opção de jogar raça como classe, com semi-humanos representando suas próprias classes e opções separadas de raça e classe, para ser permitido conforme o que os mestres desejam permitir em seus jogos.

Modalidades de jogo: Haverá também modalidades de jogo, onde os mestres têm a opção de incluir todas as classes presentes neste livro, ou uma lista abreviada de classes para uma experiência mais simplificada. Mais detalhes encontrados na *p15*.

Criando um Personagem

1. Jogue os pontos de atributos

Role para cada um dos valores de habilidade de seu personagem: Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma. Métodos para geração de valores de habilidade são encontrados na *p9*.

Personagens Abaixo da Média

Se você rolar um personagem com atributos muito ruins - por exemplo, 8 ou menos, ou valores muito baixos em uma habilidade - o Mestre pode permitir que você descarte o personagem e comece de novo.

2. Escolha uma raça (opcional)

Se o Mestre permitir classes e raças separadas, você pode escolher uma raça e usar seus bônus e habilidades. Se não, vá para a próxima etapa. Mais detalhes encontrados em *p59*.

3. Escolha uma classe

Selecione uma das classes disponíveis (veja Classes de Personagem, *pág. 12*), tendo em mente os requisitos de pontuação de habilidade de algumas classes. Se o Mestre estiver usando a opção de classe como raça, a classe escolhida determinará a raça de seu personagem.

4. Ajuste os atributos

Se desejar, você pode aumentar o(s) requisito(s) primário(s) de seu personagem diminuindo outros valores de habilidade (não-requisitos primários). Para cada 2 pontos em que um valor de habilidade é reduzido, 1 ponto pode ser adicionado a um requisito principal.

5. Anote os Modificadores

Agora que os valores de habilidade de seu personagem foram corrigidos, anote quaisquer bônus ou penalidades associados.

6. Anote os valores de ataque

O gráfico de progressão de nível para a classe do seu personagem lista sua pontuação THACo. Isso indica sua chance de acertar os oponentes em combate, conforme determinado pela Matriz de Ataque.

CA Ascendente(Regra Opcional)

Se estiver usando a regra opcional para CA Ascendente, registre seu bônus de ataque em sua ficha de personagem, em vez da referência rápida da matriz de ataque.

7. Jogadas de Proteção e Habilidades da Classe

Registre quaisquer habilidades especiais como resultado de sua classe, bem como as jogadas de Proteção de seu personagem. Se seu personagem tiver um livro de feitiços, pergunte ao seu mestre quais feitiços estão registrados nele.

Proficiência em

Armas(Opcional): Se estiver usando a regra opcional para proficiência em armas (consulte *Old School Essentials™*).

8. Jogue os Pontos de Vida

Determine os pontos de vida de seu personagem rolando o tipo de dado especificado para sua classe.

Aplicam-se modificadores para constituição alta ou baixa.

Rerrolando 1 e 2 (Opcional)

Se você rolar para 1 ou 2 (antes de aplicar qualquer modificador de CON), o mestre pode permitir que você jogue novamente. Isso é para aumentar a capacidade de sobrevivência dos PCs de 1º nível.

9. Escolha um Alinhamento

Decida se seu personagem é Ordeiro, Neutro ou Caótico.

10. Anote os Idiomas Conhecidos

A raça do seu personagem determina seus idiomas nativos. Consulte *Idiomas, pág. 10*.

11. Compre Equipamentos

Seu personagem tem 3d6 × 30 (ou 3d6 × 10 para o início do nível 1) peças de cerâmica (consulte *GdM*).

Lembre-se: a raça e a classe escolhidas podem restringir o uso de alguns equipamentos

12. Anote a Classe de Armadura

A Classe de Armadura do seu personagem é determinada por dois fatores:

- **Armadura:** A armadura usada determina a CA base do seu personagem.
- **Destreza:** Veja Valores de Habilidade, P9.

CA sem armadura

Se seu personagem não tem armadura, sua CA base é 9 [10].

13. Anote o nível e a XP

Devido à letalidade de Athas, seu personagem começa a jogar no 3º nível com o mínimo de experiência para aquele nível.

14. Início de Nível 1 (Regra Opcional)

Para um começo mais extremo, o Mestre pode permitir que os PCs comecem no 1º nível com o XP.

15. Nomeie seu Personagem

Assim que seu personagem tiver um nome, você estará pronto para uma aventura!

Pontos de Atributos

Cada personagem Dark Sun tem os mesmos seis valores de habilidade usados em *Old School Essentials*[™]: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Os seguintes métodos de geração de valores de habilidade podem ser escolhidos pelo Mestre, dependendo dos tipos de campanha pretendidos.

Método I: Método Padrão

Role 4d6, reduza o resultado mais baixo e some o restante. Repita o processo seis vezes e, em seguida, atribua-os a cada valor de habilidade livremente, modifique para requisitos principais, se necessário.

Método II: Método Heroico

Role 2d6+6 e some-os. Repita o processo seis vezes e, em seguida, atribua-os a cada valor de habilidade livremente, modifique para requisitos principais, se necessário. Este método destina-se a jogos de fantasia heroica, onde os PCs tendem a ser muito mais poderosos do que outros indivíduos.

Método III: Método Radical

Role 3d6 e some-os. Repita o processo seis vezes e, em seguida, atribua-os a cada valor de habilidade livremente, modifique para requisitos principais, se necessário.

Isso é semelhante ao método padrão de geração de pontuação de habilidade no *OSE*[™], que devido à letalidade de

Athas é mais apropriado para jogos desafiadores jogados por jogadores mais avançados.

Os Pontos de Atributos

Os seis valores de habilidade governam a interação de um personagem do jogador com o mundo de Athas, conforme descrito em *Old School Essentials*[™], com uma exceção:

Inteligência (INT)

A inteligência funciona de maneira semelhante ao *Old School Essentials*[™], mas com a diferença de que em Athas a alfabetização é mais rara devido a restrições na sociedade athasiana sobre quem pode ler e escrever, portanto, a tabela a seguir mostra os bônus de Inteligência em Athas.

Alfabetização em Athas

Em Athas, apenas pessoas da nobreza, templários, psiônicos e usuários de magia, podem ser alfabetizadas, independentemente de seu INT.

Tabela de Modificadores de Inteligência

INT	Idiomas Falados	Literacy
3	Nativo (fala confusa)	Iltrado
4-5	Nativo	Iltrado
6-8	Nativo	Iltrado
9-12	Nativo	Iltrado
13-15	Nativo +1 adicional	Básico
16-17	Nativo +2 adicional	Letrado
18	Nativo +3 adicional	Letrado

Idiomas

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 seu próprio idioma, às vezes até sua própria abordagem de idioma e comunicação.

A Língua Comum

Existe um idioma padrão (conhecido simplesmente como comum ou língua comum) que todos os humanos, anões, elfos, meio-elfos e muls falam. É importante notar que halflings e thri-kreen não falam comum. É altamente recomendável, no entanto, que os halflings e thri-kreen do personagem do jogador usem um de seus idiomas adicionais para obter o idioma comum.

Tabela de Outros Idiomas

d12	Idioma
1	Aarakocra
2	Anakore
3	Belgoi
4	Braxat
5	Ettercap
6	Gigante
7	Gith
8	Jozhal
9	Pterran
10	Ssurran
11	Thri-kreen
12	Dialeto Humano



Árvore de Personagens (Regras opcionais)

As campanhas de Dark Sun são ambientadas em um mundo violento. Magias poderosas e psiônicos, hordas desesperadas de invasores e até mesmo os desertos implacáveis conspiram contra os personagens dos jogadores - a morte não é incomum em Athas, nem é incomum para os personagens dos jogadores nas campanhas de Dark Sun. Substituir um personagem do jogador caído de alto nível por um personagem iniciante de baixo nível nunca é satisfatório para o jogador.

Iniciando uma Árvore de Personagens

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

Trocando Personagens

Existem duas instâncias em que um jogador pode trocar o personagem que deseja usar no jogo: entre aventuras ou após a morte de um personagem ativo.

Avanço de Personagem

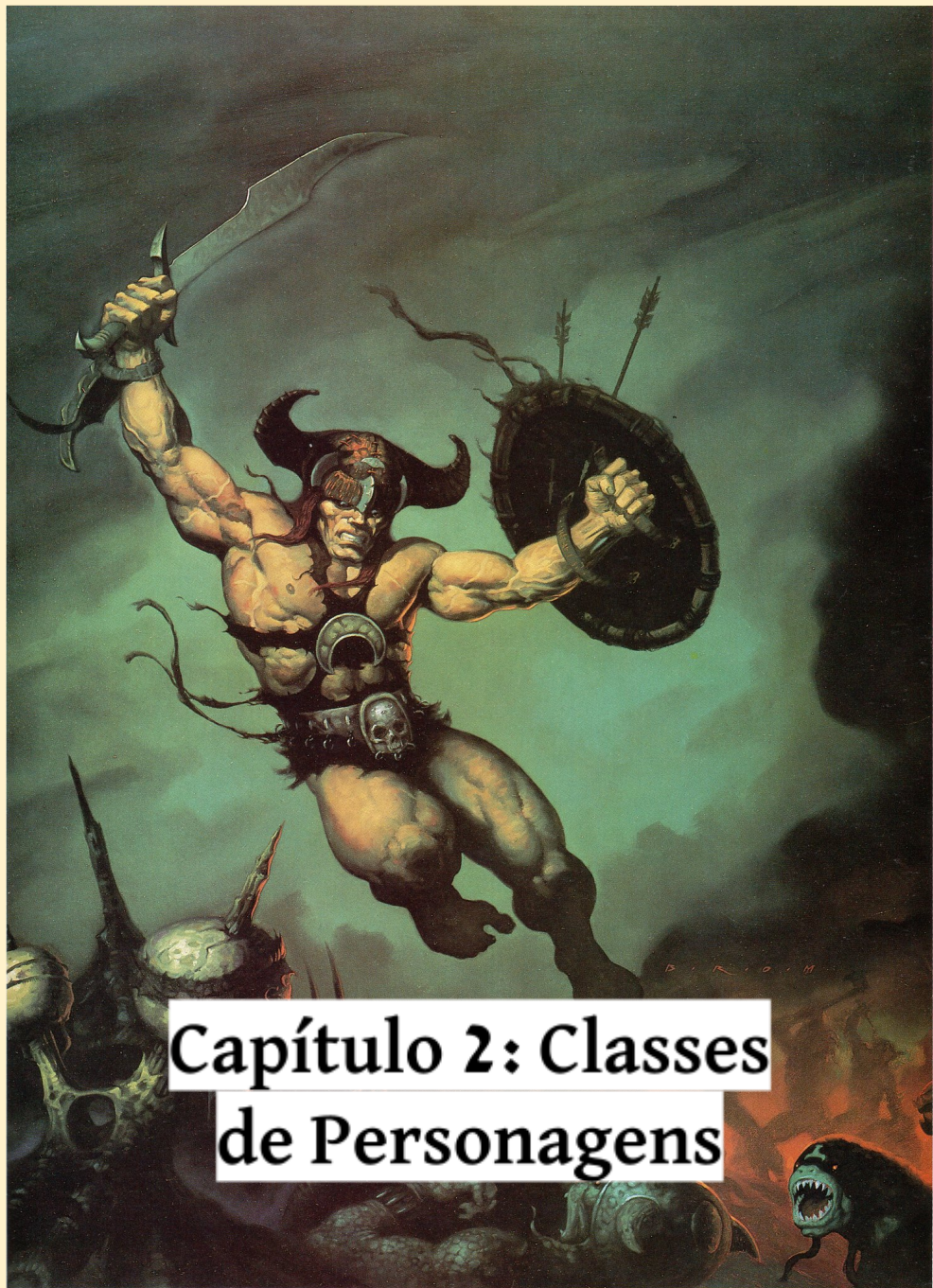
Todos os Personagens na árvore avançam no mesmo ritmo, mesmo aqueles que não estão ativos na aventura.

Personagens Inativos

Personagens inativos não são NPCs 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 em Athas, realizando outras tarefas.

Vantagens da Árvore de Personagens

O principal objetivo da árvore de personagens é dar a cada jogador um conjunto de aventureiros para escolher em diferentes situações ou quando um de seus personagens morrer. O jogador está familiarizado com esses personagens e pode aplicar seus pontos fortes mais do que com personagens recém-criados. Ela pode ser uma ferramenta valiosa para o jogador em uma campanha. Por exemplo, a missão pode ser se infiltrar na mansão de um profanador maligno, então um jogador pode usar seu personagem ranger para viajar pelo deserto e depois mudar para um ladino para liderar o ataque à mansão.



Capítulo 2: Classes de Personagens

Grupos de Classes

As classes de personagens são divididas em seis grupos conforme as ocupações gerais: guerreiro, mago, clérigos, ladino, psiônico e semi-humanos. Dentro de cada grupo existem várias classes de personagens semelhantes.

Grupo Guerreiro

O grupo guerreiro é composto pelas classes humanas Guerreiro, Gladiador e Ranger. Todos são bem treinados no uso de armas e hábeis nas artes marciais.

- **Guerreiro:** Um guerreiro habilidoso, treinado tanto para o combate individual quanto para a guerra em formações militares.
- **Gladiador:** Um guerreiro especializado treinado para o combate nas arenas, treinado para lutar e matar para o deleite dos outros.
- **Ranger:** Um guerreiro conhecedor dos caminhos do deserto, habilidoso em sobreviver aos rigores dos oásis selvagens e aos trechos brutais do deserto entre eles.

Grupo Ladino

O grupo de ladinos é composto pelas classes humanas Ladrão e Bardo. Eles são astutos, engenhosos e hábeis, especialistas em truques e resolução de problemas.

- **Ladrão:** Um ladino cujos pontos fortes estão na furtividade e furto.
- **Bardo:** Um ladino que usa canções e contos como trabalho, são assassinos e alquimistas venenosos.

Grupo Sacerdotal

Este grupo é composto pelas classes humanas Clérigo, Druida e Templário. Eles são agentes de poderes, usando magia divina em nome de seus patronos.

- **Clérigo:** Um sacerdote atendendo às necessidades da população com seus talentos. Em Athas, os clérigos extraem sua magia diretamente de um dos quatro planos elementais.
- **Druida:** Um sacerdote ligado a uma característica ou aspecto particular de Athas. Características únicas são guardadas por espíritos aos quais os druidas servem.
- **Templários:** Um sacerdote dedicado a um único rei-feiticeiro. Eles trabalham na hierarquia do clero daquele rei-feiticeiro em particular, avançando em poder e posição.





Grupo Usuário de Magia

O grupo de usuários de magia é composto pelas classes humanas Preservador e Profanador. Um usuário de magia consegue capturar e dominar as energias mágicas. No entanto, em Athas, a magia e o ecossistema estão irrevogavelmente ligados.

- **Preservador:** Eles tentam usar a magia conforme o ambiente, procurando exercer poderes arcanos sem danificar o ambiente.
- **Profanador:** Um mago que ativa uma tremenda energia mágica sem considerar seu efeito no ambiente.

Grupo Psiônicos

O psiônico usa as forças de sua própria mente para afetar seu ambiente. Os poderes psiônicos não são de natureza mágica, mas são derivados de dentro quando o psiônico tem toda a sua essência em coordenação; sua mente, corpo e alma em perfeita harmonia.

Grupo Semi-Humano

O grupo semi-humano é composto por muitas raças não humanas de Athas, os anões, elfos, halflings, meio-elfos, mul, thri-kreen e meio-gigantes.

- **Anões:** Anões são humanoides resistentes, atarracados e sem pelos. Eles se parecem com guerreiros, mas têm benefícios extras ao assumir uma missão especial chamada foco.
- **Elfos:** humanoides altos que vivem como nômades tribais. Eles são ladinos ávidos, ganhando a vida como invasores e mercadores.
- **Halflings:** Humanoides baixos vivendo em pequenas tribos isoladas. Como aventureiros, eles são conhecidos por serem carnívoros e brutais.
- **Mul:** Produtos da eugenia, mul são meio-anões. Eles são extremamente fortes e resistentes, capazes de grande poder.
- **Meio-Elfos:** Os meio-elfos vivem isolados, não sendo aceitos por nenhum de seus progenitores. A solidão, no entanto, permite que eles se desenvolvam em psionismo.
- **Meio-Gigantes:** Produtos de algum antigo experimento mágico, essas pessoas grandes são extremamente fortes e ferozes, embora um pouco hipócritas.
- **Thri-kreen:** Louva-a-deus com corpos poderosos e habilidades naturais de caça.



Modos de jogo

No entanto, somando tudo, há um total de 18 classes para escolher para o cenário Dark Sun! Para alguns mestres isso pode ser muito; por isso, existe a opção de usar modalidades de jogo. Tudo feito com a intenção de fornecer diretrizes para diferentes tipos de experiências para o cenário de Dark Sun.

Modo Padrão

Todas as classes e/ou raças estão disponíveis para os jogadores escolherem. As regras para magia também devem ser seguidas, e todas as regras opcionais devem ser usadas a critério do Mestre. Este é o modo de jogo padrão destinado a esta conversão.

Modo Básico

As classes disponíveis para este modo são guerreiros, clérigo, usuário de magia (preservador), ladrão, psiônico, mul, thri-kreen e meio-gigante.

Magia Divina: Os clérigos só podem lançar feitiços da esfera do cosmos.

Magia Arcana: Usuários de Magia só podem lançar magia de preservação.

Semi-humanos: Outras raças semi-humanas estão presentes no jogo apenas como NPCs.

Este modo é feito para uma experiência mais simplificada do cenário de Dark Sun, mantendo a singularidade do cenário ao mesmo tempo em que o torna reconhecível para fãs antigos.

Guerreiro

Pré-requisito: Nenhum

Requisito primário: FOR

Dados de Vida: 1d8

Nível máximo: 14

Armadura: Qualquer tipo + escudos

Armas: Qualquer tipo

Idiomas: alinhamento, Comum

Em Athas, o lutador é um guerreiro treinado, um soldado habilidoso na guerra em massa. Os combatentes são os comandantes e soldados desses exércitos e, em níveis mais altos, são especialistas em combate individual e de formação, liderança e moral.

Combate

Os guerreiros podem usar todos os tipos de armas e armaduras.

Ataque Duplo com Arma (Regra Opcional)

Os guerreiros podem realizar um segundo ataque na mesma rodada um número de vezes por dia igual ao dobro de seu nível.

Liderança

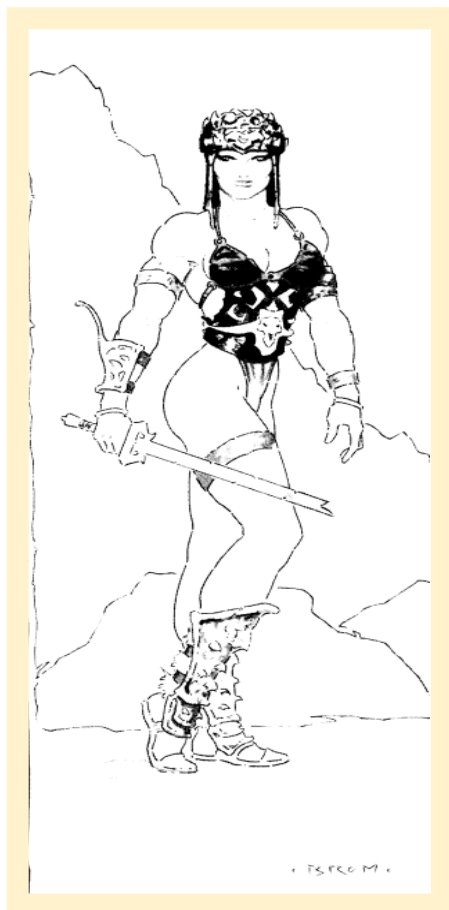
Após atingir o 5º nível, os guerreiros ganham um bônus de +1 em lealdade e moral.

Fortaleza

Sempre que um guerreiro desejar (e tiver dinheiro suficiente), ele pode construir um forte ou fortaleza e controlar as terras ao redor.

Depois de atingir o 9º nível

Um lutador pode receber o título de general e pode liderar um exército de seus próprios seguidores.



Progressão de Nível do Guerreiro

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	13	12	14	15	16
2	2,000	2d8	19[0]	13	12	14	15	16
3	4,000	3d8	19[0]	13	12	14	15	16
4	8,000	4d8	17[+2]	11	10	12	13	14
5	16,000	5d8	17[+2]	11	10	12	13	14
6	32,000	6d8	17[+2]	11	10	12	13	14
7	64,000	7d8	14[+5]	9	8	10	11	12
8	120,000	8d8	14[+5]	9	8	10	11	12
9	240,000	9d8	14[+5]	9	8	10	11	12
10	360,000	9d8+2*	12[+7]	7	6	8	9	10
11	480,000	9d8+4*	12[+7]	7	6	8	9	10
12	600,000	9d8+6*	12[+7]	7	6	8	9	10
13	720,000	9d8+8*	10[+9]	5	4	6	7	8
14	840,000	9d8+10*	10[+9]	5	4	6	7	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisação / Petrificação; S: Ataques de

*: Modificadores de CON não se aplicam mais. Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.



Gladiador

Pré-requisito: Mínimo FOR 9
Requisito primário: FOR e DES
Dados de Vida: 1d8
Nível máximo: 14
Armadura: Qualquer tipo + escudos
Armas: Qualquer tipo
Idiomas: alinhamento, Comum

Os gladiadores são os guerreiros escravos das cidades-estado, especialmente treinados para competições 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.

Pré-Requisitos: Um gladiador com pelo menos 13 em um requisito principal ganha um bônus de 5% em experiência. Se FOR e DEX forem 16 ou mais, o gladiador recebe um bônus de +10%.

Alfabetização: Um Gladiador inicial não pode ler ou escrever, independentemente da pontuação INT

Combate

Os gladiadores podem usar todas as armas e armaduras.

Perícia de Combate Desarmado

Os gladiadores são mestres do combate corpo a corpo. Quando desarmado, um Gladiador inflige 1d4 de dano, modificado pela força.

Maestria em Armas

Os gladiadores têm um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e dano.

Armamento improvisado

Durante o combate, um Gladiador pode gastar sua rodada procurando por uma arma no campo de batalha com uma chance de 2 em 6 de encontrar uma. O Mestre decide que tipo de arma é encontrada e, pelo resto do combate, o gladiador recebe +2 de bônus de dano para aquela arma. A arma improvisada quebra após o combate, por tender a não ser de boa qualidade.

Otimização de armadura

Durante um descanso completo, um Gladiador pode otimizar sua armadura ou escudo para ganhar +2 de bônus permanente em sua Classe de Armadura. No entanto, da próxima vez que o Gladiador receber um ataque não mágico nem psiônico com um 20 natural, a armadura será quebrada automaticamente.

Antecedentes da Escravidão

Todos os gladiadores começam como escravos e, mesmo que sejam livres, sempre terão os estigmas sociais por ser um ex-escravo. Por qualquer serviço, compra ou contratação de especialistas, ele terá que pagar 20% a mais do que os preços normais.

Progressão de Nível do Gladiador

Nível	XP	DV	THACo	M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	12	13	14	15	16
2	2,500	2d8	19[0]	12	13	14	15	16
3	5,000	3d8	19[0]	12	13	14	15	16
4	10,000	4d8	17[+2]	10	11	12	13	14
5	18,500	5d8	17[+2]	10	11	12	13	14
6	37,000	6d8	17[+2]	10	11	12	13	14
7	85,000	7d8	14[+5]	8	9	10	11	12
8	140,000	8d8	14[+5]	8	9	10	11	12
9	270,000	9d8	14[+5]	8	9	10	11	12
10	350,000	9d8+2*	12[+7]	6	7	8	9	10
11	450,000	9d8+4*	12[+7]	6	7	8	9	10
12	550,000	9d8+6*	12[+7]	6	7	8	9	10
13	700,000	9d8+8*	10[+9]	4	5	6	7	8
14	840,000	9d8+10*	10[+9]	4	5	6	7	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

*: Modificadores de CON não se aplicam mais. Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de

Depois de atingir o 9º nível

Um Gladiador atrai um número de até 50 seguidores com sua reputação e fama, obtendo o título de campeão e comandando-os como seu próprio exército. Os gladiadores também podem construir uma fortaleza ou mantê-la para usar como base de operações.



Ranger

Pré-requisito: Mínimo CON 9, Mínimo SAB 9

Requisito primário: FOR

Dados de Vida: 1d8

Nível máximo: 14

Armadura: Couro, Cota de Malha, escudos

Armas: Qualquer tipo

Idiomas: Alinhamento, comum

Guerreiros do deserto, os patrulheiros se especializam em caçar os monstros que ameaçam os limites da civilização, como invasores humanoides, bestas e monstruosidades furiosas, gigantes terríveis e draconianos mortais.

Alinhamento: Como protetores, rangers só podem ser neutros. Se um ranger mudar de alinhamento para leal ou caótico, ele perde todas as habilidades especiais de classe e se torna um guerreiro do mesmo nível. Só pode recuperar sua condição de ranger realizando uma missão especial.

Combate

Rangers podem usar todos os tipos de armas e podem usar armadura de couro, cota de malha e escudos. Por sua necessidade de furtividade, eles não podem usar armaduras de placa.

Conhecimento

Rangers só são surpreendidos com um resultado de 1. Um ranger consegue agir na rodada surpresa enquanto seus companheiros são surpreendidos.

Furtividade

Rangers têm uma habilidade incrível de desaparecer e ser furtivo:

- No deserto, um ranger pode se esconder com 50% de sucesso.
- Em masmorras, um ranger pode se esconder nas sombras ou atrás de outras formas de cobertura. A chance de sucesso é de 1 em 6.
- Quando o ranger se aproxima furtivamente de um alvo, o alvo tem uma penalidade de -2 em testes de surpresa.

Habilidades de Sobrevivência

Um ranger tem a capacidade de realizar tarefas de sobrevivência com uma chance de sucesso de 2 em 6, com exceção da caça, com uma chance de sucesso de 3 em 6. (Consulte as Regras de Sobrevivência no Guia para Mestres).

Posses Limitadas

Um ranger só pode manter riquezas e posses que podem ser mantidas com ele ou na montaria. O excesso deve ser doado para causas nobres (não para outros PCs!).

Perseguição

Quando o grupo do ranger persegue um grupo adversário na selva (consulte Evasão e Perseguição, nas Regras Básicas), a chance de evasão é reduzida em 10%.

Progressão de Nível do Ranger

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	13	10	12	15	16
2	2,500	2d8	19[0]	13	10	12	15	16
3	5,000	3d8	19[0]	13	10	12	15	16
4	10,000	4d8	17[+2]	11	8	10	13	13
5	18,500	5d8	17[+2]	11	8	10	13	13
6	37,000	6d8	17[+2]	11	8	10	13	13
7	85,000	7d8	14[+5]	9	6	8	10	10
8	140,000	8d8	14[+5]	9	6	8	10	10
9	270,000	9d8	14[+5]	9	6	8	10	10
10	350,000	9d8+2*	12[+7]	7	4	6	8	7
11	450,000	9d8+4*	12[+7]	7	4	6	8	7
12	550,000	9d8+6*	12[+7]	7	4	6	8	7
13	700,000	9d8+8*	10[+9]	5	3	4	5	5
14	840,000	9d8+10*	10[+9]	5	3	4	5	5

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

*: Modificadores de CON não se aplicam mais. Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de

Rastreamento

Rangers podem identificar e seguir rastros. Esta perícia melhora conforme o personagem evoluir (veja abaixo).

Chance de Sucesso do Rastreamento

Nível	Rastreamento
1	15
2	25
3	35
4	45
5	55
6	65
7	75
8	85
9+	95

Depois de atingir o 10º nível

2d12 seres se juntarão ao ranger como seguidores. Eles podem incluir aventureiros humanos ou semi-humanos, animais, montarias fantásticas ou monstros especiais, conforme determinado pelo Mestre. Se algum dos seguidores morrer, eles não serão substituídos.

Bardo

Pré-requisitos: Mínimo DEX 9,
Mínimo INT 9

Requisito primário: FOR

Dados de Vida: 1d4

Nível Máximo: 14

Armadura: Couro, cota de malha,
sem escudos

Armas: Armas de distância, armas
brancas de uma mão

Idiomas: alinhamento, Comum

O bardo é membro de uma classe bizarra de contadores de histórias valorizados pelos habitantes aristocráticos da cidade. Também é amplamente aceito que muitos bardos levam uma vida dupla como notórios chantagistas, espíões e até mesmo assassinos.

Combate

Bardos podem usar armadura de couro ou cota de malha, mas não têm o treinamento necessário para usar armadura de placas ou escudos. Eles podem usar todas as armas de distância e todas as armas corpo a corpo de uma mão.

Idiomas

Os bardos aprendem novos idiomas à medida que avançam de nível. A cada nível par acima do 3º (ou seja, 4º, 6º, 8º, etc.), o jogador pode escolher um idioma adicional. Os bardos, no entanto, não se tornam alfabetizados dessa maneira.

Inspiração Bárdica

Ao tocar música e cantar, o bardo pode fascinar alvos em um raio de 9 m. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia por nível e dura até que o bardo pare ou seja interrompido (por exemplo, recebendo dano).

Número de platéia: Até 2 DV de criaturas por nível do bardo são afetados.

Tipos de alvos: No 1º nível, o bardo pode fascinar as pessoas. No 4º nível, os animais também podem ser afetados. No 7º nível, os monstros podem ser afetados.

Efeito: Sujeitos inimigos devem fazer uma jogada de proteção contra feitiços ou ficarão fascinados, e permanecerão assim até que a performance seja interrompida.

- **Aumentar o Moral:** +2 de bônus para o moral, rolagens de “acertar” e rolagens de dano para outros aliados enquanto o bardo está atuando.
- **Baixa Moral:** Essa mesma música também fará com que os inimigos no alcance da audição sofram uma penalidade de -2 no moral, nas jogadas de “acerto” e nas jogadas de dano.
- **Encantar:** Esta habilidade fornece ao bardo a habilidade de encantar criaturas dentro do alcance com sua música.

Progressão de Nível do Bardo

Nível	XP	DV	THACo	Jogadas de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15
2	2,000	2d4	19[0]	13	14	13	16	15
3	4,000	3d4	19[0]	13	14	13	16	15
4	8,000	4d4	19[0]	13	14	13	16	15
5	16,500	5d4	17[+2]	12	13	11	14	13
6	32,000	6d4	17[+2]	12	13	11	14	13
7	64,000	7d4	17[+2]	12	13	11	14	13
8	120,000	8d4	17[+2]	12	13	11	14	13
9	240,000	9d4	14[+5]	10	11	9	12	10
10	360,000	9d4+2*	14[+5]	10	11	9	12	10
11	480,000	9d4+4*	14[+5]	10	11	9	12	10
12	600,000	9d4+6*	14[+5]	10	11	9	12	10
13	720,000	9d4+8*	12[+7]	8	9	7	10	8
14	840,000	9d4+10*	12[+7]	8	9	7	10	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

*: Modificadores de CON não se aplicam mais. Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de

Conhecimento

Do 2º nível em diante, um bardo tem uma chance de 2 em 6 ter conhecimentos de monstros, história ou heróis de lendas. Essa habilidade pode ser usada para saber a natureza de um item, mas não para identificá-lo.

Maestria em Venenos

Vítimas de envenenamento por um bardo sofrem -2 de penalidade na jogada de proteção. Após atingir o 4º nível, o valor é -3. Após atingir o 8º nível, o valor é -4, e após atingir o 12º nível, esta penalidade se torna -5.

Depois de atingir o 11º nível

Um bardo pode estabelecer uma mansão. 2d6 bardos aprendizes de 1º nível virão estudar sob a tutela do bardo.



Ladrão

Pré-requisito: None

Requisito primário: DES

Dado de Vida: 1d4

Nível máximo: 14

Armadura: Couro, sem escudos

Armas: Qualquer tipo

Idiomas: alinhamento, Comum

Os ladrões athasianos estão em toda a gama da sociedade. Eles variam de maltrapilhos que atacam os mercadores e homens livres das cidades a vagabundos que roubam o que podem de caravanas mercantes.

Combate

Os ladrões não podem usar armaduras mais pesadas que couro ou escudos. Podem usar qualquer arma e, se atacarem se esgueirando, recebem +4 para acertar e dobram o dano.

Ler idiomas

Um ladrão acima do 4º nível pode ler textos não mágicos em qualquer idioma (incluindo idiomas mortos e códigos básicos) com 80% de probabilidade. Se falhar, o ladrão não pode tentar ler aquele texto de novo até mudar de nível.

Usar Pergaminhos

Um ladrão acima do 10º nível pode ler magias arcanas de pergaminhos. Há 10% de chance de falhar.

Perícias de Ladrão

Ladrões podem usar as seguintes habilidades:

- **Abrir fechaduras (AF):** requer ferramentas de ladrão. Um ladrão só pode tentar esta perícia uma vez por fechadura. Se o teste falhar, o ladrão não poderá tentar abrir a mesma fechadura novamente até passar de nível.
- **Encontrar ou remover armadilhas em tesouros (AR):** é necessária uma jogada para encontrar uma armadilha em um tesouro e depois outra para removê-la. Isso pode ser tentado apenas uma vez por armadilha.
- **Escalar paredes íngremes (EP):** é necessária uma jogada a cada 30 m a serem escalados. Se a jogada falhar, o ladrão cai até a metade da distância, sofrendo o dano de queda.
- **Esconder-se nas sombras (ES):** requer que o ladrão fique imóvel — não é possível atacar ou mover-se.
- **Furto (FU):** se a vítima for acima do 50 nível, a jogada do ladrão é penalizada em 5% para cada nível acima do 50. Há sempre no mínimo 1% de chance de falha. Uma jogada com um resultado maior que o dobro da porcentagem necessária para o sucesso significa que a tentativa de furto foi notada. O mestre deve determinar a reação da vítima.
- **Mover-se silenciosamente (MS):** um ladrão pode tentar passar despercebido pelos inimigos.
- **Ouvir ruído (OR):** em um ambiente calmo, um ladrão pode tentar ouvir por uma porta ou ouvir os sons de algo se aproximando.

Progressão de Nível do Ladrão

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15
2	1,200	2d4	19[0]	13	14	13	16	15
3	2,400	3d4	19[0]	13	14	13	16	15
4	4,800	4d4	19[0]	13	14	13	16	15
5	9,600	5d4	17[+2]	12	13	11	14	13
6	20,000	6d4	17[+2]	12	13	11	14	13
7	40,000	7d4	17[+2]	12	13	11	14	13
8	80,000	8d4	17[+2]	12	13	11	14	13
9	160,000	9d4	14[+5]	10	11	9	12	10
10	280,000	9d4+2*	14[+5]	10	11	9	12	10
11	400,000	9d4+4*	14[+5]	10	11	9	12	10
12	520,000	9d4+6*	14[+5]	10	11	9	12	10
13	640,000	9d4+8*	12[+7]	8	9	7	10	8
14	760,000	9d4+10*	12[+7]	8	9	7	10	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [...])

*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Depois de atingir o 9º nível

Um ladrão pode se tornar um comerciante e estabelecer uma casa comercial, atraindo 2d6 funcionários de 1º nível. Esses funcionários ficarão encarregados de comprar, vender e manter o negócio que desejarem.

Rolar testes de perícias

Todas as perícias, exceto ouvir ruído, são roladas em d%, com um resultado menor ou igual à porcentagem listada. Ouvir ruído é rolado em 1d6. Se a rolagem estiver no intervalo listado de números, a habilidade é bem-sucedida.

Chance de Sucesso na Perícia de Ladrão

Nível	AF	AR	EP	ES	FU	MS	OR
1	15	10	87	10	20	20	1-2
2	20	15	88	15	25	25	1-2
3	25	20	89	20	30	30	1-3
4	30	25	90	25	35	35	1-3
5	35	30	91	30	40	40	1-3
6	45	40	92	36	45	45	1-3
7	55	50	93	45	55	55	1-4
8	65	60	94	55	65	65	1-4
9	75	70	95	65	75	75	1-4
10	85	80	96	75	85	85	1-4
11	95	90	97	85	95	95	1-5
12	96	95	98	90	105	96	1-5
13	97	97	99	95	115	98	1-5
14	99	99	99	99	125	99	1-5

Clérigo

Requisitos: Nenhum

Pré-requisito: SAB

Dado de Vida: 1d6

Nível Máximo: 14

Armadura: Qualquer tipo, incluindo escudos

Armas: Contusão, especial

Idiomas: alinhamento, Comum

Em Athas, os deuses não atendem às orações, alguns dizem que podem nunca ter existido. Em vez de deuses, os Clérigos adoram um dos quatro planos elementais: Terra, ar, fogo ou água.

Combate

Os clérigos podem usar todos os tipos de armadura e todas as armas contundentes, além de adicionais dependendo de seu elemento e material:

- **Ar:** Todas as armas de distância
- **Terra:** Todas as armas de pedra.
- **Fogo:** Todas as armas de obsidiana.
- **Água:** Todas as armas de osso.

Magia Divina

Veja *Magia*, p87 para detalhes completos sobre magia divina.

Símbolo sagrado: Um clérigo deve carregar um símbolo sagrado.

Pesquisa mágica: Um clérigo de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisa mágica. Quando um clérigo atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.

Lançar feitiços: Uma vez que um clérigo tenha provado sua fé (a partir do 2º nível), o personagem pode rezar para receber feitiços da **esfera do cosmos e de uma esfera elemental**.

O poder e o número de feitiços para são determinados pelo nível.

Usando itens mágicos: Como são conjuradores, os clérigos podem usar pergaminhos em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por feitiços divinos (por exemplo, alguns cajados mágicos).

Expulsando Mortos-Vivos

Para expulsar os mortos-vivos, o jogador rola 2d6. O Mestre então consulta a tabela ao lado, comparando a rolagem com os Dados de Vida dos mortos-vivos afetados. Elementais também são suscetíveis à transformação.

Expulsão bem-sucedida: Se a tentativa de for bem-sucedida, o jogador deve rolar 2d6 para determinar o número de DVs afetados (repelidos ou destruídos).

Morto-vivo repelido: Deixará a área, se possível, e não prejudicará ou fará contato com o clérigo.

Mortos-vivos destruídos (resultado de D): São instantânea e permanentemente aniquilados.

Excesso: Os Dados de Vida Rolados que não são suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados.

Grupos mistos: Se usado contra um grupo misto de diferentes tipos, aqueles com menor DV são afetados primeiro.

Progressão de Nível do Clérigo

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Feitiços				
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19[0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1,800	2d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3,600	3d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	7,200	4d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	14,400	5d6	19[0]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	28,000	6d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	52,000	7d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	2	-
8	110,000	8d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	220,000	9d6	17[+2]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	1
10	360,000	9d6+2*	17[+2]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	480,000	9d6+4*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	2
12	600,000	9d6+6*	14[+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	720,000	9d6+8*	14[+5]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	840,000	9d6+10*	14[+5]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

THACo: Linha da matriz de ataque.

(Bônus de ataque AC ascendente em [...])

*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Tabela de Resultados de Expulsão

Número: Se a rolagem de 2d6 for maior ou igual, a tentativa de virar foi bem-sucedida.

T: A expulsão é bem-sucedida.

D: A expulsão é bem-sucedida; os monstros são destruídos.

Depois de atingir o 9º nível

Um clérigo pode estabelecer ou construir um templo, sempre fora de grandes assentamentos, pois o culto elemental é proibido pelos reis feiticeiros. Uma vez estabelecido um templo, o clérigo teria que atrair seguidores por conta própria.

Expulsão de Mortos-Vivos

Nível	1	2	2*	3	4	5	6	7-8
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	E	7	7	11	-	-	-	-
3	E	E	9	9	11	-	-	-
4	D	E	E	7	7	11	-	-
5	D	D	E	E	9	9	11	-
6	D	D	D	E	E	7	9	11
7	D	D	D	D	E	E	7	9
8	D	D	D	D	D	E	E	7
9	D	D	D	D	D	D	E	E
10	D	D	D	D	D	D	D	E
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

*: Monstros de 2 DV com uma habilidade especial (ou seja, com um asterisco ao lado de sua classificação de DV na descrição do monstro).

†: A critério do mestre, a tabela pode ser expandida para incluir tipos mais poderosos de monstros mortos-vivos.

Druida

Requisito: Nenhum

Pré-requisito: SAB

Dado de Vida: 1d6

Nível máximo: 14

Armadura: Couro, escudos

Armas: Porrete, adaga, lança, cajado

Idiomas: alinhamento, Comum

Druidas são sacerdotes independentes que se aliam a vários espíritos da terra. Praticamente todas as características da terra em Athas têm um druida para protegê-la.

Alinhamento: Druidas consideram os caminhos do mundo natural como o estado ideal das coisas. Assim, devem ser neutros em alinhamento.

Combate

A sagrada doutrina dos druidas estipula que eles não podem usar armaduras ou escudos de metal (escudos de madeira podem ser adquiridos pelo preço normal). Sua escolha de armas é limitada a porretes, adagas, fundas, lanças e bastões.

Magia Divina

Consulte *Magia p87* para obter detalhes completos sobre magia divina.

Símbolo sagrado: Um druida deve carregar um símbolo sagrado.

Pesquisa mágica: Um druida de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisa mágica. Quando

um druida atinge o 9º nível, ele consegue criar itens mágicos.

Lançamento de feitiços: Um druida pode rezar para receber feitiços da esfera do **cosmos e da esfera da natureza**, conforme a tabela.

Usando itens mágicos: Como conjuradores, os druidas podem usar pergaminhos mágicos em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços divinos (por exemplo, alguns cajados). Druidas não podem usar livros ou tomos mágicos.

Terras Protegidas

Cada druida deve escolher um tipo de característica geográfica para ser suas terras protegidas. Quando em suas terras protegidas, um druida tem vários poderes concedidos de acordo ao nível:

- **1º Nível:** Permanecer escondido dos enquanto estiver em suas terras. Esta forma é a prova contra todas as formas não mágicas de detecção. O druida não pode se mover ou lançar feitiços enquanto estiver escondido.
- **3º Nível:** Identifica animais e plantas de suas terras protegidas.
- **7º Nível:** Fale com todos os animais em suas terras protegidas.
- **9º Nível:** Fale com as plantas em suas terras protegidas.
- **10º Nível:** Viva sem água ou alimento em suas terras protegidas. Nesse ponto, o druida extrai sua energia vital diretamente de suas terras protegidas.

Progressão de Nível do Druida

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Feitiços				
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19[0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	2,000	2d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	4,000	3d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	8,000	4d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	16,000	5d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	32,000	6d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	64,000	7d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	2	-
8	120,000	8d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	240,000	9d6	14[+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	1
10	360,000	9d6+2*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	480,000	9d6+4*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	2
12	600,000	9d6+6*	14[+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	720,000	9d6+8*	12[+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	840,000	9d6+10*	12[+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços
/ Bastões / Cajados.

Mudança de forma

No 7º nível, um druida ganha o poder de se transformar na forma de um animal de sua terra favorita três vezes por dia. O animal pode ser de qualquer tamanho até cerca de duas vezes o tamanho da forma normal do druida. Se um druida perdeu pontos de vida, ele recupera 1d4 pontos de vida por nível ao se transformar em um animal. Todo o equipamento carregado pelo druida é absorvido pela forma animal e reaparece quando o druida muda de volta.

Identificar Plantas e Animais

No 8º nível, os druidas podem identificar todas as plantas e animais e discernir a água pura.

Depois de atingir o 12º nível

Ao atingir o 12º nível, o tempo de peregrinação do druida chegou ao fim. Daquele momento em diante, o druida deve passar metade de seu tempo em suas terras protegidas, cuidando delas e protegendo-as. Os druidas que atingem o 12º nível ou acima podem construir um santuário integrado a um cenário natural, bem como tomar 1d6 druidas de baixo nível como discípulos.

Templário

Requisitos: Mínimo SAB 9, Mínimo CAR 9

Pré-requisito: SAB

Dado de Vida: 1d6

Nível Máximo: 14

Armadura: Couro, escudos

Armas: Porrete, adaga, arco curto, espada curta, cajado

Idiomas: alinhamento, Comum

Os templários são os discípulos muito temidos dos reis-feiticeiros. O trabalho que realizam para os reis-feiticeiros é governado por burocracia, traição e religião sem fim.

Alinhamento: Um personagem templário só pode ser ordeiro - pois eles operam como executores da lei em suas cidades.

Combate

Os templários podem usar todos os tipos de armadura. Eles podem usar clavas, adagas, arco curto, espadas curtas e cajados como armas.

Juramento Real

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 se o primeiro estiver vivo.

Se o rei feiticeiro de um templário cair ou for morto, ele pode solicitar a outro rei feiticeiro para servir.

Magia Divina

Veja **Magia p87**, para detalhes.

Símbolo do rei: Um templário deve carregar um símbolo sagrado real.

Pesquisa mágica: Um templário de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisa mágica. Isso permite que eles criem novos feitiços ou outros efeitos mágicos.

Quando um Templário atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.

Conjurar de feitiços: Uma vez que um templário tenha avançado na hierarquia (a partir do 2º nível), o personagem pode rezar para receber feitiços da **Esfera do Cosmos**.

Usando itens mágicos: Como conjuradores, os templários podem usar pergaminhos em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços divinos (por exemplo, alguns cajados mágicos).

Julgamento

Um templário pode julgar sua cidade-estado, prendendo, investigando, sentenciando ou perdoando como achar melhor. As penalidades podem incluir prisão, tortura ou até mesmo a morte, mas somente se comprovar um crime

- > **1º nível:** julgar escravos
- > **6º nível:** julgar homens livres.
- > **12º nível:** julgar nobres.

Progressão de Nível do Templário

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Feitiços				
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19[0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1,500	2d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3,000	3d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	1	-	-	-
4	6,000	4d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12,000	5d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	2	-	-	-
6	25,000	6d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	2	1	-	-
7	50,000	7d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	2	2	-	-
8	100,000	8d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	1	-
9	120,000	9d6	14[+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	1	-
10	300,000	9d6+2*	14[+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	1
11	400,000	9d6+4*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	3	3	2	1
12	500,000	9d6+6*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
13	600,000	9d6+8*	12[+7]	3	5	7	8	7	4	4	4	3	2
14	700,000	9d6+10*	12[+7]	3	5	7	8	7	5	5	4	4	3

THACo: Linha da matriz de ataque.
 (Bônus de ataque AC ascendente em [].)
 *: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
 P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros; F: Feitiços
 / Bastões / Cajados.

Convocar Soldados

Um Templário pode solicitar 1d4 soldados de sua cidade-estado a qualquer momento, de qualquer nível menor que o seu. Esses soldados não podem deixar suas cidades sem a permissão do rei feiticeiro. O Templário tem que enviar uma carta de mensagem mágica para solicitar essa ajuda, expressando objetivos e os soldados chegarão ao local do no mesmo tempo levado para chegar onde está. Terminada a missão, os soldados voltarão para a cidade, e os Templários só poderão solicitar ajuda novamente quando voltarem. Quando os soldados estão com os Templários, eles agem como mercenários.

Depois de atingir o 10º nível

Um templário pode receber uma terra e um título como o de vizir. A terra sob o controle do templário é então parte de sua casa nobre.



Profanador

Requisitos: Nenhum
Pré-requisitos: INT
Dado de Vida: 1d4
Nível máximo: 14
Armadura: Nenhuma
Armas: Adaga e bastão
Idiomas: alinhamento, Comum

O profanador é um usuário de magia que ativa uma tremenda energia mágica sem considerar seu efeito no ambiente. Com o lançamento de cada feitiço, um profanador destrói uma parte do ecossistema do mundo, tornando-o morto e estéril. Geralmente, os profanadores são foras da lei (mesmo aos olhos dos reis-feiticeiros corruptos), então eles mantêm suas habilidades mágicas escondidas. Profanadores fora da lei tendem a ser solitários, mantendo suas ambições e poderes para si. Um rei-feiticeiro tolera alguns poucos profanadores em seu emprego, para realizar tarefas mágicas do dia-a-dia para as quais ele não tem paciência.

Combate

Profanadores só podem usar adagas e cajados, eles também não podem usar escudos ou armadura. Isso os torna muito vulneráveis em combate.

Magia Arcana

Veja Magia no **OSE™** para detalhes completos de magia arcana.

Pesquisa mágica: Um usuário de magia de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisa mágica. Isso permite que eles adicionem novos feitiços ao seu livro de feitiços e pesquise outros efeitos mágicos. Quando um mago atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.
Profanando Magia: Os profanadores sempre contaminam ao lançar feitiços, veja **Profanando Magia, p.110**
Lançamento de feitiços: Magos carregam livros de feitiços. A tabela de lançamento de feitiços (ao lado) mostra o número de feitiços no livro de feitiços do mago e o número que eles podem memorizar. Assim, um mago de 1º nível tem um feitiço em seu livro de feitiços, selecionado pelo mestre (que pode permitir que o jogador escolha).
Usando itens mágicos: Como conjuradores de feitiços, usuários de magia conseguem usar pergaminhos mágicos de feitiços em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços arcanos (por exemplo, varinhas mágicas).

Depois de atingir o 11º nível

O Profanador pode construir uma mansão para continuar sua pesquisa mágica e perseguir suas ambições. Eventualmente, ele atrairá 1d6 aprendizes de níveis 1–3 que chegarão para estudar sob sua tutela para se tornarem profanadores.

Progressão de Nível do Profanador

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Feitiços						
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	1,750	2d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	3,500	3d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	7,000	4d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	14,000	5d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	28,000	6d4	17[+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	42,000	7d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	63,000	8d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	95,500	9d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	180,000	9d4+2*	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	270,000	9d4+4*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	540,000	9d4+6*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	820,000	9d4+8*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1,080,000	9d4+10*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

THACo: Linha da matriz de ataque.
 (Bônus de ataque AC ascendente em [...])
 *: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
 P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros; F: Feitiços
 / Bastões / Cajados.



Preservador

Requisitos: None
Pré-requisito: INT
Dado de Vida: 1d4
Nível máximo: 14
Armadura: Nenhumma
Armas: Adaga e bastão
idiomas: alinhamento, Comum, criptolecto do preservador

O preservador é um mago da velha e estabelecida escola de magia. Os preservadores dominaram o equilíbrio. Os feitiços mágicos de um preservador são lançados em harmonia com a natureza. Quando um preservador lança um feitiço, não há dano ao ambiente próximo.

Combate

Preservadores só podem usar adagas e cajados, não podem usar escudos ou armaduras. Isso os torna muito vulneráveis em combate.

Magia Arcana

Consulte Magia no OSE™ para obter detalhes completos sobre magia arcana.

Pesquisa mágica: Um usuário de magia de qualquer nível pode gastar tempo e dinheiro em pesquisa mágica. Isso permite que eles adicionem novos feitiços ao seu livro de feitiços e pesquisem outros efeitos mágicos. Quando um mago atinge o 9º nível, ele também consegue criar itens mágicos.

Magia Profanadora: Preservadores têm a opção profanar ao lançar feitiços, consulte **Magia Profanadora**, p110. A decisão de profanar pode trazer consequências, então eles só são encorajados a profanar se isso for a única opção de sobrevivência.

Lançamento de feitiços: Magos carregam livros de feitiços contendo as fórmulas para feitiços arcanos. A tabela de lançamento de feitiços (ao lado) mostra o número de feitiços no livro de feitiços do mago e o número que eles podem memorizar. Assim, um mago de 1º nível tem um feitiço em seu livro de feitiços, selecionado pelo mestre (que pode permitir que o jogador escolha).

Usando itens mágicos: Usuários de magia conseguem usar pergaminhos mágicos de feitiços em sua lista de feitiços. Eles também podem usar itens que só podem ser usados por conjuradores de feitiços arcanos (por exemplo, varinhas mágicas).

Criptolecto do Preservador

Os preservadores conhecem uma linguagem oculta conhecida como criptolecto do preservador. A linguagem é uma série de sinais não verbais, filas e símbolos usados pelos preservadores para se comunicar secretamente para evitar perseguições e permite que o preservador lance feitiços despercebidos com 60% de chance de sucesso. Essa linguagem é universal e pode ser usada para contatar a Aliança Velada (para detalhes, p111).

Progressão de Nível do Preservador

Nível	XP	DV	THACo	Saving Throws					Feitiços						
				M	V	P	S	F	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19[0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	2,500	2d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	5,000	3d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	10,000	4d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	20,000	5d4	19[0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	40,000	6d4	17[+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	80,000	7d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	150,000	8d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	300,000	9d4	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	450,000	9d4+2*	17[+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	600,000	9d4+4*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	750,000	9d4+6*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	900,000	9d4+8*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1,050,000	9d4+10*	14[+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

THACo: Linha da matriz de ataque.

(Bônus de ataque AC ascendente em [...])

*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços

/ Bastões / Cajados.

Depois de atingir o 11º nível

O Preservador pode recrutar 1d6 aprendizes de níveis 1-3 para treinar como preservadores. Eventualmente, os referidos aprendizes podem recrutar seus próprios, a partir dos quais o preservador pode estabelecer sua própria Aliança Velada.



Psiônico

Requisito: Nenhum

Pré-requisito: INT e SAB

Dado de Vida: 1d4

Nível máximo: 14

Armadura: Couro, sem escudo

Armas: Adaga, bastão, espada curta, arco pequeno

Idiomas: alinhamento, Comum, criptoletto do preservador

Psiônicos são mestres da mente sobre a matéria, seu rigoroso treinamento físico e mental lhes permite aprender o Caminho, uma filosofia de disciplina mental, para se tornarem mestres da Vontade, ou poder mental inato.

Requisitos principais: Com pelo menos 13 em um requisito principal ganha um bônus de 5% em experiência. Se INT e SAB forem 16 ou mais, ele recebe um bônus de 10%.

Combate

Os psiônicos podem empunhar adagas, cajados, espadas curtas e arcos curtos. Eles podem usar armaduras de couro, mas não escudos.

Defesa Mental

O psiônico tem um bônus de +2 em todas as jogadas de Proteção contra poderes mentais, mesmo de outro psiônico.

Poderes Psiônicos

Os psiônicos conhecem vários poderes psiônicos dependendo de seu nível. A tabela também mostra a quantidade de poderes que o psiônico conhece e quantos podem ser ativados por dia. Os poderes psiônicos são escolhidos pelo Mestre, que pode permitir que o jogador escolha.

Nível de Poder Psiônico: Os Poderes Psiônicos são classificados por níveis, que determinam a intensidade dos efeitos do poder, a tabela ao lado indica qual nível está disponível para os poderes de um psiônico dependendo de seu nível.

Ativando poderes psiônicos: os poderes psiônicos entram em vigor no final da rodada do personagem.

Quando um personagem psiônico ativa um poder, ele não pode realizar outras ações naquela rodada, mas enquanto o referido poder estiver ativo, ele pode realizar outras ações (por exemplo, mover, atacar, etc.) na mesma rodada.

Sequência de combate: Os poderes mentais entram em vigor no final do combate, após os ataques.

Um poder por rodada: Um psiônico não pode ativar mais de um poder em uma única rodada. Mas pode manter vários poderes ao mesmo tempo, exceto onde concentração é necessária.

Depois de atingir o 9º nível

Um psiônico pode criar uma academia psiônica onde ensina suas habilidades aos alunos. O psiônico atrairá 1d6 aprendizes, de nível 1-4.

Progressão de Nível do Psiônico

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Poderes Psiônicos	Rank de Poder
				M	V	P	S	F		
1	0	1d4	19[0]	15	13	10	16	15	2	1º
2	2,200	2d4	19[0]	15	13	10	16	15	3	1º
3	4,400	3d4	19[0]	15	13	10	16	15	4	1º
4	8,800	4d4	19[0]	15	13	10	16	15	5	1º
5	16,500	5d4	19[0]	13	12	9	15	14	7	2º
6	30,000	6d4	17[+2]	13	12	9	15	14	8	2º
7	55,000	7d4	17[+2]	13	12	9	15	14	9	2º
8	100,000	8d4	17[+2]	13	12	9	15	14	10	2º
9	200,000	9d4	17[+2]	11	10	8	13	12	12	3º
10	400,000	9d4+2*	17[+2]	11	10	8	13	12	13	3º
11	600,000	9d4+4*	14[+5]	11	10	8	13	12	14	3º
12	800,000	9d4+6*	14[+5]	11	10	8	13	12	15	3º
13	900,000	9d4+8*	14[+5]	9	8	7	12	11	17	4º
14	1,000,000	9d4+10*	14[+5]	9	8	7	12	11	18	4º

THACo: Linha da matriz de ataque.
 (Bônus de ataque AC ascendente em [].)
 *: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
 P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros;
 F: Feitiços / Bastões / Cajados.



Anão

Requisito: Mínimo CON 9

Pré-requisito: FOR

Dado de Vida: 1d8

Nível máximo: 12

Armadura: qualquer tipo, incluindo escudos.

Armas: tamanho pequeno ou normal

Idiomas: alinhamento, Comum, Anão, Gigante, Braxat, Gith.

Os anões de Athas têm a estatura de seus parentes em outros mundos - baixos, robustos e musculosos. A maioria dos anões tem um bronzado profundo de vidas gastas trabalhando sob o sol quente, com mãos e pés largos e calosos. Eles geralmente têm pouco ou nenhum cabelo; as barbas esvoaçantes que são o orgulho dos anões em outros mundos nunca são vistas na variedade athasiana.

Combate

Anões podem usar todos os tipos de armadura. Devido à sua baixa estatura, os anões só podem usar armas de tamanho pequeno ou normal. Eles não podem usar arcos longos ou espadas de duas mãos.

Detectar truques de construção

Como construtores tradicionalmente experientes, os anões têm uma chance de 2 em 6 de conseguirem detectar novas construções, paredes deslizantes ou passagens inclinadas durante a busca.

Detectar Armadilhas na Sala

Devido à sua experiência em construção, os anões têm uma chance de 2 em 6 de detectar armadilhas não mágicas durante a busca.

Infravisão

Anões têm infravisão até 18 m (veja *escuridão em Old School Essentials™*).

Ouvindo pelas Portas

Os anões têm uma chance de 2 em 6 de ouvir ruídos (consulte *aventuras em masmorras em Old School Essentials™*).

Resistência Psiônica

Devido a sua teimosia, os anões ganham um bônus de +1 em todas as jogadas de proteção contra poderes mentais, até mesmo os poderes do psiônico.

Foco Anão

Ao assumir uma missão, um anão pode escolher efetuar essa missão seu foco. O anão não pode mudar seu foco uma vez escolhido até que ele complete a missão. Ao realizar tarefas diretamente relacionadas ao seu foco, o anão recebe +1 de bônus em todas as suas jogadas de proteção e +2 de bônus em todos os seus testes de habilidade.

Progressão de Nível do Anão

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	8	9	10	13	12
2	2,200	2d8	19[0]	8	9	10	13	12
3	4,400	3d8	19[0]	8	9	10	13	12
4	8,800	4d8	17[+2]	6	7	8	10	10
5	17,000	5d8	17[+2]	6	7	8	10	10
6	35,000	6d8	17[+2]	6	7	8	10	10
7	70,000	7d8	14[+5]	4	5	6	7	8
8	140,000	8d8	14[+5]	4	5	6	7	8
9	270,000	9d8	14[+5]	4	5	6	7	8
10	400,000	9d8+3*	12[+7]	2	3	4	4	6
11	530,000	9d8+6*	12[+7]	2	3	4	4	6
12	660,000	9d8+9*	12[+7]	2	3	4	4	6

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de

*: Modificadores de CON não se aplicam mais. Sopros; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Depois de atingir o 9º nível

Um anão tem a opção de fundar sua própria tribo e estabelecer uma região dos planaltos ou um bairro em uma cidade sob o patrocínio de um rei. Anões de outras tribos geralmente são amigáveis e as tribos podem colaborar em tempos de guerra ou desastre. Um chefe anão só pode contratar mercenários anões. Podem ser contratados especialistas e ajudantes de qualquer raça.



Elfo

Requisitos: Mínimo CON 9

Pré-requisito: DES

Dado de Vida: 1d6

Nível máximo: 12

Armadura: Couro, inclusive escudos

Armas: qualquer tipo

Idiomas: alinhamento, comum, Élfico, Gith, Belgoi.

As dunas e estepes de Athas são o lar de milhares de tribos de elfos nômades. Enquanto cada tribo é muito diferente culturalmente, os elfos dentro deles permanecem uma raça de velocistas de membros longos dados ao roubo, invasão e guerra.

Combate

Elfos podem usar todos os tipos de armas, armaduras de couro e escudos.

Infravisão

Elfos têm infravisão até 18 m (veja *escuridão em Old School Essentials™*).

Corrida Élfica

Elfos são conhecidos por sua velocidade e capacidade de percorrer grandes distâncias a pé. Sua taxa de movimento é de 54 m (taxa de movimento de encontro 18 m, taxa de movimento de 58 km).

Correr durante os encontros: Se os Elfos não gastarem toda a taxa de movimento do encontro em uma

rodada, eles podem mover os pés restantes no final da rodada.

Isolados

Os elfos são geralmente vistos com desconfiança por outras raças. Um elfo tem uma penalidade de -1 em lealdade com qualquer raça, exceto elfos e meio-gigantes.

Perícias Ladinhas

Elfos podem usar as seguintes habilidades com a chance de sucesso mostrada ao lado:

- **Escalar paredes íngremes (EP):** é necessária uma jogada a cada 30 m a serem escalados. Se a jogada falhar, o ladrão cai até a metade da distância, sofrendo o dano de queda.
- **Abrir Fechaduras (AF):** Requer ferramentas de ladrão. Um elfo só pode tentar esta habilidade uma vez por fechadura. Se o teste falhar, o elfo não pode tentar a mesma fechadura até subir um nível.
- **Furto (FU):** Se a vítima estiver acima do 5º nível, a rolagem do elfo é penalizada em 5% para cada nível acima do 5º. Uma falha com o dobro da porcentagem significa que a tentativa de roubo foi notada. O mestre deve determinar a reação da vítima (possivelmente *usando a tabela de reações em Encontros, no OSE™*).

Progressão de Nível do Elfo

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d6	19[0]	12	13	13	15	15
2	1,800	2d6	19[0]	12	13	13	15	15
3	3,600	3d6	19[0]	12	13	13	15	15
4	7,000	4d6	17[+2]	10	11	11	13	12
5	14,000	5d6	17[+2]	10	11	11	13	12
6	28,000	6d6	17[+2]	10	11	11	13	12
7	60,000	7d6	14[+5]	8	9	9	10	10
8	120,000	8d6	14[+5]	8	9	9	10	10
9	240,000	9d6	14[+5]	8	9	9	10	10
10	360,000	9d6+2*	12[+7]	6	7	8	8	8
11	480,000	9d6+4*	12[+7]	6	7	8	8	8
12	600,000	9d6+6*	12[+7]	6	7	8	8	8

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Rolar testes de habilidade

Todas as habilidades, exceto ouvir ruído, são roladas em d%. Ouvir ruído é rolado em 1d6. Se a rolagem estiver no intervalo listado de números, a habilidade é bem-sucedida.

Depois de atingir o 9º nível

Um elfo pode criar uma tribo com 2d10 elfos de nível 1. Esta tribo vagará pelo deserto vivendo vidas nômades como pastores, comerciantes, invasores ou bandidos. Elfos só aceitam outros elfos mercenários como membros, outras raças podem ser contratadas, mas apenas por curtos períodos.

Chance de Sucesso na Perícia Ladina

Nível	EP	AF	FU
1	87	15	20
2	88	20	25
3	89	25	30
4	90	30	35
5	91	35	40
6	92	40	45
7	93	45	50
8	94	55	55
9	95	65	60
10	96	70	65
11	97	75	75
12	98	80	80

Meio-Elfo

Requisitos: Mínimo CAR 9, Mínimo CON 9

Pré-requisito: INT e FOR

Dado de Vida: 1d6

Nível máximo: 10

Armadura: qualquer incluindo escudos.

Armas: qualquer tipo

Idiomas: alinhamento, Comum, Élfico.

Não é nada incomum que crianças de pais humanos e elfos nasçam no mundo - os meio-elfos. A vida de um meio-elfo é tipicamente endurecida pela intolerância dos outros.

Requisitos principais: Um meio-elfo com pelo menos 13 INT e FOR ganha um bônus de 5% em experiência. Um meio-elfo com uma pontuação de 16 ou mais em um requisito principal e 13 ou mais em outro ganha bônus de 10%.

Combate

Meio-elfos podem usar todos os tipos de armas e armaduras.

Infravisão

Ao procurar por portas secretas, os meio-elfos têm uma chance de sucesso de 2 em 6 (consulte *Aventuras em masmorras no OSE™*).

Companheiro Animal

Um meio-elfo pode fazer amizade com um animal de estimação quando ele

atinge o 5º nível. O pet pode ter no máximo 1 DV.

Vínculo Animal: O meio-elfo deve passar uma semana com o animal. Após esse tempo, o animal de estimação seguirá o meio-elfo por toda parte e obedecerá a ordens simples.

Poderes Psiônicos

Os meio-elfos conhecem vários poderes psiônicos dependendo de seu nível, conforme indicado na tabela que mostra o número de poderes que podem ser ativados por dia. Veja **Psiônicos** para detalhes, **pg.1**.

Nível de Poder Psiônico

Os Poderes Psiônicos são classificados por níveis, que determinam a intensidade dos efeitos do poder, a tabela ao lado indica qual nível está disponível para os poderes de um meio-elfo dependendo de seu nível.

Ativando poderes psiônicos: os poderes psiônicos entram em vigor no final da rodada do personagem. Quando um personagem psiônico ativa um poder, ele não pode realizar outras ações naquela rodada, mas enquanto o referido poder estiver ativo, ele pode realizar outras ações (por exemplo, mover, atacar, etc.) na mesma rodada.

Sequência de combate: Os poderes mentais entram em vigor no final da sequência de combate, após os ataques.

Um poder por rodada: Um meio-elfo não pode ativar mais de um poder em uma única rodada. No entanto, um meio-elfo pode manter vários poderes ao mesmo tempo, exceto aqueles poderes onde a concentração é necessária.

Progressão de Nível de Meio-Elfo

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção					Poderes Psíquicos	Nível de Poder
				M	V	P	S	F		
1	0	1d6	19[0]	12	13	13	15	15	2	1º
2	2,200	2d6	19[0]	12	13	13	15	15	3	1º
3	4,400	3d6	19[0]	12	13	13	15	15	4	1º
4	8,800	4d6	17[+2]	10	11	11	13	12	5	1º
5	16,500	5d6	17[+2]	10	11	11	13	12	6	2º
6	30,000	6d6	17[+2]	10	11	11	13	12	7	2º
7	55,000	7d6	14[+5]	8	9	9	10	10	8	2º
8	100,000	8d6	14[+5]	8	9	9	10	10	9	2º
9	200,000	9d6	14[+5]	8	9	9	10	10	10	3º
10	400,000	9d6+2*	12[+7]	6	7	8	8	8	11	3º

THACo: Linha da matriz de ataque.

(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopros;

F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Depois de atingir o 9º nível

Um meio-elfo pode se esforçar para se tornar um líder entre humanos e elfos, construindo uma fortaleza em nome de um suserano humano ou fundando uma tribo com outros elfos. Se a fortaleza for feita com humanos, o meio-elfo ganha passa a fazer parte da nobreza de uma cidade-estado. Meio-elfos podem contratar mercenários de qualquer raça.



Meio-Gigante

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo CON 9

Pré-requisito: CON e FOR

Dado de Vida: 1d10

Nível máximo: 8

Armadura: Qualquer um adequado ao seu tamanho, incluindo escudos

Armas: Tamanho normal e grande

Idiomas: Comum, Gigante.

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.

Combate

Meio-gigantes só podem usar armas de tamanho normal e grande, bem como usar qualquer tipo de armadura, incluindo escudos.

Falta de Alinhamento

Os meio-gigantes não seguem nenhum alinhamento; eles assumem o alinhamento daqueles que os cercam.

Dureza Natural

Meio-Gigantes ganham +2 Pontos de Vida toda vez que atingem um nível (ou seja: um Meio-Gigante de 3º nível tem 3d10+6 Pontos de Vida).

Resistência mágica

Meio-gigantes têm um bônus de +2 em jogadas de proteção contra feitiços e varinhas.

Ajuste de dano

Meio-gigantes causam mais dano devido à sua força natural. Cada arma corpo a corpo que causaria **1d4**, **1d6**, **1d8** e **1d10 de dano**, quando empunhada por um meio-gigante, causaria **1d6**, **1d8**, **1d10** e **1d12** de dano, respectivamente.

Corpo Enorme

Devido à sua altura, os Meio-Gigantes são forçados a viver e se adaptar a um mundo que não é adequado ao seu tamanho. Meio-gigantes devem pagar 20% a mais por armaduras, armas e serviços. Além disso, os meio-gigantes precisam do dobro da quantidade de comida e água para sobreviver.

Depois de atingir o 8º nível

Após atingir o 8º nível, os Meio-Gigantes podem construir uma fortaleza, que formará a base de uma nova comunidade de Gigantes e outros Meio-Gigantes. Comunidades gigantes - conhecidas como Clãs - estão geralmente localizadas nas costas e ilhas do Mar de Areia. O líder do clã é chamado de Chefe.

Progressão de Nível de Meio-Gigante

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d10+2	19[0]	13	10	15	16	13
2	2,500	2d10+4	19[0]	13	10	15	16	13
3	5,000	3d10+6	19[0]	13	10	15	16	13
4	10,000	4d10+8	17[+2]	10	8	12	14	11
5	20,000	5d10+10	17[+2]	10	8	12	14	11
6	40,000	6d10+12	17[+2]	10	8	12	14	11
7	80,000	7d10+14	14[+5]	7	6	9	12	9
8	150,000	8d10+16	14[+5]	7	6	9	12	9

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques
de Sopro; F: Feitiços / Bastões /
Cajados.



Halfling

Requisitos: Mínimo DES 9, Mínimo CON 9

Pré-requisito: DES e FOR

Dado de Vida: 1d6

Nível máximo: 8

Armadura: Qualquer um adequado ao seu tamanho, incluindo escudos

Armas: Tamanho pequeno e normal

Idiomas: alinhamento, Halfling.

Além das Montanhas Ressonantes existem selvas que florescem em chuvas inéditas. Os governantes indiscutíveis dessas selvas são os halflings. Um halfling é um humanoide muito baixo, medindo não mais do que 1 metro de altura. Eles são musculosos e proporcionais como humanos, mas têm rostos de crianças sábias e bonitas. Embora divididos politicamente em vilas e comunidades separadas, os halflings têm grande respeito por sua raça na totalidade.

Combate

Halflings podem usar todos os tipos de armadura, mas devem ser adaptadas ao seu pequeno tamanho. Da mesma forma, eles podem usar qualquer arma adequada à sua estatura (conforme determinado pelo Mestre). Eles não podem usar arcos longos ou espadas de duas mãos.

Bônus Defensivo

Devido ao seu pequeno tamanho, os halflings ganham um bônus de +2 na

Classe de Armadura quando atacados por oponentes grandes (maiores que o tamanho humano).

Esconder

Halflings têm uma habilidade incrível de desaparecer de vista:

- No deserto, um Halfling pode se esconder com 90% de chance de sucesso.
- Nas masmorras, um halfling pode se esconder nas sombras ou atrás de outras formas de cobertura. A chance de sucesso é de 2 em 6. Ele deve ficar imóvel.

Bônus de Ataque a distância

A coordenação aguçada dos halflings concede a eles um bônus de +1 nas jogadas de ataque com todas as armas de projétil.

Ataque pelas costas

Ao atacar um oponente inconsciente por trás, um Halfling recebe um bônus de +4 para acertar e dobra qualquer dano causado.

Brutalizar oponente

Quando os halflings dão o golpe final em um inimigo, eles podem brutalizar o cadáver dessa vítima, de uma forma que intimida outras criaturas do lado da vítima, dando-lhes uma penalidade de -1 em sua moral naquele encontro.

Progressão de Nível do Halfling

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d6	19[0]	13	10	15	16	13
2	2,000	2d6	19[0]	13	10	15	16	13
3	4,000	3d6	19[0]	13	10	15	16	13
4	8,000	4d6	17[+2]	10	8	12	14	11
5	16,000	5d6	17[+2]	10	8	12	14	11
6	32,000	6d6	17[+2]	10	8	12	14	11
7	64,000	7d6	14[+5]	7	6	9	12	9
8	120,000	8d6	14[+5]	7	6	9	12	9

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques
de Sopros; F: Feitiços / Bastões /
Cajados.

Ao atingir o 7º nível

O Halfling pode criar uma tribo com no mínimo 20 outros Halflings. Essa tribo seguiria a cultura e os códigos morais dos Halflings, além de construir uma fortaleza nas florestas. O Halfling pode contratar qualquer mercenário ou especialista, desde que sejam Halflings.



Mul

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo CON 9

Pré-requisito: CON

Dado de Vida: 1d8

Nível máximo: 12

Armadura: Qualquer tipo

Armas: Qualquer tipo

Idiomas: Alinhamento, Comum, Anão.

Um mul é um cruzamento incrivelmente resistente de humano e anão. Eles mantêm a altura e astúcia de seus pais humanos, além da durabilidade e força bruta de sua herança anã. Muls são geralmente produtos das senzalas - os donos reconhecem os bens dos muls como gladiadores e trabalhadores. Muls nascem estéreis - eles não podem perpetuar sua espécie.

Combate

Mul pode usar todos os tipos de armas e armaduras

Dureza Natural

Com sua força e constituição naturais, um Mul pode passar 48 horas sem comer, beber água ou dormir, após o que eles só precisam de 8 horas de descanso após serem alimentados. Mul recupera 1d6 pontos de vida em vez de 1d3 pontos de vida ao fazer um descanso completo e, se estiver se recuperando da fome, recupera 1d10 CON por dia.

Capacidade de Carga (Opcional)

Se estiver usando regras de carga (consulte carga em *Old School Essentials*[™]), Mul tem uma carga máxima de 3.200 moedas que podem carregar (para esclarecimento, todos os efeitos aplicáveis de carga se aplicam ao dobro do peso para Mul).

Ouvindo pelas Portas

Mul tem uma chance de 2 em 6 de ouvir ruídos.

Resistência Natural

Mul tem um bônus de +2 em todos as suas jogadas de proteção.

Liderança

Todos os auxiliares e mercenários de um Mul ganham um bônus de +1 em lealdade e moral.

Antecedentes da Escravidão

Todo Mul começa como escravo e, mesmo que sejam homens livres, os estigmas sociais relacionados a ser um ex-escravo sempre o perseguirão. Por qualquer serviço, compra ou contratação de especialistas, a Mul terá de pagar 10% a mais do que os preços normais.

Progressão de Nível do Mul

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d8	19[0]	13	13	13	16	15
2	2,200	2d8	19[0]	13	13	13	16	15
3	4,400	3d8	19[0]	13	13	13	16	15
4	8,800	4d8	17[+2]	11	11	11	14	13
5	17,500	5d8	17[+2]	11	11	11	14	13
6	35,000	6d8	17[+2]	11	11	11	14	13
7	70,000	7d8	14[+5]	9	9	9	12	11
8	140,000	8d8	14[+5]	9	9	9	12	11
9	250,000	9d8	14[+5]	9	9	9	12	11
10	350,000	9d8+2*	12[+7]	7	7	7	10	9
11	500,000	9d8+4*	12[+7]	7	7	7	10	9
12	600,000	9d8+6*	12[+7]	7	7	7	10	9

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)

*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;

P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Depois de atingir o 9º nível

Um Mul pode criar uma tribo com 2d10 mercenários de origem escrava. Este grupo pode montar um acampamento no deserto e atrair novos membros da mesma origem ao longo do tempo. O Mul pode contratar mercenários e especialistas de qualquer classe e raça.



Thri-Kreen

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo DES 9

Pré-requisito: FOR and DES

Dado de Vida: 1d6

Nível máximo: 8

Armadura: Escudos

Armas: Qualquer tipo

Idiomas: alinhamento, Thri-kreen.

Enormes homens-insetos com até 2 metros de altura no ombro, os thri-kreen são os menos "humanos" das raças de personagens do jogador. Sua capacidade de sobrevivência no deserto fez dos guerreiros louva-a-deus (como são conhecidos por algumas raças) os mestres indiscutíveis em grandes extensões dos resíduos athasianos.

Requisitos principais: Um thri-kreen com pelo menos 13 DES e FOR ganha um bônus de 5% de experiência. Um Thri-kreen com uma pontuação de 16 ou mais em um requisito principal e 13 ou mais em outro ganha um bônus de 10%.

Combate

Thri-Kreen pode usar todas as armas. Eles não podem usar nenhuma armadura, mas podem usar escudos.

Armamento Natural: Ao atacar desarmado, as garras Thri-kreen causam 1d6 de dano. Além disso, um Um Thri-kreen pode atacar uma vez

por dia com uma mordida venenosa, causando 1d4 de dano, o oponente deve ter sucesso na jogada de proteção contra paralisia ou ficará paralisado por uma rodada.

Múltiplos Membros

Thri-kreen tem quatro braços, eles podem ser usados para realizar tarefas como abrir portas, carregar tochas, usar ferramentas. Thri-kreen pode atacar com apenas um braço (dois se as regras opcionais para empunhadura dupla estiverem sendo usadas). Enquanto estiver carregando Escudos, apenas um dá bônus à Classe de Armadura.

Exoesqueleto

Thri-kreen têm corpos rígidos, que lhes fornecem uma Classe de Armadura fixa de 5 (14).

Sem dormir

Thri-Kreen não tem necessidade de dormir, eles podem permanecer ativos dia e noite. Thri-kreen ainda pode ser afetado por venenos adormecidos e magia, no entanto

Restrições de contratação

Devido à sua natureza alienígena, Thri-Kreen não pode contratar mercenários nem especialistas de qualquer tipo.

Progressão de Nível do Thri-kreen

Nível	XP	DV	THACo	Jogada de Proteção				
				M	V	P	S	F
1	0	1d6	19[0]	12	14	13	15	16
2	2,000	2d6	19[0]	12	14	13	15	16
3	4,000	3d6	19[0]	12	14	13	15	16
4	8,000	4d6	17[+2]	10	12	11	13	14
5	16,000	5d6	17[+2]	10	12	11	13	14
6	32,000	6d6	17[+2]	10	12	11	13	14
7	64,000	7d6	14[+5]	8	10	9	11	12
8	128,000	8d6	14[+5]	8	10	9	11	12

THACo: Linha da matriz de ataque.
(Bônus de ataque AC ascendente em [].)
*: Modificadores de CON não se aplicam mais.

M: Morte / Veneno; V: Varinha;
P: Paralisia / Petrificação; S: Ataques de Sopro; F: Feitiços / Bastões / Cajados.

Criando um bando

Um Thri-kreen consegue criar seu próprio bando a qualquer momento, dominando outros Thri-Kreen, tornando-se o chefe do bando com até 15 thri-kreen.

Rastreamento

Thri-kreen são caçadores naturais, então eles têm grandes habilidades de rastreamento. Esta perícia melhora à medida que o personagem ganha níveis (veja a tabela à direita).

O sucesso pode ser modificado pelos seguintes fatores:

Solo macio/duro: +20% a -50%.

Tamanho do grupo sendo rastreado: +2% por criatura além da primeira.

Passar por uma área onde outros rastros se misturam: -50%.

Idade das pistas: -5% a cada 12 horas.

Esforços feitos para ocultar rastros:

-25%.

Chance de Sucesso no Rastreamento

Nível	% Rastreamento
1	15
2	25
3	35
4	45
5	55
6	65
7	75
8	85





Capítulo 3: Opções de Personagens

Raças de personagens (regras opcionais)

Assim como descrito em *Old School Essentials Advanced Fantasy™*, existe a opção de separar raça e classe para mais combinações de personagens. Os mestres devem decidir se querem usar esta opção para seus jogos, pois uma vez permitido o uso de personagens de raça como classe, eles podem se sentir menos poderosos do que suas contrapartes separadas de raça e classe. Restrições de classe e nível existem em Athas e seriam semelhantes às presentes na caixa original.

Isenção de responsabilidade: como não há regras para pontuações de habilidade superiores a 18, todas as pontuações de habilidade modificadas por raça serão limitadas a 18, mesmo que o bônus permita que seja maior.

Ignorando as Restrições de Classe e Nível (Regras Opcionais)

Muitos grupos e, por extensão, mestres ignoram as regras as restrições de classe e nível para semi-humanos para permitir crescimento ilimitado para todas as raças em todas as classes. Isso, é claro, torna necessário conceder características especiais aos humanos, já que sua única vantagem – poder pertencer a qualquer classe sem restrições – passa a não existir mais. Por esta razão, habilidades raciais opcionais são dadas à raça humana.

Os mestres devem fornecer o uso dessas regras apenas se isso se adequar à sua visão do cenário e ao tipo de jogo que desejam executar.

Anão

Requisitos: Mínimo CON 9
Modificadores: -1 CAR, +1 CON
Idiomas: alinhamento, Comum, Anão, Gigante, Braxat, Gith.

Os anões de Athas têm a estatura de seus parentes em outros mundos - baixos, robustos e musculosos. A maioria dos anões tem um bronzado profundo de vidas gastas trabalhando sob o sol quente, com mãos e pés largos e calosos. Eles geralmente têm pouco ou nenhum cabelo; as barbas esvoaçantes que são o orgulho dos anões em outros mundos nunca são vistas na variedade athasiana.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 9º
- **Guerreiro:** 11º
- **Gladiador:** 14º
- **Psiônico:** 14º
- **Templário:** 7º
- **Ladrão:** 9º



Combate

Devido à sua baixa estatura, os anões só podem usar armas de tamanho pequeno ou normal. Eles não podem usar arcos longos ou espadas de duas mãos.

Como construtores tradicionalmente experientes, os anões têm uma chance de 2 em 6 de conseguirem detectar novas construções, paredes deslizantes ou passagens inclinadas durante a busca.

Infravisão

Anões têm infravisão até 18 m (veja *escuridão em Old School Essentials™*).

Ouvindo pelas Portas

Os anões têm uma chance de 2 em 6 de ouvir ruídos (consulte *aventuras em masmorras em Old School Essentials™*).

Resiliência

Devido a sua teimosia, os anões ganham +2 de bônus em todas as jogadas de Proteção.

Foco Anão

Ao assumir uma missão, um anão pode escolher efetuar essa missão seu foco. O anão não pode mudar seu foco uma vez escolhido até que ele complete a missão. Ao realizar tarefas diretamente relacionadas ao seu foco, o anão recebe +1 de bônus em todas as suas jogadas de proteção e +2 de bônus em todos os seus testes de habilidade.

Elfo

Requisitos: Mínimo DES 9

Modificadores: -1 CON, +1 DES

Idiomas: alinhamento, Comum, Élfico, Gith, Belgoi.

As dunas e estepes de Athas são o lar de milhares de tribos de elfos nômades. Enquanto cada tribo é muito diferente culturalmente, os elfos dentro deles permanecem uma raça de velocistas de membros longos dados ao roubo, invasão e guerra.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 11º
- **Profanador:** 11º
- **Guerreiro:** 10º
- **Gladiador:** 7º
- **Preservador:** 11º
- **Psiônico:** 14º
- **Ranger:** 11º
- **Templário:** 11º
- **Ladrão:** 14º

Infravisão

Elfos têm infravisão até 18 m (veja *escuridão em Old School Essentials™*).

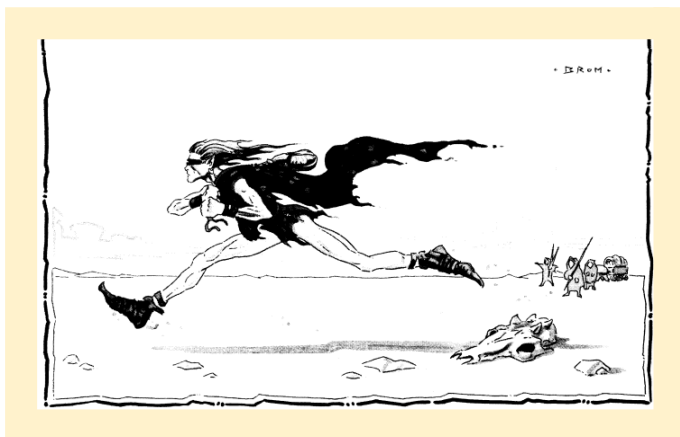
Corrida Élfica

Elfos são conhecidos por sua velocidade e capacidade de percorrer grandes distâncias a pé. Sua taxa de movimento é de 54 m (taxa de movimento de encontro 18 m, taxa de movimento de 58 km.

Correr durante os encontros: Se os Elfos não gastarem toda a taxa de movimento do encontro em uma rodada, eles podem mover os pés restantes no final da rodada.

Isolados

Os elfos são geralmente vistos com desconfiança por outras raças. Um elfo tem uma penalidade de -1 em lealdade com qualquer raça, exceto elfos e meio-gigantes.



Meio-Elfo

Requisitos: Mínimo CON 9, Mínimo INT 9

Modificadores: -1 CON, +1 INT

Idiomas: alinhamento, Comum, Élfico.

Não é nada incomum que crianças de pais humanos e elfos nasçam no mundo - os meio-elfos. A vida de um meio-elfo é tipicamente endurecida pela intolerância dos outros. Nem totalmente humanos, nem totalmente elfos, os meio-elfos raramente encontram aceitação com qualquer uma das raças, então eles permanecem forasteiros, sempre vagando de situação em situação, desenvolvendo suas mentes e habilidades sem um povo, terra ou vila para chamar de lar.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Bardo:** 12º
- **Clérigo:** 5º
- **Profanador:** 14º
- **Druída:** 10º
- **Guerreiro:** 8º
- **Gladiador:** 7º
- **Preservador:** 14º
- **Psiônico:** 14º
- **Ranger:** 8º
- **Templário:** 7º
- **Ladrão:** 12º

Infravisão

Ao procurar por portas secretas, os meio-elfos têm uma chance de sucesso de 2 em 6 (consulte *Aventuras em masmorras no OSE™*).



Companheiro Animal

Um meio-elfo pode fazer amizade com um animal de estimação quando ele atinge o 5º nível em qualquer classe. O pet pode ter no máximo 1 DV. O meio-elfo deve passar uma semana com o animal. Após esse tempo, o animal de estimação seguirá o meio-elfo por toda parte e obedecerá a ordens simples. Não conta como um familiar.

Meio-Gigante

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo CON 9

Modificadores: +2 FOR, +1 CON, -1 INT, -1 SAB, -1 CAR

Idiomas: Comum, Giant.

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.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 8º
- **Guerreiro:** 11º
- **Gladiador:** 9º
- **Psiônico:** 14º
- **Ranger:** 6º

Combate

Meio-gigantes só podem usar armas de tamanho normal e grande, bem como usar qualquer tipo de armadura, incluindo escudos.

Falta de Alinhamento

Os meio-gigantes não seguem nenhum alinhamento; eles assumem o alinhamento daqueles que os cercam.

Resistência mágica

Meio-gigantes têm um bônus de +2 em jogadas de proteção contra feitiços e varinhas.

Corpo Enorme

Devido à sua altura, os Meio-Gigantes são forçados a viver e se adaptar a um mundo que não é adequado ao seu tamanho. Meio-gigantes devem pagar 20% a mais por armaduras, armas e serviços. Além disso, os meio-gigantes precisam do dobro da quantidade de comida e água para sobreviver.



Halfling

Requisitos: Mínimo DES 9, Mínimo CON 9

Modificadores: -1 FOR, +1 DES

Idiomas: alinhamento, Halfling.

Um halfling é um humanoide muito baixo, medindo não mais do que 1 metro de altura. Eles são musculosos e proporcionais como humanos, mas têm rostos de crianças sábias e bonitas. Embora divididos politicamente em vilas e comunidades separadas, os halflings têm grande respeito por sua raça na totalidade.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 5º
- **Druída:** 6º
- **Guerreiro:** 6º
- **Gladiador:** 7º
- **Psiônico:** 14º
- **Ranger:** 8º
- **Ladrão:** 9º

Combate

Halflings podem usar todos os tipos de armadura, mas devem ser adaptadas ao seu pequeno tamanho. Eles não podem usar arcos longos ou espadas de duas mãos.

Bônus Defensivo

Devido ao seu pequeno tamanho, os halflings ganham um bônus de +2 na Classe de Armadura quando atacados



por oponentes grandes (maiores que o tamanho humano).

Bônus de Ataque a distância

A coordenação aguçada dos halflings concede a eles um bônus de +1 nas jogadas de ataque com todas as armas de projétil.

Brutalizar oponente

Quando os halflings dão o golpe final em um inimigo, eles podem brutalizar o cadáver dessa vítima, de uma forma que intimida outras criaturas do lado da vítima, dando-lhes uma penalidade de -1 em sua moral naquele encontro.

Humano

Requisito: Nenhum

Modificadores: Nenhum

Idiomas: alinhamento, Comum.

Os humanos são a raça predominante de Athas. Séculos de magia abusiva não apenas marcaram a paisagem, mas também distorceram a essência da aparência humana. Suas características faciais podem ser ligeiramente 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.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Todas as classes:** Ilimitado

Habilidades Raciais (Regras Opcionais)

Se a regra opcional para suspender as restrições de classe e nível semi-humanos for usada, recomenda-se que a perda da principal vantagem dos personagens humanos (ou seja, avanço ilimitado em qualquer classe) seja compensada pelas seguintes habilidades.

Modificadores de Atributos

+1 CAR, +1 CON.

Abençoado

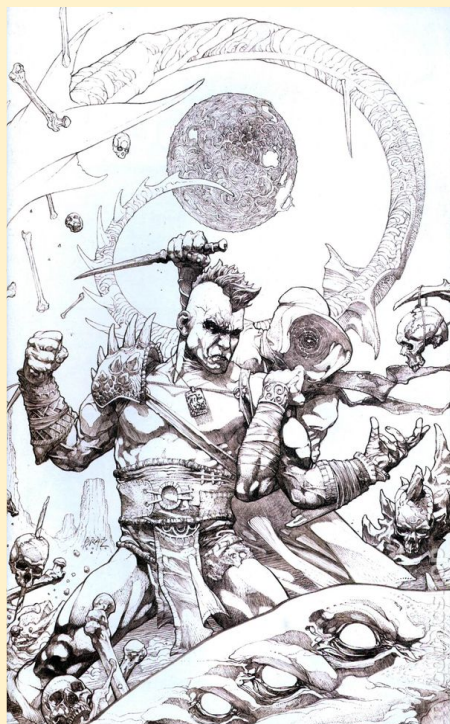
Ao rolar pontos de vida (incluindo no 1º nível), o jogador de um PJ humano pode rolar duas vezes e obter o melhor resultado.

Determinação

Quando um teste de iniciativa está empatado, os humanos agem primeiro, como se tivessem ganhado a iniciativa. Se estiver usando a regra opcional para iniciativa individual (**consulte Combate, pág. 222**), os humanos recebem um bônus de +1 nas jogadas de iniciativa.

Liderança

Todos os auxiliares e mercenários de um humano ganham um bônus de +1 em lealdade e moral.



Mul

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo CON 9

Modificadores: +1 FOR, -1 INT

Idiomas: alinhamento, comum, Anão.

Um mul é um cruzamento incrivelmente resistente de humano e anão. Eles mantêm a altura e astúcia de seus pais humanos, além da durabilidade e força bruta de sua herança anã. Muls são geralmente produtos das senzalas - os donos reconhecem os bens dos muls como gladiadores e trabalhadores. Muls nascem estéreis - eles não podem perpetuar sua espécie.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 7º
- **Druída:** 8º
- **Guerreiro:** 14º
- **Gladiador:** 14º
- **Psiônico:** 14º
- **Ladrão:** 8º

Dureza Natural

Com sua força e constituição naturais, um Mul pode passar 48 horas sem comer, beber água ou dormir, após o que eles só precisam de 8 horas de descanso após serem alimentados.

Resistência Natural

Mul tem um bônus de +2 em todos os suas jogadas de proteção.

Liderança

Todos os auxiliares e mercenários de um Mul ganham um bônus de +1 em lealdade e moral.

Antecedentes da Escravidão

Todo Mul começa como escravo e, mesmo que sejam homens livres, os estigmas sociais relacionados a ser um ex-escravo sempre o perseguirão. Por qualquer serviço, compra ou contratação de especialistas, a Mul terá de pagar 10% a mais do que os preços normais.



Thri-kreen

Requisitos: Mínimo FOR 9, Mínimo DES 9

Modificadores: +1 DES, -1 CAR

Idiomas: alinhamento, Thri-kreen.

Enormes homens-insetos com até 2 metros de altura no ombro, os thri-kreen são os menos "humanos" das raças de personagens do jogador. Sua capacidade de sobrevivência no deserto fez dos guerreiros louva-a-deus (conforme conhecidos por algumas raças) os mestres indiscutíveis em grandes extensões dos resíduos athasianos.

Classes Disponíveis e Nível Máximo

- **Clérigo:** 7º
- **Druída:** 10º
- **Guerreiro:** 11º
- **Psiônico:** 14º
- **Ranger:** 9º

Combate

Thri-Kreen pode usar todas as armas. Eles não podem usar nenhuma armadura, mas podem usar escudos.

Armamento Natural: Ao atacar desarmado, as garras Thri-kreen causam 1d6 de dano. Além disso, um Thri-kreen pode atacar uma vez por dia com uma mordida venenosa, causando 1d4 de dano, o oponente deve ter sucesso na jogada de proteção contra paralisia ou ficará paralisado por uma rodada.

Múltiplos Membros

Thri-kreen tem quatro braços, eles podem ser usados para realizar tarefas como abrir portas, carregar tochas, usar ferramentas. Thri-kreen pode atacar com apenas um braço (dois se as regras opcionais para empunhadura dupla estiverem sendo usadas). Enquanto estiver carregando Escudos, apenas um dá bônus à Classe de Armadura.

Exoesqueleto

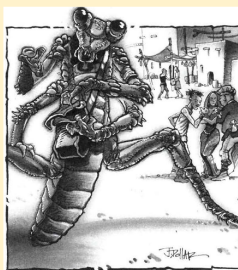
Thri-kreen têm corpos rígidos, que lhes fornecem uma Classe de Armadura fixa de 5 (14).

Sem dormir

Thri-Kreen não tem necessidade de dormir, eles podem permanecer ativos dia e noite. Thri-kreen ainda pode ser afetado por venenos de adormecer e sono mágico, no entanto

Restrições de contratação

Devido à sua natureza alienígena, Thri-Kreen não pode contratar mercenários nem especialistas de qualquer tipo.



Classes Múltiplas (Regras Opcionais)

As regras presentes no **Old School Essentials Advanced Fantasy™** ainda se aplicam a Dark Sun. A lista a seguir pode fornecer aos jogadores uma ideia da quantidade de combinações de grupos de classes possíveis, com base na raça do personagem e considerando o uso de regras separadas de raça e classe (e as classes disponíveis para cada raça em um determinado grupo):

Anão

- Sacerdote/Psiônico
- Guerreiro/Sacerdote
- Guerreiro/Psiônico
- Guerreiro/Ladino
- Ladino/Psiônico
- Guerreiro/Sacerdote /Psiônico
- Guerreiro/Rogue/Psiônico

Elfo ou Meio-Elfo

- Guerreiro/Usuário de magia
- Guerreiro/Ladino
- Guerreiro/Psiônico
- Guerreiro/Sacerdote
- Sacerdote /Usuário de magia
- Sacerdote /Psiônico
- Sacerdote /Ladino
- Mago/Psiônico
- Mago/Ladino
- Rogue/Psiônico
- Guerreiro/Usuário de magia /Sacerdote

- Guerreiro/Usuário de magia /Ladino
- Sacerdote /Usuário de magia /Ladino
- Sacerdote /Guerreiro/Rogue
- Guerreiro/Usuário de magia /Psiônico
- Guerreiro/Ladino/Psiônico
- Guerreiro/Sacerdote /Psiônico
- Sacerdote /Usuário de magia/Psiônico
- Sacerdote /Ladino/Psiônico
- Usuário de magia/Ladino/Psiônico

Meio-Gigante

- Guerreiro/Sacerdote
- Guerreiro/Psiônico
- Sacerdote /Psiônico

Halfling

- Guerreiro/Ladino
- Guerreiro/Sacerdote
- Sacerdote/Psiônico
- Guerreiro/Psiônico
- Sacerdote/Ladino
- Ladino/Psiônico
- Guerreiro/Ladino/Psiônico

Humano

Todas as combinações listadas aqui.

Mul

- Guerreiro/Ladino
- Guerreiro/Sacerdote
- Guerreiro/Psiônico
- Sacerdote/Psiônico
- Sacerdote/Ladino
- Psiônico/Ladino
- Guerreiro/Ladino /Psiônico
- Guerreiro/Ladino /Sacerdote

Thri-Kreen

- Guerreiro/Sacerdote
- Guerreiro/Psiônico
- Sacerdote /Psiônico
- Guerreiro/Sacerdote/Psiônico

Antecedentes Athasianos (Regras Opcionais)

Para alguns grupos, a ideia de fornecer aos PCs alguma aparência de história de fundo é atraente, às vezes até crucial para os jogadores se conectarem com o mundo. Infelizmente, a prevalência frequente de mortes de personagens pode tornar a criação de histórias de fundo dolorosa e insatisfatória (por que dar a um personagem uma história de fundo se ele provavelmente morrerá na primeira aventura?). Por esses motivos, as tabelas a seguir podem facilitar a geração de antecedentes, utilizáveis tanto por jogadores para seus personagens quanto DMs para NPCs. Role em ambas as tabelas para gerar uma ocupação anterior e uma miséria (ou tragédia que forçou o referido personagem tornar-se aventureiro).

Tabela de Geração de Antecedente

d20	Antecedente
1	Nobre Menor
2	Marinheiro da Poeira/Pirata
3	Nômade
4	Agricultor
5	Ex-escravo (trabalhador)
6	Artesão
7	Ex-escravo (Servo)
8	Bandido
9	Soldado da Milícia
10	Ourives
11	Comerciante
12	Aluno/Estudioso
13	Pastor
14	Aluno/Estudioso
15	Lutador de Arena
16	Artista
17	Charlatão
18	Caçador de Recompensa
19	Eremita
20	Corsário

Tabela de geração de infotúnio de personagem

d20	infotúnio	d20	infotúnio
1	Abandonado ao nascer.	11	A fazenda faliu devido à peste.
2	Banido da cidade natal.	12	Dever dinheiro a alguém.
3	Traído por um ente querido.	13	Perseguido por templários.
4	Amaldiçoado pela bruxa vingativa	14	Criado nas ruas.
5	Deserdado ou repudiado.	15	Reduzido à pobreza.
6	Escapou da escravidão.	16	Rejeitado pela sociedade.
7	Fugindo devido a um escândalo.	17	Arruinado pelo vício.
8	Enquadrado por um crime.	18	Sofrendo de amnésia.
9	Matou alguém importante.	19	Sobreviveu a um massacre.
10	Deixado para morrer.	20	Cidade destruída pela seca/fome.



Capítulo 4: Dinheiro & Equipamento

Tabela de Conversão de Moedas Athasianas

	1 PO	1 PP	1 PB	1 PC	1 Caco
Valor em PO	1	1/10	1/20	1/100	1/1,000
Valor em PP	10	1	1/2	1/10	1/100
Valor em PB	20	2	1	1/5	1/50
Valor em PC	100	10	5	1	1/10
Valor em Cacos	1,000	100	50	10	1

Riqueza

Athas é um mundo pobre em metal. Em termos de jogo, todos os itens de metal - espadas, armaduras, moedas - valem consideravelmente mais do que qualquer outro mundo de fantasia.

Dinheiro

A moeda mais utilizada em Athas é a peça de cerâmica (cp). Moedas de cerâmica podem ser fabricadas a partir da argila mais comum de Athas, depois esmaltadas em cores específicas e queimadas para desencorajar a falsificação. Moedas feitas de outros materiais — ouro (PO), prata (PP), bronze (PB) e peças ou pedaços de cerâmica fraturada (caco) — também são usadas. As taxas de conversão de moedas são mostradas acima.

Riqueza Inicial

Personagens em Athas começam com **3d6 x 10 peças de cerâmica**.

- **Riqueza inicial de personagens de 3º nível:** Ao usar as regras opcionais para iniciar personagens no 3º nível, esses personagens começam com **3d6 x 20 PC**.
- **Riqueza inicial da árvore de personagens:** ao criar personagens alternativos usando as regras opcionais da árvore de personagens, esses personagens inativos também obtêm riqueza inicial e pode ser equipado antes do jogo pela primeira vez.

Mercenários

Assim como em outros cenários, os NPCs podem ser contratados por um personagem para realizar determinados serviços

Contratantes e aventureiros

Mercenários não acompanham personagens em aventuras. Os personagens podem contratar NPCs para acompanhá-los em aventuras, mas eles são tratados separadamente, chamados de auxiliares; suas regras são declaradas na **p81**.

Tipos de contratados

Os mercenários são divididos em três tipos:

- **Mercenários:** Soldados contratados que irão proteger, patrulhar e servir em ambientes selvagens, mas apenas como parte de uma força maior, não como um grupo de aventureiros. Para obter mais detalhes, consulte a **p84**.
- **Especialistas:** Indivíduos contratados, com um ofício específico ou que possuem conhecimento especial. Esses indivíduos são geralmente contratados para uma tarefa específica. Para mais detalhes, **p85**.
- **Escravos (Regras Opcionais):** Escravos são propriedade por outro indivíduo para realizar certas tarefas como especialistas, sem pagamento além de sua manutenção para viver ou liberdade para terminar o trabalho para seu proprietário. Os jogadores só podem comprar escravos a critério do Mestre. Para mais detalhes, consulte a **p87**.

Equipamento

Athas é um mundo pobre em metal. Em termos de jogo, todos os itens de metal - espadas, armaduras, moedas - valem consideravelmente mais do que qualquer outro mundo de fantasia. Na falta de metal, porém, encontram-se alternativas no uso de materiais inferiores para armas e armaduras.

Materiais de armas

Os materiais para armas conhecidos em Athas são semelhantes durante a idade do bronze da Terra. O material determina não apenas o custo da arma, mas também a qualidade geral e a confiabilidade dela durante e após o uso. A tabela abaixo explica as diferenças de cada material de arma.

Preço da arma: A tabela abaixo lista o tipo de moeda em que uma arma é precificada com base em seu material.

Quebrando armas: Em um 1 natural, role um d6, a tabela abaixo explica as chances de quebrar uma arma.

Consertando uma arma: Uma vez que uma arma quebra, ela pode ser consertada pagando 50% de seu custo original, arredondado para cima.

Tabela de Materiais de Armas

Material	Moeda	Condição de quebra
Madeira	Caco	Quebra automaticamente
Pedra	PC	4 chances em 6 de quebrar
Osso	PB	3 chances em 6 de quebrar
Obsidiana	PP	2 chances em 6 de quebrar
Metal*	PO	1 chance em 6 de quebrar
Mágica	PO**	Estes nunca quebram

*: Armas de metal nunca quebram

** : Armas mágicas custam o mesmo independente do material que é feita

Arma obra-prima

Armas obra-prima são armas cuja técnica de fabricação é muito avançada e de alta qualidade. Uma arma obra-prima concede **+1 a todas as jogadas de ataque e +1 ao dano** e custa o dobro do valor original. Obra-prima e propriedades mágicas podem se acumular.

Materiais de Armadura

A armadura tende a ser feita de pele de animal, couro, quitina, etc; com armadura de metal sendo rara.

Preço da armadura: A tabela lista o tipo de moeda em que uma arma é precificada com base em seu material.

Quebra de armadura: Ao ser atingido por um 20 natural, role um d6, a tabela abaixo explica as chances de quebra de um conjunto de armadura.

Reparando a armadura: Uma vez que a armadura quebra, ela pode ser consertada pagando 50% de seu custo original, arredondado para cima.

Armadura de Metal: O uso de armaduras feitas de metal faz com que as necessidades de água dobre e as penalidades por desidratação.

Tabela de Material de Armadura

Material	Tipo Armadura	Moeda	Condição de Quebra
Couro	Couro, Escudo de Couro	Caco	4-em-6
Hide	Couro	PC	3-em-6
Osso	Cota de malha	PB	3-em-6
Quitina	Cota de malha, Placa, Escudo	PP	2-em-6
Metal	Placa, Escudo*	PO	1-em-6
Mágica	Qualquer	PO**	Nunca quebra

*: Escudos de metal não recebem penalidades da armadura de metal.

** : Armaduras mágicas custam o mesmo independente do material

Equipamento de aventura

Os itens a seguir são equivalentes aos equipamentos de aventura presentes no *Old School Essentials*™ ou no jogo *B/X básico*. Quaisquer itens não presentes no jogo original serão descritos ao lado da tabela abaixo.

Tabela de Equipamento de Aventura	
Item	Custo (PC)
Mochila	5
Pé de cabra (osso)	10
Incenso (alho)	5
Gancho (obsidiana)	50
Martelo (Pedra)	10
Amuleto de Ídolo (Símbolo Sagrado)	25
Seiva da vida (água benta, frasco)	50
Espigas de pedra (12)	25
Lanterna	10
Espelho (tamanho da mão, vidro)	5
Óleo (1 frasco)	2
Vara (3m, madeira)	1
Rações (comida ou água, 3 dias)	30
Rações (comida ou água, 1 dia)	10
Corda (15m)	1
Saco (grande)	2
Saco (pequeno)	1
Estacas (3) e macete (Pedra)	15
Ferramentas de Ladrão	25
Pederneira	3
Tochas (6)	5
Odre	20
Cerveja (2 litros)	1
Alecrim (ramo)	10

Descrições

Incenso: o incenso queimado pode ser uma oferenda simbólica a várias divindades ou espíritos, ou servir como auxílio em orações. O incenso em Dark Sun pode ser usado para repelir temporariamente mortos-vivos e outros seres etéreos maliciosos.

Amuleto de ídolo: Figuras que representam a divindade que podem canalizar o poder. Reis feiticeiros, patronos elementais e espíritos da natureza têm seus próprios amuletos.

Seiva da Vida: Extrato de árvores e outras plantas e abençoado por sacerdotes para uso medicinal. Tem para todos os efeitos os mesmos efeitos da água benta, mais a habilidade de curar 1d3 pontos de vida ao despejá-la em uma ferida e curar alguns venenos e paralisia ao bebê-la. Uma variante disso é Seiva da Árvore da Vida, que sendo muito mais forte e valioso.

Pedras de Fogo: Podem criar uma faísca de fogo. Basicamente, uma caixa de pólvora não metálica.

Alecrim: Erva associada a propriedades calmantes para “limpar a mente”. Pode ser usado para acalmar feras, sejam selvagens ou domésticas.



Veneno

Os bardos athasianos são mestres na fina arte de criar venenos potentes a partir de extratos de plantas e venenos de criaturas. A seguir está uma descrição de alguns dos venenos athasianos, utilizáveis em conjunto com as regras presentes no *Old School Essentials Advanced Fantasy Player's Tome*™.



Tabela de Veneno

Veneno	Custo (PC)	Mod. JP	Tempo Ação	Efeito (Sucesso)	Efeito (Falha)
<i>venenos da corrente sanguínea</i>					
Extrato de bug	15	+6	1d4+1 rounds	Nenhum	2d10 dano
Suco de cacto	80	+5	1d3 rounds	Nenhum	3d10 dano
Saliva do demônio da cisterna	800	+4	1 round	Nenhum	4d10 dano
Sangue de Drake	1,600	+3	Instantâneo	Nenhum	Morte
<i>Venenos Ingeridos</i>					
Sono inix	10	+6	2d4 rounds	1d10 dano	3d10 dano
Cheiro de elfo	35	+5	1d4+1 rounds	2d10 dano	4d10 dano
Mácula Kank	250	+4	1d2 rounds	3d10 dano	5d10 dano
Extrato de grama roxa	600	+3	Instantâneo	4d10 dano	6d10 dano
Ultimato dos Templários	1,200	+2	1d4 turnos	5d10 dano	Morte
<i>Venenos Inalados</i>					
Pó de semente de cérebro	110	+3	Instantâneo	Nenhum	1 turno paralisado
Fordorrano	350	+2	Instantâneo	1 round paralisado	2 turnos paralisado
Gás venenoso Gaj	700	+1	Instantâneo	2 rounds paralisado	3 turnos paralisado
Gás de erva venenosa	1500	+0	Instantâneo	3 rounds paralisado	4 turnos paralisado



Armadura

A seguir está a lista de armaduras de seus equivalentes em Athas. O preço reflete o valor mínimo para se obter o conjunto de armadura em questão, independentemente da qualidade do material. Consulte as regras para materiais de armadura na pág. 11 para obter mais detalhes sobre o tipo de moedas usadas para materiais superiores.

Tabela de Armadura

Armadura	CA	Peso (Moedas)	Custo (PC)
Arm. de Couro	7[12]	200	25
Cota de Malha	5[14]	400	60
Arm. de Placa	3[16]	500	100
Escudo	+1 bonus	100	20

Munição

A munição para armas é a mesma em outros mundos, embora se possa supor que os projéteis metálicos sejam mais eficazes e mais penetrantes do que os projéteis de pedra comuns.

Tabela de Munição

Munição	Custo
Flechas (aljava de 20)	5 PC
Viotes de besta (feixe de 30)	10 PC
Flecha com ponta de prata 1	5 PO
Pedra de Estilingue	Grátis



Armas

A seguir está uma lista de armas exclusivas de Athas. A lista de armas disponíveis nos jogos baseados em *Old School Essentials*™ ou *B/X* também pode ser usada além dessas. O preço reflete o valor mínimo para obter a arma em questão, independentemente da qualidade do material. Consulte as regras para materiais de armas na pág. 67 para obter mais detalhes sobre o tipo de moedas usadas para materiais superiores



Tabela de Armas Athasianas

Arma	Custo (PC)	Peso (moedas)	Dano	Características
Alhulaks	10	30	1d6	corpo a corpo, alcance
Cahulak	20	60	1d10	corpo a corpo, 2 mãos, projétil (3/6/9)
Carrikal	10	50	1d6+1	corpo a corpo, lenta
Chatkcha	5	30	1d4	corpo a corpo, bumerangue, projétil (3/6/9)
Crusher	8	30	1d6	contusão, corpo a corpo, 2 mãos
Pata de Dragão	10	50	1d8+1	corpo a corpo, braço, 2 mãos
Gythka	8	40	1d10	corpo a corpo, braço, 2 mãos
Macahuatl	16	30	1d6+1	corpo a corpo
Galho Cantante	14	20	1d4+1	contusão, corpo a corpo
Trikal	25	60	1d10	corpo a corpo, alcance, lenta, 2 mãos
Lâmina de Tartaruga	12	30	1d4	corpo a corpo, defensiva

Qualidades de armas

Bumerangue: Após lançar esta arma como um projétil, ela tem 50% de chance de voltar depois.

Defensivo: O uso desta arma pode ser usado como um escudo. Se estiver carregando um Escudo, o bônus na CA vem apenas do escudo, e se estiver carregando duas armas defensivas ao mesmo tempo, apenas uma delas dá bônus na CA

Alcance: Esta arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando ataca com ela.



Descrição das Armas

Alhulak: Esta arma consiste em uma corda de 1,5 metros com um gancho de quatro lâminas em uma das pontas. A outra extremidade é presa a uma alça de 60 cm de comprimento, que pode ser usada para bloquear ataques.

Cahulaks: Um par de cabeças de quatro lâminas amarradas em cada extremidade de uma corda de 3,6 metros de comprimento, esta arma pode ser empregada em corpo a corpo ou como uma arma de arremesso.

Carrikal: Ao amarrar um pedaço de osso mekillot ao maxilar de qualquer criatura com dentes afiados, cria-se uma espécie de machado de batalha. Dentes afiados percorrem metade do comprimento do cabo de osso, e as dobradiças da mandíbula são afiadas em uma borda afiada.

Chatkcha: Esta arma de arremesso thri-kreen é comum entre as tribos das estepes. É uma cunha de cristal que pode ser arremessada a até 90 metros e, devido ao seu giro e efeito no ar, retorna ao conjurador.

Crusher: Uma bola de pedra pontiaguda (ou, raramente, de metal) no final de um poste flexível de 6 a 8 m de comprimento compõe esta arma corpo a corpo única.

Pata de Dragão: Esta arma tem duas lâminas, uma presa a cada extremidade de uma haste de madeira de 1,5 a 1,80 m de comprimento. As lâminas podem ser feitas de qualquer material adequado. Uma barra ou cesta curva localizada centralmente protege a mão do usuário.



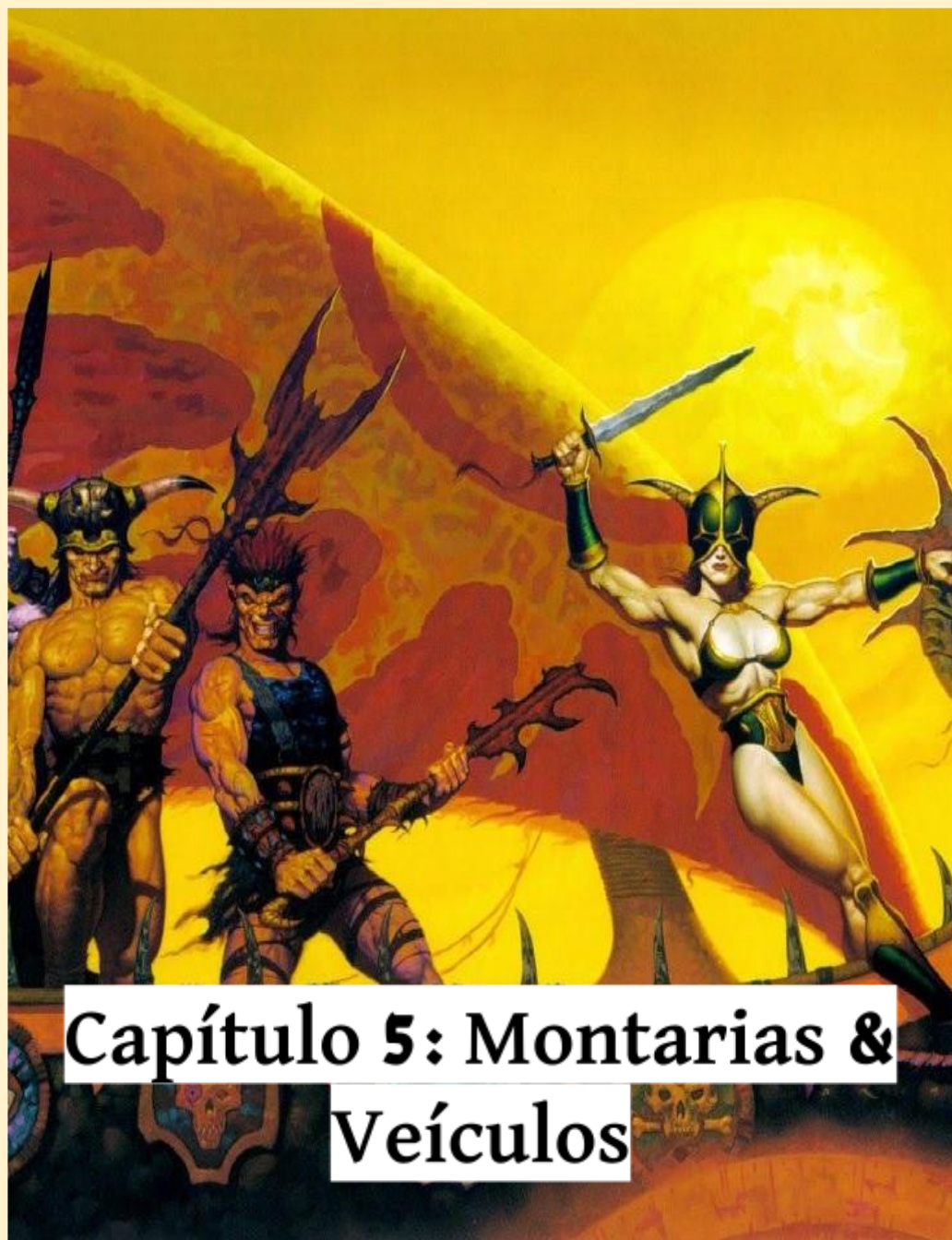
Gythka: Esta arma de haste thri-kreen tem lâminas perversas em cada extremidade. A haste grossa da arma permite que ela seja usada como um bordão contra oponentes armados de forma semelhante.

Macahuatl: Um macahuatl é uma espada meticulosamente trabalhada usando um núcleo de madeira sólida, com pequenos fragmentos afiados de obsidiana embutidos na madeira para formar uma borda em dois lados opostos da arma.

Galho Cantante: As baquetas são usadas em pares, uma em cada mão. Cada bastão é feito de madeira reta e flexível e mede 2,5 cm de diâmetro e 6,5 metros de comprimento. As pontas são ligeiramente mais largas que o centro.

Trikal: Esta pequena arma de haste é uma haste de madeira de 1,8 m de comprimento. Os 30 cm superiores consistem em três lâminas que se projetam de um eixo central. Abaixo das lâminas há uma série de pontas, geralmente extremamente afiadas. A outra extremidade do eixo é ponderada para aumentar o impulso da arma.

Lâmina de Tartaruga: Esta arma é basicamente um pequeno escudo com uma lâmina saliente. Embora tenha o nome de uma criatura específica, sua casca protetora pode ser esculpida em osso ou quitina, ou moldada em couro endurecido.



Capítulo 5: Montarias & Veículos

Veículos e Animais

Devido à falta de oceanos e predominância de paisagens desérticas, a maior parte do transporte em Athas é feita com vagões terrestres e veleiros, que serão descritos nesta seção.

Estatísticas de Jogo

Pontos do casco (PV)

A integridade estrutural do veículo e a capacidade de se manter em movimento quando danificado.

Análogo aos pontos de vida de um personagem. Um veículo que atinge o pontos de casco é destruído.

Classe de Armadura (CA)

A capacidade do veículo de resistir a danos de ataques.

Taxa de Movimento

A velocidade na qual o veículo pode se mover. Cada veículo tem uma taxa de movimento básica e uma taxa de movimento de encontro (indicada entre parênteses). A taxa de movimento do encontro é um terço da taxa de movimento base.

Capacidade de Carga

A carga máxima que o veículo pode transportar, medida em moedas.

Tripulação Necessária

O número de pessoas ou animais (por exemplo, marinheiros, remadores, etc.) necessários para o funcionamento normal do veículo.

Passageiros ou Mercenários

Alguns veículos têm espaço extra a bordo especificamente destinado a transportar passageiros ou mercenários, além da tripulação normal. Caso a descrição da viatura

não mencione este espaço para passageiros, presume-se que apenas existe espaço para a tripulação.

Velejando

Veleiros de Silt são navios projetados para viagens no Mar de Silt, eles têm quatro rodas que tendem a ser puxadas por escravos ou drones mortos-vivos e grandes velas de vento. Alguns são projetados para viagens mais longas do que outros, que serão detalhadas posteriormente.

Danificando Veículos

Em combate, ataques e danos podem ser direcionados a veículos, além de personagens e monstros.

Ataques normais: A menos que indicado na descrição de um veículo, ataques com armas normais (por exemplo, arcos, espadas, etc.) não infligem danos ao casco.

Ataques mágicos: Feitiços de dano ou ataques mágicos infligem um ponto de dano no casco para cada cinco pontos de dano de ponto de vida normal que o ataque causa.

Monstros gigantes: podem danificar veículos, causando um ponto de dano no casco para cada cinco pontos de dano de ponto de vida normal que o ataque causa.

Armamento montado: Alguns veículos carregam armamento montado projetado especificamente para combate veículo a veículo. Tais armas infligem danos ao casco diretamente.

Efeitos do dano do casco

Quando um veículo perde pontos de casco, sua taxa de movimento também é afetada. Isso pode ser devido a danos estruturais que influenciam a movimentação do veículo ou, no caso de embarcações de água, devido à entrada de lodo.

Redução da taxa de movimento:

Para cada 10% que um veículo é reduzido de seus pontos máximos de casco, sua taxa de movimento é reduzida em uma porcentagem igual. Por exemplo, se um veículo perde 20% de seus pontos de casco, sua taxa de movimento é reduzida em 20%.

Destruição

- Se um veículo for reduzido a 0 pontos de casco: Ele perderá sua integridade estrutural em idio rodadas.
- Qualquer armamento montado não é mais funcional.

Reparos

Numa oficina: Os danos no veículo podem ser reparados por técnicos experientes que trabalham numa oficina ou doca adequada. No campo: A tripulação de um veículo pode reparar até metade de qualquer dano sofrido. Danos remanescentes só podem ser reparados em uma oficina ou doca adequada.

Tempo: São necessários cinco tripulantes em um turno para consertar uma ponta do casco. Esta tarefa requer atenção total, portanto, qualquer tripulação envolvida no reparo não pode realizar nenhuma outra ação durante um turno reparando uma embarcação.

Abordagem

Quando os ocupantes de um veículo desejarem embarcar em outro veículo, os dois veículos deverão ser colocados lado a lado.

Embarque forçado: Se os ocupantes de um veículo desejarem embarcar com força no outro veículo, há uma chance de 2 em 6 de conseguir manobrar o veículo com sucesso para uma posição de embarque. Os dois veículos podem então ser presos juntos com ganchos.

Intenção de embarque mútuo: Se os ocupantes de ambos os veículos desejarem embarcar um no outro, a intenção mútua faz com que a ação seja bem-sucedida sem chance de falha.

Personagens abordando: Personagens que estão abordando outro veículo sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e na Classe de Armadura por uma rodada.

Veleiros de Silt com remos

Velocidades de encontro de remo

Algumas embarcações a remo podem ter uma taxa de movimento de encontro aumentada. Isso representa o grande esforço por parte dos puxadores que podem ser exercidos durante o combate. Tais velocidades não podem ser mantidas por longos períodos, portanto, as taxas de movimento por turno e por dia de tais embarcações são muito mais lentas.

Puxadores Reduzidos

Redução da taxa de movimento: Para cada redução de 10% na tripulação de remo disponível, a velocidade de remo da embarcação é reduzida em uma porcentagem igual. Por exemplo, se 10% dos rebocadores estão sendo usados para reparar danos no casco, a embarcação se move a 90% de sua velocidade normal (ou seja, 10% mais lenta que o normal).

Animais de Carga

Tabela de Animais de Carga

Animal	Custo (PC)	Sem carga			Carregado		
		KM por dia	Taxa de Movimento	Carga Máx. (Moedas)	KM por Dia	Taxa de Movimento	Carga Máx. (Moedas)
Erdlu	50	29	90'(30')	4,500	14	45'(15')	9,000
Kank	120	38	120'(40')	4,000	19	60'(20')	8,000
Mekillot	500	13	40'(15')	8,000	7	20'(8')	16,000
Inix	100	32	100'(35')	3,500	16	50'(20')	7,000

Arreios

Tabela de Armadura

Item	Custo
Sela e freio	25 PP
Alforjes	5 PC
Barda de Couro	25 PP
Barda de Quitina	40 PP
Barda de Couro, Mekillot	50 PO
Barda de Quitina, Mekillot	75 PO

Barda: Armadura feita de couro e placas de metal. Fornece ao animal uma CA de 5 [14] em couro e 3 [16] em quitina e pesa 600 moedas.

Alforje: Suporta até 300 moedas de peso.

Mekillot Barding: Mekillots tem seu próprio estilo de barda devido ao seu tamanho. Este conjunto de bardas fornece uma CA de 5 [14] em couro e 3 [16] em quitina e pesa 1.200 moedas.

Veículos Terrestres

Carruagem: Veículo levemente blindado projetado para combate. Carruagens têm uma CA de 9 [10] e 1d4 pontos de casco.

Howdah: Estrutura com assentos projetados para serem montados nas costas de um animal. Howdahs têm uma CA de 9 [10] e 1d4 pontos de casco.

Vagões abertos: pouco mais que uma caixa de madeira com quatro rodas. Vagões têm uma CA de 9 [10] e 2d4 pontos de casco.

Vagões fechados: vagões blindados fechados que proporcionam descanso e sombra. Os vagões têm uma CA de 7 [12] e 3d4 pontos de casco.

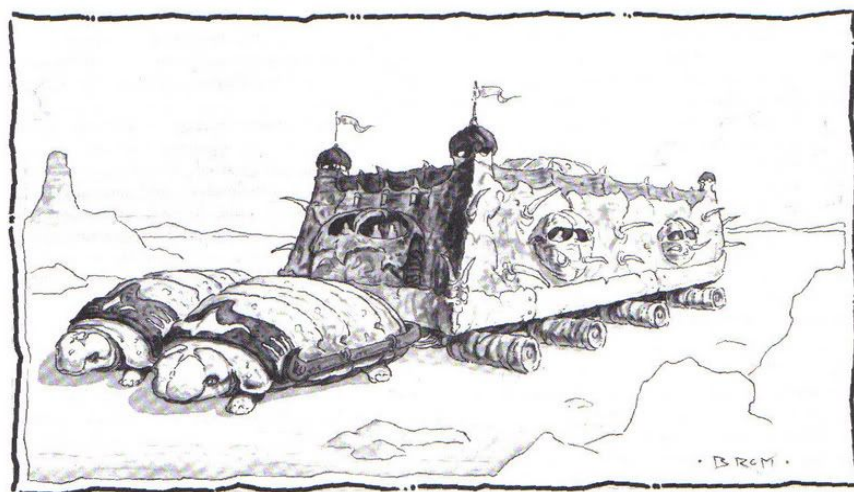
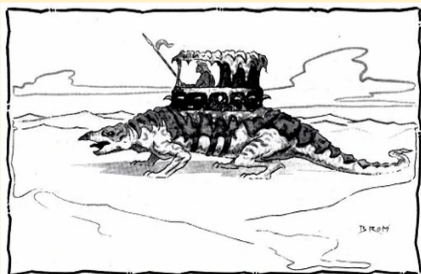
Carroça, caravana: Fortaleza móvel puxada por mekillots, para longas viagens mercantis. Defendido geralmente por escoltas e armados perdendo apenas para fortes no deserto.

Terreno Difícil

Ao viajar por terreno difícil (por exemplo, deserto, floresta, montanhas, pântano), esses veículos só podem viajar em estradas mantidas.

Tabela de Veículos Terrestres

Veículo	Custo (PC)	KM por Dia	Taxa de Movimento	Mínimo de Animais	Max Carga (Moedas)	Animais extras	Max Carga (Moedas)
carruagem	250	19	60'(20')	1 erdlu, inix ou kank	1,000	2 erdlus, inix ou kank	2,500
Howdah vagão, aberto	100	-	-	1 inix ou mekillot	1,000	1 inix ou mekillot	2,000
vagão, fechado	150	19	60'(20')	1 kank ou erdlu	4,000	2 kanks ou erdlus	8,000
vagão, caravana	400	19	60'(20')	1 kank ou erdlu	4,000	2 kanks ou erdlus	8,500
	10,000	16	50'(15')	1 mekillot	25,000	2 mekillots	50,000



Veículos Silt

Tabela de Navio Silt

Navio	Custo (SP)	KM por dia	Taxa de Movimento	Tripulação Necessária*	Capacidade de Carga (Moedas)	Tamanho	Profundidade
Explorador	2,000	18	90'(60')	4	20,000	20' x 10'	0.4-0,6m
Veleiro	5,000	12	60'(60')	10	100,000	80' x 20'	1-5-2m
Comerciante							
Transporte do Exército	6,600	10	50'(35')	15	80,000	60' x 20'	1-5-2m
Galera de guerra	10,000	10	50'(35')	20	30,000	100' x 20'	1,2-2m
Navio de Guerra Real	26,000	8	40'(30')	30	60,000	120' x 25'	3-3,5m
Canoa à Vela	500	18	90'(60')	1	6,000	15' x 5'	0,3m

*: Tripulação obrigatória não leva em conta os remadores

Descrições

Explorador: Uma pequena embarcação com um único mastro. Eles são construídos para reconhecimento e exploração profunda de alta velocidade no Mar de Silt.

Veleiro Comerciante: Navio de tamanho médio projetado para transportar mercadorias entre portos no Mar de Silte. Eles são projetados para permitir grandes quantidades de carga e alojamento para passageiros.

Transporte do Exército: Embarcações projetadas para transportar tropas pelo Mar de Areia. Equipado para alojamentos de tropas, compartimentos para animais e máquinas de guerra.

Galera de Guerra: Embarcação destinada ao patrulhamento do Mar, bem como para realizar operações navais, antipirataria e perseguição de inimigos. Estes tendem a ser equipados com balistas e/ou catapultas para engajamento navio-a-navio.

Navio de Guerra Real: Nau capitânia das marinhas, utilizadas quase que exclusivamente pelos próprios almirantes ou reis para grandes batalhas, ou como centros de comando para campanhas. Equipado com muitas balistas, catapultas e uma robusta bateria de carneiro.

Canoa a Vela: Embarcação pequena, geralmente usada por piratas ou viajantes individuais do mar, leve e rápida, mas oferecendo quase nada para proteção contra as intempéries.

Tripulação

Os navios são movidos por remo ou vela, com alguns capazes de usar qualquer um dos meios. A tripulação necessária e as velocidades resultantes são dadas na tabela acima. As taxas de pagamento para a tripulação estão listadas em Especialistas, p 85.

Estatística de Combates de Navios

Navio	Máximo Mercenários	Classe de Armadura	PV Casco	Ariete?	Catapultas?
Explorador	10	9[10]	20-40	Pode adic.	Até 1
Veleiro	20	8[11]	80-100	-	-
Mercante					
Transporte de Exército	100	7[12]	100-120	Pode adic.	-
Galera de Guerra	50	7[12]	100-120	Equipada	Até 2
Navio Real de Guerra	75	8[11]	120-140	Equipada	Até 3
Canoa à Vela	-	9[10]	5-15	-	-

*: Tripulação obrigatória não leva em conta os remadores

Modificações de Navios

Catapulta: Uma catapulta pode ser adicionada a um explorador, galera de guerra ou navio de guerra real.

Ariete: Um ariete pode ser adicionado a um veleiro grande ou pequeno (conforme descrito na tabela acima).

Arietes

Pode ser usado contra navios ou monstros marinhos gigantes. Alvos pequenos não podem ser visados. Arietes custam 3.000 PC extras

Jogadas de ataque: São efetuadas usando um THACo de 19 [0] e ocorrem no mesmo ponto na sequência de combate do disparo de mísseis.

Modificadores de ataque: podem ser aplicados para condições climáticas, manobrabilidade, etc.

Navio de guerra real ou galera de guerra: Causa $1d6+5 \times 10$ pontos de dano contra navios e $6d6$ pontos de vida contra monstros.

Explorador ou Transporte: Causa $1d4+4 \times 10$ pontos de dano no casco contra navios e $3d8$ pontos de dano contra monstros.

Catapultas

Atire pedras grandes ou piche flamejante. Catapultas custam 100 CP.

Peso: Uma catapulta mais vinte rodadas de tiro pesa 10.000 moedas (subtraídas da franquia de carga do navio).

Alcance: 140 m - 280 m.

Jogadas de ataque e cadência de tiro:

Dependem do número de tripulantes na catapulta:

2 tripulantes (mínimo): Ataques com THACo 19 [0]. Dispara a cada 10 rodadas.

4 tripulantes (máximo): Ataques com THACo 17 [+2]. Dispara a cada 5 rodadas.

Modificadores de ataque: podem ser aplicados para condições climáticas, manobrabilidade, etc.

Tiro de Catapulta

Inflige $3d6$ de dano ao casco contra navios. Tiros custam 5 PC cada.

Tiro de Catapulta, Piche

Define uma área de $3m \times 3m$ de um navio em chamas. A queima causa $1d6$ pontos de dano ao casco por turno (por pelo menos um turno) e se espalhará para outras áreas do navio se não for extinto. Um Barril de Piche custa 25 CP.



Capítulo 6: Contratando Ajuda

Ajudantes

Assim como explicado no **Old School Essentials™** ou no jogo **base B/X**, os ajudantes funcionam da mesma forma em Athas.

Limite por PJ: Cada personagem é limitado a um número finito de ajudantes, conforme indicado pelo valor de Carisma do personagem.

Deveres: Escravos não são auxiliares irracionais e, embora normalmente compartilhem os riscos do grupo, eles não agirão voluntariamente como forragem de batalha. Se forem abusados de alguma forma, os auxiliares normalmente avisarão os outros sobre isso e os PJs logo acharão difícil contratar outros auxiliares.

Classe e Nível

Auxiliares podem ser de qualquer classe (incluindo humanos normais - efetivamente de nível 0), mas devem ser de nível igual ou inferior ao do PJ contratador.

Recrutamento

Ajudantes em potencial são aventureiros, assim como os PJs, então podem ser encontrados em bares ou oferecendo seus serviços nos empórios comerciais locais.

Os candidatos são recrutados por meio de negociação, com o mestre desempenhando o papel dos NPCs que um personagem tenta contratar. O PJ deve explicar o que o trabalho envolve e os salários pagos.

Salários e manutenção

O mestre deve determinar a taxa de remuneração desejada pelos potenciais retentores, considerando os seguintes fatores:

- **Nível de habilidade:** Ajudantes mais experientes desejam uma remuneração mais alta, enquanto aqueles empregados para tarefas não qualificadas terão demandas menores.
- **Competição:** os servidores podem aceitar taxas de pagamento mais baixas se houver muitos candidatos, mas podem exigir taxas mais altas se houver pouca concorrência para o trabalho.

Taxa padrão

Auxiliares geralmente querem uma taxa garantida (por dia ou por aventura) e uma parte do tesouro recuperado (pelo menos meia parte). Por exemplo: uma taxa de 1 PC por dia mais meia parte do tesouro.

Manutenção

O PJ contratante também deve pagar pela manutenção diária do auxiliar (alimentação e alojamento) e por qualquer novo equipamento de aventura, armas ou montarias que o auxiliar exija.

Reações do Candidato

Uma vez que uma oferta é feita, o mestre determina a reação potencial do auxiliar rolando 2d6 na tabela abaixo, modificado da seguinte forma:

- **Carisma:** A rolagem é modificada pelo modificador de reação do personagem contratante devido ao CAR.
- **Generosidade:** O mestre pode aplicar um bônus ou penalidade, dependendo da atratividade do negócio (+1 ou +2 para ofertas generosas, -1 ou -2 para ofertas ruins).
- **Reputação:** Uma penalidade de -1 ou -2 pode ser aplicada, se o PJ contratante tiver má reputação.

Reação do Contratado

2D6	Resultado
2 ou -	má vontade
3-5	Oferta recusada
6-8	Role novamente
9-11	Oferta aceita
12 ou +	Oferta aceita, +1 fidelidade

Má vontade: Uma penalidade de -1 se aplica a novas jogadas de reação de contratação durante o recrutamento na mesma cidade ou área.

Experiência

Embora os ajudantes sejam jogados pelo Mestre, eles adquirem experiência da mesma forma que os PJs, podem avançar de nível sendo afetados pelas mesmas regras de classe dos PJs.

Penalidade de XP: como os auxiliares seguem as instruções durante uma aventura, não se envolvendo na solução de problemas, o XP que recebem é penalizado em -50%.

Humanos normais: quando um humano normal (ou seja, um auxiliar de nível o sem classe de personagem) ganha XP, ele deve escolher uma classe de personagem aventureiro.

Lealdade

Auxiliares têm um nível de lealdade, determinado pelo CAR do personagem que está contratando. Esta classificação pode ser ajustada a critério do árbitro:

- **Bônus:** A lealdade de um auxiliar pode ser aumentada se o PJ tiver sido particularmente bom para o auxiliar (por exemplo, repetidamente deu tesouro adicional).
- **Penalidades:** A lealdade de um auxiliar pode ser reduzida se o PJ for cruel ou contrário à sua palavra.

Testes de Lealdade

Para fazer um teste de lealdade, o mestre rola 2d6 e, se o resultado for menor ou igual ao nível de lealdade do auxiliar, considerando quaisquer ajustes, o teste foi bem-sucedido.

Quando fazer um teste de lealdade

- **Perigo:** Cada vez que o auxiliar é exposto a uma situação particularmente perigosa. Se o teste falhar, o auxiliar provavelmente fugirá.
- **Depois de uma aventura:** Se o teste falhar, o auxiliar não trabalhará para o PJ de novo.

Mercenários

Soldados contratados que protegerão, patrulharão e servirão em ambientes selvagens, mas apenas como parte de uma força maior, não como um grupo de aventureiros.

Observe que, como os mercenários são contratados por um personagem para realizar serviços específicos, eles não são tratados como auxiliares e, portanto, não contam para o número máximo de auxiliares de um personagem.

Encontrando Mercenários

De todas as esferas da vida em Athas, os mercenários podem ser encontrados em quase todos os lugares, desde empórios comerciais até tribos de

escravos, desde que alguém pague, pode-se contratar um mercenário.

Salários

Fora do tempo de guerra: Conforme listado na próxima página.

Durante a guerra: Todos os salários são dobrados.

Manutenção

A taxa mensal de pagamento inclui comida e equipamento básico. A maioria dos mercenários já possui armas e armaduras quando contratados, embora seu empregador possa fornecer equipamentos adicionais. Observe que os armeiros são necessários para reparar as armaduras e armas dos mercenários.



Mercenários

Tipo	Classe	Armadura	Moral	Diária	Semana	Mês
Arqueiro/Artilheiro	6	[13]	8	5 cacos	4 CP	16 CP
Cavalaria, pesada	3	[16]	8	1 PC	7 CP	28 CP
Cavalaria, leve	7	[12]	9	6 cacos	4 CP	16 CP
Cavalaria, média	5	[14]	9	8 cacos	6 CP	24 CP
Engenheiro	9	[10]	9	5 PC	4 PP	16 PP
Infantaria, pesada	4	[15]	8	1 PC	7 CP	28 PC
Infantaria, irregular	9	[10]	9	2 cacos	2 CP	8 PC
Infantaria, leve	7	[12]	9	6 cacos	4 CP	16 PC
Infantaria, milícia	8	[11]	8	5 cacos	4 CP	16 PC
Escudeiro	1	[18]	8	2 PC	15 CP	6 PP

Arqueiro/Artilheiro

Equipado com um arco curto, armadura de couro e escudo de couro.

Cavalaria/pesada

Montado em um erdlu ou kank. Equipado com uma espada de obsidiana, uma lança de osso e uma cota de malha de quitina. Há uma chance de 5% de que eles tenham uma arma de metal.

Cavalaria/leve

Montado em um erdlu ou kank. Equipado com uma lança de madeira ou pedra e armadura de couro.

Cavalaria/média

Montado em um erdlu ou kank. Equipado com uma lança de osso e uma cota de malha de couro.

Engenheiro

Especialistas em guerra de cerco, eles estão desarmados.

Infantaria/pesada

Equipado com uma espada de obsidiana, cota de malha de couro e escudo de quitina.

Infantaria/irregular

Equipado com uma arma de osso aleatória, sem armadura.

Infantaria/leve

Equipado com uma espada de osso, armadura de couro e escudo de couro.

Infantaria/milícia

Armado com uma arma de pedra aleatória, armadura de couro e um escudo de couro.

Escudeiro

Equipado com um martelo de guerra de pedra, cota de malha de quitina e um escudo de quitina. Há 5% de chance de que eles tenham um escudo de metal.

Especialistas

Todos os tipos de personagens que os PJs podem querer contratar para propósitos não relacionados a combate e aventuras são chamados de especialistas. Observe que os especialistas não são tratados como auxiliares e, portanto, não contam para o número máximo de auxiliares de um personagem. Os tipos mais comuns de especialistas são descritos, juntamente com suas taxas de pagamento mensais típicas. Esta lista não é longa e o mestre pode criar tipos adicionais de especialistas conforme necessário.

Encontrando Especialistas

Especialistas podem ser localizados em quase qualquer assentamento nos planaltos, geralmente em empórios comerciais. A resposta dependerá da disponibilidade de especialistas adequados na área e da oferta feita.

Salários e manutenção

A taxa mensal de pagamento inclui comida e equipamento básico.

Especialistas

Especialista	Valor mensal
Alquimista	100 PC
Treinador de animais	50 PC
Armeiro	30 PC
Armeiro assistente	15 PC
Ferreiro	1,000 PC
Engenheiro	150 PC
Animador	15 PC
Homem Livre	4 PC
Guia	30 PC
Remador	5 PC
Sábio	200 PC
Marinheiro	15 PC
Capitão de Navio	250 PC
Espião	300 PC (ou +)

Alquimista

Recriar remédios ou venenos: Com base em uma amostra ou receita, um alquimista pode produzir um remédio ou veneno com o dobro da velocidade normal e pela metade do custo normal.

Recriar poções: Um alquimista também pode criar poções, mas isso leva o dobro do tempo e custa o dobro do normal, também sendo altamente ilegal e exigindo grande confiança do cliente.

Treinador de Animal

Treinadores não são necessários para pequenos números de animais comuns como inix, cordlus ou kanks, mas animais mais exóticos ou números maiores de animais normais requerem um treinador especializado.

Especialidade: Todos os treinadores de animais são especializados em um determinado tipo de animal. Número de animais: Um treinador pode ter até seis animais sob seus cuidados ao mesmo tempo.

Tempo necessário: O Mestre decide por quanto tempo um animal deve ser treinado, com base na natureza do treinamento. Levará no mínimo um mês para ensinar a um animal o primeiro novo comportamento ou truque. Após este primeiro mês, um animal se acostumou com o treinador e pode aprender comportamentos adicionais com o dobro da taxa (duas semanas por comportamento).

Interrupções: Se o treinamento for interrompido, todo o tempo já gasto naquele comportamento específico é perdido e o animal se torna incapaz de aprender outros comportamentos.

Armeiro

Produzindo armas e armaduras: Por mês, um armeiro pode fazer cinco armas, três escudos ou uma armadura.

Manutenção do equipamento dos mercenários: Um armeiro dedicado é necessário para cada 50 soldados.

Armeiro Assistente

Aprendizes que podem trabalhar sob o comando de um armeiro para dobrar a taxa de produção. Veja Armeiro.

Ferreiro

Artesãos treinados na arte de forjar metais. Eles são muito raros de encontrar e muito caros.

Engenheiro

Os engenheiros planejam e supervisionam grandes projetos de construção, como a construção de fortalezas.

Número necessário: Um engenheiro é necessário por custo de 100.000 PC do projeto.

Especialidade: Os humanos geralmente lidam com estruturas subterrâneas, enquanto os anões podem ser contratados para construções subterrâneas.

Animador

Músicos, poetas, contadores de histórias e/ou atores que se apresentam para uma plateia. Eles têm 25% de bardos, que também podem ser empregados como espíões.

Homem Livre

Trabalhador não qualificado empregado como agricultor ou trabalhador.

Guia

Um guia é um viajante que sabe como ler cartas, navegar com base em instrumentos e na posição das estrelas e, em geral, como viajar pelos planaltos e, às vezes, além.

Remadores

Humanos normais não qualificados que manejam os remos de embarcações de lodo. Não treinado para combate.

Sábio

Os sábios são indivíduos muito raros que dedicam suas vidas ao estudo do conhecimento obscuro. Um sábio pode ser consultado para responder a perguntas incomuns. Tempo e custo: O Mestre deve avaliar o tempo e o custo necessários para pesquisar a resposta para uma pergunta.

Marinheiro

Humanos normais habilidosos que podem lidar com um navio. Os marinheiros podem lutar para defender seu navio, normalmente equipados com espada, escudo e armadura de couro.

Espião

Agentes contratados para coletar informações sobre uma pessoa ou grupo. O espião pode ser um estranho que tenta se infiltrar ou pode ser um traidor já conectado com a pessoa ou grupo a ser espionado. Há 25% de chance de serem bardos.

Tempo e chance de sucesso: Determinado pelo Mestre.

Confiabilidade: Os espíões podem ou não ser confiáveis e podem esfaquear o personagem contratado pelas costas.

Escravos (Regras Opcionais)

Um elemento obscuro da sociedade athasiana é a escravidão. Todas as cidades-estado têm uma parcela considerável de sua população como escrava, seja de propriedade dos monarcas ou de muitas famílias nobres, punição reservada a criminosos, derrotados em batalha ou simplesmente sequestrados e submetidos à força. A escravidão é a prática pela qual um indivíduo é possuído como propriedade por outro para realizar uma tarefa, sem liberdade por parte do possuidor de romper esse relacionamento, a menos que o proprietário decida vendê-lo ou libertá-lo.

Apesar da escravidão ser uma prática comum e um componente da civilização athasiana, os PCs são considerados heróis! Portanto, eles não devem participar dessa prática. A decisão de permitir que eles possuam escravos, seja por princípio de escolha ou por temas da campanha, fica a critério do DM! Para o qual as seguintes regras podem ser seguidas.

Encontrando Escravos

Os Empórios de Comércio são os locais mais comuns para localizar escravos, geralmente vendidos em leilões. Às vezes, no entanto, arranjos para escritura de escravos podem ser feitos

com proprietários de escravos para comprá-los.

Comprando Escravos

Os escravos funcionam exclusivamente como especialistas, mas custam 10 vezes o seu salário mensal como especialistas. Depois disso, eles exigem apenas as despesas diárias para sua subsistência.

Moral dos Escravos

O moral do escravo está sempre baixo (VM: 4), pois mesmo que o dono os trate com gentileza, eles estão sempre conscientes de sua condição. Se um escravo vê isso possível, ele tentará escapar de sua escravidão, geralmente escapando para o deserto de Athas. Se um escravo for tratado de maneira particularmente cruel, no entanto, ele pode (e muitas vezes o fará) até mesmo buscar vingança contra seu dono!

Libertando Escravos

Um escravo pode ser liberto por seu dono a qualquer momento, se couber. Isso, por sua vez, proibirá o proprietário original de forçá-los a voltar a sua condição anterior de escravo, mas não proibirá o homem ou a mulher recém-libertos de serem escravizados novamente por terceiros (policiais, bandidos, sequestradores, etc).



Capítulo 7: Fortalezas

Fortalezas

Quando os PJs se tornam líderes, eles podem escolher fazer seu próprio forte para administrar como seu domínio. O seguinte procedimento deve ser usado:

1. Permissão: Pode ser necessário obter permissão para construir de um monarca ou casa comercial sobre a terra. Isso pode não ser necessário se a terra for um deserto desconhecido.

2. Terreno limpo: Se o canteiro de obras for no deserto, antes de mais nada ele precisa ter uma fonte confiável de água. Além disso, todos os monstros em uma área de 10 km (ou seja, um hexágono em um típico mapa selvagem de pequena escala) devem ser mortos ou expulsos.

3. Projeto: O jogador cria um plano para a fortaleza e calcular os custos

4. Revisão: O mestre deve revisar e aprovar os planos do jogador.

5. Contrate Sábios: Para cada custo de 100.000 PC da fortaleza, o PJ deve contratar um engenheiro (consulte Especialistas, pág. 85).

6. Construção: Uma vez que o terreno tenha sido limpo e os materiais de construção entregues, a construção pode começar. O tempo necessário depende inteiramente do preço total da fortaleza: um dia de jogo por 500PC. PJs podem empregar trabalhadores ou escravos para a construção

7. Prepare-se para colonos: Se o PC deseja fundar um domínio e atrair colonos,

uma área maior ao redor da fortaleza deve ser limpa de perigos.

Mantendo o Domínio

Mantendo o domínio

Para manter seu domínio seguro, patrulhas constantes de mercenários contratados devem ser organizadas em um raio de 30 km ao redor do forte (10 km, em terreno inóspito, como salinas, montanhas ou selva densa ou mar de areia). Todas as ameaças devem ser mantidas afastadas, desde monstros, tribos saqueadoras ou cidades-estados rivais.

Colonos

O PJ pode querer atrair colonos para uma área desmatada. Os PJs terão que encontrar maneiras de manter a área atraente, declarando zonas de não-escravidão, hospedando um empório comercial ou infra-estrutura de financiamento. Publicidade também pode ser necessária. O árbitro determinará os custos envolvidos e quantos colonos serão atraídos.

Tributação

Se colonos se mudarem para o domínio do PJ, o personagem pode esperar ganhar 10 PC de impostos por ano de cada colono.

Construção

Para a construção de fortes e outras estruturas, as regras para gerenciamento de domínio encontradas em *Old School Essentials Classic Fantasy Rule Set*[™] ou *Advanced Fantasy Player Tome*[™] podem ser usadas como diretrizes para construção, com a alteração de que todos os preços listados em GP seriam listados em CP.



Capítulo 8: Psiônicos

Psiônicos

Personagens psiônicos podem explorar sua própria energia mental para liberar poderes. Os poderes psiônicos consistem em padrões de energia sobrenatural nascidos em uma mente psíquica

Usando Psionismo

Poderes Conhecidos: A classe do personagem determina quantos poderes ele conhece, bem como quantos pode usar antes de ficar sem energia mental.

Recuperando a Energia Mental: Depois de usar todos os seus Poderes disponíveis, um personagem psiônico recuperará sua energia mental após uma noite ininterrupta de sono, incluindo uma hora de meditação para recuperar todos os Poderes que um personagem é capaz de utilizar.

Ativando poderes psiônicos: os poderes psiônicos entram em vigor no final da rodada do personagem. Quando um personagem psiônico ativa um poder, ele não pode realizar outras ações naquela rodada, mas enquanto o referido poder estiver ativo, ele pode realizar outras ações (por exemplo, mover, atacar, etc.) na mesma rodada.

Sequência de combate: Os poderes mentais entram em vigor no início da sequência de combate, antes do movimento.

Um poder por rodada: um personagem psiônico não pode ativar mais de um poder em uma única rodada. No entanto, um psiônico pode manter múltiplos Poderes ao mesmo tempo, exceto aqueles que requerem concentração.

Efeitos do Poder

Nível de Poder Psiônico: Os Poderes Psiônicos são classificados por Níveis, que determinam a intensidade dos efeitos do Poder.

Selecionando alvos: Alguns Poderes afetam múltiplos alvos, seja por área ou por total de Dados de Vida. Se a descrição do poder não especificar como os alvos são selecionados, o Mestre deve decidir se eles são selecionados aleatoriamente, pelo conjurador, etc.

Concentração: Alguns poderes especificam que o conjurador deve se concentrar para manter o efeito psiônico. A menos que a descrição psiônica indique o oposto, realizar qualquer outra ação ou ser distraído (por exemplo, atacado) faz com que a concentração termine.

Efeitos cumulativos: múltiplos poderes não podem ser usados para aumentar a mesma habilidade (por exemplo, bônus para jogadas de ataque, CA, etc.). Poderes que afetam diferentes habilidades podem ser combinados. Poderes podem ser combinados com os efeitos de itens mágicos.

A Liberdade dos Psiônicos

Ao contrário dos profanadores e preservadores, os psiônicos estão livres da mácula da magia e não precisam disfarçar seu chamado. Eles não devem lealdade aos reis-feiticeiros, ao contrário dos templários. Mesmo clérigos e druidas têm poderes elementais e terras protegidas que devem colocar antes de qualquer outra consideração. Psiônicos estão livres desses patronos e responsabilidades e podem empregar seus poderes como bem entenderem.

A Vontade e o Caminho

Os athasianos empregam o termo Vontade para se referir à habilidade inata de alguém para psiônicos. O Caminho, por sua vez, é o estudo das ciências psiônicas. Muitas pessoas podem possuir a Vontade, mas, a menos que sejam instruídas no Caminho, nunca farão mais do que arranhar a superfície de seu potencial. Psiônicos, portanto, são indivíduos com uma Vontade forte que foram e dominaram o Caminho.

Aprendendo Psionismo

Embora muitos seres descubram a força da Vontade dentro de si, a maioria dos que estudam o Caminho precisa da orientação de um professor. Existem escolas do Caminho em todas as cidades de Athas, e casas mercantes e famílias nobres geralmente pagam caro para que seus descendentes sejam educados pelos melhores. Raramente as academias abrem mão da mensalidade de um aluno promissor das aulas gratuitas. Os escravos nunca são formalmente instruídos no Caminho, sendo instruídos por um escravo

mais velho e mais sábio em sessões secretas.

Talentos Selvagens(opcional)

Um Talento Selvagem é alguém de qualquer classe de personagem não psiônico que tem potencial psiônico latente e natural. Esse potencial pode estar presente em qualquer personagem, independente de classe, tendência ou raça.

Gerando Talentos Selvagens

Durante a criação do personagem, role um dzo. Se o resultado for igual ou inferior o valor de Inteligência, ou se é da classe Psiônico, o personagem é considerado um Talento Selvagem e possui um Poder Selvagem. Consulte a tabela abaixo para determinar o que é o Poder Selvagem. Talentos Selvagens podem ser usados um número de vezes por dia igual à metade do nível do personagem (arredondado para cima para Psiônicos, arredondado para baixo para qualquer outra classe).

Geração de Talento Selvagem

Dio	Resultado
1	Visão geral
2	Saber Direção
3	Queda Felina
4	Poder Camaleão
5	Animar Sombra
6	Controle do Som
7	Olhos Alheios
8	Detecção de vida
9	Enviar pensamentos
10	Controle de Luzes

Descrição dos Talentos Selvagens

Visão Geral

Alcance: o conjurador **Duração:** 1d4 Rodadas
Este poder dá ao psiônico "olhos em o corte de sua cabeça - e nas laterais e no topo, também. (figurativamente; globos oculares não estão literalmente brotando) Na verdade, o personagem pode ver em todas as direções simultaneamente.

Saber Direção

Alcance: o conjurador **Duração:** 1 dia
O psiônico torna-se uma bússola. Durante a duração deste poder, o psiônico sabe para que lado fica o norte.

Queda Felina

Alcance: o conjurador **Duração:** n/a
Um personagem usando este poder pode saltar como um gato na mesma rodada, e sempre aterrissar graciosamente em seus pés. Ele ainda sofre dano por queda, mas o dano é reduzido pela metade.

Poder Camaleão

Alcance: o conjurador **Duração:** 1d4 Rodadas
O personagem que usa esse poder muda a cor de sua pele, roupas e equipamentos para combinar com o fundo. A partida é automática; aparência não é escolhida.

Animar Sombra

Alcance: 30 m **Duração:** 1d4 Rodadas
O conjurador pode animar a sombra

lançado por qualquer um ou qualquer coisa e torná-lo parecem ter vida própria.

Controle do Som

Alcance: 30 m **Duração:** 1d2 Rodadas
Este poder permite ao conjurador moldar e alterar os sons existentes.

Visão Alheia

Alcance: Ilimitado **Duração:** 1d2 Rodadas
Visão Alheia permite que o telepata toque no sistema óptico de outra criatura. O telepata vê tudo o que seu link vê.

Detecção de Vida

Alcance: 30 m **Duração:** 1d4 Rodadas
Um telepata pode detectar a presença de criaturas vivas e pensantes dentro de uma área limitada.

Enviar Pensamentos

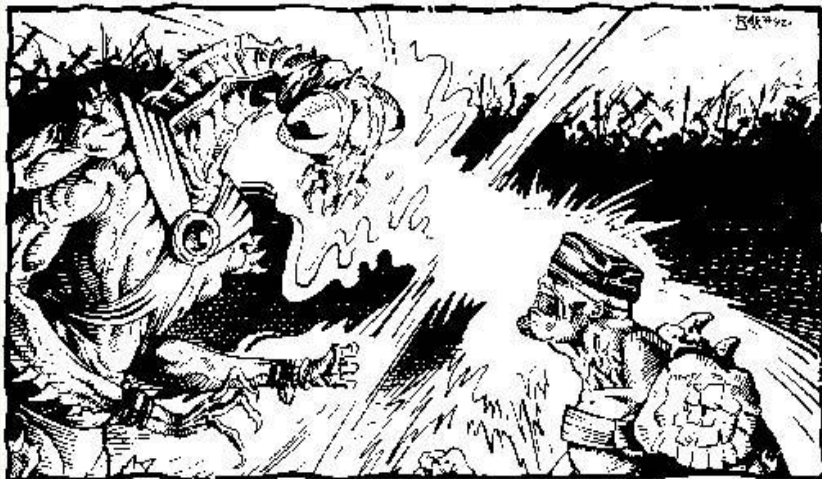
Alcance: Ilimitado **Duração:** 1d2 Rodadas
Esta é uma comunicação unidirecional, permitindo que o telepata envie seu próprio pensamentos para uma criatura que eles podem ver em sua mente.

Controle de Luz

Alcance: 9 m **Duração:** 1d4 Rodadas
O conjurador pode manipular luz, seja mudando de cor ou sombreamento.

Lista de Poderes Psiônicos

- Movimento Acelerado, p95
- Projeção Astral, p95
- Alteração da Aura, p95
- Controle do Corpo, p96
- Equilíbrio Corporal, p96
- Armamento Corporal, p96
- Ajuste de Célula, p96
- Clariaudiência, p96
- Clarividência, p96
- Controle de Densidade, p96
- Esmagar a vida, p96
- Detectar o Mal, p97
- Detec. Magia & Psionismo, p97
- Porta Dimensional, p97
- Caminhando na Dimensão, p97
- Dominação, p98
- Empatia, p98
- Controle de Energia, p98
- ESP, p98
- Expansão, p98
- Hipnose, p98
- Invisibilidade, p98
- Punho Cinético, p99
- Salto Cinético, p99
- Escudo Cinético, p99
- Onda Cinética, p100
- Levitação, p100
- Dominação em massa, p100
- Barreira Mental, p100
- Elo Mental, p100
- Mente sobre o corpo, p101
- Agitação Molecular, p101
- Manipulação Molecular, p101
- Rearranjo Molecular, p101
- Explosão Psiônica, p101
- Precognição, p102
- Redução, p102
- Alteração de Forma, p102
- Suspender Animação, p102
- Telecinese, p103
- Projeção telepática, p103
- Teletransporte, p103
- Escudo do Pensamento, p104
- Fortaleza de Vontade, p104



Descrições de Poder Psiônico

Movimento Acelerado

Alcance: n/a **Duração:** 1 rodada
O conjurador faz uma explosão rápida de movimento, impulsionado por uma onda interna de força cinética.

- **Movimento:** A taxa de movimento do conjurador é dobrada.
- **Ataques corpo a corpo:** O conjurador pode fazer vários ataques corpo a corpo por rodada. O número de ataques corpo a corpo que o conjurador pode fazer depende do nível, conforme indicado na tabela abaixo.

Movimento Acelerado: Ataques por Rodada

Nível	Ataques por Rodada
1 ^o	2
2 ^o	3
3 ^o	4
4 ^o	5



Projeção Astral

Alcance: n/a **Duração:** 1 hora por nível
Este poder separa o corpo astral do conjurador do corpo físico. Esta projeção tem as seguintes condições:

- **Amarração física:** O corpo astral está conectado ao seu corpo físico por um longo cordão prateado que desaparece de vista após 3 m. Este cordão é virtualmente indestrutível, mas se for de alguma forma cortado (talvez de outro corpo astral projetado), o conjurador morre.
- **Corpo Temporário:** O corpo astral é projetado no plano astral, o que significa que é invisível para os personagens presentes no plano físico e não consegue interagir com nenhum objeto. No entanto, sua presença pode ser percebida por detecção mágica ou qualquer outro corpo astral projetado.

Alteração de Aura

Alcance: Toque **Duração:** 1 hora p/n
Este poder pode ser usado de duas maneiras:

- **Mascarar Alinhamento/nível:** O alinhamento e nível do alvo permanecem os mesmos, mas qualquer um que veja a aura será enganado.
- **Remover motivação:** Remova uma compulsão ou efeito impresso na aura do alvo (por exemplo, maldições, motivações, etc.).

Controle do Corpo

Alcance: o conjurador **Duração:** 1 turno p/n

O conjurador consegue adaptar seu corpo para sobreviver em um ambiente hostil (fogo, água, ácido ou veneno).

Equilíbrio Corporal

Alcance: o conjurador **Duração:** 1 turno p/n

Permite que o conjurador ajuste seu peso para poder caminhar sobre a água, areia movediça, etc.

Armamento Corporal

Alcance: o conjurador **Duração:** 2 rodadas p/n

Um dos membros do conjurador torna-se uma arma de sua escolha. O membro assume o material da arma (osso, aço, etc).

Ajuste de Célula

Alcance: Toque **Duração:** 2 rodadas p/n
Este poder é usado de duas maneiras:

- **Curar doença:** A energia psiônica é usada para uma doença poder ser curada em 1 rodada.
- **Restaurar pontos de vida:** 1d4 pontos de vida podem ser restaurados a cada rodada.



Clariaudiência

Alcance: Especial **Duração:** 1 turno por nível

Permite que o conjurador ouça claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação conforme a tabela abaixo.

Clarividência

Alcance: Ilim. **Duração:** 1 turno p/n

Permite que o conjurador veja claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação conforme a tabela abaixo:

Alcance da Clariaudiência & Clarividência

Alcance	Rank
1 km	1 ^o
2 km	2 ^o
15 km	3 ^o
150 km	4 ^o

Controle de Densidade

Alcance: Toque **Duração:** 1 dia p/n

Isso encolhe ou aumenta um objeto em até 10 cm por nível, menor ou maior em escala. No entanto, seu peso permanece o mesmo, assim como seu material e densidade.

Esmagar Vida

Alcance: 18 m **Duração:** N/A

O Conjurador escolhe um alvo que possa ver, o alvo sofre 1d8 por nível de dano psíquico ou metade do dano após uma jogada de proteção contra feitiço bem-sucedido.

Detectar o Mal

Alcance: 16 m **Duração:** 1 turno p/n
Objetos encantados com propósitos malignos ou seres vivos com más intenções são revelados pela aura.

- **Intenção apenas:** Este poder não concede a habilidade de ler mentes, mas apenas concede um senso geral de má intenção.
- **Definição de mal:** O mestre deve decidir o que é “mal”. Algumas coisas que são potencialmente prejudiciais, como armadilhas, não são “más”.

Detectar Magia & Psionismo

Alcance: 18 m **Duração:** 1 turno p/n
Objetos, áreas ou criaturas encantadas são feitas para brilhar. Ambos os encantamentos permanentes e temporários são revelados.



Porta Dimensional

Alcance: 3m **Requisito:** 3º nível
Duração: N/A

O conjurador ou uma única criatura é instantaneamente transferido para outro local até 100 m de distância. O destino pode ser selecionado de duas formas:

1. **Local conhecido:** Um local, dentro de 100 m, conhecido pelo personagem psiônico.
2. **Um local desconhecido:** Especificado por uma série de deslocamentos (por exemplo, 40 m ao norte, 30 m ao leste, 25 m para cima) totalizando não mais que 100 m.

Estipulações: Aplica-se o seguinte:

- **Se o destino estiver ocupado:** Por um corpo sólido, a energia falha.
- **Se o alvo não quiser:** ele pode resistir com uma jogada de proteção contra feitiços para resistir ao teletransporte.

Caminhando na Dimensão

Alcance: N/A **Requisito:** 3º nível
Duração: 1 turno por nível

Este poder permite que o conjurador percorra longas distâncias passando por uma dimensão de bolso. Eles podem viajar a uma velocidade de 34 km por turno.

Dominação

Alcance: 27 m **Duração:** 1 Rodada, varia

Um único humanoide ou criatura, deve resistir contra feitiços ou ser dominado. Uma criatura dominada está sob o controle do portador psiônico, mas pode fazer outra jogada de proteção se for forçada a agir contra sua própria tendência. O conjurador pode usar este poder novamente para manter o domínio por mais uma rodada.

Empatia

Alcance: 18 m **Duração:** 1 rodada p/n
Este poder é usado para sentir as emoções e motivos de uma mente. Se o alvo não estiver disposto, a criatura alvo deve resistir contra magias ou será afetada pelo poder.

Controle de Energia

Alcance: o conjurador **Duração:** 2 rodadas p/n
Permite que o conjurador se proteja do frio, calor, eletricidade e fogo que normalmente os prejudicariam.

PES

Alcance: 18 m

Duração: 1 rodada p/n

Este poder concede ao conjurador a habilidade de perceber e compreender os pensamentos de outras criaturas vivas.

- **Significado:** O personagem psiônico entende o significado de todos os pensamentos mesmo que eles não compartilhem a linguagem da criatura.

Expansão

Alcance: o conjurador **Duração:** 1 rodada p/n

Permite ao conjurador aumentar suas proporções em 50% por rodada até quatro vezes seu tamanho original.

Hipnose

Alcance: 9 m **Duração:** 1 rodada p/n
O personagem psiônico é capaz de colocar alvos em transe, muito susceptíveis à sugestão. A criatura alvo deve resistir contra magias, para resistir à sugestão hipnótica. Se a jogada de proteção falhar, o alvo seguirá a sugestão do conjurador até a duração do poder.

O número de dados de vida dos alvos depende do nível do conjurador, conforme indicado abaixo:

- 1-4: 1ª Nível.
- 5-8: 3ª Nível.
- 9-12: 3ª Nível.
- 13+: 4ª Nível.

Invisibilidade

Alcance: 90 m **Duração:** 2 rodadas p/n
A invisibilidade psiônica envolve enganar as mentes de outras criaturas para não verem o personagem psiônico. Fazer qualquer coisa, exceto movimento, encerrará os efeitos do poder. O conjurador pode usar este poder novamente para manter seus efeitos.

Punho Cinético

Alcance: o conjurador

Duração: 1 rodada por nível

Os ataques desarmados do conjurador são carregados com energia cinética concentrada, tornando suas mãos suas armas mortais.

Dano: Os ataques desarmados do conjurador causam dano aumentado, conforme indicado na tabela abaixo.

Monstros invulneráveis: Ataques carregados cineticamente conseguem causar dano a monstros que são imunes a danos mundanos (por exemplo, que só podem ser prejudicados por magia ou armas de prata).

Alcance: 3 m + 3 m por nível

Punho Cinético: Dano Desarmado

Nível	Dano Desarmado
1º	2d4
2º	2d6
3º	2d8
4º	2d10

Salto Cinético

Duração: Instantâneo

O conjurador impulsiona seu próprio corpo com uma onda de força cinética, permitindo-lhe dar um salto sobre-humano.

Salto: O conjurador pode saltar para qualquer local no alcance, inclusive verticalmente.



Escudo Cinético

Alcance: o conjurador

Duração: 1 rodada por nível

Um escudo de energia cinética gira em torno do corpo do conjurador, desviando ataques contra ele.

Projéteis: O cinetista é imune a pequenos projéteis não mágicos. Nenhuma proteção é concedida, por exemplo, contra pedras arremessadas ou flechas encantadas.

Ataques corpo a corpo: Os oponentes sofrem uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque corpo a corpo contra o cinetista.

Ataques de energia: O cinetista ganha um bônus de +2 nas jogadas de Proteção contra varinhas mágicas, cajados, sopro e ataques de energia.

Concentração: Realizar qualquer outra ação (exceto mover-se) encerra o poder.

Onda Cinética

Alcance: 9 m **Duração:** Instantâneo
Uma onda de força cinética surge da mão do conjurador em um único alvo dentro do alcance.

Empurrar: O alvo deve fazer um teste contra paralisia ou ser arremessado para trás pela força cinética.

Se a jogada falhar: O alvo sofre 1d6 de dano por nível e é arremessado para longe do cinético a uma distância de 3 m por nível do conjurador.

Levitação

Alcance: o conjurador **Requisito:** 2º Nível

Duração: 1 rodada por nível
Permite ao conjurador subir verticalmente a uma taxa de 1 m por segundo ou 30 m por rodada. O peso além do próprio peso do conjurador é limitado pela sua capacidade de carga por nível.

Dominação em Massa

Alcance: 40 m **Requisito:** 2º Nível

Duração: 2 rodadas, variável.
O conjurador consegue dominar até 5 criaturas. Cada alvo deve ser dominado separadamente passando em uma jogada de proteção contra feitiços ou ser dominado. As criaturas dominadas estão sob o controle do manipulador, mas podem fazer outro teste se forem obrigadas a agir contra sua própria natureza. O conjurador pode usar esse

poder novamente para manter a dominação por mais uma rodada.

Barreira Mental

Alcance: o conjurador **Duração:** 3 rodadas p/n

Concede ao personagem psíquico os seguintes benefícios:

- **Resistência Mágica:** bônus de +6 nos testes contra magias de encantamento, confusão, medo, enfraquecimento mental e jarro mágico.
- **Proteção Psíquica:** bônus de +6 nos testes contra ataques mentais.

Elo Mental

Alcance: llim. **Duração:** 1 turno p/n

Esse poder permite ao conjurador conversar com uma criatura inteligente que ele possa ver sem a necessidade de palavras faladas. Só os pensamentos que as partes desejam transmitir uma para a outro serão compreendidos. As duas partes são capazes de se entender independentemente do idioma.



Mente sobre o Corpo

Alcance: Toque **Requisito:** 3º nível

Duração: até 10 dias por nível

Permite que um número de pessoas sobreviva sem comida, água ou sono mediante meditação profunda.

Personagens que sobreviveram dessa maneira experimentam o seguinte no final deste período:

- **Exaustão Completa:** Os personagens devem descansar por um dia para cada dois dias sobrevivendo usando Mente sobre Corpo.
- **Recuperado pela Cura:** Os personagens podem se recuperar completamente dessa exaustão com um dia inteiro de cura.

Agitação Molecular

Alcance: 40 m **Duração:** 1 rod+1 p/n
Este poder aumenta a velocidade das moléculas de um objeto, gerando calor. Seu efeito varia dependendo do tempo que é mantido:

Manipulação Molecular

Alcance: 15 m **Duração:** 1 rodada p/n
O personagem psíquico pode enfraquecer uma substância movendo suas moléculas a uma taxa de 5 cm quadrados por rodada.

Efeito da Agitação Molecular

Rodadas	Efeito
1	Papel e grama
2	Fumaça de madeira, queim. pele (1d4 de dano)
3	Madeira pega fogo, queim graves (1d6 de dano)
4	Aço amolece
5	Fusão de aço

Rearranjo Molecular

Alcance: 2 m **Requisito:** 3º Nível

Duração: 1 hora por nível

Este poder pode mudar o material de um objeto na taxa de uma onça por hora.

Explosão Psíquica

Alcance: 25 m/40 m/55 m **Requisito:** 3º Nível

Duração: N/A

Este poder é um terrível ataque mental. Ele tem o seguinte efeito:

Engano de Saúde: O alvo deve rolar uma jogada de proteção contra morte ou, durante 6 turnos, acreditar que perdeu 80% de seus pontos de vida restantes. Se eles perderem seus pontos de vida percebidos, o alvo desmaiará. Eles não morrerão a menos que seus pontos de vida reais se esgotem. Existem três alcances que afetam o salvamento do alvo:

25 m: sem efeito.

40 m: +2 para a jogada de proteção.

55 m: +5 para a jogada de proteção

Precognição

Alcance: o conjurador **Requisito:** 3º Nível

Duração: N/A

O personagem psiônico consegue olhar para o futuro e ver o resultado mais provável de um plano ou decisão.

- **Conhecimento do jogador:** O mestre deve fazer a previsão enigmática, vaga e/ou redundante para dar margem a possíveis resultados imprevistos das ações do jogador.

Redução

Alcance: o conjurador **Duração:** até 2 rodadas por nível

Permite que o personagem psiônico encolha seu corpo até 1 m ou menos. Abaixo disso, eles podem reduzir seu tamanho atual em 60 cm por nível.

Alteração de Forma

Alcance: o conjurador **Requisito:** 2º nível

Duração: até 1 rodada por nível

O personagem psiônico pode transformar seu corpo em um objeto ou coisa viva, caso tenha massa semelhante.

- **Estatísticas mantidas:** os pontos de saúde do personagem psiônico e THACo permanecem os mesmos.
- **Nova CA e ataques:** O personagem psiônico assume a CA daquilo em que foi transformado, bem como

quaisquer ataques não mágicos que possa ter.

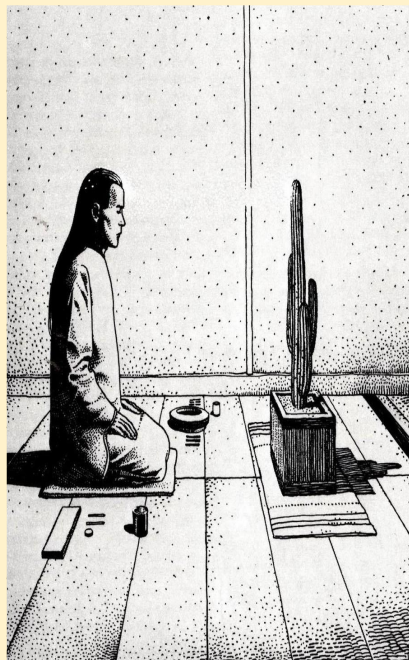
Animação Suspensa

Alcance: Toque

Requisito: 3º nível

Duração: Até 1 semana por nível

Permite que o conjurador diminua seus sinais de vida, ou os sinais de vida de outra criatura voluntária, até o ponto em que pareçam mortos pela maioria das inspeções. A duração da suspensão pode ir até igual à sua classificação. Para acabar com esse sono, eles podem escolher um horário para acordar à vontade. O conjurador pode usar este poder psiônico novamente para manter o alvo em suspensão, desde que a criatura alvo esteja disposta a manter o sono.



Telecinese

Alcance: 30 m

Duração: 1 rodada por nível

Ao se concentrar, o personagem psiônico consegue mover objetos ou criaturas pelo poder do pensamento.

- **Peso:** O peso permitido do alvo é determinado pela graduação do conjurador, conforme indicado na tabela à direita.
- **Movimento:** O alvo pode ser movido até 10 m por rodada, em qualquer direção que o personagem psiônico desejar (incluindo verticalmente).
- **Arma:** O alvo pode ser usado como uma arma usando-o como um ataque à distância. O Dano é determinado pelo peso do Alvo e nível de poder do conjurador, conforme indicado:

Telecinese: Peso & Dano

Peso (Moedas)	Dano	Nível
até to 200	2d4	1
201-400	2d6	1
401-800	3d6	2
801-1,500	4d6	3
1,501+	5d6	4

Projeção Telepática

Alcance: Ilimitado

Duração: Até 2 rodadas por nível

O conjurador consegue projetar emoções contra alvos que eles

podem ver. Isso não pode resultar em mudanças extremas, mas pode apenas influenciar as emoções.

Teleporte

Alcance: Infinito, dependendo do nível

Requisito: 3º Nível

Duração: N/A

O personagem psiônico ou uma criatura escolhida desaparece e reaparece em um local escolhido pelo personagem psiônico.

- **Equipamento:** O alvo é teletransportado com todo o seu equipamento, até sua carga máxima.
- **Teletransportar outro:** O alvo deve estar disposto ou inconsciente. O conjurador deve usar um de seus poderes para qualquer outro parceiro.
- **Destino:** Pode estar a qualquer distância, mas deve ser conhecido pelo personagem psiônico. O destino deve ser um espaço aberto no nível do solo. (Não é possível teletransportar intencionalmente o alvo para o ar ou para matéria sólida.) O conjurador deve rolar em d%, com um resultado menor ou igual à porcentagem listada indicando sucesso, dependendo da distância e/ ou nível do conjurador, conforme indicado na tabela abaixo.

Dificuldade do Teleporte e Nível

Alcance	3º Nível	4º Nível
10 m	55	75
100 m	45	65
1000 m	35	55
15 km	25	40
150 km	20	25
1500 km	10	20
15000 km	05	15
Interplanar	01	10

Escudo de Pensamento

Alcance: 18 m

Duração: Até 2 rodadas por nível

Este poder tem os seguintes efeitos:

- **Recuperação de Charme, Hipnose ou Dominação:** Remove qualquer efeito instantâneo ou permanente no alvo causado por um poder psiônico apenas enquanto o referido poder for lançado em um nível igual ao do conjurador.
- **Escudo Psiônico:** +6 de bônus em jogadas de proteção contra ataques mentais.
- **Concentração:** Realizar qualquer outra ação (exceto mover) faz com que o poder termine.

Fortaleza da Vontade

Alcance: o conjurador

Duração: 1 rodada por nível

Este Poder cria um campo emanado a 3 m do psiônico. Cada criatura dentro desses campos recebe os seguintes benefícios:

- **Ataques Corpo a Corpo:** +2 Bônus de Classe de Armadura por nível contra ataques corpo a corpo.
- **Ataques de Projéteis:** +3 Bônus de Classe de Armadura contra ataques de projéteis





Capítulo 9: Magia

Magia

As fontes de energia mágica em Athas são muito diferentes daquelas em outros mundos de campanha. Por exemplo, Athas é um mundo sem divindades, onde os clérigos adoram os próprios poderes elementais. Sacerdotes recebem sua magia diretamente dos elementais e, portanto, estão intimamente ligados aos planos elementais. Os magos, no entanto, obtêm o poder de lançar seus feitiços da própria terra. Apesar da brutalidade tenaz que parece infundida em seu solo, Athas é um mundo frágil. O uso da magia dos magos pode interromper e destruir a capacidade da terra de sustentar a vida, pois se um mago tirar muita energia da terra, as plantas e o solo morrerão.

Como a Magia Funciona

Magia funciona da mesma forma que em *Old School Essentials Classic ou Advanced Fantasy™*. Alguns feitiços foram alterados, removidos ou modificados para uso athasiano.



Psionismo e Magia

Os psiônicos operam de maneira semelhante, mas não nos mesmos princípios da magia. A magia se baseia em fontes de poder “fora” do conjurador (ou seja, os clérigos recebem energia de suas divindades e os usuários de magia invocam poderes arcanos). Psiônicos, em comparação, é o poder do potencial desbloqueado da mente e sua capacidade de acessar a natureza fundamental do ser e do mundo que se origina dela. Os mestres têm, portanto, duas opções para lidar com esses assuntos, caso desejem incluir psiônicos em seus jogos:

Magia e Psionismo podem afetar

um ao outro: Feitiços que podem afetar outros feitiços (ou seja, Dissipar Magia) também funcionam em poderes psiônicos e vice-versa. A natureza dos psiônicos e da magia pode ser diferente, mas eles operam no mesmo plano do sobrenatural.

Magia e Psionismo não podem

afetar um ao outro: Feitiços que podem afetar outros feitiços (ou seja, Dissipar Magia) não funcionam contra poderes psiônicos e vice-versa. Ambas as forças não operam no mesmo plano, embora se manifestem e manipulem a realidade. Isso, no entanto, ainda permite o uso de feitiços e poderes psiônicos para detectar a presença do outro (ou seja, Detectar Magia e/ou Detectar Psiônicos).

Magia Divina

Os sacerdotes de Dark Sun veneram os seres que habitam os planos elementais: os da terra, do ar, do fogo e da água. Nas campanhas de Dark Sun, as magias dos sacerdotes caem em quatro esferas associadas a esses quatro planos elementais, uma esfera druídica da natureza e uma esfera separada do cosmos. Esta última esfera é de longe a maior, embora as outras cinco possuam feitiços geralmente mais poderosos e especializados.

Magia Clerical

Memorizando Feitiços

Clérigos memorizam feitiços através da canalização de seu elemento patrono. Ao rezar por feitiços, os clérigos podem escolher quaisquer feitiços listados na esfera do cosmos e sua esfera elemental escolhida que sejam de nível alto o suficiente para lançar.

Feitiços de Reversão

Os clérigos podem lançar a versão invertida de um feitiço falando as palavras e realizando os gestos ao contrário quando é lançado.

Pacto Elemental

Todos os clérigos prestam juramento ao seu elemento patrono para promover a presença do seu elemento no mundo. Este pacto exige que os clérigos sigam práticas e códigos de conduta que se alinhem com esse elemento.

Quebrando o Pacto

Clérigos que não agem de acordo com seu pacto podem potencialmente perder sua habilidade de lançar feitiços, entre muitas outras penalidades determinadas pelo Mestre. Os clérigos precisam de dias canalizando esse elemento para recuperar o favor do patrono.

Magia Druidica

Memorizando Feitiços

Os druidas memorizam feitiços com os espíritos da natureza ligados as suas terras protegidas. Ao rezar por feitiços, os druidas podem escolher quaisquer feitiços listados na esfera do cosmos e na esfera da natureza que sejam de nível alto o suficiente para lançar.

Feitiços de Reversão

Os druidas podem lançar a versão invertida de um feitiço falando as palavras e realizando os gestos ao contrário quando é lançado.

Pacto com a Natureza

Os druidas fazem um juramento com os espíritos da natureza que lhes permite obter poderes dos planos elementais. O objetivo desses espíritos é primeiro manter suas terras protegidas seguras e depois devolver a vida ao planeta.

Quebrando o Pacto

Se os druidas permitirem que suas terras sagradas sejam completamente profanadas, eles podem perder seus poderes permanentemente.

Magia Templária

Memorizando Feitiços

Os templários recebem feitiços de sua devoção ao seu rei feiticeiro, canalizando energia dos planos elementais diretamente para eles. Ao orar por feitiços, os templários podem escolher quaisquer feitiços listados apenas na esfera do cosmos que sejam de nível alto o suficiente para lançar.

Feitiços de Reversão

Os templários podem lançar a versão invertida de um feitiço falando as palavras e realizando os gestos ao contrário quando é lançado.

Favor dos Reis

Os templários agem como agentes de seu rei e, portanto, operam como seus executores da lei, sacerdotes e até mesmo burocratas. Por esta razão, eles juram servir ao seu monarca e buscam alcançar seus objetivos a seu favor.

Desfavor dos Reis

Cometer abertamente traição contra seu rei ou falha diante de seus superiores, geralmente faz com que os templários percam seus poderes, seguidos logo depois pela morte ou escravização. Isso garante que os templários sejam implacáveis, eficientes e sempre competindo uns com os outros.

Expulsar Mortos Vivos

Em Athas, todas as regras aplicáveis a Expulsar Mortos Vivos se aplicam

exatamente como listadas no Old School Essentials™.

Expulsar Elemental

Por causa das diferentes fontes de poderes presentes em Athas, no entanto, os clérigos em particular têm a capacidade de aplicar os efeitos de Expulsar mortos-vivos para criaturas elementais de seu elemento patrono. Desde que o referido elemental tenha um número de DV que o clérigo seja capaz de expulsar ou destruir.

Transforme todos os elementais (regras opcionais)

O Mestre pode permitir que os Clérigos expulsem todos os tipos de elementais independentemente do elemento, desde que o referido elemental tenha um número de DV que o Clérigo possa expulsar ou destruir. Esta opção, no entanto, fica a critério do mestre.

Alinhamento do Patrono

Conjuradores divinos podem ser obrigados a continuar agindo de acordo com certo alinhamento para manter o favor de seus patronos.

- **Personagens leais:** Templários e clérigos da Terra tendem a se alinhar com a Lei.
- **Personagens Caóticos:** Os clérigos do Fogo e do Ar tendem a se alinhar com o Caos.
- **Personagens Neutros:** Clérigos da Água e Druidas tendem a se alinhar com a Neutralidade.

Magia Arcana

Os usuários de magia extraem suas energias mágicas dos seres vivos e dos elementos vivificantes ao seu redor. Os preservadores lançam feitiços em harmonia com a natureza, usando sua magia para devolver à terra o que dela tiraram. Os profanadores não se importam com a harmonia e danificam a terra com cada feitiço que lançam.



Magia Preservadora

A magia de preservação, como o próprio nome indica, visa lançar feitiços arcanos enquanto preserva a energia vital das plantas e do solo ao redor do conjurador. Preservar a magia funciona como a magia arcana regular no **Old School Essentials™**.

Magia Profanadora

Os profanadores usam magia sem se preocupar com seu mundo moribundo, pois a cada feitiço que lançam, os profanadores extraem energia mágica

da força vital do mundo e usam para seus próprios fins.

Mácula de impurezas

Todos os usuários de magia têm a habilidade de profanar se quiserem, mas uma vez que o façam, todos os feitiços que lançarem posteriormente contaminarão a terra. A única maneira de lançar magia sem contaminar novamente é passar até seis dias sem usar magia, principalmente se isolando dos outros e praticando meditação pesada. Se um preservador conseguir obter experiência suficiente para subir de nível ao profanar, ele se tornaria permanentemente um profanador.

Efeitos da Profanação

Cada vez que um profanador lança um feitiço, a vegetação na área é consumida à medida que a terra ao seu redor se transforma em cinzas. O raio destruído ao redor do profanador é igual ao nível da magia vezes 10.

Recuperação de Feitiço: Ao profanar, o conjurador deve rolar 2d6:

Tabela de Efeito da Profanação

2d6	Efeito do Feitiço Profanador
1-6	Sem efeito
7-9	Lance normalmente, mas o feitiço é mantido preparado
10-12	Lançado normalmente, o feitiço é mantido preparado +1 feitiço adicional do livro de feitiços preparado

Métodos de Profanação (Regras Opcionais)

O lançamento de feitiços é um processo de três etapas: o desenho de energia, a memorização dos feitiços e o lançamento real. Como há três etapas distintas envolvidas, há alguma margem de manobra em relação à ordem em que os feitiços são memorizados e a energia é extraída. Existem dois métodos de extração de poder e memorização de feitiços disponíveis para os personagens dos jogadores. O Mestre decidirá qual método usar na campanha.

Método Um – Fora do Palco: Nesse método, o mago utiliza uma fonte de energia para poder mágico no momento em que memoriza seus feitiços de maneira ritual, geralmente fora do tempo de jogo. Todos os materiais necessários para lançar o feitiço devem estar presentes no momento em que o conjurador prepara o feitiço e no momento em que o lança em jogo, mas os benefícios da profanação serão rolados apenas no momento do lançamento. Este método beneficia muito os profanadores, pois permite que eles mantenham o segredo de sua fonte de poder.

Método Dois – Em jogo: Este método permite que o conjurador use a profanação durante o jogo, com todos os testes sendo jogados no local. Este é o método padrão de profanação assumido nesta conversão e tornaria os Profanadores fáceis de detectar quando eles conjuram.

Livro de Feitiços

O acesso a livros de feitiços e tomos arcanos antigos no Athas de hoje é severamente limitado. O tempo, a escassez de recursos e as ações de pessoas supersticiosas destruíram a maioria desses

livros. O papel, outrora abundante, tornou-se muito raro

Como os Usuários de Magia fazem seus livros de feitiços

Devido à perseguição constante da maior parte da sociedade athasiana, os usuários de magia precisam se proteger e evitar a detecção para manter seus poderes em segredo. Por causa disso, os livros de feitiços são costurados no manto ou modelados como nós amarrados em um pedaço de barbante. Não importa qual seja a forma, a coleção de feitiços de um mago athasiano é sempre referida como seu “livro de feitiços”.

Adicionando Feitiços

Excluindo pergaminhos e pesquisas, os magos ganham feitiços dependendo de sua prática.

Preservadores: Preservadores ganham novos feitiços de seus mentores. Mais tarde, eles devem solicitar à Aliança Velada os feitiços mais poderosos ou obscuros.

Profanadores: O profanador aprende novos feitiços com um professor, mas, inevitavelmente, um profanador e seu professor seguirão caminhos diferentes.

Pesquisa de Feitiços

Os preços listados em Old School Essentials™ para pesquisa de feitiços devem estar listados em Peças de Cerâmica (PC).



A Aliança Velada

As Alianças Veladas são confederações de Preservadores trabalhando juntos para proteger seus membros de assassinatos e perseguições por reis-feiticeiros e outros vassalos. Os membros trabalham juntos para proteger as identidades uns dos outros das autoridades ou para ajudar aqueles que foram descobertos a escapar da perseguição, e muitas vezes estão envolvidos em conspirações para minar ou mesmo derrubar seus senhores opressores. Embora cada liga tenha o mesmo nome, elas são de fato organizações separadas, com seus próprios objetivos e doutrinas.

Juntando-se à Aliança

Os preservadores geralmente são apresentados à aliança por seus membros. A associação, no entanto, é permanente e, uma vez que um preservador se junta a uma aliança, uma promessa é feita até a morte.

Profanadores e a Aliança

Os profanadores são proibidos na aliança, e qualquer membro que se torne ou seja confirmado como um profanador é expulso e posteriormente procurado para execução.

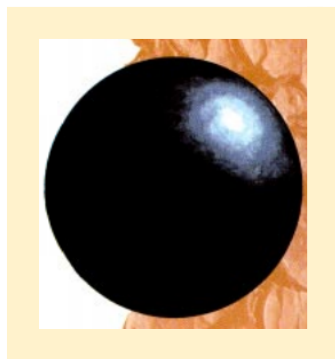
Orbes de Poder

Orbes de Poder são esferas de obsidiana, empregadas principalmente por profanadores, que devem armazenar energia mágica dentro delas, permitindo que qualquer

conjurador lance qualquer feitiço previamente armazenado dentro delas sem gastar magias previamente preparadas de sua lista.

Criando e Orbe

Orbes requerem uma esfera de obsidiana alimentada por magia. Infundir poderes mágicos em um orbe custa 100 PO (ou 1000 PC) por nível de feitiço permitido para ser armazenado no orbe. Somente usuários de magia de níveis 9+ podem criar orbes, limitados pelos níveis de feitiço que podem lançar.



Energia armazenada

Os feitiços da loja podem ser lançados sem a necessidade de gastar feitiços memorizados, mas apenas por usuários de magia e no nível de feitiços que eles podem lançar. Conjuradores de feitiços de alto nível, no entanto, podem até armazenar cópias de sua alma dentro, capazes de comunicar seu próprio conhecimento ao detentor do orbe.

Árvores da Vida

Uma árvore-da-vida é uma árvore poderosa e mágica, encantada por um

poderoso sacerdote ou mago. As forças vitais mágicas das árvores-da-vida as tornam virtualmente eternas.

Poderes especiais

Qualquer clérigo ou druida em contato com uma árvore-da-vida recupera quatro feitiços da árvore, não ultrapassando o limite de quantos feitiços podem ser lançados por dia. Além disso, sua seiva tem propriedades mágicas de cura.

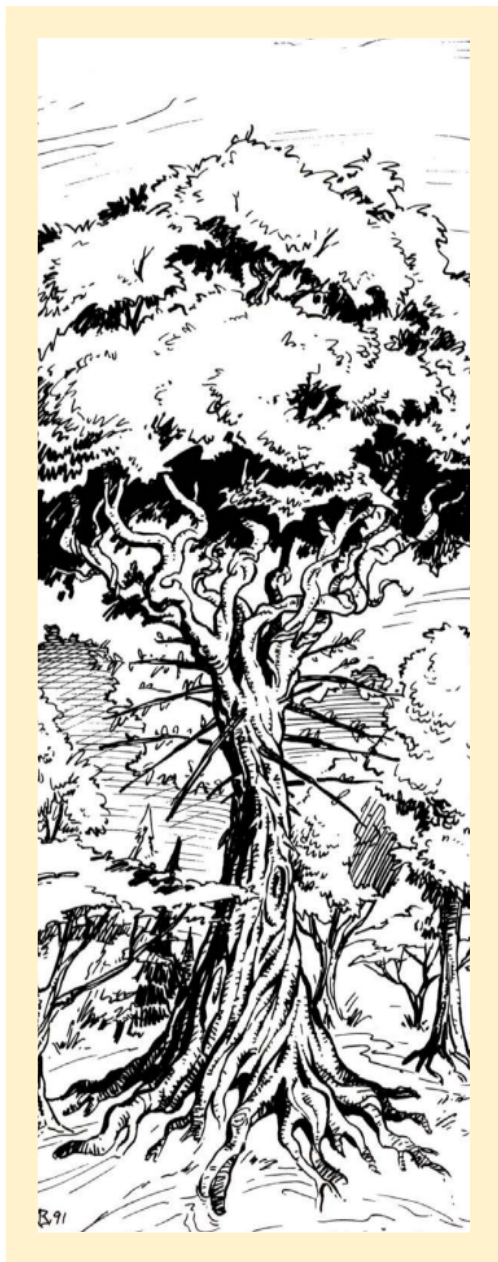
Destruindo uma Árvore da Vida

Uma árvore-da-vida tem duas partes distintas: sua forma física e sua força vital. O toco, galhos, raízes ou folhas de uma árvore-da-vida constituem 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, derrubá-la, queimá-la). A força vital de uma Árvore da Vida tem 10 PV, e a única maneira de esgotá-la é profanando. O Profanador pode extrair a força vital da Árvore em vez de profanar a terra ao seu redor, consumindo um número de PV igual ao nível do feitiço.

Regeneração

Tanto a forma física da árvore-da-vida quanto sua força vital se regeneram. Se a forma física da árvore for danificada ou destruída, ela voltará ao tamanho normal. A árvore crescerá a uma taxa de um quarto do seu tamanho total por semana. A força vital de uma árvore-da-vida regenera um nível (10

pontos de Kit) por hora. Ele se regenera mesmo se a força vital atingir zero pontos, mas não se cair abaixo de zero.



Cosmologia Athasiana

Athas é um mundo onde a viagem planar é muito difícil, ou pelo menos viajar para outros planos conectados com o multiverso mais amplo. Isso não significa que não haja outros planos em Athas, mas significa que eles seriam muito diferentes de outros mundos.

Material

Este é o mundo físico, onde Athas e a maioria dos habitantes vive.

O Cinza

É um plano vasto e inexpressivo que se estende até o infinito. Isso age como uma barreira entre Athas e os Planos Etéreo e Astral. Os magos athasianos teorizam que, enquanto normalmente a alma de um mortal falecido viajaria por um conduto no Plano Externo combinando com seu alinhamento em vida, Athas não tem condutos e as almas aqui ficam presas em um redemoinho, até desaparecerem no nada.

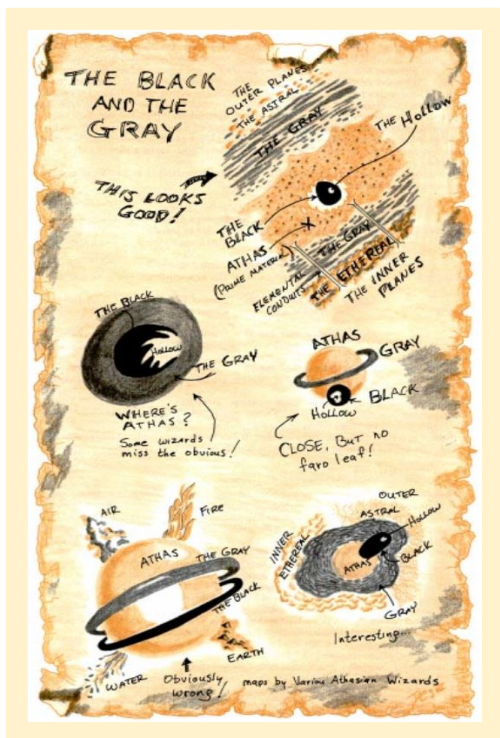
O Breu

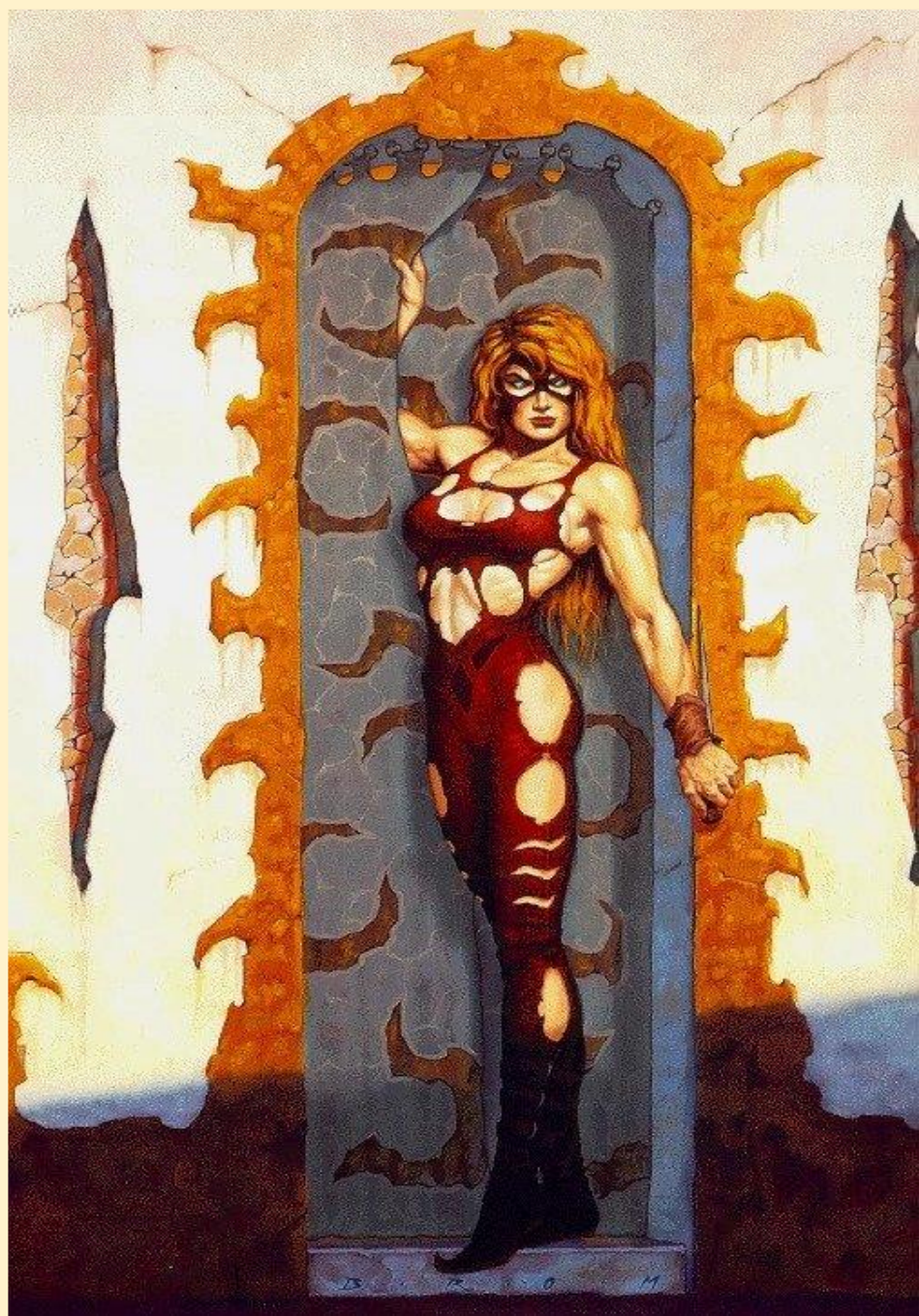
Essa vasta dimensão de escuridão separa tudo o que existe de tudo o que não existe. É uma ausência cheia de frio entorpecente, escuridão sem fim e até seres vivos. O breu espregueia abaixo

da superfície de todas as coisas, como a casca de couro de um grande ovo, enterrado raso e prestes a eclodir.

O Vazio

Nas profundezas da escuridão, dentro da mais profunda de suas conchas, encontra-se o Vazio, um reino de nada absoluto. Muito poucos se aventuraram perto dele, tendo enlouquecido com a viagem, mas antes de enlouquecer, eles descrevem a presença de um ser, ou talvez uma força, um verdadeiro mal e escuridão, à espreita e definhando, como se estivesse preso dentro, provavelmente para o melhor.





Lista de Feitiços de Sacerdote

A lista a seguir são os feitiços disponíveis para os Sacerdotes usarem em Athas. Muitos desses feitiços listados aqui são descritos no *Old School Essentials*™, mas alguns deles tiveram que ser removidos ou alterados para caber no Athas. Qualquer feitiço que não esteja presente nesta lista é considerado removido e qualquer feitiço modificado será marcado com asterisco (*) e será descrito posteriormente neste capítulo.

Esfera do Ar

1º Nível

1. Passolargo*
2. Queda Lenta*
3. Vento protetor*

2º Nível

1. Demônio da Poeira*
2. Mensagem no Vento*
3. Rajada de Vento*

3º Nível

1. Chamar Relâmpago*
2. Voar*

4º Nível

1. Conjurar Elemental Menor*, **
2. Muralha de Vento*

5º Nível

1. Conjurar Elemental*, **
2. Controlar Vento

** : Conjurar Elementais limitados apenas a Elementais do Ar.

Esfera da Terra

1º Nível

1. Moldar Terra*
2. Pedra Mágica*
3. Tremor de terra*

2º Nível

1. Falar com Pedra*
2. Fundir em pedra *
3. Grudar na Terra*

3º Nível

1. Moldar Pedra*
2. Pele de pedra*

4º Nível

1. Conjurar Elemental Menor*, **
2. Muro de Areia*

5º Nível

1. Conjurar Elemental*, **
2. Terremoto*

** : Conjurar Elementais limitados apenas a Elementais da Terra.

Esfera do Fogo

1º Nível

1. Suportar calor/frio*
2. Armadilha de fogo*
3. Produzir Chama*

2º Nível

1. Aquecer Metal*
2. Amplificar Luz*
3. Pirotecnia*

3º Nível

1. Caminhar nas Chamas*
2. Proteção contra raios*

4º Nível

1. Conjuram Elemental Menor*, **
2. Muralha de Fogo*

5º Nível

1. Conjuram Elemental*, **
2. Tempestade de fogo*

** : Conjuram Elementais limitados apenas a Elementais do Fogo.



Esfera de Água

1º Nível

1. Localizar Água*
2. Moldar Água*
3. Ferver Água*

2º Nível

1. Nuvem de Neblina*
2. Miragem*
3. Respirar Água (Respirar Silte)*

3º Nível

1. Criar Água*
2. Caminhar na Água (Caminhar no Silte)*

4º Nível

1. Conjuram Elemental Menor*, **
2. Transmutar Pó em Água (Transmutar Água em Pó)*

5º Nível

1. Conjuram Elemental*, **
2. Redemoinho

** : Conjuram Elementais limitados só a Elementais da Água.

Esfera da Natureza

A critério do Mestre, os jogadores podem usar a lista de feitiços de Druida presente em *Old School Essentials Advanced Fantasy™*, embora a lista de feitiços a seguir possa ser usada alternativamente para uso athasiano.

1º Nível

1. Amizade Animal*
2. Detectar Perigo*
3. Fogo das Fadas*
4. Localizar Planta ou Animal*
5. Previsão do Tempo*
6. Falar com os animais*

2º Nível

1. Bastão Arcano*
2. Comando Animal*
3. Obscurecer*
4. Remover Rastros*
5. Produzir Fogo*
6. Moldar Madeira*

3º Nível

1. Paralisar Animal*
2. Proteção contra veneno*
3. Armadilha*
4. Crescimento de Espinhos*

4º Nível

1. Invocação de Animais*
2. Controle de Plantas*
3. Proteção contra fogo e raios*
4. Falar com as Plantas*

5º Nível

1. Comunhão com a Natureza*
2. Colheita de Amoras*
3. Muralha de Espinhos*
4. Invocação do Clima*



Esfera do Cosmos

A Esfera do Cosmos é praticamente a mesma do *Old School Essentials*™, com alguns feitiços substituídos. O feitiço ainda será listado, mas para os feitiços que ainda estão presentes na lista original, consulte suas descrições em *Old School Essentials*™.

1º Nível

1. Curar Ferimentos Leves (Causar Ferimentos Leves.)
2. Detectar o Mal
3. Detectar Magia (Detectar Psiônicos)*
4. Luz (Escuridão)
5. Proteção contra o Mal
6. Purificar Alimentos e Água
7. Remover medo (Causar Medo)
8. Resistir ao Frio

2º Nível

1. Abençoar (Amaldiçoar)
2. Encontrar armadilhas
3. Reter pessoa
4. Ver o Alinhamento
5. Resistir ao fogo
6. Santuário*
7. Silêncio 5 m Raio
8. Feitiço de Serpente

3º Nível

1. Luz Contínua (Escuridão Contínua)
2. Curar Doenças (Causar Doenças)
3. Crescimento de Animais

4. Localizar objeto
5. Remover Maldição (Maldição)
6. Impressionante

4º Nível

1. Curar Ferimentos Graves (Causar Ferimentos Graves)
2. Neutralizar Veneno
3. Proteção contra o Mal 3 m Raio
4. Falar com os Mortos*
5. Imunidade a Feitiços*
6. Galho em Cobra

5º Nível

1. Comungar
2. Criar comida
3. Dissipar o mal
4. Praga de insetos
5. Missão (Remover Missão)
6. Ressuscitar os Mortos (Toque da Morte)



Lista de Feitiços dos Usuários de Magia

A lista de feitiços dos Usuários de Magia é praticamente a mesma encontrada no **OSE™**, com algumas modificações. Os mestres também podem permitir a lista de feitiços ilusionistas do **OSE™**

1º Nível

1. Mãos Ardentes*
2. Enfeitiçar pessoa
3. Detectar Magia (Detectar Psiônicos)*
4. Encontrar familiar*
5. Disco flutuante
6. Nuvem de neblina*
7. Obstruir Porta
8. Luz (Escuridão)
9. Míssil mágico
10. Proteção contra o mal
11. Ler idiomas
12. Ler Magia
13. Escudo
14. Sono
15. Ventriloquismo

2º Nível

1. Respingo de Ácido*
2. Luz Contínua (Escuridão Contínua)
3. Detectar o mal
4. Detectar invisibilidade
5. Invisibilidade
6. Bater
7. Levitar

8. Localizar objeto
9. Imagem Espelhada
10. Força Fantasmagórica
11. Raio do Enfraquecimento*
12. Truque da corda*
13. Teia
14. Fechadura Arcana

3º Nível

1. Clarividência
2. Dissipar magia
3. Bola fogo
4. Voar
5. Celeridade
6. Imobilizar pessoa
7. Infravisão
8. Invisibilidade 3m Raio
9. Relâmpago
10. Proteção contra o Mal 3m Raio
11. Proteção contra projéteis
12. Toque Vampírico*
13. Respirar Água (Respirar Silte)*

4º Nível

1. Enfeitiçar Monstro
2. Confusão
3. Porta Dimensional
4. Armadilha de Fogo*
5. Terreno Ilusório
6. Metamorfose em massa
7. Crescimento Vegetal (Contaminação Vegetal)*
8. Metamorfosear Outros
9. Metamorfosear
10. Remover Maldição (Maldição)
11. Muralha de Fogo
12. Muralha de Gelo
13. Olho Arcano

5º Nível

1. Animar Mortos
2. Névoa Mortal
3. Conjurar Elemental
4. Contato Extraplanar
5. Enfraquecer Intelecto
6. Imobilizar Monstro
7. Recipiente Arcano
8. Criar Passagem
9. Telecinese
10. Teleporte
11. Transmutar Rocha em Lama
(Lama em Rocha)
12. Muralha de Pedra

6º Nível

1. Concha Anti-Magia
2. Controle do clima
3. Feitiço da Morte
4. Desintegrar
5. Tarefa (Anular Tarefa)
6. Caçador Invisível
7. Reduzir Água (Reduzir Silte)*
8. Mover Terra
9. Dividir Água (Dividir Silte)*
10. Projetar Imagem
11. Reencarnação
12. Pedra em Carne (Carne em Pedra)



Feitiços de Sacerdote

1º nível

Amizade Animal

Duração: 1 Dia

Alcance: 30 m

Este feitiço permite que você convença uma fera de que não quer fazer mal.

- **Enfeitiçar Animal:** O conjurador tem como alvo um animal, que então deve resistir contra o feitiço e ser enfeitiçado em caso de falha.
- **Quebrando o Feitiço:** Se o conjurador ou companheiros presentes ferirem o animal enfeitiçado, o feitiço termina.

Detectar Perigo

Duração: 6 turnos

Alcance: 1,5m por nível do conjurador

Este feitiço revela perigos presentes dentro do alcance.

- **Área:** Um círculo de 18m de raio a partir do alcance
- **Criaturas:** Detectadas 1 rodada após a conjuração.
- **Objetos:** Detectados 2 rodadas após o lançamento.

Após a detectar: O conjurador está ciente de todos os objetos benignos em potencial, perigos imediatos e perigos potenciais.

Detectar Magia (e Psionismo)

O Detectar Magia funciona exatamente como no *Old School Essentials™*.

Variante: Detectar Psiônicos

Este feitiço pode ser usado para detectar o uso de psionismo.

Tremor de Terra

Duração: Instantânea

Alcance: 3 m ao redor do conjurador

Você causa um tremor no solo dentro do alcance.

- **Perda de Equilíbrio:** Cada criatura que não seja você nessa área deve fazer uma jogada de proteção contra Sopro. Em uma falha na jogada de proteção, todas as criaturas afetadas são derrubadas, derrubando quaisquer armas, escudos e/ou itens segurados.

Supportar Calor/Frio

Duração: 9 turnos

Alcance: Toque

Este feitiço protege um alvo dos efeitos do frio e calor extremos.

- **Faixa de temperatura:** -35°C a 55°C.
- **Proteção de temperatura:** Durante o feitiço, os efeitos da temperatura são anulados para o alvo.

Fogo de Fada

Duração: 9 turnos

Alcance: Toque

Cria chamas verdes inofensivas no alvo detectado:

- **Área de Efeito:** Um cubo de dimensões 3m x 3m x 3m.
- **Efeito das Chamas:** Ataques em alvos ganham um bônus de +2 para acertar.
- **Combate a invisibilidade:** O fogo bruxuleante torna os alvos invisíveis visíveis.

Queda Lenta

Duração: 1 Rodada por Nível de Feitiço

Alcance: 6 m

Quando este feitiço é lançado, a(s) criatura(s) ou objeto(s) afetado(s) assume(m) imediatamente a massa de um pedaço de penugem.

- **A taxa de queda:** é instantaneamente alterada para 0,6 m por segundo (36 m por rodada).
- **Mitigação de danos:** nenhum dano é incorrido ao pousar enquanto o feitiço estiver em vigor.

Armadilha de Fogo

Duração: Permanente até disparar

Alcance: Toque

O conjurador monta uma armadilha explosiva em um item.

- **Tamanho da armadilha:** 1,5m x 1,5m de tamanho
- **Detecção/desativação da armadilha:** Pode ser detectada e desativada como qualquer outra armadilha.
- **Ativando a armadilha:** Ao pisar nela, a armadilha explode.
- **Dano da Armadilha:** 1d4+nível do conjurador

Componentes materiais: Uma bolsa de pó de ferro polvilhada sobre o objeto.

Localizar Planta ou Animal

Duração: 6 turnos

Alcance: 16 m

O conjurador pode sentir a direção (mas não a distância) de uma planta ou animal não mágico e não senciente de um tipo escolhido, identificando-os com base na

espécie ou em um indivíduo específico que o conjurador pode visualizar.

Localizar Água

Duração: Instantânea

Alcance: o conjurador

O conjurador detecta a direção de qualquer fonte de água de pelo menos 19 litros, desde que essa fonte de água esteja a até 3 km do conjurador.

Passolargo

Duração: 1 rodada

Alcance: o conjurador

Este feitiço aumenta a taxa de movimento do conjurador vezes 2.

- **Exceções:** Não tem efeito em outros modos de movimento, como escavar, escalar, voar ou nadar.

Componentes materiais: Uma pitada de sujeira.

Pedra Mágica

Duração: 2 rodadas ou até ser lançado

Alcance: Toque

Encante até 3 pedrinhas com energia mágica.

- **Ataque à Distância:** As pedras podem ser lançadas pelo conjurador ou companheiros como um ataque à distância.

- **Dano de Pedra:** Cada pedrinha causa 1d4 de dano em um acerto.

Componentes materiais: Até 3 seixos.

Moldar Terra

Duração: 1 hora por nível do conjurador

Alcance: 9 m

Você escolhe uma porção de terra ou pedra que possa ver dentro do alcance e que caiba em um cubo de 1,5 metro. Você o manipula de uma das seguintes maneiras:

- **Terra Solta:** Se o conjurador atingir uma área de terra solta, o conjurador pode escavá-la instantaneamente, movê-la ao longo do solo e depositá-la a até 1,5 metro de distância. Este movimento não envolve força suficiente para causar dano.
- **Moldagem:** O conjurador faz com que formas, cores ou ambas apareçam na terra ou na pedra, soletrando palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram 1 hora por nível do conjurador.

Previsão do Tempo

Duração: Instantânea

Alcance: o conjurador

O conjurador ganha 100% de conhecimento do clima na área no dia seguinte por nível do conjurador, com até 5 dias de antecedência.

- **Exceção:** Qualquer feitiço ou criatura feita efeito que mude o clima da área pode contradizer a previsão, fazendo com que todos os dias subsequentes previstos sejam potencialmente inválidos.

Componentes materiais: Um ramo de visco.

Produzir Chamas

Duração: Permanente

Alcance: Toque

Uma chama brilhante, igual em brilho a uma tocha, brota da palma do conjurador quando ele lança o feitiço.

- **Toque do conjurador:** A chama não agride o conjurador, mas é quente e provoca a combustão de materiais inflamáveis (papel, tecido, madeira seca, óleo, etc.).

Moldar Água

Duração: 1 hora

Alcance: 9 m

O conjurador escolhe uma área de água que ele pode ver dentro do alcance que caiba em um cubo de 1,5 metro. O conjurador pode manipulá-lo de uma das seguintes maneiras:

- O conjurador se move instantaneamente ou altera o fluxo da água conforme você direciona, até 1,5 metro em qualquer direção. Este movimento não tem força suficiente para causar danos.
- O conjurador faz com que a água tome formas simples e se anime sob sua direção. Esta mudança dura 1 hora.
- O conjurador muda a cor ou a opacidade da água. A água deve ser mudada da mesma forma durante todo o processo. Esta mudança dura 1 hora.
- O conjurador congela a água, desde que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

Falar com Animais

Duração: 1 hora

Alcance: 9 m

Este feitiço capacita o conjurador a compreender e se comunicar com qualquer animal normal ou gigante de sangue quente, ou frio que não seja irracional.

- **Comunicação:** O conjurador é capaz de fazer perguntas e receber respostas da criatura, embora a amizade e a cooperação não sejam garantidas.
- **Tendência Compartilhada:** Se o animal for amigável ou tiver a mesma tendência geral do sacerdote, ele pode fazer algum favor ou serviço para o sacerdote (conforme determinado pelo Mestre).

Vento Protetor

Duração: 1 rodada

Alcance: o conjurador

Um vento forte (32 km/h) sopra ao redor do conjurador em um raio de 3 metros e se move com ele, sempre deixando ele no centro. O vento dura pela duração da magia. O vento tem os seguintes efeitos:

- **Ensurdecedor:** Ensurdece o conjurador e outras criaturas em sua área.
- **Extinção de incêndio:** extingue chamas desprotegidas em sua área que são do tamanho de uma tocha ou menor.
- **Embaçamento:** Protege de vapor, gás e nevoeiro que podem ser dispersos por ventos fortes.

Ferver Água

Duração: 1 turno

Alcance: Toque

O conjurador escolhe um volume de água de até 5 litros e a aquece até o ponto de ebulição.

- **Aquecimento:** A água está quente o suficiente para aquecer e cozinhar outros materiais ao seu redor, como água fervendo em uma panela.
- **Dano:** Se respingar contra outras criaturas, causa 1d4+2 de dano de respingo.



2º nível

Comando Animal

Duração: 1 rodada

Alcance: 18 m

O conjurador fala um comando de uma palavra para um animal não hostil que ele possa ver dentro do alcance. O alvo deve resistir contra o feitiço e seguir o comando em seu próximo turno.

- **Imprecisão:** Se o comando for vago, o Mestre determina como o alvo se comporta. Se o alvo não puder seguir o comando, o feitiço termina.

Demônio da Poeira

Duração: 2 rodadas por nível do conjurador

Alcance: 9 m

Este feitiço permite que o conjurador conjure um elemental de areia fraco, conhecido como demônio da poeira.

Demônio da poeira

CA 4[16], **DV** 1(4 PV), **Atq** 1 x ataques (1d4 por soco), **THACO** 19[+0] **MV** 12 m

- **Servo Leal:** Pela duração do feitiço, o demônio obedecerá aos comandos do conjurador.



Grudar na Terra

Duração: até 2 rodadas

Alcance: 90 m

Este feitiço prende criaturas voadoras ao solo.

- **Escolhendo o Alvo:** O conjurador escolhe se pode ver dentro do alcance. Tiras amarelas de energia mágica giram em torno da criatura.
- **Criatura Vinculante:** O alvo deve resistir contra o feitiço, em uma falha sua velocidade de vôo (se houver) é reduzida para 0 m pela duração do feitiço.
- **Descida:** Uma criatura aérea afetada por este feitiço desce com segurança a 18 m por rodada até atingir o solo ou o feitiço terminar.

Nuvem de Neblina

Duração: 4 Rodadas

Alcance: 9 m

O conjurador cria uma esfera de névoa de 6 metros de raio centrada em um ponto dentro do alcance. A esfera se espalha pelos cantos e sua área é fortemente obscurecida. Dura pela duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior (pelo menos 16 km/h) o disperse.

Rajada de Vento

Duração: 2 Rodadas

Alcance: 18 m

O conjurador cria uma linha de ventos fortes.

- **Área de efeito:** linha de 18 m x 3 m disparada do conjurador em uma direção que ele escolher durante a duração do feitiço.

- **Ser pego na explosão:** Cada criatura que começa a rodada na linha deve resistir contra a respiração ou ser empurrada 4,5 metros na direção seguinte à linha.

Aquecer Metal

Duração: 3 Rodadas

Alcance: 9 m

O conjurador faz um objeto metálico que ele pode ver brilhar em brasa.

- **Dano de Calor:** Qualquer criatura em contato físico com o objeto recebe 1d4 de dano de fogo. Até o feitiço terminar, o dano é aplicado a cada rodada.

Amplificar Luz

Duração: 1 turno

Alcance: 9 m

O conjurador pega uma fonte não mágica de luz e a amplifica.

- **Tochas:** usá-lo em tochas ou lanternas dobrará seu alcance, mas também reduzirá sua duração pela metade.
- **Sol e Luas:** O conjurador também pode amplificar a luz do sol e da lua e moldar o feixe de luz à vontade.

Fundir em Pedra

Duração: 8 horas

Alcance: Toque

O conjurador pisa em um objeto ou superfície de pedra grande o suficiente para conter totalmente seu corpo, fundindo-se e todo o equipamento que ele carrega com a pedra pela duração do feitiço, tornando-o indetectável por meios não mágicos.

- **Enquanto estiver fundido na pedra:** o conjurador pode ouvir o que acontece ao redor da pedra, mas não pode ver.

- **Ser ferido:** Se o objeto fundido com pedra onde o conjurador está danificado (quebrado, partido ao meio, esmagado, etc.), o conjurador recebe 6d6 de dano.
- **Terminando o Feitiço:** O Conjurador pode usar sua taxa de movimento para sair do objeto, usando o feitiço.

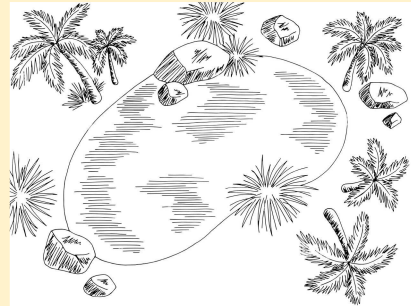
Miragem

Duração: 1 turno

Alcance: 16 m

Você faz com que o terreno em uma área de até 9 m x 9 m quadrado pareça algum outro tipo de terreno.

- **Levantar a ilusão:** meios mágicos de detecção, bem como entrar na área ilusória faz com que o feitiço termine.



Obscurecer

Duração: 4 rodadas

Alcance: o conjurador

Este feitiço permite ao conjurador criar vapores enevoados que obscurecem toda a visão de 6 metros de raio ao seu redor.

- **Efeito de borrar:** Qualquer criatura na área de efeito terá problemas de visão, tendo uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e em todos os testes que possam exigir visão.
- **Correntes de vento:** Qualquer vento forte, incluindo aqueles criados pelo fim de feitiços mágicos, reduz a duração do feitiço pela metade.

Remover Rastros

Duração: 1 turno por nível do conjurador

Alcance: Toque

Este feitiço permite ao conjurador conceder a uma criatura designada pelo toque (ou a si mesmo) a habilidade de se mover normalmente através de qualquer terreno natural (poeira, areia, lama, etc) sem deixar pegadas ou cheiro.

- **Rastreamento:** Embora o rastreamento seja impossível por meios normais, a detecção mágica ainda é capaz de revelar rastros.

Componentes materiais: Um ramo de pinheiro queimado até as cinzas.



Produzir Fogo

Duração: 1 rodada por nível do conjurador

Alcance: Toque

Este feitiço permite ao conjurador produzir uma chama mágica tão brilhante quanto uma tocha na palma de sua mão.

- **Combustão:** A chama não prejudica o conjurador, mas pode lançar chamas em materiais combustíveis (óleo, tecido, madeira seca, etc.).
- **Duração:** Mesmo quando o feitiço terminar, os materiais queimados ainda produzirão fogo não mágico.

Pirotecnia

Duração: Instantânea

Alcance: 16 m

Um feitiço pirotécnico utiliza uma fonte de fogo existente para produzir um de dois efeitos, a critério do conjurador.

- **Fogos de artifício:** Primeiro, ele pode produzir uma explosão de fogos de artifício aéreos brilhantes e coloridos que dura uma rodada.
- **Luzes Ofuscantes:** Este efeito cega temporariamente as criaturas dentro, em um raio de 36 metros da área e que tenham uma linha de visão desobstruída até a explosão. As criaturas que veem isso ficam cegas por 1d2 rodadas, a menos que tenham sucesso na jogada de proteção contra magia.

Componentes materiais: Uma bolsa de fertilizante transformada em cinzas.

Santuário

Duração: 2 rodadas + 1 rodada por nível do conjurador

Alcance: Toque

Este feitiço permite ao conjurador fornecer proteção a um alvo contra ataques.

- **Quando atacado:** Qualquer inimigo que tentar atacar o alvo protegido deve resistir contra a morte e, em caso de falha, o inimigo ignorará o alvo pelo resto do encontro.

- **Dano Mágico:** O feitiço não aplica seu efeito contra dano mágico

Componentes Materiais: Uma moeda de prata e o símbolo sagrado do conjurador.

Bastão Arcano

Duração: 2 rodadas + 1 rodada por nível do conjurador

Alcance: Toque

Este feitiço permite que o conjurador encante um cajado ou bastão de madeira para se tornar temporariamente uma arma mágica.

- **Dano Mágico:** Enquanto o conjurador conseguir empunhar a arma durante a duração do feitiço, a arma causa 2d4 de dano mágico.

Componentes Materiais: Uma folha de trevo e o símbolo sagrado do conjurador.

Falar com Pedra

Duração: 1 turno

Alcance: Toque

O conjurador ganha a habilidade de falar com pedras naturais ou trabalhadas dentro da área efetiva pela duração do feitiço.

- **Descrições:** As pedras podem descrever quem ou o que as tocou, o que elas

guardam dentro ou o que está embaixo delas. As pedras nunca mentem, mas podem não saber tudo, então o Mestre pode determinar detalhes com base nas circunstâncias.

Componentes materiais: Um pouco de argila mole e uma gota de mercúrio.

Moldar Madeira

Duração: Permanente

Alcance: 18 m

Este feitiço deforma, dobra e torce a madeira.

- **Volume:** O volume de cerca de uma prancha de 5 cm x 10 cm x 1,5 m pode ser afetado a cada dois níveis do conjurador - o volume de uma lança ou várias flechas.

- **Objetos maiores:** No entanto, lembre-se de que abrir uma porta ou causar um vazamento nas tábuas de um navio não exige que muito da madeira constituinte seja empenada.

Respirar Água/Silte

Duração: 1 dia

Alcance: 9 m

O alvo pode respirar água/silte livremente por meio deste feitiço.

- **Respirar ar:** O feitiço não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

- **Natação:** Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Invertida: Respiração de Silte

Também pode permitir que a criatura alvo respire sob o Silte e se mova sob ele. O alvo pode começar a se afogar no silte e desaparecer assim que o feitiço terminar.

Mensagem no Vento

Duração: 1 hora por nível do conjurador

Alcance: 1,5 km por nível do conjurador

Este feitiço permite ao conjurador enviar mensagens sussurrantes através das correntes de vento.

- **Localização:** O vento sussurrante viaja para um local específico dentro do alcance que é familiar ao conjurador, desde que ele possa encontrar um caminho para o local.
- **O mensageiro:** Um vento sussurrante é tão suave e despercebido quanto um zéfiro até chegar ao local. Em seguida, ele entrega sua mensagem silenciosa ou outro som.
- **A mensagem:** A mensagem é entregue independentemente de alguém estar presente para ouvi-la. O vento então se dissipa.

3º nível

Chamar Relâmpago

Duração: 1 turno por nível do conjurador

Alcance: 110 m

Este feitiço chama relâmpagos de uma tempestade.

- **Requisito de tempestade:** Este feitiço não pode ser usado a menos que uma tempestade de qualquer tipo esteja ocorrendo.
- **Chamando o raio:** O conjurador pode chamar 1 raio por turno, que desce do céu atingindo uma área de 6 metros de diâmetro.
- **Dano de raio:** Cada vítima na área de efeito sofre 6d6 de dano de raio, mas

pode resistir contra feitiços e receber metade do dano em caso de sucesso.

Criar Água

Duração: Permanente

Alcance: Toque

Este feitiço faz com que uma fonte mágica brote do solo.

- **Volume:** A fonte produz aproximadamente 19 litros de água.
- **Conjuradores de nível superior:** Se o conjurador usar um nível de feitiço superior, o volume de água aumenta em 20 litros por nível de feitiço.

Componentes materiais: Uma gota de água.

Caminhar nas Chamas

Duração: 1 Rodada por nível do conjurador

Alcance: Toque

Este feitiço tem dois usos:

- **Resistência ao fogo:** Por meio deste feitiço, o conjurador capacita uma ou mais criaturas a suportar fogos não mágicos de temperaturas de até 1.000 C. (permitindo que caminhem sobre lava derretida).
- **Resistência à magia de fogo:** Também confere um bônus de +2 para jogadas de proteção contra fogo mágico e reduz o dano de tais incêndios pela metade, mesmo se a jogada de proteção falhar.

Voar

Duração: 1d6 turnos +1 por nível de feitiço

Alcance: Toque

O alvo ganha a habilidade de voar.

- **Taxa de movimento:** Até 110 m (16 m).

- **Movimento livre:** é possível em qualquer direção, incluindo a habilidade de levitar e pairar no ar.



Paralisar Animal

Duração: 1 turno por nível

Alcance: 124 m

Este feitiço paralisa um ou mais animais se eles falharem em uma jogada de proteção contra feitiços.

- **Número de alvos:** Até 1 Dado de Vida de animais por nível do conjurador pode ser alvo.
- **Restrições:** Animais normais ou gigantes podem ser afetados. Criaturas fantásticas, animais inteligentes ou animais magicamente conjurados, controlados ou invocados não podem ser afetados.

Proteção contra raios

Duração: 1 turno por nível

Alcance: Toque

Este feitiço protege o alvo contra ataques de raios:

- **Proteção Contra Raios:** o alvo ganha invulnerabilidade a raios e eletricidade normais, um bônus de +4 para jogada de proteção contra ataques elétricos e reduz

o dano de eletricidade mágica pela metade.

Proteção contra Veneno

Duração: 1 turno por nível

Alcance: Toque

Este feitiço protege o alvo contra invulnerabilidade a venenos e venenos normais, um bônus de +4 para jogada de proteção contra ataques elétricos e reduz o dano de veneno mágico pela metade.

Armadilha

Duração: 8 horas

Alcance: Toque

O conjurador cria uma armadilha mágica com qualquer trepadeira, fio dental ou corda flexível. O cordão se mistura com seu fundo, sendo 90% indetectável, e forma um laço que irá enredar a criatura que pisar dentro dele.

- **Armadilha de árvore:** Se uma árvore flexível estiver próxima, o feitiço a tornará parte da armadilha, fazendo com que ela se dobre e, de repente, se levante quando a armadilha for acionada, causando 1d6 de dano e levantando a criatura do chão (estrangulando-a se a cabeça/pescoço está presa).

Componentes materiais: Visco, pele de cobra e tendão de um animal forte tecido no cordão.

Crescimento de Espinho

Duração: 1 turno

Alcance: 45 m

Este feitiço torce e brota pontas duras e espinhos do chão em um raio de 6 m centrado no alcance.

- **Criaturas capturadas:** quaisquer criaturas dentro ou movendo-se através dessa área recebem 6d4 de dano + 1d4 por nível de feitiço, a menos que tenham sucesso em uma jogada de proteção contra feitiço, o que os torna apenas metade do dano.

Pele de Pedra

Duração: 1 rodada por nível de feitiço

Alcance: toque

Este feitiço concede ao receptor imunidade completa a golpes, cortes e punhaladas. O receptor sofre apenas metade do dano de fogo normal e outros efeitos não mágicos: no entanto, efeitos mágicos causam dano normal.

Componentes materiais: Granito e pó de diamante polvilhado na pele do receptor.

Moldar Pedra

Duração: Permanente

Alcance: Toque

Esta magia permite ao conjurador moldar um pedaço de pedra existente de não mais que 4 m cúbicos em qualquer forma do mesmo volume que se adapte ao seu propósito.

- **Moldar Armas:** Embora seja possível usar este feitiço para fazer cofres de pedra bruta, armas, itens, etc; detalhes finos não são possíveis.

Componentes materiais: Argila macia e o símbolo sagrado dos rodízios.

Caminhar na Água/Silte

Este feitiço funciona exatamente como descrito no Old School Essentials™, com o efeito adicional de funcionar para caminhar sobre o silte como um feitiço invertido.



4º nível

Invocação de Animais

Duração: 3 turnos

Alcance: 318 m

Animais normais dentro do alcance são convocados para auxiliar o conjurador. As criaturas que respondem à convocação são determinadas da seguinte forma:

- **Restrições:** Insetos, aracnídeos e outros “insetos” não são invocados. Criaturas mágicas e aquelas com inteligência maior que animal não são invocadas.
- **Número de animais:** Um número total de animais de Dados de Vida igual ao nível do conjurador responderá à convocação.
- **Pequenos animais:** Pequenos animais normais (por exemplo, ratos, pardais, esquilos, etc.) são tratados como um décimo de um DV, para esta finalidade. Criaturas convocadas: Comporte-se da seguinte forma:
- **Chegada:** Eles chegarão ao local do conjurador o mais rápido possível.
- **Compreensão:** Eles entendem as palavras do conjurador enquanto o feitiço durar. Ajuda: Eles ajudarão o conjurador da maneira que puderem.
- **Se o conjurador estiver sendo atacado:** Os animais convocados atacam o inimigo, fugindo apenas se falharem em um teste de moral.
- **Uma vez que um animal foge:** O feitiço é quebrado para aquele animal.

Conjurar Elemental Menor

Duração: 6 turnos

Alcance: 27 m

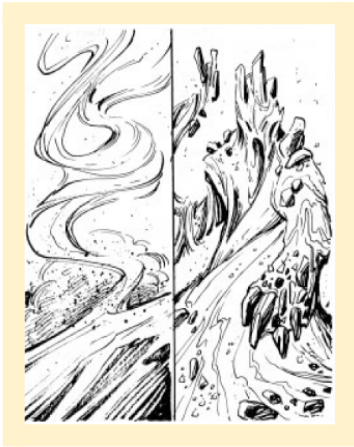
O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver dentro do alcance.

- **Materiais:** A convocação requer um grande volume do elemento apropriado.
- **Concentração:** É necessária para comandar um elemental.
- **Dispensar:** Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.
- **Interrupção:** Se o conjurador se mover em mais da metade da velocidade ou sua concentração for perturbada, o comando sobre o elemental termina. É, doravante, uma entidade de livre arbítrio e imediatamente tentará matar o conjurador e qualquer um que estiver em seu caminho.
- **Dissipar:** Um elemental conjurado pode ser dissipado por dissipar magia ou dissipar o mal.
- **Restrições:** O conjurador pode convocar no máximo um elemental de cada plano em um único dia.
- **Especialização Elemental:** Clérigos Elementais têm a restrição de apenas invocar elementais pertencentes à sua esfera elemental. Ex.: Um Clérigo do Fogo só pode invocar um Elemental do Fogo.

Elemental Menor do Ar

CA 4[16], **DV** 4(18 PV), **Atq** 2 x ataques (1d6 por Golpe de Ar), **THACO** 17[+2]
MV 9 m(12 m) voando **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (4) **XP** 200 **TT** Nenhum

- **Vórtex de Vento:** dobra a quantidade de dano que o elemental do ar menor pode causar por rodada, mas reduz pela metade o número de rodadas que permanece conjurado ou convocado, começando na rodada em que é criado.



Elemental Menor da Terra

CA 4[16], **DV** 6(27 PV), **Atq** 1 x ataques (1d12 por Soco de Pedra), **THACO** 15[+4]
MV 9 m **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (6) **XP** 200 **TT** Nenhum

- **Bloqueado por água:** Não pode atravessar um canal mais largo que sua própria altura.
- **Resistência a Danos:** Todo dano recebido por ataques físicos, fogo e ar é reduzido pela metade.

Elemental Menor do Fogo

CA 4[16], **DV** 5(22 PV), **Atq** 1 x ataques (1d8 por Soco de Fogo), **THACO** 15[+4]
MV 12 m **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (5) **XP** 200 **TT** Nenhum

- **Língua Flamejante:** Qualquer objeto inflamável atingido pelo elemental menor do fogo deve resistir contra fogo mágico com uma penalidade de -1 ou imediatamente começa a queimar.



Elemental Menor da Água

CA 4[16], **DV** 5(22 PV), **Atq** 1 x ataques (1d8 por Chicote de Água), **THACO** 15[+4]
MV 12 m(18 m) natação **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (5) **XP** 200 **TT** Nenhum

- **Aríete:** Uma vez por dia, ganhando velocidade à medida que avança, ele usa todo o seu corpo para abalroar, causando 3d6 pontos de dano.

Controle de Plantas

Duração: 6 turnos

Alcance: 12 m

Este feitiço permite ao conjurador controlar as ações de uma ou mais criaturas vegetais por um curto período de tempo.

- **Alvos:** Até 5 DV/nível de criaturas vegetais.
- **Idioma:** O conjurador comanda as criaturas por voz e elas o entendem, não importa o idioma que fale.
- **Comunicação Limitada:** Mesmo que a comunicação vocal seja impossível, as plantas controladas não atacam o conjurador.

Proteção de Fogo e Raio

Duração: 1 turno por nível

Alcance: O conjurador ou uma criatura tocada

O sujeito recebe imunidade a uma certa quantidade de dano elétrico ou de fogo.

- **Fogo ou raio:** Ao lançar o feitiço, o conjurador deve escolher o tipo de energia contra a qual o alvo está protegido.
- **Proteção de dano:** O alvo ganha proteção contra 6 pontos de vida de dano do tipo escolhido por nível.
- **Fim:** Quando todos os pontos de vida de proteção forem usados, o feitiço termina.

Falar com os Mortos

Duração: 1 turno

Alcance: 9 m

Este feitiço permite ao conjurador fazer perguntas a criaturas mortas.

- **Idioma:** O conjurador deve falar pelo menos o mesmo idioma da criatura morta.
- **Fala dos Mortos:** Mesmo se o lançamento for bem-sucedido, tais criaturas são tão evasivas quanto possível quando questionadas. Os mortos tendem a dar respostas extremamente breves e limitadas, muitas vezes enigmáticas, e a aceitar as perguntas literalmente, a critério do Mestre para lidar com elas.

Componentes materiais: símbolo sagrado do conjurador e incenso.

Falar com Plantas

Duração: 3 turnos

Alcance: 9 m

Este feitiço tem dois usos:

1. **Plantas normais:** Comunicação com plantas normais. O conjurador consegue fazer perguntas e receber respostas e pode pedir favores simples. As plantas podem atender se a solicitação estiver dentro de sua capacidade de entender e executar.
2. **Plantas monstruosas:** comunicação com monstros semelhantes a plantas ou à base de plantas.

Imunidade a Feitiços

Duração: 1 turno por nível

Alcance: toque

Por meio desta magia, o sacerdote torna uma criatura tocada imune aos efeitos de uma magia específica de 4º nível ou inferior.

- **Experiência Anterior:** O conjurador deve ter experimentado diretamente o efeito do feitiço especificado.
- **Exceções:** O feitiço não pode afetar uma criatura já protegida magicamente por uma poção, feitiço de proteção, anel ou outro dispositivo.
- **Apenas Feitiços Específicos:** Apenas um feitiço em particular pode ser protegido contra, não uma certa esfera de feitiços ou um grupo de feitiços que são similares em efeito; assim, uma criatura que recebe imunidade à magia raio ainda é vulnerável a uma magia de agarrar chocante.

Componentes materiais: os mesmos do feitiço a ser protegido.

Muralha de Fogo

Duração: 2 rodadas +1 rodadas por nível

Alcance: 18 m

O feitiço parede de fogo produz uma cortina imóvel e ardente de fogo mágico de cor cintilante verde-amarelo ou âmbar. A magia cria uma lâmina opaca de chamas de até 6 metros quadrados por nível do conjurador, ou um anel com um raio de até 3 metros + 5 por nível da magia. A parede causa 4d4 de dano de Fogo.

Muralha de Areia

Duração: 2 + 1 rodadas por nível

Alcance: 18 m

Você cria uma parede de areia rodopiante no chão em um ponto que você pode ver dentro do alcance. Você pode fazer a parede de até 9 metros de comprimento, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ele bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da parede e deve gastar 1 m de movimento para cada 0,3 m que se move lá.



Muralha de Vento

Duração: 2 + 1 rodadas por nível

Alcance: 18 m

Uma parede de vento forte ergue-se do solo em um ponto à sua escolha dentro do alcance. Você pode fazer uma parede de até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a parede da maneira que quiser, desde que ela faça um caminho contínuo ao longo do solo. A parede dura pela duração. A parede causa 3d8 de dano de Vento.

Transmutar Pó em Água

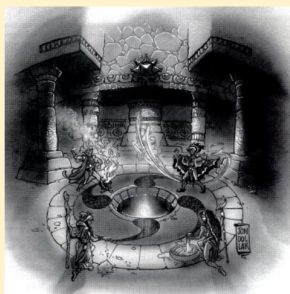
Duração: 2d6 dias / Permanente
(transmutar Água em Pó)

Alcance: 16 m

Este feitiço transforma até 90 m quadrados de silte com 3 m de profundidade.

- **Consumo:** Esta água é salgada, ou seja, não pode ser consumida de imediato, mas pode ser purificada. No entanto, uma vez que a duração do feitiço termina, a água se transforma em pó.

Invertida: Transmutar Água em Pó
Transforma uma área de água - até 90 m quadrados e até 3 m de profundidade - em silte. Esta alteração é permanente.



5º nível

Comunhão com a Natureza

Duração: 1 turno

Alcance: 1 km por nível

O conjurador entra em transe de comunhão com o mundo natural.

- **Durante o transe:** Ao longo de 1 turno, um fato sobre a terra ao redor é revelado ao conjurador por nível de experiência.
- **Fatos:** Conhecimento de um dos seguintes, em uma determinada direção: o terreno, corpos de água, plantas, animais, minerais ou criaturas inteligentes residentes.
- **Restrições:** O feitiço não tem efeito se lançado no subsolo ou em um ambiente não natural.



Conjurar Elemental

Duração: Permanente (até ser dispensado ou morto)

Alcance: 212 m

Um elemental de 16 Dados de Vida - um ser formado de pura matéria elemental - é convocado de um plano elemental à escolha do conjurador (ar, terra, fogo, água) para cumprir as ordens do conjurador.

- **Materiais:** A convocação requer um grande volume do elemento apropriado.
- **Concentração:** É necessária para comandar um elemental.
- **Dispensar:** Enquanto o controle sobre o elemental for mantido, o conjurador pode dispensá-lo a qualquer momento, enviando-o de volta ao seu plano de origem.
- **Interrupção:** Se o conjurador se mover em mais da metade da velocidade ou sua concentração for perturbada, o comando sobre o elemental termina. É, doravante, uma entidade de livre arbítrio e imediatamente tentará matar o conjurador e qualquer um que estiver em seu caminho.
- **Dissipar:** Um elemental conjurado pode ser dissipado por dissipar magia ou dissipar o mal.
- **Restrições:** O conjurador pode convocar no máximo um elemental de cada plano em um único dia.
- **Especialização Elemental:** Clérigos Elementais têm a restrição de apenas invocar elementais pertencentes à sua esfera elemental.

Elemental do ar

Enormes vórtices de ar rodopiante

CA -2[21], **DV** 16* (72 PV), **Atq** 1× Golpe (3d8), **THAC0** 8[+11], **MV** 318 m (16 m) voando, **JP** M2 V3 P4 S3 F6(16), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 2.300, **NA** 1(1), **TT** Nenhum

- **Tamanho:** 10 m de altura, 2,4 m de largura.
- **Redemoinho:** Criaturas com menos de 2 DV varridas para o lado (jogada de proteção contra morte).
- **Imunidade a dano mundano:** Só pode ser prejudicado por ataques mágicos.
- **Ferir criaturas voadoras:** inflija 1d8 de dano extra.

Elemental da Terra

Enormes figuras humanoides de terra ou pedra.

CA -2 [21], **DV** 16* (72 PV), **Atq** 1× Golpe (3d8), **THAC0** 8 [+11], **MV** 18 m (6 m) toca, **JP** M2 V3 P4 S3 F6 (16), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 2.300, **NA** 1(1), **TT** Nenhum

- **Tamanho:** 5 m de altura.
- **Bloqueado por água:** Não pode atravessar um canal mais largo que sua própria altura.
- **Imunidade a dano mundano:** Só pode ser prejudicado por ataques mágicos.
- **Ferir criaturas no chão:** inflija 1d8 de dano extra.

Elemental do Fogo

Colunas de fogo rodopiantes

CA -2 [21], **DV** 16* (72 PV), **Atq** 1×
Golpe (3d8), **THAC0** 8 [+11], **MV** 16 m
(12 m), **JP** M2 V3 P4 S3 F6 (16), **ML** 10
AL Neutro, **XP** 2.300, **NA** 1(1), **TT**
Nenhum

- **Tamanho:** 5 m de altura, 5 m de largura.
- **Bloqueado por água:** Não pode atravessar um canal mais largo que seu próprio diâmetro.
- **Imunidade a dano mundano:** Só pode ser prejudicado por ataques mágicos.
- **Ferir criaturas baseadas em frio:** inflija 1d8 de dano extra.

Elemental da Água

Enormes ondas de água.

CA -2[21], **DV** 16* (72 PV), **Atq** 1× Golpe
(3d8), **THAC0** 8[+11], **MV** 18 m (6 m) /
124 m (18 m) natação, **JP** M2 V3 P4 S3
F6(16), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 2.300, **NA**
1(1), **TT** Nenhum

- **Tamanho:** 2,4 m de altura, 10 m de largura.
- **Ligado à água:** deve permanecer dentro de 36 m da água.
- **Imunidade a dano mundano:** Só pode ser prejudicado por ataques mágicos.
- **Ferir criaturas na água:** inflija 1d8 de dano extra.

Controlar Ventos

Duração: Até 1 hora.

Alcance: 90 m

Você assume o controle do ar em um cubo de 30 metros que você pode ver no alcance. Escolha um dos seguintes efeitos:

- **Rajadas:** Um vento sopra dentro do cubo, soprando continuamente na direção horizontal que você designar. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com armas que passem por ele ou que sejam feitos contra alvos dentro do cubo têm -2 em suas jogadas de ataque. Se o vento estiver forte, qualquer criatura que se mova contra o vento deve gastar 1 metro extra de movimento para cada pé movido.
- **Corrente descendente:** Você faz com que uma rajada contínua de vento forte sopre para baixo do topo do cubo. Ataques à distância com armas que passam pelo cubo ou que são feitos contra alvos dentro dele recebem -2 em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve fazer uma jogada de proteção contra paralisia para voar para dentro do cubo pela primeira vez em um turno ou começar seu turno voando lá. Em uma falha no salvamento, ele é derrubado.
- **Corrente Ascendente:** Você causa uma corrente ascendente sustentada dentro do cubo, subindo a partir do lado inferior do cubo. As criaturas que terminam uma queda dentro do cubo recebem apenas metade do dano da queda. Quando uma criatura no cubo faz um salto vertical, a criatura pode pular até 3 metros acima do normal.

Terremoto

Duração: 1 rodada

Alcance: 16 m

Quando este feitiço é lançado por um sacerdote, um tremor local de grande força rasga o solo.

- **Duração do terremoto:** O choque termina em uma rodada.
- **Efeitos:** O terremoto afeta todo o terreno, vegetação, estruturas e criaturas em sua área de efeito.
- **Área:** A área de efeito do feitiço terremoto é circular, com um diâmetro de 15 m

Tempestade de Fogo

Duração: 1 rodada

Alcance: 16 m

Quando um feitiço de tempestade de fogo é lançado, toda a área é atingida por camadas de chamas rugindo que se igualam a um feitiço de parede de fogo em vigor.

- **Dano:** Criaturas dentro da área de fogo e 3 metros ou menos da borda da área afetada recebem 2d8 pontos de dano mais dano adicional igual ao nível do conjurador (2d8 +1/nível).
- **Jogadas de Proteção:** Criaturas que rolam jogadas de proteção bem-sucedidos contra feitiços sofrem apenas metade do dano.

Colheita de Amoras

Duração: 1 rodada

Alcance: 16 m

Lançar um feitiço colheita de Amoras sobre um punhado de frutas frescas colhidas torna 2d4 delas mágicas. Estas bagas têm dois efeitos:

- **Nutrição:** Bagas com a magia permitem que uma criatura faminta com aproximadamente o tamanho de um homem coma uma e seja tão bem nutrida como se uma refeição normal completa fosse ingerida,
- **Recuperação de Pontos de Vida:** Cada baga cura 1 ponto de dano físico de feridas ou outras causas semelhantes, sujeito a um máximo de 8 pontos de tal cura em qualquer período de 24 horas.

Redemoinho

Duração: 1 rodada

Alcance: 16 m

Uma massa rodopiante de água com 1,5 metro de profundidade aparece em um raio de 9 metros centrada em um ponto que você pode ver dentro do alcance.

- **Condição de Lançamento:** O ponto deve estar no chão ou em um corpo de água.
- **Efeito:** Até o feitiço terminar, qualquer criatura que começar seu turno lá deve ter sucesso em uma jogada de proteção de paralisia ou sofrerá 6d6 de dano de água e será puxada 3 metros em direção ao centro.

Muralhas de Espinhos

Duração: 1 turno por nível

Alcance: 24 m

Uma barreira de plantas duras e espinhosas é conjurada no ponto escolhido pelo conjurador.

- **Tamanho:** A parede pode ter qualquer tamanho até 360 m quadrados e pode ser moldada de qualquer maneira e em qualquer dimensão que o conjurador desejar. Por exemplo, pode ser uma parede reta ou curvada em um círculo protetor.
- **Criaturas envolventes:** Quaisquer criaturas que estejam em um local onde a parede é conjurada sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA.
- **Atravessando:** Criaturas podem empurrar a parede, mas sofrem dano igual a 1d8 mais seu valor de CA a cada 3 m.
- **CA Ascendente:** Se estiver usando a regra opcional para Classe de Armadura Ascendente (consulte CA Ascendente, pág. 13), o dano infligido pelos espinhos é 1d8 + (19 – pontuação AAC).
- **Atravessando a parede:** É possível e não inflige danos a quem a atravessa. Leva 4 turnos para cortar uma seção de 3 m.
- **Fogo:** A parede não é danificada pelo fogo normal, mas o fogo mágico irá queimá-la completamente em 2 turnos.

Invocação do Clima

Duração: Especial

Alcance: 220 metros ao redor do conjurador

Com este feitiço, o conjurador evoca o clima adequado ao clima e à estação da área em que se encontra.

- **Clima Convocado:** O clima convocado não está sob o controle do conjurador. Pode durar apenas um turno, no caso de um tornado, horas ou até dias em outros casos.
- **Área de Efeito:** A área de efeito também varia de cerca de 1,5 km quadrado. Vários conjuradores podem agir em conjunto para afetar bastante o clima, controlando os ventos e trabalhando em conjunto para invocar condições climáticas muito extremas.
- **Tempo de Invocação:** Dentro de quatro turnos após o feitiço ser lançado, a tendência do tempo por vir é aparente - por exemplo, céu limpo, rajadas de ar quente ou quente, uma brisa fria, céu nublado, etc.
- **Chegada do Clima:** O clima invocado chega 1d12+5 turnos após o feitiço ser lançado. Observe que a nova condição climática não pode ser alterada pelo conjurador depois que for convocada.
- **Dissipar:** Uma vez que o clima é totalmente convocado, ele não pode ser dissipado. Se a convocação for dissipada com sucesso antes de ser concluída, o clima retornará lentamente à sua condição original.

Feitiços de Usuários de Magia 1º nível

Mãos Ardentes

Duração: Especial

Alcance: 220 metros ao redor do conjurador

Com este feitiço, jatos de chamas abrasadoras são disparados das pontas dos dedos. As mãos ardentes enviam jatos de chamas de 1,5 metro de comprimento em um arco horizontal de cerca de 120 graus à frente do conjurador.

Dano: Qualquer criatura na área das chamas sofre 1d3+ pontos de nível do conjurador de dano. Aqueles com sucesso na jogada de proteção contra o feitiço recebem metade do dano.

Detectar Magia (Psionismo)

O Detectar Magia funciona exatamente como no *Old School Essentials*™.

Variante: Detectar Psiônicos

Este feitiço pode ser usado para detectar o uso de psionismo.

Encontrar Familiar

Duração: 1 turno por nível

Alcance: 1,5 km por nível

Este feitiço permite que o conjurador tente convocar um familiar para atuar como seu ajudante e companheiro.

- **Utilidade de um familiar:** Uma criatura agindo como um familiar pode beneficiar um mago, transmitindo seus poderes sensoriais ao seu mestre, conversando

com ele e servindo como guarda/batedor/espião também.

- **Familiar Atribuído:** Um mago pode ter apenas um familiar por vez, no entanto, ele não tem controle sobre que tipo de criatura responde à convocação, se alguma vier.
- **Vínculo Empático:** O mago tem um vínculo empático com o familiar e pode emitir comandos mentais a uma distância de até um quilômetro. Observe que as respostas empáticas do familiar geralmente são bastante básicas, embora consigam comunicar pensamentos simples, muitas vezes são sobrecarregadas por respostas instintivas.
- **Morte de um Familiar:** Se separado do conjurador, o familiar perde 1 ponto de vida por dia e morre se for reduzido a 0 pontos de vida.
- **Gerando Familiar:** O Animal (Alguns descritos no Manual de Monstros OSE Dark Sun) que pode se tornar o familiar do conjurador pode ser decidido pelo mestre ou gerado usando a tabela abaixo:

Tabela de Encontro de Familiar

1d20	Animal
1-5	Gato
6-7	Corvo
8-9	Hurum
10-11	Lagarto Critic
12-13	Kes'trekel
14-15	Flutuador
16-20	Furão

Nuvem de Neblina

Duração: 6 turnos

Alcance: 18 m

O conjurador cria uma esfera de névoa centrada em um ponto dentro do alcance.

- **Tamanho:** 6 m de raio.
- **Após criada:** a esfera se espalha pelos cantos e sua área fica fortemente obscurecida.
- **Duração:** Dura pela duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior (pelo menos 16 km/h) o disperse.

2º nível

Respingo Ácido

Duração: Instantânea

Alcance: 18 m

O conjurador arremessa uma bolha de ácido.

- **Alvo:** O conjurador escolhe uma ou duas criaturas que possa ver dentro do alcance. Se ele escolher dois, eles devem estar a 1,5 metro um do outro.
- **Dano:** O alvo sofre 1d6 + dano de ácido no nível do conjurador ou metade após uma jogada de proteção contra feitiço bem-sucedido.

Raio de Enfraquecimento

Duração: 1 rodada por nível

Alcance: 9 m

Por meio de um raio de enfraquecimento, o conjurador enfraquece um oponente.

Enfraquecendo Criatura: Em uma falha no teste contra feitiços, uma criatura alvo sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e -1 de dano por dado lançado.

Truque da Corda

Duração: 1 turno por nível

Alcance: toque

O conjurador toca um pedaço de corda de até 18 metros de comprimento. Uma ponta da corda então se eleva no ar até que toda a corda fique perpendicular ao chão.

- **Espaço extradimensional:** Na extremidade superior da corda, uma entrada invisível se abre para um espaço extradimensional que dura até o fim da magia.
- **Entrando no espaço:** O espaço extradimensional pode ser alcançado subindo até o topo da corda.
- **Número de criaturas permitidas:** O espaço pode conter até oito criaturas.
- **Escondendo a corda:** A corda pode ser puxada para dentro do espaço, fazendo com que ela desapareça de vista fora do espaço.
- **Dentro da corda:** Ataques e feitiços não podem atravessar a entrada para dentro ou fora do espaço extradimensional, mas aqueles que estão dentro podem ver como se fosse através de uma janela de 1 m por 1,5 m centrada na corda.
- **Itens deixados dentro:** Qualquer coisa dentro do espaço extradimensional sai quando o feitiço termina.

Componentes materiais: extrato de milho em pó e um pedaço de pergaminho torcido.

3º nível

Toque Vampírico

Duração: Instantânea

Alcance: toque

O conjurador suga a vida de uma criatura e a cura.

- **Sugando Vida:** Quando o conjurador toca um oponente em corpo a corpo com uma jogada de ataque bem-sucedida, o oponente perde 1d6 pontos de vida para cada dois níveis do conjurador, até um dreno máximo de 6d6 pontos.
- **Cura:** Os pontos de vida são adicionados ao total do conjurador.
- **Mortos-vivos:** Este feitiço é ineficaz contra criaturas mortas-vivas.

Respirar Água(Silte)

Duração: 1 dia

Alcance: 9 m

O alvo pode respirar água livremente por meio deste feitiço.

- **Respirar ar:** O feitiço não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.
- **Natação:** Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Invertida: Respirar Silte

Também pode permitir que a criatura alvo respire sob o Silte e se mova sob ele.

Qualquer Silte que entre no sistema respiratório do alvo desaparece assim que o feitiço terminar.



4º nível

Armadilha de Fogo

Duração: Instantânea

Alcance: toque

O conjurador prepara uma armadilha explosiva.

- **Colocação:** Qualquer item que pode ser fechado (livro, caixa, garrafa, baú e assim por diante) pode ser protegido por um feitiço armadilha de fogo.
- **Ativando a Armadilha:** assim que o ofensor entra ou toca no item, a armadilha é ativada.
- **Dano:** Quando a armadilha é descarregada, ocorre uma explosão de 1,5 metro de raio a partir do centro do feitiço; todas as criaturas dentro desta área devem fazer jogadas de Proteção contra magia. O dano é de 1d4 pontos mais 1 ponto por nível do conjurador, ou metade disso (arredondado para cima) para criaturas salvas com sucesso.
- **Desabilitando:** Dissipar Magia ou uma habilidade ladina Desarmar Armadilhas funciona para desabilitar a armadilha.

Crescimento Vegetal(Contaminação)

Duração: Permanente

Alcance: Especial

Este Feitiço tem dois usos:

- **Crescimento Súbito:** Faz com que a vegetação normal a um alcance de 3 metros cresça, se enrole e emaranhe para formar um matagal ou selva que as criaturas devem cortar ou abrir caminho a uma taxa de movimento de 3 metros por rodada. A área de efeito é um quadrado de 3 m de lado por nível de experiência do conjurador, em qualquer formato quadrado ou retangular que o conjurador decidir no momento da conjuração.
- **Benção da Planta:** Este efeito ocorre em uma área de 1,6 km quadrado. O conjurador sacrifica todo o seu poder mágico e abençoa a terra ao seu redor, perdendo todos os níveis no processo e abandonando o caminho da magia para sempre. Em consequência, a terra ao redor do conjurador recebe de volta toda a energia que ele retirou dela e todas as plantas ficam enriquecidas por 1 ano. As plantas produzem o dobro da quantidade normal de alimento quando colhidas.

Invertida: Contaminação Vegetal

Quando este feitiço é lançado, o conjurador contamina a terra e todas as plantas em um raio de 12 m morrem e se transformam em cinzas. O conjurador pode rolar para o teste de efeito de profanação com um bônus de +2.

6º nível

Reduzir Água(Reduzir Silte)

Duração: 10 turnos

Alcance: 212 m

Este feitiço reduz a profundidade de um corpo de água pela metade durante a duração. Uma área de até 3 km quadrados pode ser afetada.

Invertida: Reduzir Silte

Este Feitiço tem o mesmo efeito que Reduzir Água, mas aplicado ao Silte.

Dividir Água (Dividir Silte)

Duração: 6 turnos

Alcance: 16 m

O conjurador cria um caminho de 3 m de largura e no máximo 36 m de comprimento através da água, como uma lagoa, lago ou outro corpo. O conjurador pode descartar o efeito do feitiço antes que a duração termine.

Invertida: Dividir Silte

Este Feitiço tem o mesmo efeito que Dividir Água, mas aplicado ao Silte.

Notas:

