

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

DARK·SUN

W O R L D

Um guia para
as campanhas
ambientadas
sob o Sol
Negro



Guia de Sobrevivência



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA PARA Old Dragon

ESCRITO POR: Rangel Perez Sardinha

COLABORAÇÃO E REVISÃO: Lucas Augusto Gonçalves Ferreira

VERSÃO: 1.0.2 (10/01/2024)

DIAGRAMAÇÃO: Rangel Perez Sardinha
Baseado no template de Igor Téuri
<https://igorteuri.itch.io/odz-google-docs>

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Bruno Marchetti (Adaptação Dark Sun OD1)
Lisandro Linares (Adaptação Dark Sun OSE)
Paulo César (Imagens em Alta Definição)

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson.
Para ver uma cópia desta licença, por favor visite em:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Creative Commons CC-BY-SA 4.0.

◆ SUMÁRIO ◆

PREFÁCIO	6	Veneno	55
INTRODUÇÃO À ATHAS	7	Embarcações Silte	57
Coisas que você precisa saber	8	PSIONISMO	59
O que todos sabem?	11	Talentos Selvagens (regra opcional)	61
PERSONAGENS	12	Poderes	63
Criando Personagens	12	MAGIA	73
Árvore de Personagens (Opcional)	13	Magias Divinas	85
Idiomas	14	Magias Arcanas	97
Talentos Precedentes (Opcional)	14	AVENTURAS EM ATHAS	101
Sugestões de Interpretação	17	Cenários de Aventura	102
RAÇAS DE ATHAS	20	Experiência	103
ELFO ATHASIANO	21	Tempo Athasiano	107
ANÃO ATHASIANO	22	MONSTROS & INIMIGOS	110
HALFLING ATHASIANO	23	Criaturas Diversas	174
MEIO-ELFO	24	Monstros de outros Cenários	176
THRI-KREEN	26	ENCONTROS	177
MUL	28	Como rolar um encontro	178
MEIO-GIGANTE	30	Encontros - PdMs	182
AARAKOCRA	32	ITENS MÁGICOS & VALIOSOS	185
CLASSES	37	A natureza dos Itens Mágicos	185
Novas Especializações	38	Itens Mágicos Adicionais	186
Gladiador	39	Bugigangas Athasianas	192
Clérigo Elemental	40	GERADORES	195
Templário	41	Gerador de Cidade Estado	196
Bardo Athasiano	42	Gerador de Recursos Selvagens	198
Preservador	43	Geração do Assentamento Athasiano	200
Profanador	44	Gerador de Ruínas	202
Psiônico	45	Gerador de Vegetação	208
◆ ECONOMIA E EQUIPAMENTOS ◆	46	Geração de Hidrografia	208
Economia	46	Formações Rochosas	209
Escravos (Regras Opcionais)	48	Características do solo	209
Armas e Armaduras	48	Gerador de Relevo	210



◆ PREFÁCIO ◆

Eu praticamente sou parte do OSR, pois comecei a jogar RPG em 1991 e cheguei a Athas em 1993. Sou um eterno apaixonado por Dark Sun, que jogava na finada TeenPoint na Avenida Aclimação em São Paulo. Parei de jogar quando a vida adulta começou a cobrar a responsabilidade de pagar os boletos. Sempre tive aquele comichão de voltar a jogar. Depois de adulto, casado, tive meu filho. Quando meu filho chegou na idade de conhecer o RPG e se interessou, o urro do mestre preso no peito por quase 20 anos foi forte. Tentei primeiro D&D 5e, testei outros OSRs, mas nenhum que tenha sido tão certo quanto o Old Dragon 2 para trazer a sensação de urgência que Darksun desperta.

A letalidade e o perigo que são as bases fundadoras tanto do cenário quanto do sistema, gerando uma oportunidade que senti que poderia ser mais explorada.

O grande objetivo desse trabalho feito em parceria com o Lucas Augusto, foi trazer a mecânica de Dark Sun para o OD2 e dar liberdade total para o mestre explorar por sua vontade o resto de Athas. Já existe uma abundância de material que já está em português, como a versão das Crônicas do Andarilho que já existe, e tendo tempo, planejo trazer também para o Old Dragon.

A versão aqui apresentada não tem pretensão alguma de ser definitiva, entenda mais como uma proposta diferente dos mesmos conceitos ao invés de uma suplementação do material

antigo. Assim, é extremamente recomendado (e muito construtivo na minha opinião) que todos os interessados no cenário procurem os demais suplementos adaptados para Old Dragon.

Tenho alguns agradecimentos a fazer: Bruno Marchetti, pela adaptação da primeira edição de Old Dragon, a Lisandro Linares, por fazer a adaptação de Dark Sun para OSE que utilizei como base para essa adaptação.

Queria agradecer também ao amigo Lucas Augusto, que dividiu o fardo da adaptação, a toda a comunidade do OD2 que tem sido incrível, ao Caio Karl Fritz do Covil do Dragão pelo suporte digital para hospedar essa empreitada e a meu filho que me devolveu a capacidade de imaginar outros mundos.

Rangel Sardinha



— CAPÍTULO I —

◆ INTRODUÇÃO À ATHAS ◆

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. O mundo de Athas é um grande deserto inóspito, selvagem e mortífero, mas ele nem sempre

foi assim. A história de Athas conta uma tragédia de destruição e morte, de grandes exterminadores e heróis, mas a vitória foi conquistada por aqueles que conseguiram usurpar a maior quantidade de poder para seus fins maléficos. Antes, Athas era um oceano azul, mas anos de destruição causada pelo uso indiscriminado da magia arcana e pelo

extermínio das raças inteligentes fizeram com que o mundo sofresse uma lenta morte, secando mais a cada dia.

Devemos esta história ao Andarilho, uma figura misteriosa que se dedica a relatar a história de Athas. Todos conhecem as histórias do Andarilho, mas poucos o conheceram em pessoa. Rumores dizem que o Andarilho é humano, mas um de seus braços é tal como o de um réptil. Essa figura misteriosa se dedica a contar a história do mundo, compilando-a de muitas fontes diferentes que consegue por meio de suas intermináveis viagens.

Essa história, todavia, não será contada aqui. A história de Athas está detalhada no maravilhoso suplemento Crônicas do Andarilho que conta a história do auge e destruição deste mundo verdejante, desde a era Azul, dominada pelos mestres da natureza a terrível era de tirania dos Reis Feiticeiros.

Escrito originalmente por Troy Denning e Timothy B. Brown, o suplemento está disponível gratuitamente online e é uma ótima adição a este guia de adaptação a ser adaptado futuramente. Outros suplementos voltados a enriquecer as campanhas feitas nesse cenário podem ser encontrados no fim do livro.

Como é a vida em Athas?

A sobrevivência debaixo do Sol Carmesim é tanto uma necessidade quanto uma vitória. Viver um dia após o outro é uma tarefa árdua e desafiadora que apenas poucos conseguem conquistar. Athas não é um lugar para os fracos de corpo ou de espírito e apenas continuarão caminhando por suas areias escaldantes aqueles que conseguirem transpor seus desafios.

Dark Sun é um cenário que visa proporcionar ao mestre e aos jogadores um mundo impiedoso e selvagem. Na prática, Dark Sun é um cenário pós-apocalíptico ambiental onde a civilização se agarra aos escassos recursos para sua sobrevivência e somente alguns terão a força (ou mesmo a sorte) para sobreviverem mais um dia nesse deserto. A precariedade é a regra, a tirania, um fato, a falta, uma realidade diária e a crueldade de outros seres inteligentes pode ser uma ameaça mais aterrorizante que uma lenta morte por desidratação.

A vida em Athas é difícil e desafiadora. O deserto irá colocar tanto a mente quanto o corpo dos personagens e jogadores em seus limites. Adiante estão listados os pilares no qual o mundo de Dark Sun se sustenta.

Coisas que você precisa saber

Dark Sun apresenta grandes diferenças em relação à maioria dos cenários. Estes são alguns conceitos básicos e regras que fundamentam o mundo de Dark Sun e regem a vida de seus habitantes.

Raças familiares não são o que parecem

Devido à sua formação e história, algumas raças não existem no mundo. Certas raças como Gnomos, Orcs e Goblins, entre muitos outros foram completamente erradicadas em guerras de extermínio. As que sobreviveram, por sua vez, sofreram mudanças radicais. Enquanto Elfos em cenários normais são amantes da natureza que veem a vida com paciência inesgotável, os Elfos de Dark Sun vivem vidas de saque e matança intensas,

normalmente curtas e recheadas de traições e truques sujos.

A determinação dos Anões foi distorcida pelo mundo cruel em que vivem e eles vivem uma vida de obsessão que não termina nem após a morte. Halflings, sempre tão amigáveis e afáveis se tornaram selvagens que se organizam em tribos isoladas que cultivam ritos canibais. Estes são alguns exemplos das alterações que o mundo de Dark Sun trouxe para aqueles que habitam nele. Raças familiares não são o que é de se esperar.

Da mesma forma, raças novas habitam os grandes desertos de Athas. O deserto debaixo do Sol Carmesim é o lar de muitas raças estranhas que caminham sobre as areias. Raças como thri-kreen (um povo insetóide que se organiza como colmeia), muls (um híbrido de anão e humano que foram criados magicamente para serem escravizados). Meio-Gigantes (híbridos de humano e gigantes também criados por magia para se tornarem poderosos guerreiros escravos) são algumas das raças que marcam a face desse planeta.

Metal é escasso e a precariedade é a regra

Athas é um mundo onde a precariedade é a norma. O metal é escasso, sendo um tesouro inestimável que apenas os mais poderosos e influentes têm acesso, a maioria dos habitantes de Athas nunca viu, e provavelmente nunca verá, uma espada de metal. Devido a isso, armas e armaduras feitas em Athas são de materiais como pedra, osso, madeira, materiais muito menos duráveis do que qualquer metal. Itens comumente feitos com metal são feitos de outros materiais em Athas ou simplesmente não existem. Moeda, por exemplo, é feita de cerâmica, isso quando é utilizada, já que a maioria

das transações é feita por escambo de itens.

Magia arcana consome vida

A Magia funciona diferentemente em Dark Sun. Os deuses de Athas, se algum existir, estão completamente silenciosos. A magia dos clérigos é concedida pelos elementos da natureza (Terra, Fogo, Água e Ar) e espíritos que habitam a geografia do mundo ou são dados pelos reis feiticeiros cultuados por muitos como deuses. Magia Arcana, por sua vez, utiliza a vida como um de seus componentes. Magia preservadora é a magia que tenta preservar o balanço da natureza na sua utilização, enquanto a magia profanadora canaliza todo o potencial arcano da vida, a destruindo, mas gerando efeitos muito mais fortes do que a magia preservadora. Magia arcana profanadora foi o que levou o mundo a ser o deserto que é hoje e magos profanadores são profundamente odiados e temidos.

O deserto é habitado por monstros terríveis

A destruição deixou suas cicatrizes no mundo, alterando a vida cruelmente. A fauna e flora do deserto é mortífera e está disposta a matar, seja para se alimentar, seja para se defender.

Não existem deuses verdadeiros

Athas é um mundo em que não existem divindades para organizar o cosmos ou dar poderes aos clérigos. Muitos consideram (ou são obrigados a considerar) os Reis Feiticeiros como deuses na terra. Não se sabe ao certo o que houve com os deuses, ou se eles sequer já existiram. Em Dark Sun, os poderes divinos são concedidos pelos elementos,

pela natureza ou diretamente dos Reis Feiticeiros, mas nunca por meio de divindades.

Athas é lar de psiônicos poderosos

Devido à magia arcana destruidora e a falta de deuses no mundo, os poderes psiônicos puderam aflorar e serem praticados amplamente. Diferentemente da magia arcana, o psionismo não é mal visto na sociedade, pelo contrário, os psiônicos podem ser indivíduos estimados dentro de suas comunidades sendo incentivados a continuar seu treinamento.

A capacidade latente dos psiônicos é chamada de “A Vontade”, enquanto seus estudos e busca de maestria são chamados de “O Caminho”. Em quase todas as cidades-estado é possível achar uma (ou mais) academias dedicadas aos estudos do Caminho e ao afluimento do psionismo.

Uma barreira planar separa Athas de outros mundos

Não se sabe como, ou o porquê, mas Athas é separado de outros planos devido a uma barreira planar quase intransponível. Em outros cenários a viagem extra-planar é possível e até mesmo comum, seja por meio de portais ou de magia. Em Dark Sun, porém, essa empreitada é muito mais complexa. Não é possível acessar outros planos de existência quando se está em Athas e a viagem planar é muitas vezes limitada a apenas alguns planos, como os planos elementais ou o plano das sombras.

A vida é cruel e curta

Athas é um mundo que vive a consequência de décadas de abuso da magia arcana e seus efeitos no meio

ambiente. Tendo poucas condições para a vida, Athas é um lugar apenas para os mais adaptáveis e sobreviverão aqueles que conseguem se segurar mais desesperadamente aos poucos resquícios dela. Athas é um mundo queimado e destruído e a luta pela sobrevivência é diária.

As pessoas se organizam em cidades-estado autoritárias

Uma parte considerável dos habitantes de Athas se organiza em cidades-estado governadas por poderosos Reis Feiticeiros. Eles são os exterminadores das eras passadas, que destruíram muitas das raças do mundo e subjugaram os sobreviventes ao seu domínio tirânico, escravizando milhares e matando muitos outros. O povo é mantido submisso por meio do pão, dado em pequenas quantidades à população, pelo circo das arenas de combate e, principalmente, pelo medo. As sociedades que não estão nas cidades-estado são pequenas tribos, vilas ou similares, todas que se digladiam entre si para conseguir acesso aos recursos escassos do mundo. Em quase todas elas escravidão é usual e lutas violentas por poucos suprimentos são normais.

O que todos sabem?

Chamados de “Os campeões de Rajaat”, os Reis Feiticeiros voltaram-se contra seu mestre, o aprisionando e tomando o poder do mundo para si. Ninguém lembra da vida antes dos reis feiticeiros fecharem seus punhos tirânicos sobre os povos de Athas. Cultuados como deuses e odiados como demônios, os reis feiticeiros regem as cidades-estado como cruéis déspotas que oprimem os povos.

O Dragão de Athas, Borys, o rei feiticeiro de Ur Draxa foi o mais forte dos Reis Feiticeiros e se tornou um dragão verdadeiro, transformando-se no ser mais poderoso que já andou sobre as areias deste mundo. Ele exigia um sacrifício de mil escravos todo ano como oferenda para manter seu ex-mestre, Rajaat, aprisionado. Por muitos anos ele subjugou todas as cidades-estado às suas vontades malévolas.

Os Reis Feiticeiros de todas as cidades-estado oprimem violentamente suas populações, como Kalak, da grande cidade de Tyr ou a cidade Nibenay de seu recluso tirano (de mesmo nome). A água é distribuída a preços conforme o governo opressor decidir como deve ser distribuída. A mobilidade social não existe nessas cidades. A vida fora das muralhas é tão dura quanto dentro, todavia um pouco mais letal. Escravidão é lugar-comum em toda a sociedade Athasiana e a maioria de sua população é escrava, seja da burocracia ou das escassas condições de vida.

Recentemente, Athas sofreu mudanças que alteraram profundamente a vida de seus habitantes. Uma série de rebeliões ganhou força após Kalak, o rei feiticeiro de Tyr tentar se tornar um dragão completo utilizando a vida dos habitantes de sua cidade como parte do ritual. Ele foi morto por aventureiros liderados pelo Gladiador Rykus, que liberaram a cidade de seu domínio. O grupo de Rykus ainda liderou outras rebeliões e a muito custo, outras cidades foram libertas de seus reis feiticeiros. Até mesmo o Dragão de Athas, Borys foi derrotado pelas mãos da maga Sadyra de Tyr em um confronto mortal, libertando a cidade de Ur Draxa, dando fim ao terrível domínio do dragão sobre as demais cidades-estado.

Estas batalhas, todavia, trouxeram novos perigos para Athas. O exterminador Rajaat, o primeiro feiticeiro e mestre original dos reis feiticeiros, foi liberto de sua prisão durante um curto período por um devoto cultista cuja ambição não conhecia limites, soltando o primeiro feiticeiro novamente sobre o mundo. Seu poder não tinha igual, mas o grupo liderado por Rykus, o mesmo que matara Kalak e muitos outros Reis Feiticeiros, aliou-se a seus antigos inimigos contra o apocalipse que Rajaat trazia consigo. Juntos e com muitas perdas de todos os lados, eles conseguiram conter novamente o exterminador, mas não sem que antes ele deixasse sua marca no mundo.

Muitos Reis Feiticeiros morreram no combate contra Rajaat e inúmeras cidades foram destruídas devido ao grande confronto. Uma terrível tempestade chamada de Tempestade Cerúlea se criou, um turbilhão de vento que vaga pelo mar de areia, destruindo o que há em seu caminho e criando as poderosas Tempestades de Tyr.

Uma grande fenda também se abriu no chão, mudando permanentemente a geografia de Athas. É profetizado pelos dray (draconatos de Athas) que seu Rei criador, Dregoth, voltará como um poderoso lich para finalmente dominar a superfície. Em vida, Dregoth foi obcecado pela ideia de se tornar um deus e sua ambição consumiu sua sanidade. Ele foi morto há muitos anos, mas rumores sombrios falam de rituais necromânticos que o trariam de volta para subjugar tudo à sua vontade. Se as profecias Dray são verdadeiras, apenas o tempo dirá.

Esse grande terremoto abriu passagem para além dos Penhascos Serrados e o povo de Tyr descobriu mais perigos que lhes aguardam.



— CAPÍTULO II —

◆ PERSONAGENS ◆

O mundo cruel de Athas molda seus habitantes, selecionando os mais fortes e descartando os que não são páreos para o desafio da sobrevivência. Este capítulo dá algumas regras iniciais para a criação dos personagens no cenário e sugestões para incorporar personagens à campanha.

Criando Personagens

Personagens em Dark Sun são criados de forma um pouco diferente do padrão. Devido à natureza cruel do mundo, apenas os mais adaptáveis, fortes e sortudos conseguem sobreviver.

A letalidade é uma presença constante no cenário de Dark Sun. É possível e provável que personagens morram. Uma sugestão para contornar esse problema e para o andamento do jogo é que já se tenha um personagem para entrar no lugar de um personagem morto, quando for conveniente para a história.

Para a maioria das aventuras em Dark Sun é recomendado começar no nível 3. Athas é um mundo brutal e o povo naturalmente é mais hábil que pessoas comuns em outros cenários.

As rolagens de atributo ficam a cargo do mestre definir em sua mesa, conforme já explorado no LB1 e LB2, mas recomendo a rolagem no método Heroico.

Árvore de Personagens (Opcional)

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

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 de 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 do Personagem

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

Personagens Inativos

Personagens inativos não são personagens do mestre 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

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.

Idiomas

Ao definir os idiomas do personagem é importante notar que Dark Sun tem uma abordagem ligeiramente diferente de outros mundos de fantasia.

Cada raça inteligente tem uma língua própria e às vezes diferentes interpretações ou palavras de região para região. Línguas como élfico e halfling tendem a ser próximas, mas raças mais monstruosas como thri-kreen tendem a se comunicar por outros meios, por exemplo, usam estalos e outros barulhos que sua fisionomia permite para falar. Isso torna difícil para a maioria das raças que não compartilham de sua anatomia de simular seus sons. Mesmo não sendo impossível, um humanoide que buscar aprender a linguagem de um thri-kreen nunca conseguirá falar a língua sem 'soaquer'. Da mesma forma que thri-kreens não conseguem falar sem ter dificuldade para pronunciar as palavras. Raças como aarakocras, pterran e draconatos também tem dificuldade para reproduzir fala de raças humanoides, enquanto humanoides tendem a ter dificuldade de reproduzir a fala destas raças.

Existe uma língua universal além do Comum, chamada Cavilish falada por comerciantes de todo o mundo e utilizada em trocas. Essa língua não tem muita poesia ou capacidade de expressar coisas que não sejam valores numéricos e produtos, mas é extremamente útil para quem tem em vista ganhar algo do deserto.

Diferentemente do Livro Básico I, um personagem não aprende a ler ou escrever

devido ao seu valor de Inteligência. Um personagem conseguirá falar sua língua nativa e língua comum, adicionando o seu Modificador de Inteligência (igual ao Livro Básico I). Mas para o personagem saber ler e escrever, é necessário que o personagem tenha algum elemento de sua história que justifique seu conhecimento, como, por exemplo, o talento precedente de escriba (a quesito do mestre).

Talento Precedente (Opcional)

Inspirada pela mecânica do Pequeno Guia do Jogador, a mecânica de talentos precedentes é uma regra opcional que proporcionará aos jogadores opções para definir como era a vida de seus personagens antes de se tornarem aventureiros. O talento precedente é algo que o personagem faz ou fazia antes do período dos acontecimentos da aventura que os jogadores irão jogar. É possível utilizar os talentos precedentes apenas como inspiração para a criação de personagem, mas juntamente com cada descrição de talentos precedentes estão listadas algumas características e habilidades que cada vida proporcionou ao personagem.

Recomenda-se usar a lista abaixo apenas como um guia para montar seu personagem, buscando não se deixar limitar por ela. Recomenda-se também comunicar com o mestre sua intenção. Caso o jogador queira mudar algo, recomenda-se balancear sua escolha com base nas habilidades descritas abaixo.

A aplicação dos talentos precedentes é um tanto maleável e pode ser adaptada livremente pelo mestre e pelos jogadores.

- ❖ **Escriba** — Athas não é um mundo de estudiosos e eruditos. Poucos sabem ler e uma quantidade menor ainda sabe escrever. Você viveu uma vida de escravidão (podendo ter sido capturado ou nascido nela) e serviu a alguém numa casa mercante, família nobre, burocracia do governo ou similares. Você foi reconhecido por sua inteligência e facilidade com a linguagem por alguém e sua vida foi menos dura do que daqueles que foram levados às minas. Recentemente, seu mestre o incumbiu de uma tarefa, o libertou ou morreu, o garantindo liberdade. Escribas conseguem ler, escrever e falar fluentemente a língua comum (caso não falem), a língua Cavilish (língua dos mercadores) e mais dois idiomas a sua escolha.
- ❖ **Gladiador de Arena** — Sua vida de escravidão consistiu em entreter as massas com o espetáculo sangrento dos combates em arena. Você aprendeu a lutar e se defender com agilidade e seus anos de combate o treinaram com a utilização de todo tipo de arma, fazendo seu nome com aqueles que apreciam ver um lutador de verdade. Você define um tipo de arma (ex: Armas de Haste) e não sofrerá penalidade alguma, independente da classe. Se já puder usar todas as armas (especialização de Gladiador, ver cap. 4), você recebe +1 no acerto para o tipo de arma escolhido.
- ❖ **Escravo** — Você viveu uma dura vida de trabalho braçal. Trabalhando em minas, construções, plantações e outros, você aprendeu resiliência enquanto muitas das pessoas próximas a você sucumbiam. Você aprendeu que a cooperação é essencial

para sobreviver. Recentemente, você conseguiu fugir de seu cativeiro e deixar tudo para trás ou consolidar vingança contra aqueles que o prenderam. Você pode ganhar informações cruciais se cooperar com outros escravos, que irão lhe ajudar prontamente para ganhar sua liberdade. Você também poderá se passar por um escravo normal, chamando pouca atenção para si e sendo dificilmente notado por aqueles que não são escravos.

- ❖ **Morador do Deserto** — Você tornou o deserto o seu lar e transformou o pouco que ele dá em sustento. Você aprendeu a respeitar o deserto e a mostrar sua ferocidade e astúcia para tudo que possa lhe ameaçar. Você tem uma capacidade além do normal de resistir a privação de água e comida. Um morador do deserto consegue ficar um dia a mais sem comer/beber sem sofrer efeitos de inanição ou desidratação. (ver Desidratação).
- ❖ **Guarda da Cidade** — Você faz parte da Guarda da cidade e é um dos responsáveis pela sua defesa externa. Todos os guardas respondem diretamente aos Templários (ou instituição equivalente a eles). Você recebeu o treinamento básico, com acesso aos equipamentos da guarda. Recentemente, você foi incumbido de uma tarefa pela Guarda ou afastado dela temporariamente. Você pode utilizar sua ligação com a Guarda para lhe suprir armas, armaduras e mantimentos para si e não precisará comprar esses equipamentos. Você também poderá ganhar informações valiosas falando e cooperando com outros guardas de sua cidade. Você também aprendeu disciplina e respeito a seus superiores, faltar com

qualquer um dos dois pode ser prejudicial e até mesmo fatal para você.

- ❖ **Ladrão de Rua** — Você cresceu nas ruas e elas te ensinaram tudo que você sabe. Obrigado a roubar e talvez até mesmo a matar para sobreviver, você viveu uma vida difícil. Você conhece bem a criminalidade da cidade. Você sabe quem manda e conhece meios para conseguir produtos a preços mais baixos ou produtos que a comercialização é ilegal nas cidades-estado. Também é possível utilizar essas conexões para conseguir contatos importantes, por um preço, é claro.
- ❖ **Comerciante** — Você é um dos que buscam a sorte nas trocas e escambos que o deserto oferece. Você tem familiaridade com mercadorias e sabe utilizar suas peças de cerâmica. Sempre que for comprar ou vender para alguém que não seja hostil a você, você poderá tentar diminuir ou aumentar os preços conforme for mais vantajoso. Essa habilidade é útil para compras acima de 100 peças de cerâmica (PCs), e dificilmente transações abaixo deste valor poderão ser descontadas. Adicionalmente, você saberá o preço de mercadorias quando fizer escambo, sem necessidade de teste.
- ❖ **Membro dos Templários** — Você faz parte da ordem Templária, principal órgão de poder dos governos tirânicos dos Reis Feiticeiros e você responde diretamente a um deles. Seu trabalho na ordem Templária provavelmente será uma atividade pequena, como auxiliar os demais soldados, manutenção ou auxiliar seus superiores em tarefas menores.

Recentemente, a ordem lhe incumbiu de alguma tarefa ou você foi afastada dela temporariamente. Você pode fazer pedidos diretamente à sua ordem Templária como fazer prisões, condenar ou investigar escravos e cidadãos livres. Você também poderá convocar escravos para fazer sua vontade (mas não pode obrigá-los a lutar por você) e poderá obrigar comerciantes dentro de sua cidade a vender seus produtos por preços menores ou até mesmo sem custo. Essa ação faz com que as populações nutram um grande ódio por você e poderá haver consequências.

- ❖ **Pupilo do Caminho** — Você teve estudos em uma escola de psionismo devido a seu potencial latente. Lá, você teve educação básica da qual muitos são privados e algum treinamento psiônico. O Pupilo poderá tentar entender qualquer fenômeno psiônico ou mágico com um teste de Inteligência bem-sucedido. Essa habilidade não revelará qual o efeito do fenômeno, sua duração ou similares, mas o psiônico saberá a assinatura do poder ou magia e poderá identificar quem o lançou com outra jogada bem sucedida de Inteligência, se encontrarem o responsável. Além disso, ele saberá ler e escrever comum e poderá utilizar a biblioteca de sua academia para estudos próprios. Além disso, os personagens que tiverem este talento precedente serão psiônicos selvagens se ainda não o forem.
- ❖ **Refugiado** — Você foi uma dos milhares de vítimas dos acontecimentos recentes em Athas. Sua vila ou cidade foi destruída, está jogada no caos ou em uma crise profunda. De toda a forma, você e aqueles que você ama foram obrigados

a fugir. Você busca nova vida e oportunidades para reconstruir a vida tirada de você. A necessidade lhe ensinou a cuidar de você e de outros. Sempre que você for cuidar de alguém durante um descanso, independente da situação você poderá somar seu nível à quantidade de cura para o personagem que estiver auxiliando durante o descanso. Esse bônus pode ser somado a quaisquer outros meios de cura disponíveis, e exigirá 8 horas (um descanso) para ser feito.

❖ **Membro de Tribo** — Você cresceu em uma tribo ou pequeno vilarejo. Por algum motivo, você tomou as estradas do deserto impiedoso, seja por necessidade ou inclinação. Você tem um entendimento ótimo sobre os costumes das sociedades e poderá interagir com a maioria delas como iguais. O membro de tribo pode tentar uma jogada modificada pelo Carisma e se obtiver sucesso, o membro de tribo e o seu grupo terão algum grau de hospitalidade. Isso pode ser desde um abrigo para a noite ou simplesmente não ser devorado na hora.

❖ **Nobre** — Você nasceu em uma das famílias notáveis das cidades-estado. O nome de sua família é conhecido tanto nos altos estratos da sociedade quanto nas ruas. Aqueles que não forem hostis para com a sua família o tratarão de forma favorável e farão questão de o agradar, podendo conseguir abrigo, preços melhores, acesso a lugares restritos e outros. É necessário tomar cuidado, todavia grupos opositores, como famílias rivais, criminosos ou alguns escravos podem ser hostis a você.

❖ **Viajante** — As árduas areias de Athas se tornaram a sua casa. Você pode ser um guarda de Caravana, um viajante que fugiu de algo ou alguém, um comerciante, um sábio. Viajantes tem todas as formas, tipos e idades, sendo que a única coisa que os une é a viagem. Viajantes se deslocam mais rapidamente pelo deserto e caravanas guiadas por eles também irão ter esse benefício. Ao viajar pelo deserto, o viajante soma um terço de seu deslocamento total para cada dia que viajam. Na prática, viagens de 4 dias se tornam 3 dias, de 8 dias, 6 dias e assim por diante.

Sugestões de Interpretação

Para construir personagens ricos e divertidos de serem jogados, proponho que seja pensado em como o talento precedente do seu personagem se relaciona com sua classe.

Em Athas a raça também é muito importante e compõe uma parte fundamental da interpretação dos personagens. Recomendamos dedicar um tempo para a criação do personagem e pensar em como esses fatores se relacionam.

Para definir de fato o lugar de seu personagem no mundo de Dark Sun é interessante buscar responder algumas destas perguntas. Além das mais comuns como “de onde você veio?”, “como você adquiriu suas habilidades?”, “quais são os seus valores” e outros, é interessante se perguntar a visão do personagem sobre alguns fatores específicos do cenário de Dark Sun. Algumas perguntas sugeridas são “de qual camada social você é?”, “qual a

sua opinião sobre os Reis Feiticeiros e sobre as revoluções populares?”, “qual a sua opinião sobre magia e magos?”, “qual a sua visão sobre o deserto e a natureza?”, “como você lida com as condições de vida que você tem?” entre outras. Essas são algumas sugestões, mas é possível expandir ainda mais essa lista com as ideias do mestre e dos jogadores.

Pensar em como os personagens lidam com estas questões básicas do cenário e definir suas personalidades são um meio poderoso para construir personagens impactantes e que se relacionam ativamente com o mundo, além, é claro, de pensar como a raça e a classe se relacionam com esses fatores.







— CAPÍTULO III —

◆ RAÇAS DE ATHAS ◆

As Raças de Athas são... estranhas. A história do mundo e sua condição terrível fizeram com que as raças evoluíssem de forma que até mesmo as raças mais civilizadas se tornassem selvagens e distorcidas.

Athas não contém muitas das raças clássicas. Raças como gnomos, ogros, orcs, goblins, fadas, trolls e muitas outras

foram extintas do planeta em cruzadas de destruição chamadas de Guerras Purificadoras. Raças como Anões, aarakocras e pterrans também foram alvos desses conflitos e estiveram à beira do extermínio. O mundo sofreu devido às grandes guerras que feriram o mundo, e Athas nunca mais foi a mesma. Estão apresentadas aqui as raças inteligentes que ainda andam sobre as areias do deserto e definem grande tanto sua paisagem quanto sua história.

◆ ELFO ATHASIANO ◆

Corredores livres que tomam para si o que querem.

A vida de um elfo em Athas é curta e intensa. Enquanto alguns buscam refúgio das tempestades que assolam Tyr ou se matam para conseguir água fresca, os Elfos de Athas correm livres e tomam o que querem dos que são azarados o suficiente para estarem em seu caminho.

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 delas permanecem uma raça de velocistas de membros longos dados ao roubo, invasão e guerra.

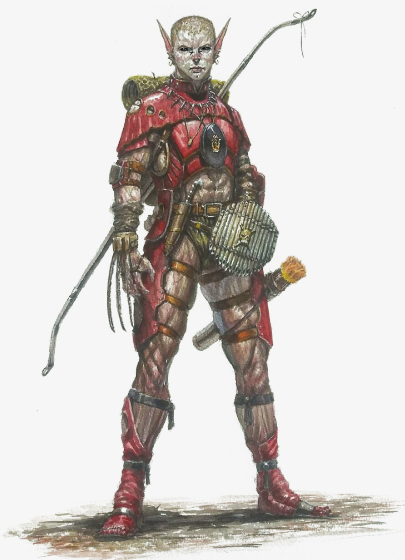
Elfos comumente são ardilosos e desprezam trabalhos árduos. O objetivo dos elfos é viver vidas intensas mesmo que isso lhes custe. O futuro é incerto em Athas e os elfos só compreenderam como o lugar sombrio e oblíquo que é.

Sua altura fica entre 1,5 m até 2,25 m. São esbeltos e ágeis, com membros longos. Suas peles são entalhadas pelo clima extremo se tornando ásperas e quebradiças.

Eles vivem no “agora”, um constante presente que dá pouco espaço para contemplação de tempos passados ou futuros.

Possuem as mesmas habilidades raciais dos elfos padrão, com exceção da habilidade *Percepção Natural*. Em vez disso, possuem a seguinte habilidade racial:

1 CORREDORES DO DESERTO: Elfos Athasianos podem correr ininterruptamente por 24 horas multiplicado pelo seu modificador de Constituição. Possuem movimento 12. Eles só precisam se alimentar o equivalente por um dia após correr. Em combate, caso o elfo athasiano não tenha gasto toda a sua velocidade de movimento antes de realizar uma ação, ele pode utilizar o movimento restante após a sua ação.



◆ ANÃO ATHASIANO ◆

Anões vivem para um propósito, o seu foco.

A perseverança é uma qualidade valorosa no deserto athasiano, mas ninguém leva isso tão a sério quanto os anões de Athas.

Anões vivem para um propósito, o seu foco, um objetivo pelo qual se dedicam inteiramente para cumprir. Assim, anões são extremamente orgulhosos e teimosos. Dificilmente um anão mudará de ideia, podendo ignorar a razão e o bom senso. Mesmo com sua cabeça fechada, anões se dedicam verdadeiramente ao que fazem e tem grande orgulho no produto de seu trabalho. Nada é mais satisfatório para um anão do que ver os frutos de seu trabalho duro.



Anões tem por volta de 1,20 m a 1,50 m e são extremamente robustos, pesando cerca de 80 kg a 100 kg. Anões Athasianos não tem barba ou pelo no corpo, alguns sequer têm cabelo. Com pele morena queimada pelo sol, anões raramente decoram seus corpos com tatuagens. Eles vivem cerca de 250 anos.

Possuem as mesmas habilidades raciais dos anões padrão, com exceção da habilidade *Inimigos*. Em vez disso, possuem as habilidades raciais *Restrições*, *Foco de Vida* e a habilidade *Mineradores* deve ser alterada para *Construtores* e seus efeitos mudam de pedras e cavernas para construções.

1 RESTRIÇÕES: Anões não são mágicos por natureza. Eles não apresentam nenhuma afinidade para a magia arcana e não podem ser da classe Mago.

1 FOCO DE VIDA: Todos os testes para anões que envolvam sua meta de vida são considerados **fáceis**. Caso ele consiga realizar seu foco, ele deve imediatamente escolher outro foco para perseguir. Se um anão morrer sem atingir seu objetivo de vida, ele se torna um Banshee com a mesma quantidade de DVs que tinha em vida.

◆ HALFLING ATHASIANO ◆

O povo originário das Terras de Athas.

A cultura Halfling conta uma trágica história de eras passadas. Nas florestas distantes, para além das Montanhas Ressonantes, lar de criaturas mortíferas nunca vistas nas dunas infundáveis do deserto, encontra-se a civilização tribal dos halflings. Anteriormente, os halflings, primogênitos de Athas, caminharam o mundo como mestres incontestáveis da natureza, mas hoje em dia, eles são criaturas vistas como selvagens pelos habitantes da região de Tyr. Eles preservam parte de sua cultura da Era Azul, mas não sem os efeitos da destruição causada no mundo. Tribos halflings são praticamente inexistentes na região de Tyr e é muito raro ver um halfling vagando pelo deserto.

Halflings medem 1,35 metros na média e pesam entre 25 e 30 kg. Estes pequeninos se assemelham a crianças humanas na aparência e não costumam apresentar marcas de idade, mesmo que possam viver até os 120 anos.

Halflings têm uma cultura milenar extremamente rica e expansiva. Mesmo que as diferenças políticas das tribos não os unifique de fato, a cultura halfling é comum a todas as tribos. Tradição oral e costumes são passados durante gerações e adaptados aos novos tempos. Devido a isso, é extremamente comum que halflings consigam se comunicar de forma extremamente complexa entre si, mas não entre aqueles que não compartilham de sua cultura.

Possuem as mesmas habilidades raciais dos halflings padrão, também conhecidos como pespeludos, com exceção da habilidade *Furtivos*. Em vez disso, possuem a seguinte habilidade racial:



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

◆ MEIO-ELFO ATHASIANO ◆

No limiar de dois mundos sem fazer parte de nenhum.

Meio-Elfos são o resultado do cruzamento de humanos com elfos, herdando características dos dois pais. Eles, em geral, são mais altos que seus pais humanos, mas são mais baixos que seu lado élfico, tendo em média 1,8 metros de altura. Seus rostos são mais próximos ao de humanos e muitos podem se passar por eles, mas uma observação mais cuidadosa revelará seu lado élfico.

Meio-Elfos vivem na intersecção entre o mundo dos humanos e dos elfos, mas não pertencem a nenhum deles. Tanto humanos quanto elfos não aceitam totalmente os meio-elfos em sua sociedade. Elfos são especialmente intolerantes com os mestiços, abandonando crianças meio-elfas no deserto. Humanos são mais tolerantes, mas nunca os veem de fato como parte de sua sociedade. Mestiços carregam o preconceito que sua parte élfica traz e dificilmente um humano ficará amigo de um meio-elfo.

Meio-elfos não se organizam em comunidades próprias. Muito raramente eles formarão uma sociedade composta apenas, ou em sua maioria, de meio-elfos. A maioria está relegada à vida nas periferias das cidades. Meio-elfos também podem ser encontrados em vilarejos, tribos, comunidades de ex-escravos ou viajando pelo deserto em caravanas. Possuem as mesmas habilidades raciais dos meio-elfos padrão, com exceção da habilidade *Idioma Extra*. Em vez disso, possuem a seguinte habilidade racial:

5 COMPANHEIRO ANIMAL: Um meio-elfo pode fazer amizade com um animal de estimação quando ele atinge o 5º nível em qualquer classe. O animal 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.



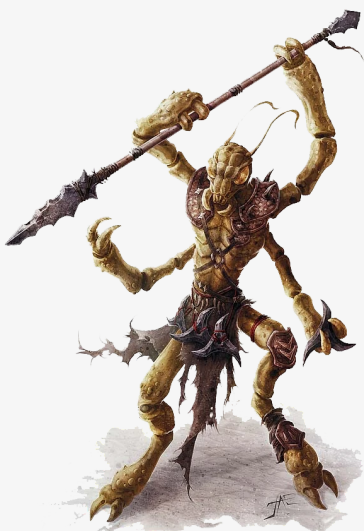


◆ THRI-KREEN ◆

Caçadores perfeitamente adaptados ao deserto.

Thri-kreen são uma raça de grandes insetóides que se organizam em bandos e vivem pela caça. A menos “humana” das raças inteligentes. Seu corpo é coberto por um exoesqueleto resistente. Medem por volta de 2 metros e tendo cerca de 3,5 metros de comprimento, o corpo de um thri-kreen é composto por seis membros.

Seus membros posteriores funcionam como pernas sendo usados para correr, andar e saltar enquanto os demais funcionam como braços. Seus olhos são multifacetados, eles possuem duas antenas e eles têm uma pequena mandíbula em formato de pinça.



Personalidade

Para um thri-kreen, seu bando é a parte mais importante de sua vida. Normalmente, thri-kreens se organizam em pequenos bandos de 2 a 24 membros. Eles têm uma necessidade instintiva e quase fisiológica por se incluir em um bando. Thri-kreen que ficam isolados durante muito tempo tendem a sofrer de severas doenças psicológicas.

Para um thri-kreen, o bando são aqueles que cooperam em tempos de necessidade. As ligações de um bando são extremamente significativas e thri-kreens costumam levar esses laços por toda sua vida.

Os thri-kreen tem um idioma sem palavras. Para demonstrar emoção e reação, um thri-kreen estala suas mandíbulas e balança suas antenas, dando aos outros thri-kreen uma sensação do que está pensando e sentido. As outras criaturas consideram esse meio de comunicação difícil de se interpretar e impossível de se reproduzir. Quando são forçados a interagir com criaturas inteligentes de outras espécies, eles aprendem a falar, porém, com grande dificuldade (uma linguagem cheia de estalos e sons estranhos).

Os thri-kreen experimentam toda a gama de emoções, mas não são tão propensos a explosões emocionais quanto os humanos. Os thri-kreen com habilidade psiônica frequentemente demonstram uma variedade maior de emoções,

particularmente se eles viverem próximos ou interagirem com humanos, ou outras criaturas muito emotivas.

O Thri-kreen nas Aventuras

Normalmente, thri-kreens se organizam com outros da mesma espécie, mas não é incomum os ver se integrando a bandos de diferentes raças. Ao considerar um grupo a sua matilha, o thri-kreen irá proteger seus integrantes com a própria vida, muitas vezes negligenciando os perigos para si. Eles tendem a se preocupar em conseguir o suficiente para todos de seu bando. Aqueles que conquistam a amizade de um thri-kreen ganham um grande amigo.

Os thri-kreen consideram todas as outras criaturas vivas como nutrientes em potencial e eles adoram o sabor da carne dos elfos em particular. Se uma criatura puder ser usada como algo além de alimento, o thri-kreen provavelmente não a atacará à primeira vista. Os thri-kreen matam para sobreviver, nunca por esporte.

Perguntas para se responder ao criar um aventureiro Thri-kreen:

- ❖ **Pergunta 1:** Por que seu Thri-kreen abandonou o bando?
- ❖ **Pergunta 2:** Qual o objetivo de seu Thri-kreen se aventurando?
- ❖ **Pergunta 3:** Como ele enxerga as outras raças de Athas?

Habilidades da Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 CAÇADORES NATURAIS: Ao atacar desarmado, as garras Thri-kreen causam 1d6 de dano. Além disso, podem atacar uma vez por dia com uma mordida venenosa, causando 1d4 de dano e o oponente deve ter sucesso em uma JPC ou ficará paralisado por uma rodada. Eles são treinados no uso da gythka e da chatkcha. Podem segurar um total de 4 armas pequenas ou duas armas grandes. Eles não podem atacar com mais do que uma arma por turno.

1 CORPOS PODEROSOS: Thri-kreens podem saltar grandes distâncias. Utilizando seus membros posteriores, o thri-kreen pode saltar 6 metros de altura ou 12 metros para a frente como um movimento. Suas carapaças os concedem um bônus de +5 na Classe de Armadura, mas eles não podem usar armaduras.

1 ADAPTADOS AO DESERTO: Thri-kreens precisam de ¼ da água que as demais raças inteligentes precisam (ver Desidratação). Thri-Kreen não tem necessidade de dormir, eles podem permanecer ativos dia e noite necessitando apenas de uma hora de descanso, porém podem ser afetados por venenos de adormecer e sono mágico.

1 RESTRIÇÕES: Thri-kreen não conseguem entender ou utilizar magias arcanas, isso faz com que eles não possam ser Magos ou qualquer outra classe que utilize magias arcanas.

- ❖ **MOVIMENTO** base dos thri-kreen é 12 metros.
- ❖ **INFRAVISÃO** 18 metros
- ❖ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

◆ MUL ◆

Escravos perfeitos de um mundo mortal.

Nascidos do cruzamento de humanos com anões, os muls herdaram a adaptabilidade e tamanho de seus pais humanos e o grande potencial físico de seu lado anão. Muls pesam entre 125 quilos e chegam a mais de 150 kg, muls tem entre 1,8 a 2,1 metros de altura. Seus corpos são extremamente musculosos e largos. Muls não possuem quase nenhum tipo de pelo no corpo. Suas feições são mais próximas a de humanos, mas a presença de orelhas pontudas e sobranceiras protuberantes denuncia que se trata de um mul.

Muls sempre existiram, mas apenas com a ascensão dos Reis feiticeiros seus números começaram a aumentar. A maioria é concebida forçadamente em cativeiro por mestres e comerciantes de escravos. Não é raro que suas mães morram durante o parto. Muls são estéreis e não podem conceber. Eles são criados quase sempre para servirem como escravos, como mão de obra para trabalhos pesados ou entretenimento nas arenas. Muls são escravos cobiçados devido às suas capacidades físicas e tenacidade.

Muls são meio-anões, um cruzamento entre um anão macho e uma humana fêmea. Devido a suas grandes estruturas ósseas, a gravidez é difícil tanto para a mãe quanto para Mul, geralmente resultando na remoção da criança do corpo de sua mãe moribunda.

Personalidade

Normalmente, Muls são tratados bem quando fazem seu trabalho. Alguns muls são tão bem tratados que veem até mesmo sua situação de escravidão como vantajosa. É claro, estes ignoram que sofrerão represálias violentas caso não cumpram com o trabalho conforme os caprichos de seus mestres.

Devido à sua criação, muls são difíceis de lidar. Eles não costumam procurar amizade ou companheirismo, por serem incentivados desde a infância a se focar no trabalho e no aperfeiçoamento próprio apenas.

Isso dá uma característica extremamente áspera à personalidade da maioria dos muls, tornando-os extremamente difíceis de se aproximar ou de firmar relações. Alguns chegam a ser resistentes à amizade.

O Mul nas Aventuras

Muitos muls escravos escaparam ou conquistaram sua liberdade e agora vivem vidas independentes por toda Athas. Destes, uma grande porcentagem trocou suas proezas de combate, abrindo caminho como soldados ou guardas. Alguns outros, dados a atividades mais cerebrais, recorreram às devoções sacerdotais ou às disciplinas mentais do psionismo.

Perguntas para se responder ao criar um aventureiro Mul:

- ❖ **Pergunta 1:** Seu Mul é livre ou ainda é escravo?
- ❖ **Pergunta 2:** Como ele enxerga a escravidão de outros seres?
- ❖ **Pergunta 3:** O que ele está procurando com as aventuras?

Habilidades da Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 ANTECEDENTES DE ESCRAVIDÃO:

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

1 RESTRIÇÕES: Devido a sua complacência e sua origem dura, os Mul não podem escolher seguir classes com Magia Arcana, porém não tem nenhuma restrição com Magia Divina podendo ser clérigos ou druidas.

1 CORPOS RESILIENTES: Muls tem grande força e resistência física que os tornam trabalhadores braçais extremamente capazes. Um mul precisa descansar apenas depois de 48 horas (ao invés de 24 horas, como as demais raças). Um mul começará a se sentir cansado somente após esse período, mesmo que esteja fazendo trabalhos pesados, como mineração, construção ou treinamento marcial. Após esse período, o mul deverá fazer um descanso normal (8 horas) e não acumulará nenhum tipo de exaustão.

1 VIGOR EXTRA: Quando descansam, muls recuperam o dobro de vida em um descanso (sem contar meios mágicos, como poções ou magia). Adicionalmente, muls recebem +1 PV por nível.

-
- ❖ **MOVIMENTO** base dos mul é 9 m.
 - ❖ **INFRAVISÃO** não possui.
 - ❖ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

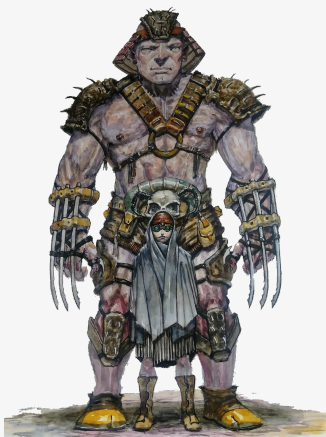


◆ MEIO-GIGANTE ◆

Aberração mágica de força descomunal.

Medindo cerca de 3 a 3,6 metros e pesando cerca de 800 kg, meio-gigantes são uma das raças que nasceu de experimentos arcanos dos Reis Feiticeiros. Os primeiros meio-gigantes foram criados por meio de magia no começo das eras de tirania dos Reis Feiticeiros, visando criar os maiores e mais temíveis guerreiros e os mais resilientes escravos.

Devido à sua origem recente, os meio-gigantes são uma raça que não tem passado ancestral em Athas. Não existem feitos históricos feitos por meio-gigantes contados durante gerações. Não existem heróis ou conquistadores meio-gigantes. Não existem costumes e práticas típicas dos meio-gigantes. Meio-gigantes não podem nascer naturalmente por meio do cruzamento entre um humano e um gigante, mas eles são férteis e podem ter filhos com outros meio-gigantes.



Personalidade

Meio-gigantes tem que conviver constantemente com o fato de tudo à sua volta ser pequeno demais para eles. Meio-gigantes não formam sociedades próprias e costumam viver em cidades ou vilarejos de humanos e raças humanoides. Esses grandes e gentis seres vivem acoplados a estas sociedades, mas dificilmente são mais que trabalhadores ou simples soldados.

Mesmo assim, meio-gigantes são curiosos, com interesse em aprender com outros.

O Meio-Gigante nas Aventuras

Como herança de seu lado humano, os meio-gigantes são comunicativos, curiosos com um gosto natural pelo aprendizado. Devido a isso, os meio-gigantes costumam ser receptivos a outros, mesmo que fisicamente brutos, e tendem à bondade em suas ações. Dessa maneira, meio-gigantes são extremamente suscetíveis a opinião de outros. Isso, combinado com sua falta de cultura própria faz com que os meio-gigantes adotem muito da cultura à qual estão expostos e as atitudes daqueles com quem convive.

Não é raro que um meio-gigante comece a imitar comportamento de outros e, lentamente, adquira os mesmos gostos que seus companheiros.

Perguntas para se responder ao criar um aventureiro Meio-Gigante:

- ❖ **Pergunta 1:** Seu Meio-Gigante é livre ou continua a serviço de um patrono?
- ❖ **Pergunta 2:** Como ele se enxerga em um mundo que não é de seu tamanho?
- ❖ **Pergunta 3:** O que ele está procurando com as aventuras?

Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 FALTA DE ALINHAMENTO: Os meio-gigantes não seguem nenhum alinhamento; eles assumem o alinhamento daqueles que os cercam.

1 RESISTÊNCIA CORPORAL: Meio-Gigantes ganham +2 Pontos de Vida por nível.

1 FORÇA DESCOMUNAL: Todos os testes de força para Meio-Gigantes são considerados uma categoria abaixo (testes normais são considerados fáceis, testes difíceis são considerados normais, etc.). Meio-gigantes causam mais dano devido à sua força natural. Cada arma corpo a corpo causa dano com uma categoria de dado acima da normal (1d4 passa para 1d6, 1d6 para 1d8 e assim por diante).

1 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 e não podem usar armas pequenas. Além disso, os meio-gigantes precisam do dobro da quantidade de comida e água para sobreviver.

1 RESTRIÇÕES: Devido a sua complacência e sua origem mágica, os Meio-gigantes não podem ser da classe Mago.



- ❖ **MOVIMENTO** base dos meio-gigantes é 12 m.
- ❖ **INFRAVISÃO** não possui.
- ❖ **ALINHAMENTO** conforme a habilidade *Falta de Alinhamento*.

◆ AARAKOCRA ◆

Homens de rapina do deserto.

Aarakocras são o povo mais comum de pássaros humanoides que habitam Athas. Aarakocras pesam por volta de 50 kg com cerca de 2 metros de altura. Com olhos escuros, bicos e garras acinzentadas, suas plumagens variam de tons claros prateados a até escuro amarronzadas. Os Aarakocras se organizam em pequenas tribos nas regiões montanhosas do deserto. A maioria dos aarakocras são xenofóbicos e carregam uma profunda desconfiança com outras raças.

A maioria das organizações aarakocra, sejam as pequenas tribos nômades ou grandes civilizações, são isolacionistas e os aarakocra defenderão sua terra natal a todo custo. Sua terra é um fator fundador para a cultura aarakocra e a maioria dos que deixam sua tribo são mal vistos e tidos como indisciplinados e inconseqüentes.

Personalidade

Os Silvaarak tendem a permanecer entre os picos das montanhas. Eles se acham superiores a todas as outras criaturas devido a sua capacidade de voar acima do mundo. Aqueles que visitam as montanhas ou a floresta ao redor deles deve ser cuidadoso para não abusar dos presentes da natureza lá encontrados, pois os aarakocras veem como sua obrigação proteger a região. Ninho do Inverno mantém relações comerciais com as cidades-estados de Draje e Kurn, mas estão em situação hostil com os bandidos da Barreira de Agreste e a cidade de

Eldaarich. Na verdade, Eldaarich regularmente envia escravistas para capturar qualquer aarakocra que possam encontrar.

O Aarakocra nas Aventuras

Os aarakocras das Montanhas Brancas são raramente encontrados na Região de Tyr, embora muitos dos jovens homens-pássaros tenham começado a explorar o mundo além de seu santuário na montanha. Estes silvaarak aventureiros acreditam ser chegada a hora do Ninho do Inverno assumir um papel nos assuntos do mundo. Que impacto os silvaarak terão em Athas agora que uma porção significativa de sua comunidade abandonou seus modos isolacionistas ainda há de ser visto.



Perguntas para se responder ao criar um aventureiro Aarakocra:

- ❖ **Pergunta 1:** O que levou seu Aarakocra a ter contato com outras sociedades?
- ❖ **Pergunta 2:** Como ele enxerga as outras raças de Athas?
- ❖ **Pergunta 3:** O que ele está procurando com as aventuras?

Habilidades da Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

I NASCIDO DOS CÉUS: Aarakocras amam os céus e anseiam por liberdade. Seu deslocamento de voo é de 12 metros. Seus ossos são ocos, tornando-os leves, porém frágeis. Ataques de concussão causam grande dano nos aarakocras, infligindo 1d4 a mais de dano. Eles também sabem utilizar dardos e lanças naturalmente, independente da classe. Aarakocras somam +1 no acerto e no dano com estas armas enquanto estiverem voando.

I CLAUSTROFOBIA: Aarakocras são claustrofóbicos e evitarão a todo custo entrar em espaços apertados. Nessas situações, todos os testes são considerados **difíceis**. Se o aarakocra tentar voar em espaços apertados (menos de 3 metros), seu deslocamento de voo é reduzido para 6 metros.

I PREDADORES DE RAPINA: Aarakocras tem grandes capacidades de caça. Sua visão alcança o dobro da de outras raças e seus olhos são adaptados para as luzes ofuscantes, como o Sol ou a luz que reflete na areia. Assim, Aarakocras

não sofrem penalidades ao serem ofuscados.

I ARMAS NATURAIS: Aarakocras também podem fazer ataques naturais com suas garras. Um aarakocra pode fazer dois ataques com garras em um turno, sem somar a penalidade de fazer dois ataques no mesmo turno. As garras causam 1d4 de dano, o acerto e dano destes ataques é modificado pela Força.



- ❖ **MOVIMENTO** base dos aarakocra é 6 metros e de 12 metros em voo.
- ❖ **INFRAVISÃO** não possui.
- ❖ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

RAÇAS PARA PERSONAGENS

ELFO

- MOVIMENTO: 12 METROS
- INFRAVISÃO: 18 METROS
- ALINHAMENTO: NEUTRO

I CORREDORES DO DESERTO

I GRACIOSOS

I TREINAMENTO RACIAL

I IMUNIDADES

MEIO-GIGANTE

- MOVIMENTO: 12 METROS
- INFRAVISÃO: NÃO
- ALINHAMENTO: NÃO TEM

I FALTA DE ALINHAMENTO

I RESISTÊNCIA CORPORAL

I FORÇA DESCOMUNAL

I CORPO ENORME

I RESTRIÇÕES



THRI-KEEN

- MOVIMENTO: 12 METROS
- INFRAVISÃO: 18 METROS
- ALINHAMENTO: NEUTRO

I CAÇADORES NATURAIS

I CORPOS PODEROSOS

I ADAPTADOS AO DESERTO

I RESTRIÇÕES

HALFLING

- MOVIMENTO: 6 METROS
- INFRAVISÃO: NÃO
- ALINHAMENTO: NEUTRO

I BRUTALIZAR Oponente

I DESTEMIDOS

I BONS DE MIRA

I PEQUENOS

I RESTRIÇÕES

MUL

- MOVIMENTO: 9 METROS
- INFRAVISÃO: NÃO
- ALINHAMENTO: NEUTRO

I ANTEC. DE ESCRAVIDÃO

I RESTRIÇÕES

I CORPOS RESILIENTES

I VIGOR EXTRA

ANÃO

- ♦ MOVIMENTO: 6 METROS
- ♦ INFRAVISÃO: 18 METROS
- ♦ ALINHAMENTO: ORDEM

1 CONSTRUTORES

1 VIGOROSO

1 ARMAS GRANDES

1 RESTRIÇÕES

1 FOCO DE VIDA

AARAKOCRA

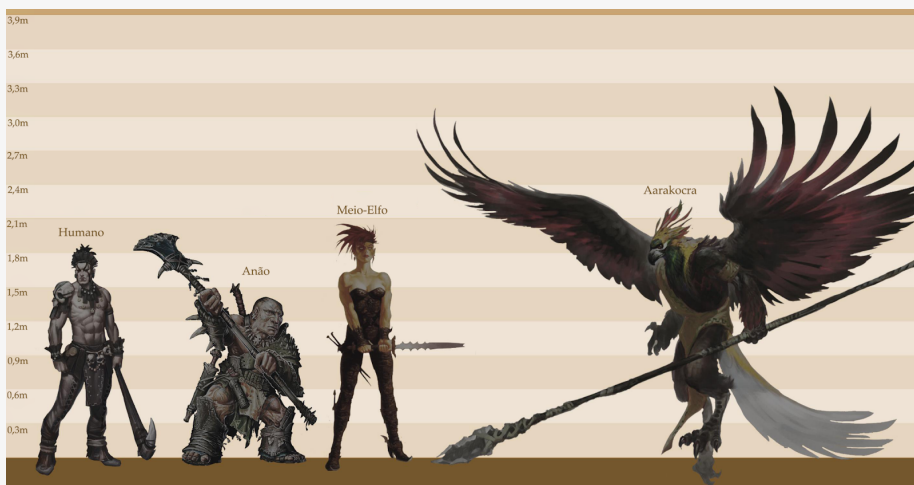
- ♦ MOVIMENTO: 6 METROS
- ♦ INFRAVISÃO: NÃO
- ♦ ALINHAMENTO: NEUTRO

1 NASCIDOS DOS CÉUS

1 CLAUSTROFOBIA

1 PREDADORES DE RAPINA

1 ARMAS NATURAIS



HUMANO

- ♦ MOVIMENTO: 9 METROS
- ♦ INFRAVISÃO: NÃO
- ♦ ALINHAMENTO: QUALQUER

1 APRENDIZADO

1 ADAPTABILIDADE

MEIO-ELFO

- ♦ MOVIMENTO: 9 METROS
- ♦ INFRAVISÃO: 9 METROS
- ♦ ALINHAMENTO: CAOS

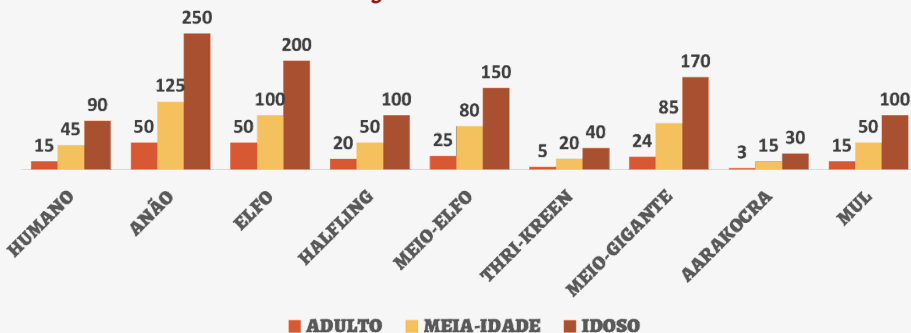
1 APRENDIZADO

1 GRACIOSO E VIGOROSO

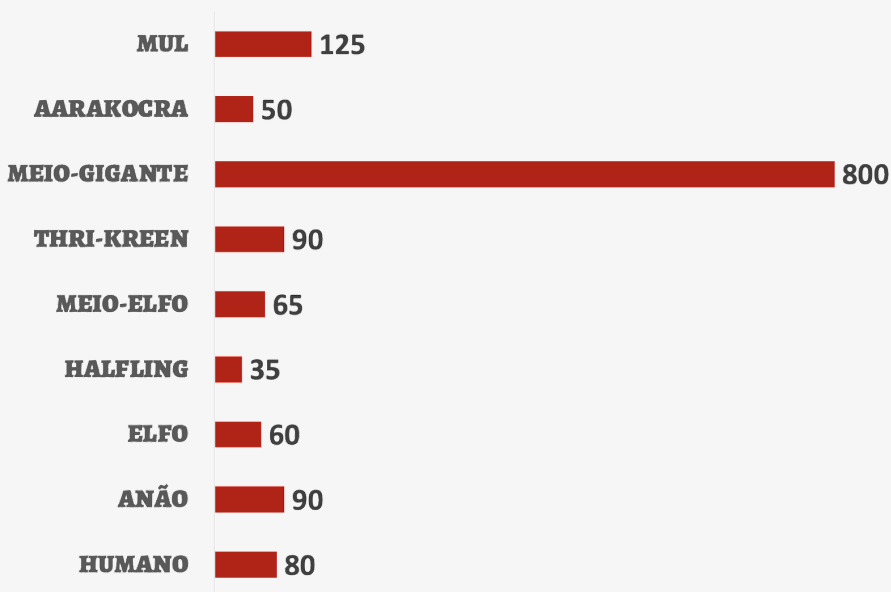
1 IMUNIDADES

5 COMPANHEIRO ANIMAL

IDADES DAS RAÇAS PARA PERSONAGENS



PESO BASE DAS RAÇAS PARA PERSONAGENS





— CAPÍTULO IV —

◆ CLASSES ◆

Existem muitas 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. As classes foram feitas com especializações das disponíveis no LB1 e LB2. A utilização delas depende unicamente dos critérios do mestre.

Modo Padrão

Todas as classes e/ou raças estão disponíveis para os jogadores escolherem. Recomenda-se a utilização somente das especializações presentes neste Guia. 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, preservador, ladrão, psiônico e as raças humano, elfo, meio-elfo, anão, halfling, mul e thri-kreen.

Magia Divina: Os clérigos só podem lançar magias 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 personagens do mestre.

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.

Novas Especializações

Este guia está adaptando as classes disponíveis em Dark Sun para uso do conjunto de regras do Old Dragon 2. Tenha em mente que a proposta que estamos realizando essa conversão tem foco em trazer o menor número possível na alteração das mecânicas existentes. Este trabalho foi realizado tentando preservar a dinâmica original do sistema sem que, no entanto, perca funcionalidade ou prejudique a experiência de jogar o mundo de Athas com sua plenitude e trazer todo o desafio que o cenário impõe na sua mesa.

Especialização de Guerreiro

- ❖ Gladiador

Especialização de Clérigo

- ❖ Clérigo Elemental
- ❖ Templário

Especialização de Ladrão

- ❖ Bardo Athasiano

Especialização de Mago

- ❖ Preservador
- ❖ Profanador
- ❖ **Psiônico***

* O Psiônico é um caso à parte, seus poderes não utilizam magia e sim poderes mentais, está agrupado como especialização de Mago por utilizar a mesma mecânica, porém seus poderes são acessados em uma lista exclusiva que não depende de grimório. O assunto será profundamente detalhado no capítulo de Psionismo.

Outra Classes e Especializações Comuns em Athas

- ❖ Assassino
- ❖ Druida
- ❖ Ranger
- ❖ Xamã

GLADIADOR

São guerreiros escravos criados para entreter as massas, mesmo que deem sua vida para isso.

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.



Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Gladiador mantém as habilidades de Guerreiro *Aparar* e *Maestria em Arma*, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar um especialista.

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.

1 TREINAMENTO EM ARENA: Por estar habituado a lutar em arenas e lugares abertos, todos os testes de ataque em ambientes abertos são considerados **fáceis**.

1 COMBATENTE COMPLETO: A Maestria de Armas do Gladiador não se aplica a uma arma, ele tem o bônus de maestria em todas as armas.

3 ARMAMENTO IMPROVISADO: Durante o combate, um Gladiador pode gastar sua rodada procurando por uma arma no campo de batalha com uma chance de 1-2 em 1d6 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.

6 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 psíquico com um 20 natural, a armadura será quebrada automaticamente.

10 ATAQUE EXTRA: o Gladiador adquire um segundo ataque. Este segundo ataque é realizado após o primeiro ataque, logo em sequência, antes da ação do próximo jogador na ordem da iniciativa, com a mesma BA usada no primeiro ataque.

CLÉRIGO ELEMENTAL

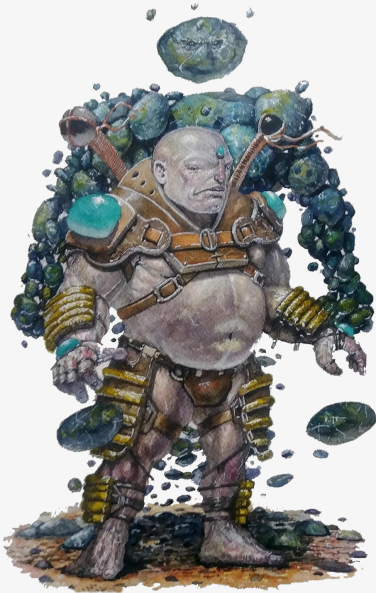
LB1
PÁG.
104

Até os deuses abandonaram Athas. Os quatro elementos são sagrados

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.

Os clérigos podem usar todos os tipos de armadura e todas as armas contundentes, além de armas 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.



PÁG.
93

Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Clérigo Elemental tem acesso maior na esfera de

seu elemento, e acesso menor nos outros elementos. Ao menos metade das magias que memorizar devem ser ligadas ao seu elemento ou a Esfera de Cosmos.

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

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

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

10 CONJURAR ELEMENTAL: Uma vez por dia o Clérigo pode utilizar a Magia Conjurador Elemental Menor ligado aos seu elemento devocional sem que utilize as magias memorizadas. Esse efeito tem duração de 6 rodadas e pode ser banido pelo clérigo conjurador.

TEMPLÁRIO

São os reis feiticeiros deuses? Não, embora a maioria afirme ser.

Devotos, aprendizes e servos dos mais poderosos, os Templários são a personificação do poder dos Reis Feiticeiros. Não apenas alguns dos maiores conjuradores pertencem às ordens templárias, mas também algumas das figuras mais temidas no governo dos Reis Feiticeiros são englobados por essa alcunha. Amplamente temidos e odiados, o poder dos templários mantém a população aterrorizada. A maioria tende a abusar de sua posição e influência. Templários tem fama de tentar tirar vantagem de sua posição em qualquer situação e afirmar o poder de seu Rei Feiticeiro sobre todos. Essa fama costuma ser justificada.



Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Templário deve possuir alinhamento Ordeiro devido sua posição legal na cidade-estado.

O Templário perde o acesso às habilidades de Cura Milagrosa e Afastar Mortos-Vivos, mas mantém a capacidade de conjurar Magias normalmente tal qual um Clérigo de mesmo nível faria.

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

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

1 julgar escravos

6 julgar homens livres.

10 julgar nobres.

6 CONVOCAR PATRULHA: O Templário pode solicitar 1d4 soldados de sua cidade-estado, de qualquer nível menor que o seu. Esses soldados não podem deixar suas cidades sem a permissão do rei feiticeiro. Os Templários só poderão solicitar ajuda novamente quando voltarem. Quando os soldados estão com os Templários, eles são como mercenários.

10 FUNDOS DA CIDADE: Um templário pode recorrer ao tesouro da cidade para investigações oficiais. O número de peças de ouro que ele pode retirar é igual a 1D10 por nível, multiplicado por seu nível, por mês. Poucas perguntas são feitas quando o ouro é requisitado, desde que nenhuma tentativa seja feita para retirar fundos mais do que uma vez por mês.

BARDO ATHASIANO

Mestres do entretenimento, com conhecimentos sombrios sobre venenos.

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, espões e até mesmo assassinos.



Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Ladrão especialista, o Bardo perde a habilidade de Ladrão *Ataque Furtivo* e *Ouvir Ruídos*, mas mantém e evolui seus talentos de Ladrão, possuindo uma versão modificada de alguns talentos adaptados:

Cultura substitui o talento *Arrombar*. O Bardo está a todo momento em contato com novos conhecimentos, pessoas e culturas, permitindo-lhe saber de coisas como folclore, lendas, história antiga e geografia.

Decifrar substitui o talento *Armadilha*, permitindo, uma vez por objeto, tentar decifrar o significado de textos em outros idiomas, realizando dois testes: um para identificar o idioma e outro para decifrá-lo.

Veneno substitui o talento *Escalar*, permite ao bardo manipular venenos para seus ataques sem se envenenar. Dois testes são realizados, um para a preparação e outro para aplicação na arma. A produção de venenos será abordada no próximo capítulo. O Bardo já inicia com 1-2 em 1d6.

1 INFLUENCIAR: o Bardo por meio da música, oratórias e baladas heroicas consegue influenciar as reações de monstros ou personagens do Mestre com uma chance de 1-2 em 1d6. O Bardo recebe um modificador de +1 ou -1 no Teste de Reação destas audiências para melhorar a reação dos alvos (+1) ou para torná-los mais hostis (-1).

3 INSPIRAR: se conseguir passar ao menos uma rodada atuando, e enquanto continuar mantendo a atuação, consegue que seus aliados se tornem mais confiantes no sucesso. Um alvo inspirado pelo Bardo faz com que seus testes de atributos e ataques fiquem como se fossem um nível mais fácil do que realmente são, tornando, por exemplo, testes muito difíceis em apenas testes difíceis.

6 FASCINAR: o Bardo consegue deixar uma audiência de monstros ou personagens do Mestre não hostis, que tenham até 2 Dados de vida a cada 3 níveis do Bardo, se entender o idioma usado pelo Bardo, envolvida e concentrada no seu desempenho artístico.

10 USAR PERGAMINHOS: o Bardo adquire a habilidade de Usar Pergaminhos como se fosse um Mago com metade dos níveis que possui.

PRESERVADOR

O Preservador é um mago que utiliza suas magias com cuidado para manter o tênue equilíbrio de um mundo tão destruído.

O preservador é um mago da velha e estabelecida escola de magia.

Os preservadores dominaram o equilíbrio. As magias de um preservador são lançadas em harmonia com a natureza. Quando um preservador lança uma magia, não há dano ao ambiente próximo.



Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Preservador precisa manter o sigilo da prática mágica. Ela é proibida e mal vista pela população que não sabe diferenciá-lo de um

Profanador. As habilidades de Mago *Ler Magias* e *Detectar Magias* são mantidas e evoluem normalmente.

1 PROFANAR MAGIA: sempre que o preservador conjurar uma magia, ele pode optar por profanar a magia e utilizar o efeito como se fosse de um círculo de um nível superior. Os efeitos serão os mesmos do Profanador e ele deve rolar na tabela de Efeitos de Profanação. Se realizar a profanação mais uma vez em 30 dias se tornará permanentemente um Profanador.

1 CRIPTOLECTO DO PRESERVADOR: Existe uma 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 magias disfarçadamente com chance de 1-4 em 1d6 de sucesso. Essa linguagem é universal e pode ser usada para contatar a Aliança Velada.

3 DISFARÇAR O GRIMÓRIO: para manter o sigilo, o Preservador disfarça o seu grimório para não ser facilmente detectado. Grimórios podem ser feitos em papel de papiro, encravados em pedra, talhados em couro, elaborados a partir de padrões complicados de cordas e nós ou mesmo tatuados.

6 CONTATO DA ALIANÇA VELADA: um mago preservador com essa experiência já está em contato com a Aliança Velada e poderá solicitar sua ajuda, limitado pelos critérios do Mestre

10 MAGIA SILENCIOSA: o preservador age em silêncio conseguindo disfarçar completamente o uso de magia, não fazendo mais uso de componentes verbais e/ou gestuais.

Profanador

O Profanador é um mago que utiliza suas magias sem pensar no seu impacto no ambiente, destruindo partes do ecossistema do mundo para realizar suas magias.

Profanadores são magos que seguem a linha mais rápida e destrutiva para dominar o uso de magias. Eles não se importam com a destruição do ambiente que causam no seu caminho para o poder e irão drenar toda a energia vital das plantas e do solo ao seu redor para utilizar suas magias, deixando uma zona morta e estéril em seu lugar.

Geralmente, os profanadores são foras da lei (mesmo aos olhos dos corruptos reis-feiticeiros), então eles mantêm suas habilidades mágicas escondidas. Profanadores fora da lei tendem a ser solitários, mantendo suas ambições e poderes para si.



Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Profanador abre mão da lista de magias de 7º ao 9º círculo a qual um Mago normalmente teria acesso, conseguindo conjurar apenas magias até o 6º círculo. As habilidades de Mago *Ler Magias* e *Detectar Magias* são mantidas e evoluem normalmente.

1 PROFANAR MAGIA: sempre que o profanador conjurar uma magia, a vegetação e o solo ao seu redor é consumida e se transforma em cinzas. O raio de destruição ao redor do profanador é igual ao nível da magia conjurada vezes 3 metros e ele deve rolar na tabela de *Efeitos de Profanação*.

1 APRENDIZADO RÁPIDO: a profanação é o caminho mais rápido para o poder, esses magos evoluem mais rápido, ganhando 30% a mais na experiência recebida.

3 DRENAR ENERGIA VITAL: sempre que conjurar uma magia, o Profanador pode gastar 3 PV para aumentar a chance da sua *Recuperação de Magia* para 1-2 em 1d6.

6 DRENAR ENERGIA VITAL APRIMORADA: sempre que conjurar uma magia, o Profanador pode gastar 6 PV para aumentar a chance da sua *Recuperação de Magia* para 1-3 em 1d6.

10 POTENCIALIZAR MAGIA: sempre que conjurar uma magia que cause dano, o Profanador pode gastar metade dos seus PV totais para negar a rolagem de JP dos seres afetados pela magia.

PSIÔNICO

A natureza sempre encontra um meio de evoluir. Se a Magia destrói o mundo, então o mundo é alterado pela mente.

Os psiônicos são verdadeiros mestres da mente sobre a matéria. Mediante um treinamento físico e mental rigoroso, dedicam-se ao domínio do Caminho, uma filosofia que abraça a disciplina mental como essência para alcançar a maestria da Vontade e explorar o poder mental inato que possuem. Para compreender melhor os poderes mentais e suas regras, é possível encontrar informações detalhadas no capítulo VI, dedicado ao Psionismo.



Restrições

O Psiônico utiliza a mecânica dos Magos, porém sem utilizar Magia. Ele não tem nenhuma habilidade dos Magos substituídas pelas presentes aqui. Ele não possui grimório, aprendendo seus poderes com outros Psiônicos ou ensinados pelo Caminho.

1 INICIADO NO CAMINHO: O psiônico estuda o Caminho, aprendendo a lidar com sua Vontade e atingir seu potencial no psionismo. Com isso, ele passa a poder usar armaduras de couro e seu bônus de Sabedoria lhe permite usar poderes psiônicos extras por dia conforme a tabela 1.1 do LB1.

3 DEFESA MENTAL: o psiônico tem um bônus de +2 em todas as JPS contra poderes mentais, mesmo de outro psiônico.

6 CONTATO DO CAMINHO: um psiônico com essa experiência já está em contato com o Caminho e poderá solicitar sua ajuda, limitado pelos critérios do Mestre

10 TELECINESE: o psiônico pode utilizar uma vez por dia o poder de Telecinese como se estivesse em 4º grau.



— CAPÍTULO V —

◆ ECONOMIA E EQUIPAMENTOS ◆

Os equipamentos no cenário de Dark Sun são bem diferentes dos outros cenários. A maioria dos objetos de metal como armas, armaduras, correntes, trancas e outros são consideravelmente diferentes dos usuais. Aqui o metal é raro, artigo de luxo, quase um equipamento mágico. Equipamentos de metal tem de ser substituídos por outros materiais ou não existem no cenário. Este capítulo irá dar detalhes sobre os materiais, itens e similares.

Economia

A riqueza aparece de muitas formas em Athas. Moedas, pedras preciosas, bens comerciais, objetos de arte, animais e propriedades podem refletir o bem-estar financeiro de um personagem.

Homens livres, aldeões, pastores e outros que vivem fora da nobreza comercializam mercadorias, trocando o que precisam e pagando impostos em grãos e água.

CONVERSÃO DE MOEDAS ATHASIANAS

TABELA 5.1

NÍVEL	1 PO	1 PP	1 PB	1 PC	1 CACO
Valor em PO	1	1/10	1/20	1/100	1/1000
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 Caco	1.000	100	50	10	1

Os membros da nobreza comercializam direitos legais, como os direitos a uma mina, um poço ou terras agrícolas, ou mesmo peças de ouro. Somente comerciantes, aventureiros e aqueles que oferecem serviços profissionais de aluguel negociam normalmente com moedas.

Dinheiro

A moeda mais utilizada em Athas é a peça de cerâmica (PC). 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 obtenha riqueza inicial e pode ser equipado antes do jogo pela primeira vez.

Mercenários

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

Contratando Mercenários

Mercenários não acompanham personagens em aventuras. Os personagens podem contratar personagens do mestre para acompanhá-los em aventuras, mas eles são tratados separadamente, chamados de auxiliares; suas regras são declaradas no LBI.

Tipos de Mercenários

Os mercenários são divididos em três tipos: mercenários, especialistas e escravos. Os dois primeiros já foram tratados no LBI.

Escravos (Regras Opcionais)

Escravos são propriedade de 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. 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 PJs 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 Mestre! 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 (Moral: 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 um escravo

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.).

Armas e Armaduras

Armas e armaduras são precárias em Athas. Elas são feitas de pedra, osso, madeira, couro, carapaças de animais e outros materiais que podem ser encontrados no deserto. Esses materiais não fazem armas confiáveis e nem armaduras resistentes, trazendo certas penalidades para o uso. Armas de metal existem, mas são extremamente raras.

Poucos tocaram ou sequer viram uma arma de metal. Elas são tesouros preciosos cobiçados pelos mais poderosos.

As armas mais comuns são as de osso, pedra (obsidiana) e madeira que trazem suas próprias vantagens e desvantagens para a batalha. Escudos são feitos de camadas de couro postas sobre uma sustentação de madeira e osso ou são feitos de carapaças quitinosas de criaturas insetóides. Armaduras de couro, couro batido e similares são as mais comuns de serem feitas e usadas no deserto escaldante, elas são comumente feitas de pele de Braxat ou de Mekillot.

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:

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

MATERIAL DAS ARMAS

TABELA 5.2

MATERIAL	BA	DANO	QUEBRA	CUSTO	CARGA
Madeira	-3	-2	1-3 em 1d6	10%	50%
Pedra	-2	-1	1-2 em 1d6	50%	75%
Ossos	-1	-1	1-2 em 1d6	30%	50%
Obsidiana	-1	-1	1 em 1d6	50%	75%
Metal	-	-	Nunca	100%	100%
Mágica	-	-	Nunca	100%	100%

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.

Armas 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.





1. PATA DE DRAGÃO: Essa arma é composta por lâminas curtas presas nas duas pontas de um cajado e uma guarda no centro com lâminas protuberantes perpendiculares. A lâmina leve do meio pode ser usada para dar golpes rápidos se for empunhada com as duas mãos (esse golpe é considerado um segundo ataque). Essa arma é comumente utilizada por personagens ágeis.

2. TRIKAL: Um trikal é uma arma de haste, similar a uma alabarda, com três lâminas na ponta, simétricas entre si.

3. CARRIKAL: Este machado tem duas lâminas voltadas para frente esculpidas a partir de um osso de mandíbula, comumente de um mekillot. Alguns ainda

cravam dentes ou espinhos na lâmina para aumentar o dano dos impactos.

4. CHATKCHA: Essa arma de arremesso, comumente feita com cristal ou obsidiana, é uma invenção thri-kreen. Ela retorna para um usuário treinado em seu uso após ser jogada, mesmo se não tiver acertado seu alvo. As técnicas para usar essa arma são efetivamente conhecidas apenas pelas tribos thri-kreen, tornando personagens treinados no uso delas extremamente raros.

5. NAVALHA PULSEIRA: Essa arma consiste em três lâminas afiadas que saem de braçadeiras resistentes, deixando as mãos do usuário livres. Não é possível usar escudo no mesmo braço em que essa

arma. Um personagem usando esta arma é especialmente difícil de ser desarmado.

6. CAHULAKS: Essa arma dupla tem duas lâminas que terminam em quatro pontas, separando as metades por um pedaço de corda. As pontas são leves o suficiente para permitir dar golpes rápidos, similares a arma 'Pata de Dragão', se usada com as duas mãos. Se a arma for segurada por uma de suas guarda, a corda é longa o suficiente para a arma ter alcance de 3 m (não é possível dar mais de um ataque normalmente se a arma for usada assim). A arma inteira também pode ser jogada.

7. ALHULAK: Essa arma é uma espécie de mangual, similar a uma cahulak. Um pequeno comprimento de corda separa um gancho com quatro lâminas da empunhadura.

8. GOUCE: Feito pela infantaria do exército de Niebenay, esse tipo de machado tem um longo cabo com uma empunhadura no final. A cabeça do machado é comprida e termina em duas lâminas perpendiculares com uma ponta perfurante no final desse cabo. Alguns Gouges são feitos com uma alça lateral, feita para carregá-lo mais facilmente.

9. DEJADA: Uma cesta longa e comprida feita como uma espécie de luva, a Dejada é usada para lançar projéteis à distância. Munição para essa arma costumam ser pedras do tamanho de um punho, mas também é possível lançar misturas

alquímicas explosivas a distâncias maiores (adiciona 10 metros ao alcance arremesso).

10. ESPADA TARTARUGA: Essa placa de osso ou de casco é fixada com uma pequena espada que aponta para a frente da mão do usuário. Uma Espada Tartaruga encantada pode ser usada como uma arma ou escudo mágicos, mas não ambos simultaneamente. A Espada Tartaruga deixa a mão do usuário livre.

11. LOTULIS: Essa arma é composta por dois cajados pequenos que suportam uma lâmina cerrada direcionada para frente em sua ponta.

12. GYTHKA: Cada ponta desse bastão thri-kreen tem uma pequena parte cortante com uma parte central que também possui lâminas. A segunda ponta dessa arma é leve o suficiente para dar golpes rápidos se empunhada com as duas mãos, similar à Pata de Dragão.

A arma toda pode ser jogada como uma azagaia. Similarmente a Chatkcha, apenas os thri-kreen conhecem as técnicas de treino requeridos para usar essa arma efetivamente.

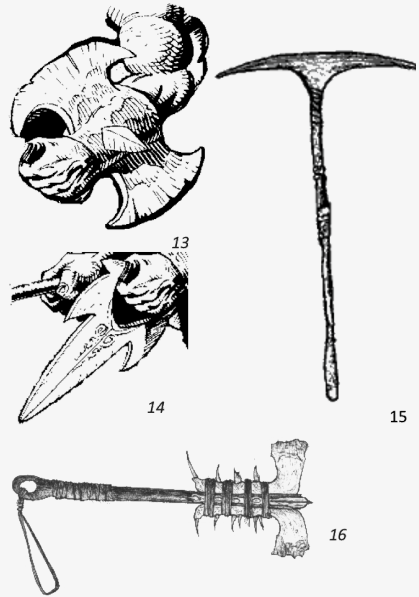
13. MACHADO DE ARENA: Tornado popular nas arenas de Tyr e Urik, essas braçadeiras pesadas são feitas com duas lâminas curvadas, transformando o antebraço do usuário em um machado e deixando suas mãos livres. A arma também pode servir como um escudo leve (+1 de CA), mas não poderão ser usadas para atacar se estiverem sendo usadas como escudo ou

se o usuário estiver empunhando outra arma.

14. PUCHIK: Desenvolvida para combate em espaços confinados, a empunhadura dessa arma é perpendicular às lâminas largas e permite grande mobilidade do usuário.

15. EMPALADORA: Uma arma similar a uma picareta desenvolvida para o combate em arena. Um cabo separa a empunhadura da arma de suas lâminas em formato de “T” que ficam na ponta do cabo.

16. QUABONE: Uma maça construída com pedaços de osso colados radialmente com protuberâncias pontuadas ao longo da cabeça da arma. O quabone pode ser uma arma especialmente ineficaz devido ao seu peso leve e lâminas pouco afiadas. Devido a isso, é uma arma relativamente comum em combates em arena, já que é esperado que o combate dure mais.



ARMAS

TABELA 5.3

ARMA	DANO	CARGA	DESCRIÇÃO	CUSTO	CHANCE DE QUEBRAR*
Pata de Dragão	1d10/1d4	3	Grande, Perfurante, Cortante	15 PC	1 em 1d6
Trikal	1d10	3	Grande, Cortante	12 PC	1 em 1d6
Carrikal	1d8	2	Média, Cortante, Impactante	8 PC	1-2 em 1d6
Chatka	1d6	1	Pequena, Cortante	1 PC	1 em 1d6
Navalha Pulseira	1d6+1	1	Pequena, Cortante	10 PC	1-2 em 1d6
Cahulaks	1d6	2	Média, Perfurante	12 PC	1 em 1d6
Alhulak	1d8	2	Média, Perfurante	9 PC	1 em 1d6
Gouge	1d12	3	Grande, Perfurante, Cortante	6 PC	1 em 1d6
Dejada	-	1	Pequena	5/10 PC	-
Espada Tartaruga	2d4	2	Média, Perfurante	9 PC	1-2 em 1d6
Lotulis	2d6	3	Grande, Perfurante, Impactante	7 PC	1 em 1d6
Gythka	1d8/1d6	3	Grande, Perfurante	8 PC	1 em 1d6
Machado de Arena	1d8	2	Média, Cortante, Perfurante	10 PC	1-2 em 1d6
Puchik	1d4+1	1	Pequena, Perfurante	6 PC	1 em 1d6
Empaladora	2d4	2	Média, Perfurante	4 PC	1 em 1d6
Quabone	1d8	2	Média, Impactante, Perfurante	1 PC	1-2 em 1d6

* Toda vez que for rolado 1 ou 20 no acerto, deverá rolar 1d6 para definir se a arma irá se quebrar ou não. Se for a chance for 1 em 6, um resultado 1 significará que a arma se quebra. Se for 2 em 6, um resultado 1 ou 2 no dado significa que a arma se quebrará e assim por diante. Armas feitas de materiais resistentes (como metal) ou encantadas não tem chance de se quebrarem dessa maneira.

Materiais de Armaduras

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 e as penalidades por desidratação dobrem.

MATERIAIS DE ARMADURAS

TABELA 5.4

MATERIAL	TIPO ARMADURA	MOEDA	CONDIÇÃO DE QUEBRA
Couro	COURO, ESCUDO DE COURO	CACO	1-4 EM 1D6
Hide	COURO	PC	1-3 EM 1D6
Osso	COTA DE MALHA	PB	1-3 EM 1D6
Quitina	COTA DE MALHA, PLACA, ESCUDO	PP	1-2 EM 1D6
Metal	PLACA, ESCUDO*	PO	1 EM 1D6
Mágica	QUALQUER	PO**	NUNCA QUEBRAM

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

** : Armaduras mágicas custam o mesmo independente do material



ARMADURAS

TABELA 5.5

ARMADURA	CA	CARGA	DESCRIÇÃO	CUSTO
Escudo de Madeira	1	1	Leve, Mão Exclusiva, Madeira	8 PC
Escudo Reforçado	2	1	Leve, Mão Exclusiva	15 PC
Broquel	1	1	Leve, Mão Exclusiva, Madeira	10 PC
Armadura de Couro	1	1	Leve, Couro	20 PC
Armadura Acolchoada	2	1	Leve, Couro	5 PC
Armadura de Couro Batido	1	1	Leve, Couro	25 PC
Armadura de Obsidiana	4	2	Média, Pedra	20 PC
Armadura de Carapaça	4	2	Média, Carapaça	25 PC
Armadura Pesada Reforçada	5	3	Pesada	90 PC

Cota de Malha e a Armadura Completa não estão listadas devido à sua raridade, mas existem no cenário.

Itens Gerais

Itens ordinários utilizam a mesma lista presente no LB1 na página 62, porém os preços feitos em peças de ouro deverão ser convertidos no mesmo valor para peças de cerâmica. Vale considerar que Athas é um mundo decadente, onde os itens podem

ser escassos conforme a vontade e a necessidade do mestre. Utilize essa característica para deixar as tramas de suas aventuras mais interessantes ou dar a sensação de urgência que Dark Sun exige de seus jogadores.

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 Lb2 pág. 99.



VENENOS

TABELA 5.6

VENENO	CUSTO	MOD. JPC	TEMPO DE AÇÃO	EFEITO(SUCESSO)	EFEITO(FALHA)
<i>venenos de corrente sanguínea</i>					
Extrato de inseto	15	+6	1d4+1 rodadas	Nenhum	2d10 dano
Suco de cacto	80	+5	1d3 rodadas	Nenhum	3d10 dano
Veneno de Cacto Errante	180	+4	1d3 rodadas	1d6 rodadas paralisado	1 turno paralisado
Veneno de Gaj	300	+2	1d3 rodadas	Nenhum	Drena 1d4 de CON
Veneno de Cobra do Silte	500	+2	1d3 rodadas	Nenhum	Drena 1d4 de FOR
Saliva do Demônio da Cisterna	800	+4	1 rodada	Nenhum	4d10 dano
Sangue Curado de Belgoi	950	+2	1d3 rodadas	Nenhum	Drena 1d4 de INT e SAB
Sangue de Drake	1600	+3	Instantâneo	Nenhum	Morte
Veneno de Horror do Silte	1900	0	1 rodada	Nenhum	Drena 1d6 de todos os atributos
Sangue do Dragão de Athas	2450	-5	Instantâneo	Nenhum	Morte
<i>venenos ingeridos</i>					
Sono Inix	10		1d4 rodadas	1d10 dano	3d10 dano
Cheiro de Elfo	35		1d4+1 rodadas	2d10 dano	4d10 dano
Mácula Kank	350		1d2 rodadas	3d10 dano	5d10 dano
Extrato de Grama Roxa	600		Instantâneo	4d10 dano	6d10 dano
Ultimato dos Templários	1200		1d4 turnos	5d10 dano	Morte
<i>venenos inalados</i>					
Pó de semente de cérebro	110		Instantâneo	Nenhum	1 turno paralisado
Fordorrano	350		Instantâneo	1 rodada paralisado	2 turnos paralisado
Gás venenoso Gaj	700		Instantâneo	2 rodadas paralisado	3 turnos paralisado
Gás de erva venenosa	1500		Instantâneo	3 rodadas paralisado	4 turnos paralisado

Regras de uso e manipulação de Venenos estão no Lb2 pág. 99.

TRANSPORTE & ANIMAIS

TABELA 5.7

ITEM	DESCRIÇÃO	CUSTO
Erdlu	Treinado para montaria. Carrega até 2.000 moedas.	50 PC
Crodlu	Treinado para montaria. Carrega até 3.000 moedas.	100 PC
Mekillot	Treinado para transporte. Carrega até 16.000 moedas.	500 PC
Inix	Treinado para transporte. Carrega até 7.000 moedas.	150 PC
Kank	Treinado para combates e para armaduras. Carrega até 4.000 moedas.	120 PC
Sela e Freio		25 PC
Alforjes	Suporta até 300 moedas	5 PC
Barda de Couro	Armadura feita de couro e placas de metal. Fornece ao animal uma CA de 14 em couro e pesa 450 moedas.	25 PP
Barda de Quitina	Armadura feita de couro e placas de metal. Fornece ao animal uma CA de 16 em quitina e pesa 600 moedas.	40 PP
Barda de Couro, Mekillot	Tem seu próprio estilo de barda devido ao seu tamanho. Fornece uma CA de 14 e pesa 1.000 moedas.	50 PO
Barda de Quitina, Mekillot	Tem seu próprio estilo de barda devido ao seu tamanho. Fornece uma CA de 16 e pesa 1.200 moedas.	75 PO
Carruagem	Veículo levemente blindado projetado para combate. Carruagens tem CA 10 e 40 PV. Carrega até 2500 moedas. Deve ser puxada por um erdlu, inix ou kank.	250 PC
Vagão Howdah	Estrutura com assentos montados nas costas de um animal. Têm CA 10 e 10 PV. Carrega até 2000 moedas. Deve ser montada em um inix ou mekillot.	100 PC
Vagão aberto	Pouco mais que uma caixa de madeira com quatro rodas. Vagões têm uma CA 9 e 15 PV. Carrega 8000 moedas. Deve ser puxada por um kank ou um erdlu.	150 PC
Vagão fechado	Vagões blindados fechados que proporcionam descanso e sombra. Os vagões têm 12 e 40 PV. Carrega 8500 moedas. Deve ser puxada por um kank ou um erdlu.	400 PC
Vagão de caravana	Fortaleza móvel puxada por mekillots, para longas viagens mercantis. Têm CA 14 e 90 PV. Defendida geralmente por escolta armada. Carrega 50000 moedas. Deve ser puxada por 1 ou 2 mekillots.	10000 PC

VEÍCULOS SILTE

TABELA 5.8

NAVIO	CA	PV	MV	PROPULSÃO	CARGA	TRIPULAÇÃO	CUSTO
Explorador	10	40	30	vela	20000 moedas	10	2000 PC
Veleiro Comerciante	11	100	20	vela	100000 moedas	20	5000 PC
Transporte do Exército	12	120	18	vela+remo	80000 moedas	100	6600 PC
Galera de Guerra	12	120	18	vera+remo	30000 moedas	50	10000 PC
Navio de Guerra Real	10	140	14	vela+remo	60000 moedas	75	26000 PC
Barco à Vela	10	15	14	vela	6000 moedas	Condutor	500 PC

Regras de Combates de Navios estão no LB2, página 91.

Embarcações Silte

EXPLORADOR: Uma pequena embarcação com um único mastro. Eles são construídos para reconhecimento e exploração profunda de alta velocidade no Mar de Silte. Pode adicionar um aríete e uma catapulta.

VELEIRO COMERCIANTE: Navio de tamanho médio projetado para transportar mercadorias entre portos no Mar de Silte. Eles são projetados para permitir abundância 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. Pode adicionar um aríete.

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. Possui um aríete e até 2 catapultas.

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 3 balistas, catapultas e um aríete robusto

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





— CAPÍTULO VI —

◆ PSIONISMO ◆

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 em cada grau

que pode utilizar pela mesma tabela de uso de magia do mago, bem como quantos pode usar antes de ficar sem energia mental. O Mestre pode selecionar poderes da lista de poderes do Psiônico, pode deixar o jogador escolher ou pode selecionar de forma aleatória (jogando dados) como se a lista de poderes fosse uma tabela. Observe que a quantidade de poderes são 44, e isso não é assim por acaso, o resultado de rolagem é obtido com 4d12 (resultados de 4-48).

Recuperando a Energia Mental

Após 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 consegue utilizar.

Usando o Poder

Os poderes mentais seguem as mesmas regras de utilização de magia presentes no LB1, embora sejam poderes mentais. Personagens Psiônicos tem o mesmo número de poderes ao dia como se fosse a memorização de magia.

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.

Aprendendo Novos Poderes

Horas de leitura, prática e a acurácia do conhecimento psiônicos fazem com que ele vá gradualmente dominando poderes mentais e este acúmulo de conhecimento, resulta no desenvolvimento de poderes inteiramente novos.

Este novo poder, quando aprendido, pode ser anotado na lista de poderes do Psiônico. Um psiônico iniciante de 3° nível tem acesso a 5 poderes, 2 rolados no dado (4d12) e 3 escolhidos pelo jogador com o consentimento do mestre. O mestre pode limitar a escolha da lista de poderes.

Sempre que um Psiônico consegue acesso a um novo nível, ele passa a conseguir “aprender” um poder deste novo nível, mas apenas caso tenha um mentor.

Por exemplo, um Psiônico de 3° nível tem acesso a 2 poderes de 1° grau e 1 de 2° grau, ao passar para o 4° nível ele terá 2 poderes de 1° grau e 2 de 2° grau, ou seja, ele ganha um novo poder.

Ele pode tentar aprender por imitação, terá uma chance de **1 em 1d6** de aprender um novo poder que observar ser utilizado em sua frente, aumentando a chance para **1-2 em 1d6** caso seja alvo desse poder. No caso de sucesso ele pode anotar esse poder em sua lista.

Ele só irá aprender um novo poder quando passar para o próximo nível.

Efeito do Poder

GRAU DE PODER PSIÔNICO: Os Poderes Psiônicos são classificados por graus, que determinam a intensidade dos efeitos.

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 psiônico, etc.

CONCENTRAÇÃO: alguns poderes especificam que o psiônico deve se concentrar para manter o efeito psiônico. A menos que a descrição do poder 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

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 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 (regra opcional)

Essa é uma regra opcional. Um Talento Selvagem é alguém de qualquer classe de personagem não psiônico que tem potencial psiônico latente. Qualquer um pode ter esse potencial, independente de classe, alinhamento ou raça.

Gerando Talentos Selvagens

Durante a criação do personagem, role um d20. Se o resultado for igual ou inferior ao 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 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).

TALENTOS SELVAGENS

TABELA 6.1

RESULTADO 1D10	TALENTO
1	Visão Geral
2	Saber Direção
3	Queda Felina
4	Poder Camaleão
5	Animar Sombra
6	Controle do Som
7	Olhos Alheios
8	Deteção de Vida
9	Enviar Pensamento
10	Controle de Luzes

Visão Geral

Alcance: o psiônico

Duração: 1d4 rodadas

Este poder dá ao psiônico “olhos” na nuca, 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 psiônico

Duração: 1 dia

O psiônico torna-se uma bússola. Durante sua duração, ele sabe para que lado fica o norte.

Queda Felina

Alcance: o psiônico

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 psiônico

Duração: 1d4 rodadas

O personagem que usa esse poder muda a cor de sua pele, roupas e equipamentos para combinar com o fundo. A combinação de cores é automática; aparência não é escolhida.

Animar Sombra

Alcance: 30 m

Duração: 1d4 rodadas

O psiônico pode animar a sombra projetada por qualquer criatura ou objeto e fazer com que pareça ter vida própria.

Controle do Som

Alcance: 30 m

Duração: 1d2 Rodadas

Este poder permite ao psiônico moldar e alterar os sons existentes.

Visão Alheia

Alcance: Ilimitado

Duração: 1d2 rodadas

Visão Alheia permite que o telepata utilize o sistema óptico de outra criatura. O telepata vê tudo o que seu alvo vê.

Deteção de Vida

Alcance: 30 m

Duração: 1d4 rodadas

Um telepata pode detectar criaturas vivas e pensantes em uma área limitada.

Enviar Pensamentos

Alcance: Ilimitado

Duração: 1d2 rodadas

Esta é uma comunicação unidirecional, permitindo que o telepata envie seus pensamentos para uma criatura que mentalize.

Controle de Luz

Alcance: 9 m

Duração: 1d4 rodadas

O psiônico pode manipular luz, seja mudando de cor ou sua sombra.

LISTA DE PODERES

TABELA 6.2

PODERES PSIÔNICOS (4D12 4-48)

4. Agitação Molecular	26. Expansão
5. Ajuste de Célula	27. Explosão Psiônica
6. Alteração da Aura	28. Fortaleza de Vontade
7. Alteração de Forma	29. Hipnose
8. Armamento Corporal	30. Invisibilidade
9. Barreira Mental	31. Levitação
10. Caminhando na Dimensão	32. Manipulação Molecular
11. Clariaudiência	33. Mente sobre o corpo
12. Clarividência	34. Movimento Acelerado
13. Controle de Densidade	35. Onda Cinética
14. Controle de Energia	36. PES
15. Controle do Corpo	37. Porta Dimensional
16. Detectar Magia & Psionismo	38. Precognição
17. Detectar o Mal	39. Projeção Astral
18. Dominação	40. Projeção Telepática
19. Dominação em massa	41. Punho Cinético
20. Elo Mental	42. Rearranjo Molecular
21. Empatia	43. Redução
22. Equilíbrio Corporal	44. Salto Cinético
23. Escudo Cinético	45. Suspender Animação
24. Escudo do Pensamento	46. Telecinese
25. Esmagar a vida	47. Teletransporte
48. Jogar duas vezes e obter 2 poderes	

Agitação Molecular

Alcance: 40 m

Duração: 1 rodada + 1 por grau

Este poder aumenta a velocidade das moléculas de um objeto, gerando calor. Seu efeito varia dependendo do tempo em que é mantido conforme a tabela 6.2.

AGITAÇÃO MOLECULAR

TABELA 6.2

RODADAS	EFEITO
1	Queima papel e grama
2	Fumaça de madeira, queimadura de pele (1d4 de dano)
3	Madeira pega fogo, queimaduras graves (1d6 de dano)
4	Aço amolece
6	Fusão de aço

Ajuste de Célula

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas por grau

Este poder é usado de duas maneiras:

Curar doença: A energia psíquica 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.

Alteração da Aura

Alcance: Toque

Duração: 1 hora por grau

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.).

Alteração de Forma

Alcance: o psíquico

Requisito: 2º nível

Duração: até 1 rodada por nível

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

Estatísticas mantidas: os pontos de vida do personagem psíquico e BA permanecem os mesmos.

Nova CA e ataques: O personagem psíquico assume a CA daquilo em que foi transformado, bem como quaisquer ataques não mágicos que possa ter.

Armamento Corporal

Alcance: o psíquico

Duração: 2 rodadas por grau

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

Barreira Mental

Alcance: o psíquico

Duração: 3 rodadas por grau

*Todas as JPS são consideradas **Muito Fáceis** pela duração do poder.*

Caminhando na Dimensão

Alcance: N/A

Requisito: 3º grau

Duração: 1 turno por grau

Este poder permite que o psíquico percorra longas distâncias passando por uma dimensão de bolso. Ele pode viajar a uma velocidade de 34 km por turno.

Clariaudiência

Alcance: Especial

Duração: 1 turno por grau

Permite que o psíquico ouça claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação conforme a tabela 6.3.



ALCANCE CLARISCIÊNCIA

TABELA 6.3

RODADAS	GRAU DO PODER
1 KM	1°
2 KM	2°
15 KM	3°
150 KM	4°

Clarividência

Alcance: Ilimitado

Duração: 1 turno por grau

Permite que o psiônico veja claramente até um certo alcance em uma certa direção. O alcance do poder é afetado pela classificação conforme a tabela 6.3.

Controle de Densidade

Alcance: Toque

Duração: 1 dia por grau

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

Controle de Energia

Alcance: o psiônico

Duração: 2 rodadas por grau

Permite que o psiônico se proteja do frio, calor, eletricidade e fogo que normalmente o prejudicaria.

Controle do Corpo

Alcance: o psiônico

Duração: 1 turno por grau

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

Detectar Magia & Psionismo

Alcance: 18 m

Duração: 1 turno por grau

Objetos, áreas ou criaturas mágicas brilham. Ambos os encantamentos permanentes e temporários são revelados.

Detectar o Mal

Alcance: 16 m

Duração: 1 turno por grau

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 potencialmente prejudiciais, como armadilhas, não são “más”.

Dominação

Alcance: 27 m

Duração: 1 Rodada, varia

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

Dominação em massa

Alcance: 40 m

Requisito: 2º grau

Duração: 2 rodadas, variável.

O psiônico consegue dominar até 5 criaturas. Cada alvo deve ser dominado separadamente passando em uma JPS 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 psiônico pode usar esse poder novamente para manter a dominação por mais uma rodada.

Elo Mental

Alcance: Ilimitado

Duração: 1 turno por grau

Esse poder permite ao psiônico 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 outra serão compreendidos. As duas partes são capazes de se entender independentemente do idioma.

Empatia

Alcance: 18 m

Duração: 1 rodada por grau

Este poder é usado para sentir as emoções e motivos de uma mente. Se o alvo não estiver disposto, a criatura alvo deve fazer uma JPS ou será afetada pelo poder.

Equilíbrio Corporal

Alcance: o psiônico

Duração: 1 turno por grau

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

Escudo Cinético

Alcance: o psiônico

Duração: 1 rodada por grau

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

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

Ataques corpo a corpo: Os ataques corpo a corpo dos oponentes são considerados **difíceis** contra o psiônico.

As jogadas de proteção do psiônico são consideradas **fáceis**. **Concentração:** Realizar qualquer outra ação (exceto mover-se) encerra o poder.

Escudo do Pensamento

Alcance: 18 m

Duração: Até 2 rodadas por grau

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 poder for lançado em um grau igual ao do psiônico.

Escudo Psiônico: As JPS do psiônico são consideradas **muito fáceis** contra efeitos mentais.

Concentração: Realizar qualquer outra ação (exceto mover-se) faz com que o poder termine.

Esmagar a vida

Alcance: 18 m

Duração: N/A

O psiônico escolhe um alvo que possa ver, o alvo sofre 1d8 por grau de dano psíquico ou metade do dano após uma JPS bem-sucedida.

Expansão

Alcance: o psiônico

Duração: 1 rodada por grau

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

Expansão Psíquica

Alcance: 25 m/40 m/55 m

Requisito: 3º grau

Duração: N/A

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

Engano de Saúde: O alvo deve rolar uma JPS 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: JPS fácil.

55 m: JPS muito fácil.

Fortaleza de Vontade

Alcance: o psiônico

Duração: 1 rodada por grau

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

Ataques Corpo a Corpo: +2 Bônus de Classe de Armadura por grau contra ataques corpo a corpo.

Ataques de Projéteis: +3 Bônus de Classe de Armadura contra ataques à distância.

Hipnose

Alcance: 9 m

Duração: 1 rodada por grau

O personagem psiônico consegue colocar alvos em transe, muito suscetíveis à sugestão. A criatura alvo deve fazer uma JPS para resistir à sugestão hipnótica. Se a JPS falhar, o alvo seguirá a sugestão do psiônico durante a duração do poder.

O número de dados de vida dos alvos depende do grau usado no poder, conforme indicado abaixo:

HIPNOSE

TABELA 6.4

DV Alvo	GRAU
1-4	1º
5-8	2º
8-12	3º
13+	4º

Invisibilidade

Alcance: 90 m

Duração: 2 rodadas por grau

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 psiônico pode usar este poder novamente para manter seus efeitos.

Levitação

Alcance: o psiônico

Requisito: 2º grau

Duração: 1 rodada por grau

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

Manipulação Molecular

Alcance: 15 m

Duração: 1 rodada por grau

O personagem psiônico pode enfraquecer uma substância movendo suas moléculas a uma taxa de 5 cm quadrados por rodada.

Mente sobre o corpo

Alcance: Toque

Requisito: 3º grau

Duração: até 10 dias por grau

Permite que um número de pessoas sobrevivam 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.

Movimento Acelerado

Alcance: n/a

Duração: 1 rodada

O psiônico faz uma explosão rápida de movimento, impulsionado por uma onda interna de força cinética.

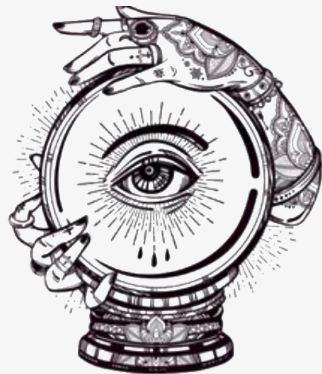
Movimento: A taxa de movimento do psiônico é dobrada.

Ataques corpo a corpo: O psiônico pode fazer vários ataques corpo a corpo por rodada. O número de ataques corpo a corpo que o psiônico pode fazer depende do grau, conforme indicado na tabela abaixo.

MOVIMENTO ACELERADO

TABELA 6.5

GRAU	ATAQUES POR RODADA
1º	2
2º	3
3º	4
4º	5



Onda Cinética

Alcance: 9 m

Duração: Instantâneo

Uma onda de força cinética surge da mão do psiônico em um único alvo no alcance.

Empurrar: O alvo deve fazer uma JPD ou será arremessado para trás pela força cinética.

Se a jogada falhar: O alvo sofre 1d6 de dano por grau sendo arremessado para longe do psiônico a uma distância de 3 m por grau do poder psiônico.

Percepção Extrassensorial

Alcance: 18 m

Duração: 1 rodada por grau

Este poder concede ao psiônico 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 ele não compartilhe a linguagem da criatura.

Porta Dimensional

Alcance: 3 m

Requisito: 3º grau

Duração: N/A

O psiônico ou uma única criatura é instantaneamente transferido para outro local a 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, o poder falha.

Se o alvo não quiser: ele pode fazer uma JPS para resistir ao teletransporte.

Precognição

Alcance: o psiônico

Requisito: 3º grau

Duração: N/A

O personagem psiônico consegue olhar para o futuro e ver o resultado 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.

Projeção Astral

Alcance: n/a

Duração: 1 hora por grau

Este poder separa o corpo astral do psiônico 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 por outro corpo astral projetado), o psiônico 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.

Projeção telepática

Alcance: Ilimitado

Duração: Até 2 rodadas por grau

O psiônico consegue projetar emoções contra alvos que ele pode ver. Isso não pode resultar em mudanças extremas, pode apenas influenciar as emoções.

Punho Cinético

Alcance: o psiônico

Duração: 1 rodada por grau

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

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

PUNHO CINÉTICO

TABELA 6.6

GRAU	DANO
1°	2d4
2°	2d6
3°	2d8
4°	2d10

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).

Rearranjo Molecular

Alcance: 2 m

Requisito: 3° grau

Duração: 1 hora por grau

Este poder pode mudar o material de um objeto na taxa de 30 gramas por hora.

Redução

Alcance: o psiônico

Duração: até 2 rodadas por grau

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 grau.

Salto Cinético

Alcance: 3 m + 3 m por grau

Duração: Instantâneo

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

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

Suspender Animação

Alcance: Toque

Requisito: 3° grau

Duração: Até 1 semana por grau

Permite que o psiônico 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 ao seu grau. Para acabar com esse sono, ele pode escolher um horário para acordar à vontade. O psiônico 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 grau

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

Peso: O peso permitido do alvo é determinado pelo grau do poder psiônico, conforme indicado na tabela 6.7.

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 grau de poder do psiônico, conforme indicado:

TELECINESE

TABELA 6.7

PESO (KG)	DANO	GRAU
ATÉ 2	2d4	1
2-4	2d6	2
4-8	3d6	3
8-15	4d6	4
+15	5d6	5

Teletransporte

Alcance: Infinito, dependendo do grau

Requisito: 3º grau

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 psiônico 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 psiônico deve rolar em d%, com um resultado menor ou igual à porcentagem listada indicando sucesso, dependendo da distância e/ou grau usado no poder, conforme indicado na tabela abaixo.

TELETRANSPORTE

TABELA 6.8

ALCANCE	3º GRAU	4º GRAU
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	5	15
INTERPLANAR	1	10





— CAPÍTULO VII —

◆ 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 elementos e, portanto, estão ligados aos planos elementais. Os magos, no entanto, obtêm o poder de lançar suas magias 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 funciona a magia

Magia funciona da mesma forma que em **Old Dragon 2**. Algumas magias foram alteradas, removidas ou modificadas 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 magos invocam poderes arcanos). Psiônicos, em comparação, usam 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 se afetar mutuamente: Magias que podem afetar outras magias (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 se afetar mutuamente: Magias que podem afetar outras magias (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 magia 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 (que contém as magias divinas listadas no LB1). Esta última esfera é de longe a maior, embora as outras cinco possuam magias geralmente mais poderosas e especializadas.

Memorizando Magias

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

Magias de Reversão

Os clérigos podem lançar a versão invertida de uma magia 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 desse 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 magias, entre muitas outras penalidades determinadas pelo Mestre. Os clérigos precisam de dias canalizando esse elemento para recuperar o favor do patrono.

Magia Druídica

Memorizando Magias

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

Magias de Reversão

Os druidas podem lançar a versão invertida de uma magia 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 Magias

Os templários recebem magias de sua devoção ao seu rei feiticeiro, canalizando energia dos planos elementais diretamente para eles. Ao orar por magias, os templários podem escolher quaisquer

magias listadas apenas na esfera do cosmos que sejam de nível alto o suficiente para lançar.

Magias de Reversão

Os templários podem lançar a versão invertida de uma magia 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 falhar diante de seus superiores, faz geralmente 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 de Expulsar Mortos-Vivos se aplicam como listadas no Old Dragon 2.

Expulsar Elemental

Devido às diferentes fontes de poderes presentes em Athas, no entanto, os clérigos em particular conseguem 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 consiga expulsar ou destruir.

Expulse 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 Ordeiros: Templários e clérigos da Terra tendem a se alinhar com a Ordem.

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

Magia Preservadora

A magia de preservação, como o próprio nome indica, visa lançar magias arcanas 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 Dragon 2.

Magia Profanadora

Os profanadores usam magia sem se preocupar com seu mundo moribundo, pois a cada magia que lançam, os profanadores extraem energia mágica da força vital do mundo e usam para seus próprios fins.

Mácula de impurezas

Todos os magos têm a habilidade de profanar se quiserem, mas uma vez que o façam, todas as magias que lançarem profanarão posteriormente a terra. A única maneira de lançar magia sem profanar 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 torna permanentemente um profanador.

Efeitos da Profanação

Cada vez que um profanador lança uma magia, 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 3. Ao profanar, o conjurador deve rolar 1d6:

EFEITOS DE PROFANAÇÃO

TABELA 7.1

1D6	RESULTADO
1	Recuperação de Magia: a magia é conjurada normalmente, porém se mantém memorizada.
2 - 5	Nada acontece.
6	1d3 de dano/nível da magia é causado a todos os seres vivos em um raio de 3 metros/nível da magia ao redor do profanador.

Métodos de Profanação (Regras Opcionais)

O lançamento de magias é um processo de três etapas: o desenho de energia, a memorização das magias e o lançamento real. Como há três etapas distintas envolvidas, há alguma margem de manobra em relação à ordem onde as magias são memorizadas e a energia é extraída. Existem dois métodos de extração de poder e memorização de magias 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 suas magias de maneira ritual, geralmente fora do tempo de jogo. Todos os materiais necessários para lançar a magia devem estar presentes no momento em que o conjurador prepara a magia 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 por permitir 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.

Pesquisa de magias

O acesso a grimórios e tomos arcanos antigos na 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 magos fazem seus grimórios

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

Adicionando Magias

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

Preservadores: Preservadores ganham novas magias de seus mentores. Mais tarde, eles devem solicitar à Aliança Velada as magias mais poderosas ou obscuras.

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

Pesquisa de Magias

Os preços listados no LB2 para pesquisa de magias 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 são geralmente 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 magia previamente armazenada dentro delas sem gastar magias previamente preparadas de sua lista.

Criando a 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 magia permitido para ser armazenada no orbe. Somente magos de nível 9 ou mais podem criar orbes, limitados pelos níveis de magia que podem lançar.

Energia armazenada

As magias da Orbe podem ser lançadas sem a necessidade de gastar magias memorizadas, mas apenas por magos e no nível de magias que eles podem lançar. Conjuradores de magia 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 magias da árvore, não ultrapassando o limite de quantas magias podem ser lançadas 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 da magia.

Regeneração

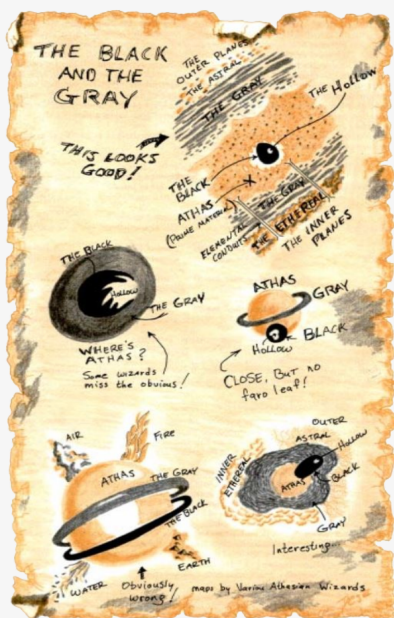
Tanto a forma física da árvore-da-vida quanto sua força vital se regeneram. Se a forma física da árvore for danificada ou destruída, ela voltará ao tamanho normal. A árvore crescerá a uma taxa de um quarto do seu tamanho total por semana. A força vital de uma árvore-da-vida regenera um nível (10 pontos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

Plano 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 desaparecer 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.



As magias divinas foram reformuladas segundo as esferas elementais. O Druida passa a ter acesso à lista de magias da esfera da Natureza. Todos os sacerdotes têm acesso à esfera do cosmos. Magias marcadas com * são as mesmas presentes no LB1 e não estão listadas aqui.

MAGIAS DIVINAS

TABELA 7.2

ESFERA DO AR

1° CÍRCULO

1. Passolargo

2. Queda Suave*

3. Vento Protetor

2° CÍRCULO

1. Demônio da Poeira

2. Mensagem no Vento

3. Rajada de Vento

3° CÍRCULO

1. Disco Flutuante*

2. Voo*

4° CÍRCULO

1. Conjurar Elemental Menor

2. Muralha de Vento

5° CÍRCULO

1. Conjurar Elemental

2. Controlar Vento

ESFERA DA TERRA

1° CÍRCULO

1. Moldar Terra

2. Pedra Mágica

3. Tremor de Terra

2° CÍRCULO

1. Falar com Pedra

2. Fundir em Pedra

3. Grudar na Terra

3° CÍRCULO

1. Moldar Pedra

2. Pele de Pedra

4° CÍRCULO

1. Conjurar Elemental Menor

2. Muralha de Areia

5° CÍRCULO

1. Conjurar Elemental

2. Terremoto*

ESFERA DO FOGO

1º CÍRCULO

- | | | |
|-------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Dardo de Brasa | 2. Mãos Flamejantes* | 3. Produzir Chama |
|-------------------|----------------------|-------------------|

2º CÍRCULO

- | | | |
|------------------|-------------------|---------------|
| 1. Aquecer Metal | 2. Amplificar Luz | 3. Pirotecnia |
|------------------|-------------------|---------------|

3º CÍRCULO

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Caminhar nas Chamas | 2. Proteção contra Raios |
|------------------------|--------------------------|

4º CÍRCULO

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. Conjurar Elemental Menor | 2. Muralha de Fogo |
|-----------------------------|--------------------|

5º CÍRCULO

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Conjurar Elemental | 2. Tempestade de Fogo |
|-----------------------|-----------------------|

ESFERA DA ÁGUA

1º CÍRCULO

- | | | |
|----------------|-------------------|----------------|
| 1. Ferver Água | 2. Localizar Água | 3. Moldar Água |
|----------------|-------------------|----------------|

2º CÍRCULO

- | | | |
|-------------|---------------------|---------------------------------|
| 1. Miragem* | 2. Nuvem de Neblina | 3. Respirar Água/Silte R |
|-------------|---------------------|---------------------------------|

3º CÍRCULO

- | | |
|-------------------|---------------------------------------|
| 1. Poça Reflexiva | 2. Andar sobre a Água/Silte* R |
|-------------------|---------------------------------------|

4º CÍRCULO

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Conjurar Elemental Menor | 2. Transmutar Pó em Água R |
|-----------------------------|-----------------------------------|

5º CÍRCULO

- | | |
|-----------------------|---------------|
| 1. Conjurar Elemental | 2. Redemoinho |
|-----------------------|---------------|

ESFERA DA NATUREZA

1º CÍRCULO

1. Amizade Animal	2. Detectar Perigo	3. Fogo de Fadas
4. Localizar Planta/Animal	5. Previsão do Tempo	6. Falar com Animais*

2º CÍRCULO

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

3º CÍRCULO

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

4º CÍRCULO

1. Controle de Plantas	2. Invocar Criaturas*	3. Proteção contra Raios/Fogo
4. Medo*		

5º CÍRCULO

1. Comunhão com a Natureza	2. Colheita de Amoras	3. Controlar Clima*
4. Muralha de Espinhos		

ESFERA DO COSMOS (LB1 P.104)

1º CÍRCULO

1. Arma Abençoada	2. Constrição	3. Curar/Causar Ferimentos R
4. Detectar Alinhamento	5. Luz/Escuridão R	6. Proteção contra Alinhamento
7. Proteção de Temperatura	8. Purificar Alimentos	9. Remover Medo
10. Santuário		

2º CÍRCULO

1. Abençoar/Profanar R	2. Ajuda	3. Bom Fruto
4. Detectar Armadilhas	5. Falar com Animais	6. Imobilizar Pessoas
7. Martelo Espiritual	8. Mensagem	8. Resistir à Energia
10. Silêncio		

3º CÍRCULO

1. Ampliar Plantas	2. Convocar Insetos	3. Convocar Relâmpagos
4. Criar Água	5. Curar/Causar Doenças R	6. Falar com os Mortos
7. Imobilizar Monstros	8. Oração	9. Roupas encantadas
10. Símbolo de Proteção		

4° CÍRCULO

1. Adivinhação	2. Andar sobre as Águas	3. Bastão em Serpente
4. Dissipar Magia	5. Falar com Plantas	6. Neutralizar Veneno
7. Portal Dimensional	8. Remover/Amaldiçoar	R

5° CÍRCULO

1. Comunhão	2. Consagrar	3. Criar Alimentos
4. Dar/Remover Missão	5. Penitência	6. Praga de Insetos
7. Reviver Mortos	8. Visão da Verdade	

6° CÍRCULO

1. Conjurar Animais	2. Dissipar o Caos	3. Falar com Monstros
4. Partir Água/Silte	R	

7° CÍRCULO

1. Controlar Clima	2. Palavra Sagrada	3. Restauração
4. Terremoto		

As magias arcanas somente agregam as seguintes magias da tabela abaixo. Demais magias presentes no LB1 seguem as listas e restrições das especialidades.

MAGIAS ARCANAS

TABELA 7.3

1° CÍRCULO

1. Detectar Psionismo	2. Encontrar Familiar
-----------------------	-----------------------

2° CÍRCULO

1. Respirar Água/Silte	R
------------------------	----------

4° CÍRCULO

1. Crescimento/Profanação Vegetal	R
-----------------------------------	----------

6° CÍRCULO

1. Partir Água/Silte	R	2. Reduzir Água/Silte	R
----------------------	----------	-----------------------	----------

Magias Divinas

1º círculo

Amizade Animal

Alcance: 30 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que você convença uma fera de que não quer fazer mal.

Enfeitiçar Animal: O conjurador tem como alvo um animal que deve fazer uma JP, em caso de falha o animal será enfeitiçado.

Quebrando a Magia: Se o conjurador ou companheiros presentes ferirem o animal enfeitiçado, a magia termina.

Dardos de Brasa

Alcance: 45 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

Um dardo de brasa voa para onde o conjurador direcionar, acertando automaticamente os alvos. Para atingir uma criatura, é preciso que ela esteja na linha de visão do conjurador, o qual pode lançar 1 dardo a cada 3 níveis, causando um dano de 1d4 pontos +1 por nível, até um máximo de +5. Assim, o conjurador conjura 2 dardos no 4º nível, 3 dardos no 7º, 4 dardos no 10º, e 5 dardos no 13º. Esses dardos adicionais podem ser direcionados para alvos distintos desde que a distância entre os alvos não seja superior a 18 metros.

Detectar Perigo

Alcance: 1,5 m por nível do conjurador

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia revela perigos presentes no alcance.

Área: Um círculo de 18 m de raio a partir do alcance

Criaturas: Detectadas 1 rodada após a conjuração.

Objetos: Detectados 2 rodadas após o lançamento.

Após detectar: O conjurador está ciente de todos os objetos benignos em potencial, perigos imediatos e perigos potenciais.

Detectar Psionismo

Alcance: 18 metros

Duração: 2 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Objetos, áreas ou criaturas imbuídas de psionismo passam a brilhar. Efeitos psionicos temporários ou permanentes são revelados.

Ferver Água

Alcance: toque

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: JPD reduz

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 cozinhar outros materiais ao seu redor, como se fosse água fervendo numa panela.

Dano: Se respingar contra outras criaturas, causa 1d4+2 de dano de respingo.

Fogo de Fada

Alcance: toque

Duração: 9 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Cria chamas verdes inofensivas no alvo detectado:

Área de Efeito: Um cubo de dimensões 3 m x 3 m x 3 m.

Efeito das Chamas: Ataques em alvos são considerados **fáceis**.

Combate à invisibilidade: O fogo bruxuleante torna os alvos invisíveis visíveis.

Localizar Água

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: nenhuma

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.

Localizar Planta ou Animal

Alcance: 16 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

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.

Moldar Água

Alcance: 9 metros

Duração: 1 hora

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador escolhe uma área de água que ele pode ver no 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 seu comando. 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.

Moldar Terra

Alcance: 9 metros

Duração: 1 h por nível do conjurador

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador escolhe uma porção de terra ou pedra que veja no alcance e que caiba em um cubo de 1,5 metro. Ele o manipula de uma das seguintes maneiras:

- ❖ **Terra Solta:** Se o conjurador atingir uma área de terra solta, ele 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.

Passolargo

Alcance: pessoal
Duração: 1 rodada
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia dobra a taxa de movimento do conjurador.

Exceções: Não influencia outros modos de movimento, como escavar, escalar, voar ou nadar.

Pedra Mágica

Alcance: toque
Duração: 2 rodadas ou até ser lançado
Jogada de Proteção: nenhuma

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.

Previsão do Tempo

Alcance: pessoal
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: nenhuma

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 efeito de magia ou criatura que mude o clima da área pode contradizer a previsão, fazendo com que os dias subsequentes previstos sejam potencialmente inválidos.

Produzir Chamas

Alcance: toque
Duração: permanente
Jogada de Proteção: nenhuma

Uma chama brilhante, igual em brilho a uma tocha, brota da palma do conjurador quando ele lança a magia.

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.).

R Suportar Calor/Frio

Alcance: toque
Duração: 9 turnos
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia protege um alvo dos efeitos do frio e calor extremos.

Faixa de temperatura: -35° C a 55° C.

Proteção de temperatura: Durante a magia, os efeitos da temperatura são anulados para o alvo.

Tremor de Terra

Alcance: 3 m ao redor do conjurador
Duração: instantânea
Jogada de Proteção: JPD evita

O conjurador causa um tremor no solo no alcance.

Perda de Equilíbrio: Cada criatura que não seja você nessa área deve fazer uma JPD, em uma falha todas as criaturas afetadas são derrubadas, derrubando quaisquer armas, escudos e/ou itens segurados.

Vento Protetor

Alcance: pessoal
Duração: 1 rodada
Jogada de Proteção: nenhuma

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 com 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.

2º círculo

Amplificar Luz

Alcance: 9 metros
Duração: 1 turno
Jogada de Proteção: nenhuma

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.

Aquecer Metal

Alcance: 9 metros
Duração: 3 rodadas
Jogada de Proteção: nenhuma

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 a magia terminar, o dano é aplicado a cada rodada.

Bastão Arcano

Alcance: toque
Duração: 2 rodadas + 1 por nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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 da magia, a arma causa 2d4 de dano mágico.

Comando Animal

Alcance: 18 metros
Duração: 1 rodada
Jogada de Proteção: JP para resistir

O conjurador fala um comando de uma palavra para um animal não hostil que ele possa ver no alcance. O alvo deve fazer uma JP 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, a magia termina.

Demônio da Poeira

Alcance: 9 metros

Duração: 2 rodadas por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite que o conjurador conjure um elemental de areia fraco, conhecido como demônio da poeira.

DEMÔNIO DA POEIRA

ENCONTRO ¹	EXPERIÊNCIA ^{75XP}		
TESOURO ^{NENHUM}	MOVIMENTO ¹²		
DV [PV]	CA	JP	MO
1[5]	16	7	10

1 X GARRA +0 (1D4)

Servo Leal: *Pela duração da magia, o demônio obedecerá aos comandos do conjurador.*

Falar com Pedra

Alcance: toque

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador ganha a habilidade de falar com pedras naturais ou trabalhadas na área efetiva pela duração da magia.

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.*

Fundir em Pedra

Alcance: toque

Duração: 8 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

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 da magia, 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 for danificado (quebrado, partido ao meio, esmagado, etc.), o conjurador recebe 6d6 de dano.*

Terminando a Magia: *O Conjurador pode usar sua taxa de movimento para sair do objeto, usando a magia.*

Grudar na Terra

Alcance: 90 metros

Duração: até 2 rodadas

Jogada de Proteção: JPD evita

Esta magia prende criaturas voadoras ao solo.

Escolhendo o Alvo: *O conjurador escolhe se pode ver no alcance. Tiras amarelas de energia mágica giram em torno da criatura.*

Criatura Pousada: *O alvo deve fazer uma JPD, em uma falha, sua velocidade de voo (se houver) é reduzida para 0 m pela duração da magia.*

Descida: *Uma criatura aérea afetada por esta magia desce com segurança a 18 m por rodada até atingir o solo ou a magia terminar.*

Mensagem no Vento

Alcance: 1,5 km p/ nível do conjurador

Duração: 1 h por nível do conjurador

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador enviar mensagens sussurrantes através das correntes de vento.

Localização: O vento sussurrante viaja para um local específico no 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 zéfito 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.

Moldar Madeira

Alcance: 18 metros

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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 seja empenada.

Nuvem de Neblina

Alcance: 9 metros

Duração: 4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma esfera de névoa de 6 metros de raio centrada em um ponto no alcance. A esfera se espalha pelos cantos e sua área é fortemente obscurecida. Dura pelo tempo

da duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior (pelo menos 16 km/h) o disperse.

Obscurecer

Alcance: pessoal

Duração: 4 rodadas

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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, fazendo com que ataques e testes que precisem de visão sejam considerados **muito difíceis**.

Correntes de vento: Qualquer vento forte, incluindo aqueles criados por meio de magia, reduz a duração da magia pela metade.

Pirotecnia

Alcance: 16 metros

Duração: instantânea

Jogada de Proteção: JPC evita

Uma magia pirotécnica 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 em uma JPC.

Produzir Fogo

Alcance: toque

Duração: 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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 a magia terminar, os materiais queimados ainda produzirão fogo não mágico.

Rajada de Vento

Alcance: 18 metros

Duração: 2 rodadas

Jogada de Proteção: JPC evita

O conjurador cria uma rajada de ventos fortes.

Área de efeito: rajada de 18 m x 3 m disparada do conjurador em uma direção que ele escolher durante a duração da magia.

Ser pego na explosão: Cada criatura que começa a rodada na linha deve fazer uma JPC ou ser empurrada 4,5 metros na direção contrária.

Remover Rastros

Alcance: toque

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador conceder a uma criatura designada pelo toque (ou a si) a habilidade de se mover normalmente por

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 pode revelar rastros.

R Respirar Água/Silte

Alcance: 9 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

O alvo pode respirar água/silte livremente por meio desta magia.

Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Respirar Silte: A forma invertida 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 a magia terminar.

3º círculo

Andar sobre o Silte **R**

Esta magia funciona exatamente como descrito no Old Dragon 2, com o efeito adicional de funcionar para caminhar sobre o silte como uma magia reversa.

Armadilha

Alcance: toque

Duração: 8 horas

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador cria uma armadilha mágica com qualquer trepadeira, fio 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, a magia 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).

Caminhar nas Chamas

Alcance: toque

Duração: 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia tem dois usos:

- ❖ **Resistência ao fogo:** Por meio desta magia, 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 faz com que todas as jogadas de proteção contra fogo mágico sejam consideradas fáceis e reduz o dano de tais incêndios pela metade, mesmo se a jogada de proteção falhar.

Crescimento de Espinho

Alcance: 45 metros

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: JPD reduz

Esta magia 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 da magia, a

menos que tenham sucesso em uma JPD, reduzindo o dano pela metade.

Moldar Pedra

Alcance: toque

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

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 esta magia para fazer cofres de pedra bruta, armas, itens, etc. detalhes finos não são possíveis.

Paralisar Animal

Alcance: 124 metros

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: JP nega

Esta magia paralisa um ou mais animais se eles falharem em uma jogada de proteção.

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.

Pele de Pedra

Alcance: toque

Duração: 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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.

Poça Reflexiva

Alcance: 10 metros

Duração: 1 rodada por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. O efeito simula as propriedades de itens como a bola de cristal. As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: Detectar Magia, Detectar Armadilhas e Detectar Venenos. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. Infravisão opera normalmente através desta magia.

Proteção contra Raios

Alcance: toque

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia protege o alvo contra ataques de raios: o alvo ganha invulnerabilidade a raios e eletricidade normais, jogadas de proteção contra ataques elétricos são consideradas **muito fáceis** e reduz o dano de eletricidade mágica pela metade.

Proteção contra Venenos

Alcance: toque

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia protege o alvo contra invulnerabilidade a venenos e venenos normais, jogadas de proteção contra ataques de veneno são consideradas **muito fáceis** e reduz o dano de veneno mágico pela metade.

4º círculo

Conjurar Elemental Menor

Alcance: 27 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

O conjurador invoca elementais que aparecem em espaços desocupados que ele pode ver no alcance.

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.

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.

As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

Controle de Plantas

Alcance: 12 metros

Duração: 6 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia permite ao conjurador controlar as ações de uma ou mais criaturas vegetais por um curto período.

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.

Muralha de Areia

Alcance: 18 metros

Duração: 2 + 1 rodadas por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Você cria uma parede de areia rodopiante no chão em um ponto que você pode ver no 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 Fogo

Alcance: 18 metros

Duração: 2 + 1 rodadas por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

A magia 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 Vento

Alcance: 18 metros

Duração: 2 + 1 rodadas por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Uma parede de vento forte ergue-se do solo em um ponto à sua escolha no 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.

Proteção de Fogo e Raio

Alcance: pessoal ou toque

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

O sujeito recebe imunidade a uma certa quantidade de dano elétrico ou de fogo.

Fogo ou raio: Ao lançar a magia, 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.

Fin: Quando todos os pontos de vida de proteção forem usados, a magia termina.

R Transmutar Pó em Água

Alcance: 16 metros

Duração: 2d6 dias / permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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 da magia termina, a água se transforma em pó.

Transmutar Água em Pó: A versão reversa transforma uma área de água - até 90 m quadrados e até 3 m de profundidade - em silte. Esta alteração é permanente.

5º círculo

Colheita de Amoras

Alcance: 16 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: nenhuma

Lançar a magia 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.

Comunhão com a Natureza

Alcance: 1 km por nível

Duração: 1 turno

Jogada de Proteção: nenhuma

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: A magia não tem efeito se lançada no subsolo ou em um ambiente não natural.

Conjurar Elemental

Alcance: 212 m

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Um elemental - 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.

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.

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.

As estatísticas dos elementais podem ser encontradas no LB3 nas páginas 67-69

Controlar Ventos

Alcance: 90 metros
Duração: até 1 hora
Jogada de Proteção: nenhuma

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 no 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 no cubo são considerados **difíceis**. Se o vento estiver forte, qualquer criatura que se mova contra o vento deve gastar 1 metro extra de movimento para cada metro 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 são considerados **difíceis**. Uma criatura deve fazer uma JPD para voar para dentro do cubo pela primeira vez em um turno ou começar seu turno voando lá. Em uma falha, ele é derrubado.

Corrente Ascendente: Você causa uma corrente ascendente sustentada no cubo, subindo a partir do lado inferior do cubo. As criaturas que terminam uma queda no 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.

Muralha de Espinhos

Alcance: 24 metros
Duração: 1 turno por nível
Jogada de Proteção: nenhuma

Uma barreira de plantas duras e espinhosas é conjurada no ponto escolhido pelo conjurador.

Tamanho: A parede pode ter qualquer tamanho até 360 metros quadrados, 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 envolvidas: 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 metros.

Dano: O dano infligido pelos espinhos é 1d8 + (19 - CA).

Atravessando a parede: É possível e não inflige danos a quem a atravessa. Leva 4 turnos para cortar uma seção de 3 metros.

Fogo: A parede não é danificada pelo fogo normal, mas o fogo mágico irá queimá-la completamente em 2 turnos.

Redemoinho

Alcance: 16 metros
Duração: 1 rodada
Jogada de Proteção: nenhuma

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 no alcance.

Condição de Conjuração: O ponto deve estar no chão ou em um corpo de água.

Efeito: Até a magia terminar, qualquer criatura que começar seu turno lá deve ter sucesso em uma JPC ou sofrerá 6d6 de dano de água e será puxada 3 metros em direção ao centro.

Tempestade de Fogo

Alcance: 16 metros

Duração: 1 rodada

Jogada de Proteção: JPD pela metade

Quando a magia de tempestade de fogo é lançada, toda a área é atingida por camadas de chamas rugindo que se igualam a uma magia de parede de fogo em vigor.

Dano: Criaturas na 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 JPD bem-sucedidos sofrem apenas metade do dano.

Magias Arcanas

1º círculo

Detectar Psionismo

Alcance: 18 metros

Duração: 2 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Objetos, áreas ou criaturas imbuídas de psionismo passam a brilhar. Efeitos psiônicos temporários ou permanentes são revelados.

Encontrar Familiar

Alcance: 1,5 km por nível

Duração: 1 turno por nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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 Capítulo de Monstros deste guia) que pode se tornar o familiar do conjurador pode ser decidido pelo mestre ou gerado usando a tabela abaixo:

FAMILIAR

TABELA 7.3

1D20	ANIMAL
1-5	Gato
6-7	Corvo
8-9	Hurum

10-11	Lagarto Crítico
12-13	Kes'trekel
14-15	Flutuador
16-20	Furão

2º círculo

R Respirar Água/Silte

Alcance: 9 metros

Duração: 1 dia

Jogada de Proteção: nenhuma

O alvo pode respirar água/silte livremente por meio desta magia.

Respirar Ar: A magia não afeta a capacidade do alvo de respirar ar.

Natação: Nenhuma proficiência adicional em natação é concedida.

Respirar Silte: A forma invertida 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 a magia terminar.

4º círculo

R Crescimento/Profanação Vegetal

Alcance: especial

Duração: permanente

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia 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.

Profanação Vegetal: Quando esta magia reversa é lançada, o conjurador profana 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 círculo

R Partir Água/Silte

Alcance: 18 metros

Duração: 1 turno + 1/nível

Jogada de Proteção: nenhuma

Se diante de uma massa de água, o conjurador consegue separá-la, abrindo um caminho seguro e seco para passagem. Essa passagem se fechará tão logo termine a duração da magia ou quando o conjurador assim desejar.

Partir Silte: Esta magia reversa tem o mesmo efeito que Partir Água, mas aplicado ao Silte.

R Reduzir Água/Silte

Alcance: 212 metros

Duração: 10 turnos

Jogada de Proteção: nenhuma

Esta magia reduz a profundidade de um corpo de água pela metade durante a duração. Uma área de até 3 km quadrados pode ser afetada.

Reduzir Silte: *Esta magia reversa tem o mesmo efeito que Reduzir Água, mas aplicado ao Silte.*







— CAPÍTULO VIII —

♦ AVENTURAS EM ATHAS. ♦

Em um mundo pós-apocalíptico devastado pela magia e governado por reis-feiticeiros tiranos, onde a simples sobrevivência é um desafio diário. Para os mestres interessados em jogar neste mundo devastado pela feitiçaria, alguns aspectos do jogo e habilidades devem ser enfatizados para proporcionar a melhor experiência possível, especialmente, mas certamente limitado a:

Manter Athas Interessante e Único

Athas funciona de forma diferente de outros mundos de fantasia tradicionais, mesmo após considerar que é um cenário pós-apocalíptico. Plantas exóticas, animais estranhos e paisagens únicas povoam o mundo de Dark Sun, então os Mestres devem jogar com descrições imaginativas para os locais que os PJs podem explorar, por exemplo,

descrevendo flores coloridas crescendo nas paredes de um desfiladeiro ou cores exóticas de pedregulhos nas terras rochosas, tudo isso dará aos PJs a sensação de que o mundo em que estão é diferente e misterioso, e mesmo que Athas seja um planeta cruel e mortal, ainda é bonito e pode até criar uma emoção para exploração e curiosidade. Para uma boa fonte de inspiração de quais detalhes poderiam ser adicionados, você pode ir além da leitura sobre os muitos desertos da Terra, pois muitas vezes nosso planeta oferece paisagens e fenômenos incríveis que vão além da imaginação.

Desafiando o meio ambiente

Uma boa parte dos desafios que os jogadores devem enfrentar são aqueles fornecidos pela natureza selvagem. Talvez um dia esteja particularmente quente e eles devam atravessar as dunas do deserto, então o desafio deve ser como atravessar o deserto quando as dunas estão tão quentes que podem queimar os pés, ou talvez depois de uma forte tempestade de areia eles se perderam no deserto e agora os PJs percebem que podem não ter água e comida suficientes para voltar com segurança ao assentamento mais próximo. Tudo isso torna o mundo corajoso e desafiador, e sem matar um único monstro na mesa, a tensão seria sempre alta e cada decisão que pode significar vida ou morte.

Gestão de recursos

Como a sobrevivência é um aspecto fundamental ao ter aventuras em Athas, os mestres devem se certificar de manter o controle dos itens carregados pelos PJs, com a quantidade de odres e rações marcadas, todas as flechas contadas e a quebra de armaduras e armas se juntando para forçar que os jogadores sejam

criativos e usem todos os truques à sua disposição para viver mais um dia.

Cenários de Aventura

Todos dos cenários de aventura presentes no Old Dragon são perfeitamente capazes de se encaixar em Dark Sun, a seguir tem uma série de exemplos de que tipo de aventuras também podem ser realizadas em Athas, que podem ser usadas como inspiração para Mestres.

1. Proteger Base/Cidade

A cidade ou assentamento onde os PJs estão está enfrentando ameaças externas que podem causar sua destruição. Os PJs são empregados por uma ou mais facções na cidade para lidar com essas ameaças de uma forma ou de outra para garantir a segurança de seu lar.

2. Operações da Aliança Velada

A Aliança Velada está tentando promover seus planos para minar os Reis-Feiticeiros, evitar uma perseguição ou derrubar traidores e inimigos. Os PJs terão que trabalhar com agentes e senhas, temendo que os templários possam encontrá-los a qualquer momento e possam ser forçados a lidar com organizações obscuras onde o certo e o errado podem se confundir.

3. Restaurar Athas

Os PJs devem ajudar um druida ou clérigo a defender, ou expandir uma formação natural contra uma força profanadora, que pode ser uma besta perigosa ou um artefato maligno.

4. Torne-se funcionário de uma casa mercante

Os PJs são contratados por uma Casa Mercante para participar de operações mercantis, desde fazer corridas de caravanas, estabelecer postos avançados e erradicar a concorrência.

5. Promover o Templário/Nobre da cidade

Os PJs são empregados por uma casa nobre ou templária para minar oponentes políticos, participando de assassinatos, traições e muitas situações de implicações com moral questionável.

6. Combate de Gladiador

Os PJs são lutadores de arena (talvez até escravos), participando de combates de gladiadores, lutando em torneios contra oponentes poderosos e astutos diante de audiências sanguinárias, seja por glória, riqueza ou liberdade.

7. Participe da Guerra

Os PJs fazem parte do exército de uma cidade-estado e devem participar de batalhas e operações militares para obter vitória e riqueza em nome de um Rei-Feiticeiro.

8. Destronar um Rei-Feiticeiro

Os PJs se juntam ou talvez até mesmo lideram uma rebelião contra um malvado Rei Feiticeiro, ganhando aliados e inimigos e participando eventualmente de uma batalha final pela liberdade e pelo destino de Athas.

Experiência

XP no cenário Dark Sun pode ser obtido de quatro fontes: recuperando tesouros, monstros derrotados, recursos ganhos e ações relacionadas à classe e raça (opcional)

Recuperando Tesouros: O tesouro que os PJs trazem de uma aventura funciona da mesma forma que em Old Dragon e outros jogos baseados em B/X.

Derrotando Monstros: O valor do XP: Os personagens ganham 1 XP por valor de 1 peça de cerâmica (PC) do tesouro.

Ganhando recursos: Todos os monstros derrotados pelo grupo (ou seja, mortos, enganados, capturados, assustados, etc.) concedem XP com base em quão poderosos eles são. Semelhante a como funciona em Old Dragon e outros jogos baseados em B/X.

As descobertas de fontes de água, comida ou um local para abrigo concedem XP com base no valor.

Fonte de água: conta 50 XP x Número de dias que dura. Se um oásis ou outro corpo significativo de água for descoberto, vale até 2.000 XP.

Fonte de alimento: Conta 25 XP x Número de dias em que consegue alimentar uma pessoa.

Local para abrigo: Encontrar um bom lugar para se refugiar vale 20 XP x número de dias em que foi usado ou seguro.

Ações de Classe/Raça (opcional)

A experiência pode ser concedida pelo uso de habilidades de classe ou raça que

seguem o respectivo arquétipo da classe, visando incentivar a interpretação e a resolução criativa de problemas, a critério do Mestre.

- ❖ **Guerreiros:** Exibindo proeza marcial (50 xp por nível).
- ❖ **Gladiador:** Dando o golpe final em um inimigo (100 XP).
- ❖ **Ranger:** Executando Tarefas de Sobrevivência (100 XP).
- ❖ **Clérigo:** Promovendo seus Patronos Elementais (100 XP).
- ❖ **Druida:** Derrotando um Profanador (200 XP por nível)
- ❖ **Templário:** Cumprindo a Lei do Rei (100 XP).
- ❖ **Preservador:** Mantendo o sigilo da Magia (100 XP).
- ❖ **Profanador:** Profanando a terra (50 XP por nível).
- ❖ **Ladrão:** Uso bem-sucedido da habilidade de roubo (20 XP por nível).
- ❖ **Bardo:** Uso efetivo de veneno (100 XP).
- ❖ **Psiônico:** Usando psionismo para resolver problemas (40 XP por nível).
- ❖ **Anão:** Completando Foco (300 XP).
- ❖ **Elfo:** Promover o bem-estar da tribo (20 XP por nível).
- ❖ **Halfling:** Incorporando a cultura de outra raça (50 XP).
- ❖ **Meio-Elfo:** Sendo mais humano ou elfo em seus costumes (150 XP).
- ❖ **Meio-Gigante:** Mudança de alinhamento (100 XP).
- ❖ **Mul:** Mostrar força ou resistência (50XP).
- ❖ **Tri-kreens:** Realizar a caça (100 XP).

Sobrevivência

Em um mundo de sobrevivência, os personagens podem ter longos períodos apenas cuidando de suas necessidades do dia-a-dia. As seguintes regras podem ser usadas em conjunto com as regras para

aventuras selvagens presentes em Old Dragon.

Aventuras nos Ermos

Sequência de jogo por dia

- 1. Decidir o curso:** Os jogadores decidem o curso de viagem do dia.
- 2. Perder a direção:** O Mestre determina se o grupo se perde.
- 3. Próximos Obstáculos:** O Mestre faz verificações de monstros e clima.
- 4. Descrição:** O Mestre descreve o terreno percorrido e quaisquer locais de interesse que o grupo encontrar, pedindo aos jogadores suas ações, conforme necessário. Se um monstro aparecer, isso pode acontecer a qualquer momento durante esta etapa.
- 5. Tarefas de Sobrevivência:** Os jogadores podem optar por tentar uma tarefa relacionada à sobrevivência, eles devem fazer um teste para determinar o sucesso ou falha em tais ações.
- 6. Fim do dia:** O Mestre atualiza os registros de tempo, com atenção especial às rações, durações das magias e a necessidade de descanso do grupo.

Viagem por diferentes terrenos

Modificadores de terreno: Alguns tipos de terreno modificam a velocidade na qual os personagens podem viajar:

- ❖ Terras acidentadas, desertos, salinas: 33% mais lento.
- ❖ Selva, montanhas, pântanos salgados: 50% mais lento.

Comida e Água

Devido às condições áridas de Athas, a água é um recurso importante,

especialmente quando se aventura no deserto.

Consumo de água: Um personagem ativo (esforço intenso, caminhada, cavalgada, etc.) precisa de 3,8 L de água por dia, também conhecido como unidade de água.

Consumo de comida: A quantidade de comida que um personagem precisa comer por dia é conhecida como unidade de alimentação.

- ❖ **Tri-kreens:** Thri-kreen precisam apenas consumir metade da quantidade de unidades de água e comida por dia.
- ❖ **Mul:** Mul pode ficar até 2 dias sem consumir água ou comida.
- ❖ **Meio-gigantes:** Meio-gigantes consomem o dobro da quantidade de unidades de água e comida por dia.

Efeitos da fome: Estão listados no LB2 pág. 78

Tarefas de Sobrevivência

Tarefas de sobrevivência são atividades de tempo de inatividade que podem ser tentadas durante viagens selvagens. Essas ações exigirão um teste para determinar o sucesso ou falha.

Verificação de sobrevivência: Salvo indicação em contrário, todos os testes de sobrevivência têm uma chance de 1 em 6 de sucesso.

Encontrando o caminho: Ele permite que o personagem procure o caminho certo para seu destino se estiver perdido na direção.

Conserto de Equipamentos: O personagem afia armas e armaduras. Uma arma ou armadura quebrada é consertada com sucesso. Apenas uma peça de equipamento pode ser reparada por vez, um equipamento de metal pode precisar de pelo menos duas tentativas bem-sucedidas de reparo.

Cuidando de Ferimentos: O personagem pode cuidar de feridas, caso tenha curativos, ervas adequadas ou outros objetos necessários definidos pelo Mestre. Em caso de sucesso, o personagem ferido recupera 1d3 pontos de vida, além da recuperação do repouso.

Caçando: Ao caçar, o sucesso significa encontrar animais que podem ser adequados para alimentação (se puderem ser capturados!). Isso é um acréscimo à chance normal de encontros aleatórios.

Forragear: Procurando ervas, frutas, nozes, etc. Em um sucesso, o personagem encontra 1d4 unidades de comida, ervas medicinais ou 1d4 unidades de água.

Tratamento de doenças: O personagem pode tratar doenças, caso tenha remédios adequados ou outros objetos necessários estabelecidos pelo Mestre. Em caso de sucesso, o personagem trata enfermidades como veneno, paralisia ou doenças (assumindo que possam ser curadas).

Fabricação de equipamentos: O personagem consegue criar uma arma ou armadura, caso tenha os materiais necessários para criar uma. Este é um processo longo e complicado, especialmente no deserto, portanto, várias tentativas bem-sucedidas são necessárias para criar uma arma ou armadura. A tabela a seguir descreve a quantidade de tentativas necessárias, dependendo do material da armadura ou das armas.

FABRICAÇÃO DE EQUIP.

TABELA 8.1

MATERIAL	TENTATIVAS
COURO, MADEIRA	2
OSSO, PELE	3
OBSIDIANA, ESCAMAS	4
METAL*	5

Perigos ambientais

O clima athasiano é severo e tão mortal quanto seus habitantes. Por esta razão, os mestres são encorajados a colocar desafios que vêm do próprio ambiente.

Gerando o Clima

Consulte as tabelas abaixo para determinar a temperatura e efeitos.

TEMPERATURA DIURNA

TABELA 8.2

2D6	DESCRIÇÃO	GRAUS C°	CONSUMO DE ÁGUA
2	Fresco	15-25	Metade
3	Morno	26-31	-
4	Morno	32-37	-
5	Quente	38-42	-
6	Quente	43-48	-
7	Muito Quente	49-51	-
8	Muito Quente	52-54	-
9	Muito Quente	55-56	-
10	Muito Quente	57-59	-
11	Infernal	60-65	Dobrado
12	Infernal	66+	Dobrado

TEMPERATURA NOTURNA

TABELA 8.3

2D6	DESCRIÇÃO	GRAUS C°	CONSUMO DE ÁGUA
2	Fresco	4-8	Metade
3	Morno	9-13	Metade

4	Fresco	14-16	Metade
5	Fresco	17-19	Metade
6	Fresco	20-21	Metade
7	Fresco	22-23	Metade
8	Fresco	24-26	-
9	Morno	27-30	-
10	Morno	31-34	-
11	Morno	35-37	-
12	Quente	38+	-

Dano de Insolação e Frio

Qualquer personagem desprotegido para temperaturas extremas recebe dano dependendo das temperaturas listadas nas tabelas à esquerda:

- ❖ **Quente:** 1d2 Dano Diário
- ❖ **Frio e muito calor:** 1d4 Dano Diário.
- ❖ **Infernal:** 1d6 Dano Diário

Ventos

Role na tabela abaixo para determinar a força do vento.

CONDIÇÕES DO VENTO

TABELA 8.3

2D6	DESCRIÇÃO	VELOCIDADE VELA	EFEITO CLIMA
2	Nenhum	0	-
3	Leve	1/2	-
4	Leve	1/2	-
5	Moderado	x1	-
6	Moderado	x1	-
7	Moderado	x1	-
8	Forte	x2	-
9	Forte	x2	-
10	Tempestade	x3	Tempestade de Areia
11	Tempestade	x3	Tempestade de Areia
12	Vendaval	N/A	Tornado*

* No mar de Silte causa morte cinza num raio de 32 km

Velocidade de navegação: Modifica a velocidade de navegação dos veleiros Silte.

Tempestade de areia: Tempestades de areia fazem com que as jogadas de ataque sejam consideradas **muito difíceis** e uma penalidade de +1 em todas as tarefas de Sobrevivência.

Tornado: Causa 1d6 de dano a todos os personagens desprotegidos.

Morte Cinza: Tempestades de Silte fazem com que as jogadas de ataque sejam consideradas **muito difíceis**, uma penalidade de +1 em todas as tarefas de Sobrevivência e aumenta o consumo de água em 2.

Tempo Athasiano

No calendário de Tyr, os anos são contados usando um par de ciclos simultâneos; uma de onze partes, a outra de sete. O ciclo de sete partes, ou seofeano, é contado e falado antes. O ciclo de onze partes, ou endleano, é contado e falado depois, na ordem apresentada abaixo. O ciclo endleano está completo quando as duas luas de Athas, Ral e Guthay, se encontram nos céus em um grande eclipse que ocorre uma vez a cada 11 anos. O seofeano já é um ciclo mais abstrato, acontecendo quando o cosmos se agita. A cada 77 anos, o ciclo se repete, terminando com o ano de agitação de Guthay e começando novamente com um novo ano de Fúria de Ral. Cada ciclo de 77 anos é chamado de idade do rei; houve 183 idades completas de reis desde que Tyr adotou este calendário (a mais de 14.500 anos).

O Calendário dos Mercadores

Embora cada cidade-estado tenha seu próprio calendário oficial, as casas

comerciais dinásticas, ao longo dos séculos, passaram a usar um livro padronizado de dias. Isso evoluiu lentamente ao longo do tempo, à medida que crescia a necessidade de coordenar com eficiência as atividades com os parceiros comerciais. O calendário é geralmente referido como Calendário dos Mercadores.

Cada ano é composto por exatamente 375 dias: o tempo exato entre os sóis mais altos. Athasianos não têm estações que governem seu pensamento sobre o tempo, pois não há diferença marcante na temperatura ou nos padrões climáticos. No entanto, o ano é dividido em três fases iguais: sol alto, sol descendente e sol ascendente. O sol mais alto é o primeiro dia do ano no calendário de Tyr e o sol mais baixo indica o ponto médio do ano (que, aliás, ocorre à meia-noite e é geralmente observado em cerimônias noturnas).

Ano do Mensageiro

A cada 45 anos, um cometa brilhante visita Athas. À noite, pode-se ler à luz do mensageiro e pode ser visto claramente à luz do dia. O folclore sustenta que o mensageiro visita o dragão a cada 45 anos para entregar a ele importantes informações de reconhecimento que as estrelas observaram desde sua última visita.

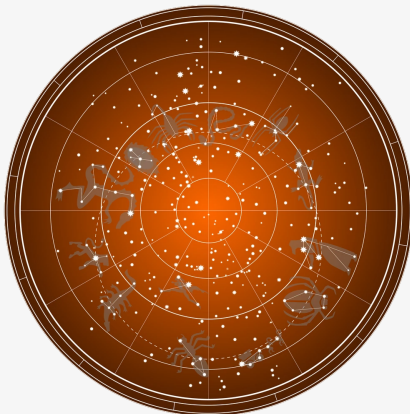
Iniciando a campanha

Para fins de campanha, o calendário começa no Sol Alto (o primeiro dia do ano) do Ano do Desafio do Sacerdote, no 170º Era do Rei. O próximo Ano do Mensageiro será o Ano do Sono do Inimigo, daqui a seis anos.

MESES & FESTIVAIS

TABELA 8.4

ESTAÇÃO	MÊS	DIA	CONSTELAÇÃO	NOTAS
Sol Alto	Dominary	1	Balimarash, A Caravana	Sol mais Alto, a estrela do ano
Sol Alto	Sedulous	31	Fiddle, O Besouros	
Sol Descendente	Fortuary	61	Hesper, o Kenku	
Sol Descendente	Macro	91	Saurus, o Lagarto	
Sol Descendente	Dessalia	121	na cúspide	Festival do Sol Descendente
Sol Descendente	Fifthover	126	Hortle, a Aranha	
Sol Descendente	Hexameron	156	Sylk, a Serpente	
Sol Ascendente	Morrow	186	Tasker, o Escorpião	Sol mais Baixo, o meio do ano
Sol Ascendente	Octavus	216	Pyrus, a Roda	
Sol Ascendente	Assalia	246	na cúspide	Festival do Sol Ascendente
Sol Ascendente	Thaumast	251	o Dragão	
Sol Ascendente	Anabasis	281	Tyrospur, o Leão	
Sol Alto	Hoard	311	Scratch, o Basilisco	
Sol Alto	Flagstaad	341	Krawler, o Kank	
Sol Alto	Zenalia	371	na cúspide	Festival do Sol Alto



CALENDRÁRIO DE TYR.

TABELA 8.4

CICLO ENDLEANO	CICLO SEOFEANO
Ral	Fúria
Amigo	Contemplação
Deserto	Vingança
Sacerdote	Sono
Vento	Desafio
Dragão	Reverência
Montanha	Agitação
Rei	
Silte	
Inimigo	
Guthay	

O Calendário dos Mercadores

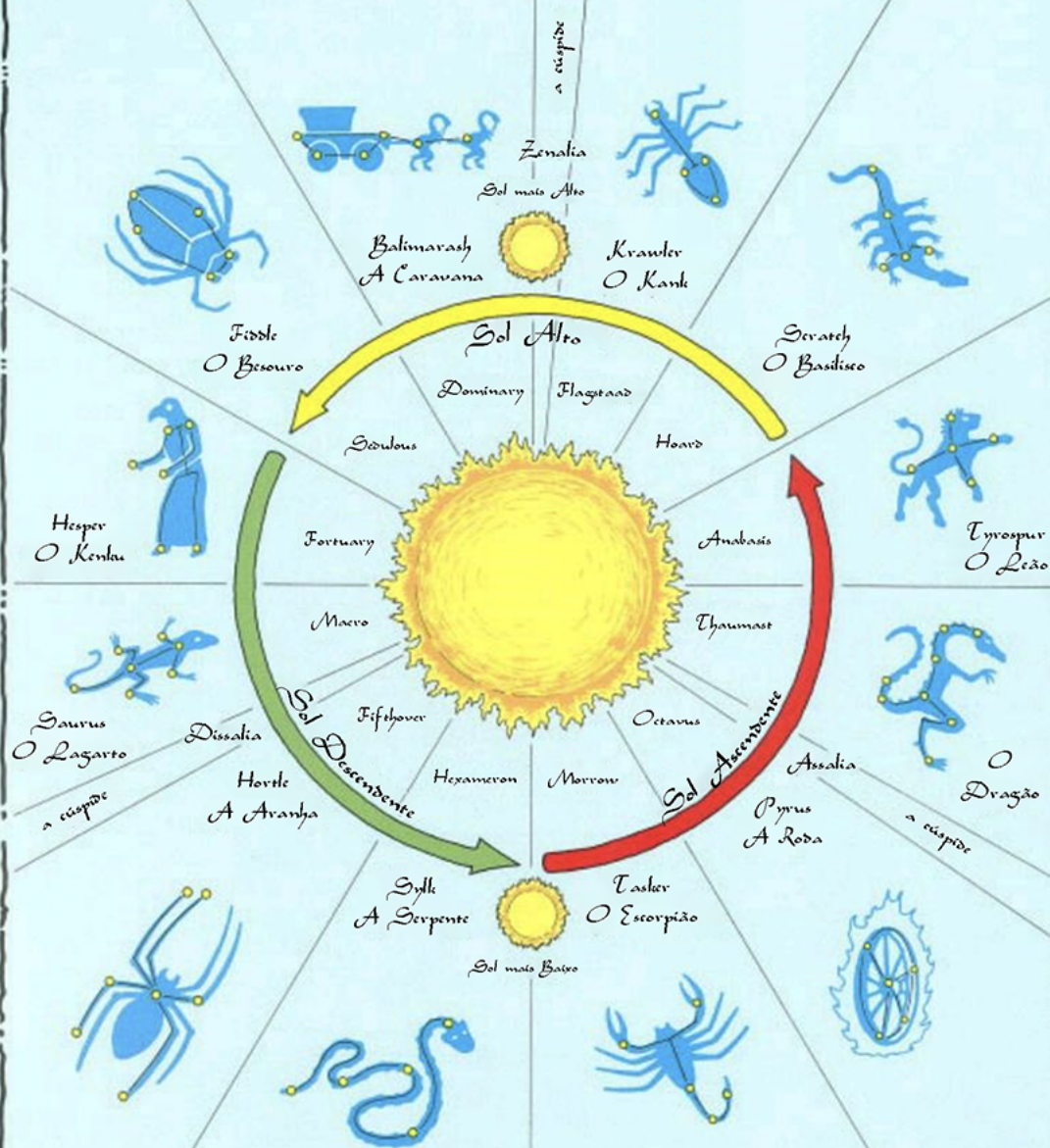
Notas:

1 Ano = 375 dias/3 temporadas/12 meses
e 3 semanas de Festivais

1 Temporada = 4 meses

1 mês = 30 dias

1 semana de Festival = 5 dias





— CAPÍTULO IX —

♦ MONSTROS & INIMIGOS ♦

Em Athas qualquer coisa está à espreita de uma maneira de se aproveitar, ou de simplesmente sobreviver. Tudo é mortal, tudo o que se mexe pode te matar, algumas vezes mesmo o que não se move também pode. Algumas estatísticas serão adicionadas com as características psiônicas dos monstros, bastante comuns nos perigos de Darksun.

Resumo Psiônico (PSI)

Mostra uma listagem completa das habilidades psiônicas inatas da criatura. Estão listados estão os poderes ou talentos selvagens que o monstro consegue lançar, bem como o número e o nível.

Talentos Selvagens (TS): Os Talentos Selvagens podem ser opcionalmente usados a critério do Mestre.

Poderes: O número de vezes que o(s) poder(es) ou talento(s) pode ser utilizado pela criatura.

◆ AARAKOCRA ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO
MONTANHAS, PLANALTOS E COLINAS

Povo pássaro humanoide.

ENCONTRO 1D10 (3D10) **EXPERIÊNCIA** 20XP

TESOURO S (E) **MOVIMENTO** 10, 16V

DV [PV]	CA	JP	MO
1+2 [7]	12	7	12

1 X **ARMA** +1 (1D6 OU ARMA)

PSI: nenhum

TS: Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

Essas criaturas raramente deixam seus lares no alto das montanhas, mas às vezes se aventuram nas regiões habitadas dos Planaltos.

Combate

Ataque de mergulho: Se o aarakocra estiver voando, ele pode mergulhar direto em direção a um alvo e então atingi-lo com um ataque de arma corpo a corpo, o ataque causa 1d6 (3) de dano extra ao alvo.

Líder: Um líder 2 DV (com 11 PV) está presente para cada 20 aarakocras.



Ecologia

Os Aarakocra têm uma sociedade tribal. As tribos civilizadas de Ninho do Inverno formam a maior comunidade conhecida de Aarakocra na região de Tyr. Embora suas comunidades sejam lideradas por um Chefe, os Aarakocra têm um grande amor pela liberdade pessoal. Assim, embora o Chefe tome todas as decisões importantes para a comunidade, a menos que consulte primeiro os anciãos tribais e construa primeiro um forte consenso na tribo, as suas decisões podem ser ignoradas.

A maioria das tribos Aarakocranas evitam a magia, mas algumas tribos malignas têm Profanadores, e uma tribo proeminente de tendência boa em Ninho de Inverno, tem vários Preservadores.

◆ AMORA SELVAGEM ◆

PLANTA, VARIÁVEL E NEUTRO

DESERTOS

Arbusto de espinhos que envolve os oásis e fontes de água

ENCONTRO 100(100)

EXPERIÊNCIA 15XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 0

DV [PV]

CA

JP

MO

1*[5]

12

7

N/A

1 X ESPINHO +0 (1D100)

*: CADA DV CONTA PARA 3 M QUADRADOS DA PLANTA

PSI: Hipnose, Dominação(2° grau)

TS: Detecção de Vida

Poderes: 3

A amora selvagem é uma planta espessa, espinhosa e semelhante a uma videira que cresce com uma velocidade incrível, criando uma parede quase intransponível em torno de fontes de água no deserto.

Combate

Espinhas: A Amora Selvagem não faz um ataque, mas se uma vítima for jogada em uma seção de moita, faça uma jogada de ataque.

Ecologia

Os espinhos mortais tornam a planta útil o suficiente como barreira defensiva ou obstrução que poucos estariam dispostos a atravessar, mas o cultivo cuidadoso também pode produzir um grande emaranhado vertical de amoreiras, com caules grossos e lenhosos. Essas “árvores silvestres” podem ser transformadas em



cajados ou clavos eficazes, causando o dobro de dano quando comparados aos cajados e cajados normais. No entanto, se o soldador se atrapalhar com a arma, é provável que ele se machuque nos espinhos, portanto, não é um equipamento fácil de usar. Essas armas também são caras, custando quatro vezes mais que uma arma típica do tipo.

Apenas as pontas de uma erva daninha crescem, e a uma taxa relativamente rápida de 3 m por dia. As cascas secas que sobraram das demais partes formam uma treliça espessa, lenhosa e espinhosa que protege a videira e permite que ela busque a luz do sol e supere outras plantas em áreas planas. Uma aspersão de água pela manhã e à noite (semelhante ao orvalho) cultivará efetivamente uma amora silvestre, e aqueles que desejam endurecer uma amora silvestre simplesmente aparam constantemente os brotos, criando galhos cada vez mais grossos. A extremidade endurecida da amora silvestre não queima, o que significa que o fogo não é tão útil para lidar com isso como é para lidar com a maioria das plantas lenhosas.

◆ ANAKORE ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E NEUTRO

DESERTO

As aberrações das dunas.

ENCONTRO 2D6

EXPERIÊNCIA 95XP

TESOURO P

MOVIMENTO 12, 6C

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	12	8	7

2 X ARMA +2 (1D4 OU ARMA)

PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida

Poderes: 2

São uma raça de humanoides estúpidos. Eles são nômades escavadores constantemente se movendo pelos desertos arenosos de Athas.

Combate

Infravisão: 18 m

Sensibilidade à luz: Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e -1 de penalidade quando estiver sob luz forte (luz do dia, luz contínua).

Arraste para baixo: O Anakore arrasta o alvo para o subsolo e o atinge com garras venenosas. O alvo deve passar em uma JPC, se falhar, fica paralisado por 1d4 rodadas, se for bem-sucedido, o alvo consegue escapar.



Ecologia

Os anakore são escavadores nômades constantemente se movendo pelos desertos arenosos de Athas. Muitas vezes é possível identificar uma área através da qual os anakores passaram pelas plantas mortas encontradas lá — os anakores mastigam as raízes, deixando os caules superiores expostos. Além de sua dieta de raízes de plantas, os anakores também comem carne — mekillot, inix, erdlu, elfo, anão, halfling e quase tudo, exceto kank. Os anakore vivem dentro de qualquer amontoado de areia, como dunas ou leques aluviais na boca dos cânions. Normalmente, eles viajam e caçam em pequenos bandos de dois a doze indivíduos, com o maior e mais agressivo atuando como líder. Raramente são encontrados fora de áreas arenosas, mas podem andar eretos em vários tipos de terreno, embora sejam excepcionalmente vulneráveis nesse estado e evitem lutar a todo custo.

◆ ANÃO ◆

HUMANOIDE, PEQUENO E ORDEIRO

QUALQUER AMBIENTE

Conhecidos por atitudes obsessivas sobre as tarefas que executam

ENCONTRO 1D6(5D8) EXPERIÊNCIA 15XP

TESOURO U(F) MOVIMENTO 6

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	15	8	8

1 X ARMA +O (1D8 OU ARMA)

PSI: nenhum

TS: Visão Geral, Saber Direção

Poderes: 2

Eles são conhecidos por atitudes obsessivas sobre as tarefas que executam e, como tal, são considerados trabalhadores extremamente confiáveis.

Combate

Líder: Um líder de nível 1d6 + 2 está presente para cada 20 anões. O líder pode ter equipamentos valiosos: 5% de chance por nível.

Foco: Ao realizar tarefas relacionadas à sua missão, eles ganham +1 para Jogadas de Proteção e +2 para ataques.

Ecologia

Os anões se adaptam a praticamente todos os tipos de terreno em Athas, estabelecendo-se confortavelmente em montanhas, desertos ou perto de cidades-estado humanas. Estas comunidades surgem geralmente de algumas famílias extensas



ligadas por um ancestral comum cujo foco era iniciar o assentamento. A maioria dos anões livres ganha seu dinheiro através do comércio com o mundo ao seu redor. O metal forjado pelos anões é considerado um dos melhores de Athas. Muitos ferreiros ampliam os limites da economia de seu clã comprando ou encontrando restos de aço e convertendo-os em armas ou armaduras. Embora os anões desprezem pechinchar porque desperdiçam muito tempo que poderia ser direcionado para coisas melhores, eles estabelecem seus preços de forma justa. A maioria dos produtos produzidos pelos anões tem preços 10% maiores dos preços listados no LB1. Nas cidades, os anões que não fabricam metal são geralmente contratados como mercenários. Os mercenários anões são altamente valorizados; é difícil comprar sua lealdade após adquirida por outra pessoa. Alguns anões desesperados entram nas arenas de gladiadores dos nobres, sacrificando a liberdade para enviar dinheiro para suas terras natais.

Os anões têm uma vida média de cerca de 250 anos.

◆ ANÃO ALMA PENADA ◆

HUMANOIDE, PEQUENO E CAÓTICO

QUALQUER AMBIENTE

Condenados a viver suas vidas após a morte como almas penadas dementes.

ENCONTRO 1D6(5D8) EXPERIÊNCIA 25XP

TESOURO U(F) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2 [12]	20	10	12

1 X **PUNHO** +O (1D4+2 OU ARMA)

PSI: nenhum

TS: Visão Geral, Saber Direção

Podres: 2

Anões que morrem antes de completar um foco principal são frequentemente condenados a viver suas vidas após a morte como almas penadas dementes.

Combate

Imunidade a dano mundano: Só pode ser ferido por ataques mágicos.

Raiva: Ele entra em uma fúria desesperada (+2 de bônus de ataque e dano, não pode deixar a luta) por 2d6 rodadas.

Ecologia

Os mortos amaldiçoados nunca saem dos limites da Cidade dos Gemidos. A maioria é encontrada ao longo da Avenida dos Enforcados, onde seus corpos ainda balançam nas árvores mortas e carbonizadas. Alguns escaparam e vagam pela cidade. Um morto amaldiçoado livre seguirá quem o perturbar, esperando por uma oportunidade para usar seu ataque



especial. Sempre que um ser vivo estiver a 15 metros de um morto amaldiçoado, todos os anões pendurados nas árvores começarão a gemer. Assim que o gemido começa, os mortos amaldiçoados esperam pela chance de agarrar aqueles que os perturbaram. Se algum for abatido, ele atacará imediatamente.

Quaisquer personagens que ouvirem os gemidos horríveis devem fazer uma JPS. Aqueles que falharem sofrerão uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e testes de proficiência feitos na caverna, e insistirão em sair após 1d4 horas.

Os mortos amaldiçoados tornaram-se maus desde que se tornaram mortos-vivos. Embora sejam motivados a proteger a sua casa e a compensar o fracasso do passado, o melhor que podem fazer é matar intrusos e esperar encontrar algum consolo nas mortes daqueles que perturbam a sua existência angustiada.

◆ ARANHA DE CRISTAL ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

É um predador voraz que tece uma teia de vidro.

ENCONTRO 1D4(3D4)

EXPERIÊNCIA 120XP

TESOURO Q(1)

MOVIMENTO 12,

DV [PV]

CA

JP

MO

4[20]

18

6

7

2 x GARRA +2 (2D4)

PSI: Escudo Cinético (1º grau)

TS: Controle de Luz

Poderes: 4

A aranha de cristal é um predador voraz que tece uma teia de vidro. A teia é muito afiada e pode focar um feixe de luz prejudicial em uma vítima em potencial.

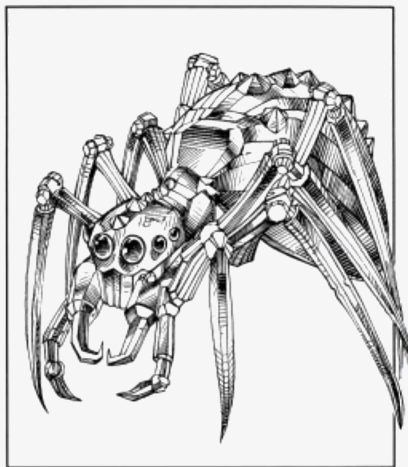
Combate

Raio de luz: Após uma rodada para se preparar, a aranha dispara um feixe de luz de seus olhos. A criatura alvo recebe 3d6 de dano e deve fazer uma JPD cegando por 1d3 turnos em caso de falha.

Ferrão venenoso: Qualquer criatura atingida por seu ferrão deve fazer uma JPC, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas.

Ecologia

A aranha de cristal é uma criatura solitária que constrói suas teias em algumas das áreas mais remotas de Athas. Sobrevive à luz solar, embora pareça precisar de líquidos ocasionais (preferindo sangue



humano). Depois que uma aranha de cristal se alimenta, ela fica com uma coloração avermelhada por todo o corpo. Isso desaparece nos próximos dias. Uma aranha de cristal vive cerca de 150 anos. Antes de morrer, põe os ovos no centro de uma grande teia que constrói apenas para esse fim. Até 200 aranhas de cristal podem eclodir de uma única postura. Embora a aranha de cristal possa se mover em sua teia sem se machucar, ela não fica pendurada na teia como uma aranha normal, preferindo ficar no chão. A aranha de cristal costuma tecer pedras preciosas em sua teia. A aranha de cristal não possui inimigos naturais, mas sim muitos adquiridos. Geralmente é caçado por suas teias, que são excelentes gumes para lanças e facas. Se transportado para um mercado, cada pedaço intacto de 1 metro de teia de vale 3 PC para um fabricante de armas. A aranha de cristal pode girar 3,6 metros de teia por dia. Uma teia típica tem 6 metros de largura, embora contos de bar relatem teias de até 30 metros de largura. Não se sabe se isso se refere a uma teia incubada, à teia de uma aranha gigante de cristal ou se é mera invenção.

◆ ARRAIA DAS NUVENS ◆

ANIMAL, COLOSSAL E NEUTRO

TODOS OS AMBIENTES

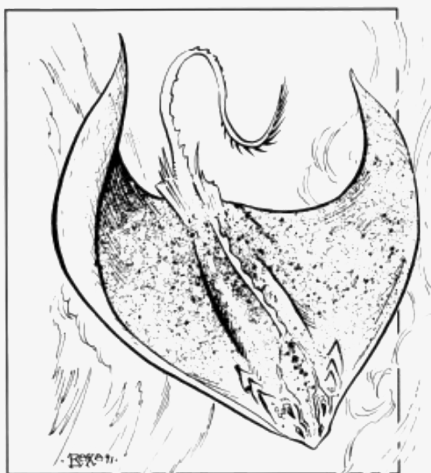
Pelos céus e nuvens de Athas voam lentamente esses gigantes mortais.

ENCONTRO $0(1)$ EXPERIÊNCIA $575XP$

TESOURO *NENHUM* MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
$12+7[67]$	15	14	10

2 x **RABADA E MORDIDA** +7 (2D10)



Ecologia

As arraia das nuvens vagam sem rumo pelos céus Athasianos sempre em busca de sua próxima refeição. Em raras ocasiões pousam no solo e podem ser confundidos com um afloramento rochoso. Aqueles que têm a infelicidade de estar sobre uma arraia quando ela decide voar podem se tornar sua próxima refeição. A dieta preferida de uma arraia das nuvens são outras criaturas voadoras como rocs, pterrax e humanoides voadores. Embora sejam psiônicos por natureza, as arraia das nuvens ficam furiosos quando um psiônico os contata. Isso as leva a uma fúria tremenda, e eles farão tudo o que puderem (exceto pousar) para capturar e devorar o psiônico ofensor. O Dragão é a única criatura no mundo que as arraia das nuvens realmente temem. Uma única arraia das nuvens pode facilmente fornecer carne e matérias-primas suficientes para um assentamento inteiro por 2 a 3 meses. As chances de isso acontecer são, na melhor das hipóteses, mínimas. Estas criaturas são ferozes e temidas por boas razões. Aldeias inteiras foram dizimadas por uma única arraia das nuvens durante a caça.

PSI: Barreira Mental, Telecinese, Escudo Cinético, Escudo do Pensamento, Levitação, Projeção Astral (3° grau)

TS: Saber Direção, Visão Alheia

Poderes: 10

Eles são frequentemente caçados para combate nas arenas de gladiadores de Athas devido à sua força, tamanho e proeza de combate.

Combate

Levitação: Arraia das Nuvens podem lançar levitação sobre si sem restrições.

Barreira Inercial: Ela pode criar uma barreira psicocinética que resiste a golpes, cortes e punhaladas, que dá proteção contra quedas, durando 1d10 rodadas.

Infravisão: 90 m

Viagem dos Sonhos: Ao lançar Projeção Astral, ele pode selecionar um local e lançar o teletransporte para esse local.

◆ ASA NAVALHA ◆

ANIMAL, MÉDIO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Tem bordas brancas em suas asas muito afiadas.

ENCONTRO 2D4(2D4) **EXPERIÊNCIA** 175XP

TESOURO NENHUM) **MOVIMENTO** 12,18V

DV [PV]	CA	JP	MO
4[20]	14	8	7

2 X **GARRA** +2 (2D4)

PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida, Controle do Som

Poderes: 3

O Asa Navalha é uma criatura cinza-ardósia de corpo pequeno que se parece um pouco com um pequeno pterrax. Tem bordas brancas em suas asas muito afiadas.

Combate

Vantagem surpresa: +1 em todas as jogadas de surpresa.

Ataque de Carga: Uma vez por dia, eles podem investir com suas asas contra um inimigo e causar o dobro de dano em seu próximo ataque.

Ecologia

O Asa Navalha se esconde sob o lodo e irrompe da areia para atacar as criaturas que voam acima dela. É um carnívoro cruel, e bandos de asas afiadas derrubaram criaturas muito maiores do que eles. O Asa Navalha é uma criatura cinza-ardósia de corpo pequeno que se



parece um pouco com um pequeno pterrax. Possui bordas brancas em suas asas muito afiadas. Tem uma envergadura de 3 metros e pesa cerca de 50 kg.

Um Asa Navalha é capaz de se comunicar com outros de sua espécie. Não possui linguagem, mas usa seu poder de som controlado para se comunicar quando a presa está por perto. Um Asa Navalha gosta de emboscar, escondendo-se sob uma leve camada de silte e depois explodir em ação, usando energia psiônica para impulsionar seu voo. Os asas-navalha vivem e caçam em matilhas. Eles também nunca atacam sozinhos. Existe um líder de matilha, geralmente a fêmea maior.

Asa Navalhas são encontrados quase exclusivamente no Mar de Silte. Há relatos de matilhas avistadas nas bacias de silte do interior. O Asa Navalha prefere comer Flutuantes acima de tudo. Por meio de seu poder de detecção de vida, uma asa navalha pode até diferenciar entre uma mosca flutuante e outros tipos de presas.

◆ BAAZRAG ◆

ANIMAL, PEQUENO E NEUTRO

COLINAS

As aberrações das dunas.

ENCONTRO 2D10(4D10) EXPERIÊNCIA 15XP

TESOURO NENHUM MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	15	6	6

1 X **GARRA** +1 (1D4+2)

1 X **MORDIDA** +1 (1D6)

PSI: Punho Cinético(1º grau)

TS: nenhum

Poderes: 2

Com sessenta centímetros de comprimento ou menos, onívoro, é um dos menores nas regiões áridas e pedregosas. Vive em pequenas cavernas e pequenos penhascos.

Combate

Infravisão: 18 m

Garra de osso: Ocasionalmente, um Baazrag nasce sendo muito maior do que o normal. Esta criatura é um Garra de Osso. O Garra de Osso tem mais de 1,5 metros de altura.

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 250XP

TESOURO NENHUM MOVIMENTO 18

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	18	8	9

2 X **GARRA** +1 (1D6)

1 X **MORDIDA** +1 (1D10)



Ecologia

As fêmeas Baazrag geram seus filhotes em ninhadas de 2 a 6 (2d3) ou individualmente. Os nascimentos únicos são muito raros, sendo motivo de preocupação. Nascimentos únicos invariavelmente indicam um Garra Óssea e toda a matilha se moverá rapidamente para outro local. As ninhadas vivem com a mãe até a idade adulta, quando encontram seu próprio lar. A carne de Baazrag pode ser comida. Cada adulto tem 25 quilos de carne. O saco de fluido abaixo da concha em suas costas contém 1-4 (1d4) litros de água, mas está contaminado com a mesma toxina que retarda a cura normal. A água pode ser purificada pela magia purificar comida e água ou pela magia neutralizar veneno. Beber água contaminada causa 1-6 (1d6) horas de doença.

Os garras ósseas são estéreis. Eles vivem apenas para comer e para matar qualquer coisa que atrapalhe seu caminho. Eles podem ser mortos e comidos. Cada criatura tem 125 quilos de carne comestível, mas é dura e pegajosa.

◆ BELGOI ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO

DESERTOS E COLINAS

Semi-humanos que habitam os desertos mais abandonados de Athas

ENCONTRO $1D_{10}(1D_{10})$ EXPERIÊNCIA $80XP$

TESOURO (M) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	12	7	8

2 x GARRA +3 (1D4+2)



PSI: Hipnose, Dominação(2º grau)

TS: Detecção de Vida

Poderes: 3

À primeira vista, os belgoi parecem humanos — e então você percebe as longas garras na ponta de seus dedos, suas bocas enrugadas e desdentadas e seus pés com membranas de três dedos. Eles são uma raça de semi-humanos ignorantes que habitam os desertos mais abandonados de Athas. Eles têm um gosto pela carne de raças inteligentes e nenhum governante os tolerará a menos de cinco dias de viagem de sua cidade.

Combate

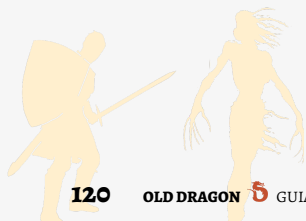
Garras Venenosas: Os Belgois tem veneno em suas garras. O alvo deve fazer uma JPC e perder 1d4 CON em caso de falha. Se o CON chegar a 0, ele fica inconsciente e Belgois pode se deliciar com ele.

Ecologia

Basicamente, os belgoi formam enormes tribos invasoras e se comportam como tal. Eles tendem a fazer suas casas em partes abandonadas do deserto, mas viajam em grande número para assaltar as rotas comerciais, aldeias estabelecidas, terminando em qualquer outro lugar onde possam encontrar um suprimento abundante de pessoas mal defendidas.

Os Belgoi tendem a se mover em pequenos grupos de 1 a 10 indivíduos. Quando eles encontram presas em potencial, o grupo de reconhecimento geralmente ataca, primeiro procurando por seu próprio jantar. Contudo, se eles se depararem com um grupo grande, eles buscarão outros membros de sua tribo e retornarão ao ataque com números suficientes.

Os Belgoi muitas vezes deixam as terras estéreis e desoladas para trás, despojadas de toda a vida animal e vegetal. Eles perdem apenas para os mais sujos dos profanadores na destruição que causam ao mundo ao seu redor.



◆ BESTA DO PESADELO ◆

ANIMAL, COLOSSAL E CAÓTICO

QUALQUER AMBIENTE

Gigantes que vagam pelos desertos causando devastação em seu caminho

ENCONTRO 1(1) EXPERIÊNCIA 4000XP

TESOURO NENHUM(F) MOVIMENTO 15

DV [PV] CA JP MO

15[75] 25 15 9

5 x GARRA+PRESAS +14 (2D6)



PSI: Esmagar a Vida, Agitação Molecular, Rearranjo Molecular, Onda Cinética, Teleporte, Escudo do Pensamento(3º grau)

TS: Detecção de Vida, Controle de Som

Poderes: 10

Gigantes de 6 m de altura que vagam pelos desertos causando devastação em seu caminho, principalmente com sua combinação de habilidades psiônicas e profanadoras.

Combate

Magia Profanadora: Podem lançar cada um deles duas vezes por dia, drenando a terra ao redor.

Magias conhecida: Bola de Fogo, Dissipar Magia, Desintegrar, Névoa Mortal

Ataque de drenagem: 3x por dia, ele recupera o valor do dano causado.

Ecologia

De todas as criaturas que vagam pelo planeta Athas, nenhuma, exceto o Dragão,

é tão temida ou perigosa quanto a besta do pesadelo. Todos têm quase 6 metros de altura e pesam cerca de 1,8 toneladas. As bestas do pesadelo são criaturas de quatro patas; todas essas pernas terminam em garras afiadas, permitindo-lhes escalar muito bem, apesar do tamanho. A pele desta criatura é extremamente espessa e resistente, muito semelhante à de um jacaré ou crocodilo, mas ainda mais durável. Embora geralmente seja de cor azul-escuro/cinza, às vezes a pele de uma fera será mais roxa. As bestas do pesadelo têm grandes olhos vermelhos, que brilham no escuro. Os dentes de uma besta do pesadelo são muito longos, atingindo 20 centímetros de comprimento, e são caninos afiados e pontiagudos, capazes de cortar uma vítima em dois com facilidade. Dois pares de dentes de uma fera pesadelo são quase duas vezes mais longos que o resto; um está colocado na mandíbula inferior e o outro na superior. Esses dois pares se estendem para fora da boca da criatura e ficam expostos mesmo quando sua boca está fechada. O par inferior está mais próximo e cabe no par superior. As feras do pesadelo têm grandes chifres em forma de presas em suas cabeças, usados pelas criaturas para dilacerar suas vítimas.

◆ BRAXAT ◆

HUMANOIDE, IMENSO E NEUTRO

TODOS OS AMBIENTES

Humanoide gigantesco, misto de mamífero e réptil.

ENCONTRO ^{1D2} EXPERIÊNCIA ^{20XP}

TESOURO ^V MOVIMENTO ¹³

DV [PV]	CA	JP	MO
10[50]	19	13	11

1 x ARMA +8 (2D10)

PSI: Invisibilidade, Escudo Cinético, Barreira Mental, Telecinese (2º grau)

TS: Poder Camaleão, Controle do Som

Poderes: 10

Braxat é um enorme humanoide de linhagem mista, principalmente uma combinação de mamíferos e répteis. Eles são verdadeiros terrores do deserto, geralmente atacam à noite em busca de carne fresca.

Combate

Infravisão: 27 m

Arma de sopro: Cuspe de ácido de 3 m de comprimento, 2d10 de dano (JPC para metade do dano)

Resistência a armas não metálicas: Sofre apenas 1 ponto de dano em armas não-metálicas ou não-mágicas.



Ecologia

Braxats são encontrados por toda Athas, vagando pelos desertos abandonados em busca de presas. Eles geralmente são criaturas solitárias, mas raramente podem ser encontrados casais (neste caso, os jovens estão geralmente escondidos em segurança em uma caverna remota).

Os Braxats são verdadeiros terrores do deserto, geralmente atacando à noite em busca de carne fresca. Embora eles comam montarias de caravanas ocasionalmente (com exceção de kanks), eles preferem raças inteligentes.

As conchas dos Braxats dão excelentes escudos e armaduras (CA 2). Por causa disso, às vezes são caçados por outras criaturas que vivem perto deles. Mas devido ao poder do braxat, os pretensos caçadores muitas vezes se encontram num jogo contra eles mesmos e acabam sendo alvos de uma emboscada mortal.

◆ B'ROGH ◆

HUMANOIDE, ENORME E CAÓTICO

TODOS OS AMBIENTES

Gigantes humanoides magros, com quatro braços e duas pernas

ENCONTRO 1D12(1D20) **EXPERIÊNCIA** 575XP

TESOURO Q(1) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
---------	----	----	----

5+3[28]	12	8	6
---------	----	---	---

4 x **soco** +5 (1D8)



PSI: nenhum

TS: Saber Direção, Visão Alheia

Poderes: 3

Eles são frequentemente caçados para combate nas arenas de gladiadores de Athas devido à sua força, tamanho e proeza de combate.

Combate

Defesa de vários braços: Sempre que um B'rogh não está atacando com nenhum par de mãos, ele ganha CA -2[+2] para cada par.

Ataques Múltiplos: B'rogh pode atacar até quatro vezes, mas após o segundo ataque, cada ataque subsequente terá uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque.

Ecologia

Eles são caçadores e coletores nômades que continuam a viver em uma cultura primitiva da “idade da pedra”, principalmente devido a sua baixa inteligência. Uma criança b'rogh criada e

criada em uma comunidade humana é incapaz de compreender nada além de conceitos primitivos; sua falta de inteligência o torna incapaz de se destacar. Os B'rogh vivem em pequenos bandos compostos de 1 a 4 unidades familiares chamadas cliques. As unidades familiares consistem em um homem, uma ou duas mulheres e geralmente não mais do que quatro descendentes no total. Os homens são dominantes na estrutura familiar, mas as tarefas num bando são realizadas pelo membro mais capaz, independentemente do sexo. Os mais fortes do bando são principalmente caçadores, enquanto os membros mais velhos e mais fracos e as crianças são coletores e carregadores de água. B'rogh ainda não domina o fogo, mas não tem medo dele; na verdade, muitas vezes eles se sentem atraídos por ele quando veem o brilho distante. B'rogh são necrófagos e suas roupas muitas vezes testemunham esse fato. Quando vestidos, eles combinam peles de animais com pedaços de roupas e armaduras “encontrados” ou descartados.

◆ CACTO ARANHA ◆

PLANTA, MÉDIO E NEUTRO

DESERTOS

Actos inofensivos até que a vítima seja banhada por suas agulhas.

ENCONTRO $0(2D4)$

EXPERIÊNCIA $575XP$

TESOURO *NENHUM*

MOVIMENTO 0

DV [PV]

CA

JP

MO

$5+5[30]$

12

8

N/D

1 x ESPINHO +2 (1D4)



PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida

Poderes: 2

Os cactos-aranha se parecem com qualquer cacto inofensivo até que a vítima seja atingida por seus espinhos. A vítima é então arrastada para o cacto, onde os espinhos de alimentação fazem um banquete lento do ser infeliz.

Combate

Espinhos venenosos: Qualquer criatura atingida por seus espinhos deve jogar JPC, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas. Uma vez atingido por seu espinho, o alvo é levado lentamente até o cacto, que começa a atacar com 1d8 espinhos extras (1d4 de dano por espinho).

Ecologia

O cacto-aranha cresce em manchas, geralmente ao longo de estradas onde há comida. O cacto-aranha floresce quando chove e, no mesmo dia, milhares de sementes de oito folhas são liberadas.

A primeira semente a atingir o solo é a única a brotar, absorvendo rapidamente qualquer líquido do ar. Isso significa que um canteiro de cactos-aranha geralmente ganha apenas uma nova planta para cada tempestade. Um jovem cacto-aranha cresce a uma taxa de trinta centímetros por mês até atingir o crescimento total.

Os cactos aranha têm poucos inimigos naturais. É talvez a única criatura que consegue se alimentar de kanks.

Se as agulhas se tornarem ineficazes (o fogo é a maneira provável de fazer isso), o cacto pode ser aproveitado para obter seu líquido. Produz um líquido semelhante ao mel, semelhante ao produto dos ovos de erdlu. Até um galão desse líquido pode ser extraído de um cacto-aranha. Este líquido fornece comida e água. Um galão desse líquido pode ser usado para substituir um galão de água ou para fornecer nutrição para até quatro seres do tamanho de um homem durante um dia.

◆ CACTO CAÇADOR ◆

PLANTA, MÉDIO E NEUTRO

DESERTOS

Cactos inofensivos até que a vítima seja banhada por suas agulhas.

ENCONTRO 0(2D4) **EXPERIÊNCIA** 575XP

TESOURO NENHUM **MOVIMENTO** 9

DV [PV]	CA	JP	MO
5+5[30]	12	8	9

6-4 X **ESPINHO** +4 (1D4)



PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida

Poderes: 2

Os cactos caçadores são normalmente encontrados sozinhos, embora ocasionalmente sejam encontrados aos pares. Eles não constroem nenhum covil, descansando onde quer que estejam. Eles geralmente descansam entre um grupo de cactos normais, se houver algum disponível.

Combate

Espinhos venenosos: Qualquer criatura atingida por seus espinhos deve jogar JPC, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas. Uma vez atingido por seu espinho, o alvo é levado lentamente até o cacto, que começa a atacar com 1d8 espinhos extras (1d4 de dano por espinho).

Ecologia

Os cactos caçadores preferem carne, mas podem sobreviver indefinidamente nas plantas. Embora os cactos considerem isso uma forma de canibalismo, eles preferem consumir plantas à fome.

Os cactos caçadores possuem uma inteligência alienígena e, embora a comunicação através da psiônica seja possível, os cactos não entendem que os animais são seres sencientes. Os cactos consideram qualquer comunicação como proveniente de uma planta, recusando-se a aceitar que uma “criatura de carne” possa ter mais inteligência do que a necessária para comer, mover-se e reproduzir-se. Os cactos caçadores têm inteligência 15 (excepcional). Crescem a uma taxa de 7 centímetros por mês, a partir de sua altura original de 15 centímetros. Sua expectativa de vida não é conhecida, pois nenhum deles foi mantido em cativeiro com sucesso.

Os cactos caçadores não fazem parte da cadeia alimentar porque não são nativos de Athas. Eles comem tudo o que conseguem pegar, mas não são predados por nenhum animal Athasiano. Eles são ocasionalmente atacados por viajantes sedentos que esperam encontrar água numa planta insensível. Os espinhos dos cactos caçadores podem ser usados como dardos de zarabatana, com ou sem veneno para os nervos.

◆ CACTO DA AREIA ◆

PLANTA, ENORME E NEUTRO

DESERTOS

Os cactos de areia são uma forma vil de vida que se alimentam do sangue de suas vítimas.

ENCONTRO 0(1)

EXPERIÊNCIA 575XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 0

DV [PV]

CA

JP

MO

5[25]

12

8

N/D

4-8 x ESPINHO +4 (1D3)

PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida

Poderes: 2

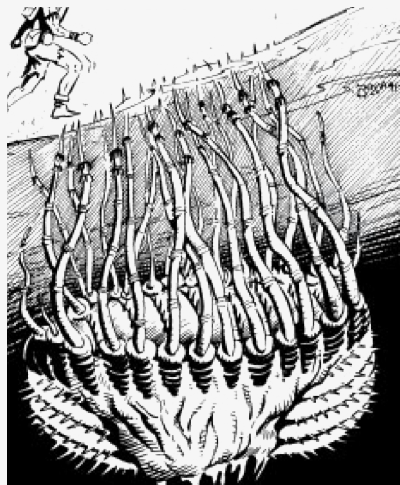
Os cactos de areia estão bem protegidos; toda a planta (exceto os espinhos) fica escondida embaixo da areia. O corpo tem de 1,5 a 3 m largura e cerca de 1,2 m de espessura.

Combate

Planta Subterrânea: Ele caça no subsolo, tem CA 0 [20] quando seu corpo principal está enterrado, em torno de 1,2 m a 2 m no subsolo.

Ecologia

Quando uma agulha se aloja em seu corpo, a vítima sente uma dor aguda e seu corpo fica preso. Criaturas bípedes devem fazer um teste de Destreza ou cairão no meio do cacto de areia. Isso sujeita a vítima a 0-5 (d6-1) ataques adicionais de outras agulhas na área. Quando a drenagem de sangue atinge 50% dos pontos de vida da vítima, a vítima deve fazer uma JPC a cada rodada ou desmaiar devido à perda de sangue.



Uma vítima resgatada de um cacto da areia após desmaiar devido a uma perda de sangue se recupera normalmente. Todos os ataques, defesa e proficiências sofrem uma penalidade de -2 até que a vítima tenha a chance de descansar e se recuperar, sendo que essa recuperação leva 2d4 dias. Este tempo de recuperação é reduzido em um dia para cada nível de magia de cura lançado sobre a vítima. (ou seja, quatro dias de fraqueza requerem quatro curas para ferimentos leves ou uma cura para ferimentos graves.)

O cacto é muito difícil de atacar já que seu corpo está de 1 a 3 m abaixo da areia. Se o corpo estiver exposto, o cacto da areia é fácil de matar. A menos que seja desenterrado por meios mágicos, entretanto, os escavadores estão expostos a ataques de 0-5 (d6-1) agulhas para cada rodada de escavação.

O cacto da areia é uma criatura solitária, existindo onde quer que haja areia, ingerindo qualquer alimento que apareça. É incapaz de digerir o sangue kank; um cacto libera um kank preso após uma rodada de drenagem de sangue.

◆ CILOP ◆

INSETO, GRANDE E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Cilops são caçadores implacáveis valorizados pelos templários de todas as cidades-estado por suas habilidades únicas de rastreamento.

ENCONTRO 1D4(1D4)

EXPERIÊNCIA 500XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 15

DV [PV]	CA	JP	MO
5[25]	17	7	15

2 X **MORDIDA** +4 (2D6)

PSI: Levitação, Telecinese, Precognição, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida (3º grau)

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 8

Cilops são centopeias gigantes de um olho só. Eles são comumente usados pelos Templários para caçar fugitivos.

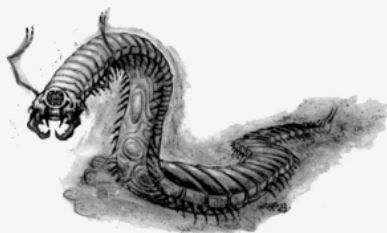
Combate

Sentido de perigo: Não pode ser surpreso.

Tóxico: Faz com que as vítimas fiquem terrivelmente doentes por dez dias (JPC para evitar o efeito), nenhuma atividade física possível, exceto o movimento de meia velocidade.

Infravisão: 27 m

Perseguir: Sempre persegue a presa que foge.



Ecologia

Os Cilops não têm tocas ou áreas de nidificação consistentes, mas vagam constantemente em busca de alimento. Ocasionalmente, eles caçam em pequenos bandos, mas parece não haver uma estrutura clara para o grupo. Os cilops podem ser capturados e treinados. A criatura parece se familiarizar com seu manipulador e pode ser usada para caçar indivíduos se for fornecida uma nova trilha ou um objeto que tenha sido manuseado pela vítima. Os Templários das cidades-estado geralmente tentam encontrar cilops nas salinas, onde é mais fácil localizá-los. Os Cilops já foram usados para rastrear outros de sua espécie.

Os Cilops seguirão o rastro de suas presas e rastrearão a vítima incansavelmente, mesmo quando encontrarem alvos mais vulneráveis e mais atraentes. Os cilops fixarão um alvo específico por até uma semana antes de selecionar uma nova trilha. Os Cilops se alimentam de praticamente qualquer criatura em movimento – eles preferem presas vivas. Um cilop requer uma refeição do tamanho de um anão por semana.



◆ CORREDOR DO SILTE ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO

MAR DE SILTE E ILHAS

Esses pequenos homens parecidos com lagartos são comuns em Athas

ENCONTRO 4D4(5D6+5)

EXPERIÊNCIA 40XP

TESOURO 7(A)

MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2[10]	13	8	6

2 X **GARRA** +0 (1D3)

PSI: Clariaudiência(1º grau)

TS: Visão Alheia, Poder Camaleão

Poderes: 3

Esses homens parecidos com lagartos são comuns em Athas. Eles vivem geralmente a vida de invasores, embora ocasionalmente se encontre um covil deles.

Combate

Líder: Grupos de 15+ são liderados por um Líder. O líder pode ter itens mágicos: 5% de chance por nível para cada tabela de itens mágicos.

Correndo: Corredores do Silte tendem a atacar ultrapassando seus oponentes, eles podem correr para seus alvos a 36 m por rodada até quatro vezes por dia.

Ecologia

Os corredores de silte são de natureza tribal, vivendo em tocas de até 200 indivíduos. Essas tribos estão geralmente baseadas em ilhas próximas às costas do Mar de Areia ou em um oásis remoto no deserto. Os Corredores do Silte consideram os elfos uma iguaria e, em



combate corpo a corpo, eles sempre atacam primeiro os elfos presentes. Sua velocidade natural geralmente facilita isso. combate corpo a corpo, eles sempre atacam primeiro os elfos presentes. Sua velocidade natural geralmente facilita isso.

Os corredores de silte habitam geralmente os mesmos tipos de ilhas que os gigantes. Os gigantes são geralmente deixados sozinhos pelos corredores de silte (que sabem quando são derrotados). Os gigantes tendem a ver essas criaturas como pragas ou vermes, invadindo suas casas. Infelizmente, eles são rápidos demais para eles os golpearem corretamente.

Eles podem comer quase tudo, embora sempre prefiram os elfos se conseguirem. Os corredores de silte se reproduzem botando ovos, e apenas os líderes podem procriar.

◆ CRODLU ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Crodlu são grandes répteis que vagam pelos desertos e matagais em bandos

ENCONTRO 0(5D6)

EXPERIÊNCIA 40XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+4[13]	16	8	6

1 x **MORDIDA** +4 (1D8)

2 x **GARRA** +3 (1D6)

1 x **COLISÃO** +3 (2D8)

PSI: nenhum

TS: Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

O crodlu é um grande lagarto que não voa, com antebraços fracos e com garras. Alguns são criados e treinados para suportar humanoides, mas mesmo esses são agressivos e imprevisíveis. Uma versão menor, o Erdlu, pode ser montada por pequenos cavaleiros, mas é muito arisco para ser treinado para a guerra.

Combate

Colisão: Ele pode usar um ataque de impacto se estiver sozinho ou carregando um cavaleiro, mas precisa de 18 metros de espaço livre entre ele e seu alvo. A colisão causa 2d8 pontos de dano. Se errar, o crodlu corre por todo o seu movimento ou até acertar alguma coisa. Se atingir um objeto imóvel, o crodlu recebe 1d10 pontos de dano por seu próprio impulso.



Ecologia

Um rebanho de crodlu tem em média 30 membros. O líder do rebanho é um macho com 6 DV e CA 17. Os filhotes Crodlu podem ser treinados como montarias. Adultos capturados, exceto líderes, têm 10% de chance de serem treinados. Cada fêmea põe um ovo por ano. Os filhotes conseguem correr e lutar em poucos minutos. Crodlu come qualquer coisa.

◆ DEMÔNIO DA CISTERNA ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO

FONTES DE ÁGUA

O demônio da cisterna aparece como um verme gigante que caça perto de fontes de água.

ENCONTRO ¹(1) EXPERIÊNCIA 3000XP

TESOURO ÁGUA MOVIMENTO 12

DV [PV] CA JP MO

10+10[60] 20 14 11

4 X TENTÁCULO +10 (1D6)



PSI: Barreira Mental, Telecinese, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida(3° grau)

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 8

O demônio da cisterna aparece como um verme gigante, vagamente verde, mas translúcido, com uma grande massa de tentáculos rosados enrolados em torno de uma boca hedionda. Ele caça perto de fontes de água.

Combate

Absorção de Vida: se um demônio da cisterna morder um alvo, a vítima terá que fazer uma JPC, em caso de falha receba 4d8 de dano, sugados pelo Demônio da Cisterna.

Infravisão: 27 m

Mordida venenosa: Qualquer criatura atingida por sua mordida deve fazer uma JPC, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas.

Ecologia

O demônio da cisterna, ou verme d'água, se alimenta de duas maneiras diferentes. Ele vive diariamente filtrando nutrientes do abastecimento de água em que habita. Ele filtra a água pelos poros da boca e se alimenta das pequenas impurezas biológicas e minerais da água. Eles são benéficos para o abastecimento de água de qualquer comunidade. Os demônios da cisterna são hermafroditas e se reproduzem assexuadamente apenas uma vez a cada 10 anos. A prole única cresce no tecido membranoso que compõe o corpo do demônio e emerge via uma erupção na camada externa da pele. Durante esse período de entrega de 24 horas, a criatura progenitora torna-se dócil. Se o único filhote não for removido da fonte de água até o final do período de 24 horas, ele será morto pela criatura progenitora. O demônio da cisterna foi possivelmente criado por algum rei há muito falecido e esquecido. A criatura foi originalmente criada com o único propósito de guardar e purificar depósitos de água. Essas criaturas às vezes são roubadas (provavelmente como filhotes recém-nascidos) e podem ser encontradas em qualquer grande fonte de água.

◆ DEMÔNIO ID ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

O demônio Id é um predador capaz de extrair imagens dos medos de suas vítimas.

ENCONTRO 1(2) EXPERIÊNCIA 475XP

TESOURO NENHUM(A) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
5+5[30]	14	9	6

3 x GARRA+MORDIDA +4 (1D8)

PSI: Esmagar a Vida, Ajuste de Célula, Invisibilidade, Projeção Telepática(2° grau)
TS: Detecção de Vida, Poder Camaleão
Poderes: 7

O demônio id é um predador psiônico cuja maior arma é a capacidade de extrair de suas mentes imagens dos medos de suas vítimas. Possui um corpo grande, grosso e atarracado, sustentado por quatro pernas musculosas. Todas as pernas dos demônios terminam em quatro dedos com garras, três apontando para frente e um para trás.

Combate

Incitar pânico: Uma vez por dia pode incitar medo em até 1d6 vítimas, se a vítima falhar em uma JPS, ele fica com medo por 1d6 rodadas e se torna incapaz de agir corretamente.

Ecologia

Os demônios id podem ser encontrados em praticamente qualquer terreno de Athas.



Alguns vivem nas florestas e selvas próximas à Cordilheira da Floresta, enquanto outros vivem nos Planaltos planos que cercam o Mar de Silte.

Embora ativos em todos os momentos do dia, são mais comumente encontrados à noite do que durante o dia. Essas criaturas aprenderam que sua habilidade natural de induzir o medo é muito mais eficaz à noite e, portanto, preferem perseguir suas presas no escuro. Embora os lagartos não tenham infravisão, eles conseguem enxergar adequadamente na escuridão natural. Os demônios Id acasalam-se anualmente, e as fêmeas geram seus filhotes em ninhadas de um único filhote. Um id recém-nascido consegue digerir alimentos sólidos ao nascer, e a mãe deixa geralmente o filhote se defender sozinho.

O sangue seco do Demônio id é usado na criação de uma poção preparada por pesquisadores psiônicos; a poção aumenta supostamente as habilidades psiônicas do bebedor por breves períodos.



◆ DRAGONETE ◆

DRAGÃO, IMENSO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Monstros reptilianos gigantesco que usam Athas como seu campo de caça pessoal.

PSI: Controle do Corpo, Ajuste de Célula, Clariaudiência, Clarividência, Esmagar a Vida, Escudo Cinético (4° grau)

TS: Visão Alheia, Detecção de Vida

Poderes: 18

Dragonetes são monstros reptilianos gigantesco que usam Athas como área de caça pessoal. São um grupo de criaturas muito poderosas e não inteligentes em Athas. No entanto, eles não são estúpidos. Se o instinto, a astúcia e a ferocidade fossem mensuráveis, os dragonetes superariam muitas outras criaturas.

Combate

Padrão de ataque: Embora psiônicos poderosos, a maioria dos dragonetes prefere o combate físico. Todos os dragonetes têm ataques de garra/garra/mordida/chicote de cauda, psiônicos e uma arma de sopro (utilizável três vezes por dia).

Armas de Sopro: Pode ser usado até três vezes ao dia. Salvo indicação em contrário, todos pegos na área sofrem dano igual aos pontos de vida atuais do dragão (JPC por metade) nas seguintes formas:

- ❖ **a. Nuvem:** 15 m de comprimento, 12 m de largura, 6 m de altura.
- ❖ **b. Cone:** 60 cm de largura na boca, 9 m de largura na extremidade.
- ❖ **c. Linha:** 1,5 m de largura ao longo de todo o comprimento.

Ecologia

Partes valiosas do corpo: As partes do corpo de um dragonete podem ser usadas para criar itens e equipamentos muito duráveis, tornando-os muito valiosos.

Covil: O habitat de um dragonete é ditado por seu plano elemental de origem. Os dragonetes da terra, por exemplo, podem encontrar um lar virtualmente em qualquer lugar em Athas, mas preferem áreas rochosas e montanhas às areias abertas. Os dragonetes do ar também tem poucas limitações e podem cavalgar os ventos das Montanhas Ressonantes até o Mar de Areia e, além de seus covis, geralmente ficam no alto das montanhas. Os dragonetes de fogo podem viver nas areias áridas, mas estão sempre à procura de vulcões ou fontes termais; eles até colocam fogo em uma floresta para se aquecer no conforto das chamas por um tempo. Dragonetes de água são os mais limitados em Athas, preferindo lagoas e outros corpos de água para fazer suas casas.

Dragonetes são cobiçadores e colecionadores. O que e por que eles coletam é conhecido apenas pelo dragão individual. Um dragonete da terra pode guardar metais preciosos. Um dragonete do ar pode cobiçar certos picos ou como objetos que flutuam quando são levados pela brisa. Um dragonete d'água pode coletar coisas brilhantes ou que retêm água. Ninguém sabe o que um dragonete de fogo coleta, já que eles destruirão sua coleção em vez de permitir que um estranho veja o que ela contém. Um homem desarmado que enfrenta um dragonete ainda tem uma última chance: oferecer ao dragonete algo que ele gostaria de adicionar à sua coleção. É provável que um dragonete agradecido libere alguém que apresente um pequeno tributo.

◆ DRAGONETE DA ÁGUA ◆

DRAGÃO, IMENSO E NEUTRO

FONTES DE ÁGUA

Vivem perto de uma fonte de água profunda e em aquíferos profundos abaixo do solo.

ENCONTRO 1(t) **EXPERIÊNCIA** 500XP

TESOURO PARTES CORPO **MOVIMENTO** 12,18N

DV [PV]	CA	JP	MO
20+5[105]	21	16	12

4 X 3 GARRAS + MORDIDA +14 (2D8 + 2D10)

PSI: Geral + Porta Dimensional, Mentre sobre o Corpo, Alteração de Forma, Telecinese, Manipulação Molecular

O mais esquivo de todos os dragonetes. Eles vivem perto de uma fonte de água profunda, se possível; e em aquíferos profundos abaixo do solo.

Combate

Esfera de Gelo: Eles conseguem lançar uma esfera de gelo de 9 m de diâmetro por 1d10 rodadas. Qualquer um pego dentro desta esfera deve fazer um JP contra sopro ou ser congelado dentro dela. Indivíduos sofrerão 1d8 pontos de dano de frio por rodada e sufocarão a menos que sejam resgatados.

Armas de sopro: Linha de água fervente, alcance de 30 m, diâmetro de 6 m.

Ecologia

Os dragonetes aquáticos são reclusos e preferem o mínimo de contato possível com a humanidade. Eles evitarão intrusos, mas matarão sem hesitação aqueles humanoides que invadirem seu covil.



Devido aos horrores que os humanoides infligiram ao planeta, os dragonetes da água não têm absolutamente nenhuma consideração por tal vida. Eles moram perto de uma fonte de água profunda, se possível; muitas passagens de proteção para filtros de água presos nas profundezas do solo. Dragonetes da água podem sentir o cheiro de água a uma distância de até 24 quilômetros, com 95% de chance de determinar a quantidade de água disponível. Seus quatro pés palmados os ajudam a mover abundância de areia. Todas as quatro patas possuem garras afiadas e triangulares, projetadas para cavar e segurar a presa ou para varrer.

Embora os dragonetes da água prefiram alimentos que tenham sido lavados ou armazenados em água por um longo período, eles não hesitarão em comer humanoides recém-mortos. Dragonetes da água podem ser encontrados por toda Athas, embora a maioria viva nas Terras Agrestes.

◆ DRAGONETE DA TERRA ◆

DRAGÃO, IMENSO E NEUTRO

MONTANHAS, COLINAS E DESERTOS

Muitas vezes confundido com um afloramento de rocha

ENCONTRO 1(1) EXPERIÊNCIA 5500XP

TESOURO PARTES CORPO MOVIMENTO 15, 9C

DV [PV]	CA	JP	MO
20+20[120]	24	16	12

4 X 3 GARRAS + MORDIDA +14 (3D8 +1D12)

PSI: Geral + Agitação Molecular, Manipulação Molecular, Telecinese, Porta Dimensional.

Muitas vezes confundido com um afloramento de rocha, é coberto por milhares de pequenas escamas espinhosas.

Combate

Modelagem da Terra: Uma vez por dia, eles conseguem criar 15 metros cúbicos de matéria sólida na forma de terra, pedras e pedregulhos do plano elemental da terra, causando 3d10 de dano (JPD por metade do dano).

Armas de Sopro: Uma longa linha de rocha de 30 m sai de suas bocas.

Ecologia

Quer eles cavem na rocha sob as areias do deserto de Athas ou em uma encosta, os dragonetes da terra sempre cobrem a frente de seu habitat com terra solta. Isso cria uma entrada frontal dobrável que o dragão da terra usa para defender seu covil.



Os Dragonetes da Terra se ressentem das invasões da humanidade e não gostam especialmente de qualquer tipo de construção permanente. Um dragonete da terra não hesita em viajar muitos quilômetros para destruir assentamentos feitos pelo homem.

Os dragonetes da terra gostam de uma batalha antes da refeição. Quanto mais luta uma criatura resistir, mais o dragonete vai gostar de comê-la. Dragonetes da Terra são conhecidos por se aprofundarem nas rotas comerciais em busca de oportunidades de batalhar e comer mekillots.

◆ DRAGONETE DO AR ◆

DRAGÃO, IMENSO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Eles passam a maioria do tempo voando pelos céus athasianos.

ENCONTRO $1(1)$ EXPERIÊNCIA 5000XP

TESOURO PARTES CORPO MOVIMENTO 12, 18V

DV [PV]	CA	JP	MO
20+9[109]	22	16	12

4 X 3 GARRAS + MORDIDA +14 (2D8 +1D10)

PSI: Geral + Levitação e Telecinese

Os dragonetes do ar não mantêm uma única residência. Eles preferem cerca de uma dúzia de áreas “seguras”. Por se movimentarem tanto, os dragonetes do ar reúnem e acumulam poucos bens e tesouros.

Combate

Ataque de Vento: Eles conseguem lançar uma bolha circular de 36 m de diâmetro de ventos semelhantes a tornados. Qualquer um pego na área será atingido por 3d10 pontos de dano (JPC para metade do dano). Isso conta como seu sopro.

Ataque de mergulho: Se o Dragonete de Ar estiver voando, ele pode mergulhar direto em direção a um alvo e então atingi-lo com um ataque de arma corpo a corpo, o ataque causa 2d8 de dano extra ao alvo.

Ecologia

Os dragonetes do ar preferem a comida bem amolecida antes de comê-la. Para conseguir isso, um dragão irá atacar, agarrar sua presa, voar alto e soltá-la.



Os dragonetes do ar costumam escolher penhascos ou afloramentos rochosos para amaciar sua carne. Se a presa puder voar, ela levará a vítima para o alto e mergulhará direto no chão, liberando sua presa e puxando-a para cima no último minuto. A maioria das criaturas é incapaz de se recuperar com rapidez suficiente para se salvar dessa fuga fatal.

Conjuradores, certos psiônicos e criaturas que possuem habilidades mágicas de voo recebem uma rodada de ação antes do impacto. Criaturas com mais de 12 m de voo podem tentar diminuir a velocidade do ar; se tiverem sucesso, eles sofrem metade do dano.

Um dragonetes do ar adulto médio pode levantar 500 quilos sem dificuldade. Objetos mais pesados diminuem a velocidade do dragonete a critério do mestre.

◆ DRAGONETE DO FOGO ◆

DRAGÃO, IMENSO E CAÓTICO

CAVERNAS, VULCÕES e MONTANHAS

Gostam de infligir dor pelo prazer de ver suas vítimas se contorcendo em agonia.

ENCONTRO ¹⁽¹⁾ EXPERIÊNCIA _{5000XP}

TESOURO PARTES CORPO MOVIMENTO ₁₃

DV [PV]	CA	JP	MO
20+5[109]	23	16	12

4 X 3 GARRAS + MORDIDA +14 (2D8 +2D10)

PSI: Geral + Elo Mental, Dominação em Massa, Telecinese, Agitação Molecular.

Eles gostam de infligir dor pelo prazer de ver suas vítimas se contorcendo em agonia. O maior deleite de um dragão de fogo vem de torturar uma refeição em potencial.

Combate

Invocação de Fogo: capaz de lançar uma esfera de fogo de 15 m de diâmetro. O fogo queimará por 1d6 +4 rodadas. Uma pessoa desprotegida recebe 4d10 de dano de fogo por rodada que estiverem queimando (JPD para metade do dano).

Armas de Sopro: Cone de fogo de 27 m de comprimento.

Ecologia

Os dragonetes do fogo preferem viver perto da ação vulcânica natural ou em áreas onde possam aproveitar o sol quente de Athasiano o dia todo. À noite, eles se retiram para uma área segura ou se enterram sob a areia quente. Eles fazem isso para se isolarem do ar fresco da noite.



Dragonetes de fogo parecem igualmente à vontade no calor úmido das Terras Interiores e nos desertos secos. Suas escamas são componentes mágicos valiosos para magia baseada em fogo.

Dragonetes de fogo são carnívoros, alimentando-se principalmente de humanoides, kanks e outros animais. Eles comerão erdlu somente depois que a criatura for queimada. O couro do dragonete de fogo é a mais valorizada de todos os dragonetes, por tender a tornar o usuário imune a alguns dos efeitos devastadores do sol. Qualquer pessoa protegida por um couro de dragonete de fogo (seja usando-a ou andando em um veículo coberto por ela) precisa de apenas metade da quantidade de água por dia, dependendo de sua atividade. Embora não seja mágica, o couro de dragonete de fogo adiciona +2 aos testes de resistência relacionados ao fogo para o usuário. Ela não queimará se exposta a chamas não-mágicas.



◆ DRAGÃO DE TYR ◆

DRAGÃO, COLOSSAL E ORDEIRO

QUALQUER AMBIENTE

A criatura mais temida em toda Athas.

ENCONTRO 1(1) EXPERIÊNCIA 5000XP

TESOURO PARTES(H) MOVIMENTO 18, 18V

DV [PV]	CA	JP	MO
40[200]	25	18	12

4 X 2 GARRAS+CAUDA+MORDIDA +19
(2D10+15+3D10+3D10)

PSI: Movimento Acelerado, Telecinese, Ajuste de Célula, Dominação em Massa, Hipnose, Controle do Corpo, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida, Agitação Molecular, Barreira Mental, Rearranjo Molecular, Precognição, Teleporte, Invisibilidade, Clariaudiência, Clarividência, Detectar Magia, Projeção Astral (4º grau)

TS: Visão Alheia, Controle do Som, Visão Geral, Detecção de Vida, Enviar Pensamentos, Controle de Luz, Saber Direção, Animar Sombra

Poderes: 25

Combate

Infravisão: 90 m

Imunidade ao fogo: Imune pelo fogo. Imunidade a dano mundano: Só pode ser ferido por ataques mágicos.

Resistência Psíquica: Afetado apenas por poderes de 4º nível ou maior

Poderes Arcanos: Pode lançar magias como um Profanador de nível 14.



Magias conhecidas:

- ❖ **(1º círculo):** Aterrorizar, Detectar Psionismo, Enfeitiçar Pessoa, Escudo Arcano, Ler Idiomas, Toque Sombrio
- ❖ **(2º círculo):** Detectar Invisibilidade, Força Arcana, Ilusão Melhorada, Invisibilidade, Percepção Extrassensorial
- ❖ **(3º círculo):** Bola de Fogo, Dissipar Magia, Drenar Vida, Imobilizar Pessoas, Lentidão, Relâmpago, Velocidade
- ❖ **(4º círculo):** Confusão, Enfeitiçar Monstros, Medo, Porta Dimensional, Tempestade Glacial
- ❖ **(5º círculo):** Criar Passagem, Metamorfosear, Magia da Morte, Névoa Mortal
- ❖ **(6º círculo):** Controlar Clima, Desintegrar, Visão da Verdade
- ❖ **(7º círculo):** Barreira Mental, Reverter Gravidade, Simulacro
- ❖ **(8º círculo):** Clone, Portal
- ❖ **(9º círculo):** Chuva de Meteoros, Palavra do Poder: Matar

Levitar: O dragão pode levitar à vontade sem restrições.

Arma de sopro: Ele pode usar três vezes por dia um cone de areia ardente de 15 m de comprimento. Ele causa dano igual aos seus pontos de vida atuais (JPD para metade do dano).

Felizmente, há apenas um dragão na região de Tyr, e talvez em todo o mundo de Athas. É alto e magro, com uma estrutura óssea retorcida e articulações inchadas e bulbosas. Sua aparência é reptiliana de várias maneiras: tem um pescoço longo e semelhante a uma cobra, cauda semelhante a um chicote e pele escamosa. No entanto, ele anda sobre duas pernas, suas mãos têm dedos e polegares longos e bem desenvolvidos, sua estrutura óssea parece levemente humanoide e sua cabeça é longa e estreita, com uma aparência distintamente mamífera.

Ecologia

Três vezes por dia, o dragão pode soprar um cone de areia superaquecida durante uma rodada em vez de usar seus poderes psiônicos e lançar uma magia. Este cone tem um metro e meio de largura na base, quatro metros e meio de comprimento e trinta metros de diâmetro na extremidade. O cone causa 25d12 de dano, tratado como dano por calor e abrasão.

O dragão pode ser atingido apenas por armas mágicas +2 ou melhores. Se estas não forem feitos de metal, o dragão sofre apenas ½ dano do ataque. A cada rodada, o dragão regenera automaticamente 10 PV. O dragão tem 80% de resistência mágica a todas as magias lançadas contra ele.

O dragão geralmente ataca como um caçador, primeiro espreitando e depois perseguindo sua presa. Em seguida, se seu oponente consiste em um grande grupo de indivíduos, ele ataca com seu poder

psiônico campo mortal, mas se o oponente for apenas um punhado de indivíduos, ele os ataca individualmente com seu poder de drenar vida.

O dragão usa seu sopro apenas como último recurso, por ser tão destrutivo que geralmente nada resta de qualquer presa que ele atinja. O dragão vagueia por todas as partes de Athas, geralmente sozinho. Ocasionalmente, ele visita um rei-feiticeiro, deixando desastre e caos em seu rastro.



◆ ELFO ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO

QUALQUER AMBIENTE

Corredores, eles são invasores tribais e nômades.

ENCONTRO 1D6(2D12) EXPERIÊNCIA 15XP

TESOURO T(E) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
1+1 [6]	14	8	6

1 X ARMA +1 (1D8 OU ARMA)

PSI: Um poder aleatório (1º grau)

TS: Enviar Pensamentos, Queda Lenta

Poderes: 2

Elfos Athasianos medem 1,8 m - 2,1 m de altura. Eles são invasores tribais, nômades e comerciantes em todas as dunas e estepes de Athas.

Combate

Corrida Élfica: Ele pode correr 50 m por 2d6 rodadas uma por dia.

Líder: Grupos de 15+ são liderados por um elfo de nível 1d6 + 1. O líder pode ter itens mágicos: 5% de chance por nível para cada tabela de itens mágicos.

Ecologia

Os Elfos compartilham uma unidade tribal intensamente forte que não se estende além das fronteiras tribais. Elfos estrangeiros são inimigos em potencial tanto quanto qualquer outra criatura. Com um esforço considerável, os estrangeiros podem obter a aceitação de um indivíduo ou de uma tribo inteira, mas



apenas mediante grande serviço, sacrifício e bravura. Em casos muito mais raros, mesmo essas ações nobres não são suficientes. Há muitas histórias nas tavernas que falam de líderes tribais que ordenam ferimentos autoinfligidos, como tatuagens desenhadas com adagas ou marcas de ferro quente. A chance dessa confiança conquistada não aumenta porque o recém-chegado é um elfo.

Anos de condicionamento inculcaram nos elfos a capacidade de correr rapidamente em terrenos arenosos e rochosos. Elfos têm maior resistência ao calor e ao frio. Eles permanecem inalterados em temperaturas tão altas quanto 45 graus ou tão baixas quanto o grau. (Isso se aplica apenas a temperaturas causadas naturalmente; mudanças mágicas ainda afetam os elfos como fazem com outras raças.)

Devido a sua expectativa de vida mais curta em Athas, os elfos precisam dormir. A maioria dos elfos ganha uma vida respeitável como pastores, mas alguns escolhem a lucrativa profissão de comerciante ou a mais perigosa invasão e roubo. O elfo é versado em uma variedade de paisagens e consegue transportar muita carga por vastos territórios em pouco tempo. O inimigo natural do elfo é um thri-kreen, que provavelmente verá o elfo como uma refeição em potencial. Um elfo raramente vive além dos 140 anos.

◆ ERDLU ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Eles são usados como montarias e gado.

ENCONTRO 5D10

EXPERIÊNCIA 35XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 27

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	14	8	6

2 x **GARRA+MORDIDA** +2 (1D4+1D6)

PSI: nenhum

TS: Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

Erdlus são pássaros que não voam e não têm penas, cobertos com escamas cinza. Eles pesam até 90 quilos e chegam a medir 2,1 metros de altura. Eles são usados como montarias e gado.

Combate

Carregamento máximo: Carregam até 4.500 moedas em velocidade normal; até 9.000 em meia velocidade.

Ecologia

O erdlu é uma versão menor do crodllu. Seu corpo é coberto por escamas duras e seus membros anteriores dobrados geram asas inúteis. Resistente e rápida, esta criatura semelhante a um dragão é um excelente animal de montaria para um cavaleiro pequeno. No entanto, é muito arisco para ser treinado para a guerra.

Erdlus são pássaros que não voam e não têm penas, cobertos por escamas escamosas de cinza a vermelho.



Eles pesam até 90 quilos, com até dois metros de altura. Eles têm pernas poderosas e esguias terminando em pés de quatro dedos com garras afiadas e podem correr em grandes velocidades em distâncias curtas (não mais do que oitocentos metros). Seus corpos são enormes e redondos, com um par de asas inúteis dobradas ao lado do corpo. Presas aos seus pescoços amarelos em forma de cobra estão pequenas cabeças redondas com enormes bicos em forma de cunha.

Erdlus são animais de rebanho ideais, ao poderem comer muitas formas de vegetação resistente, bem como cobras, lagartos e outros pequenos répteis. Eles instintivamente se unem em bandos para proteção. Quando ameaçados, o seu primeiro impulso é fugir. Se isso não for possível, todo o rebanho se virará e lutará em grupo. Quando lutam, atacam os atacantes com seus bicos afiados e depois os atacam com suas garras. Os ovos de Erdlu são um excelente alimento, contendo todos os nutrientes que um humano ou semi-humano precisa para sobreviver por meses a fio. Se consumidos crus, podem até substituir a água (1 galão por ovo) por períodos de até uma semana.

◆ GAJ ◆

INSETO, GRANDE E NEUTRO
MONTANHAS, COLINAS E DESERTOS

Uma criatura-inseto predador que se alimenta drenando a mente de criaturas.

ENCONTRO ^{1D2} EXPERIÊNCIA ^{1250XP}

TESOURO ^{NENHUM} MOVIMENTO ¹⁸

DV [PV]	CA	JP	MO
7[35]	18	10	9

2 X GARRA +2 (1D6+2)



PSI: Barreira Mental, Dominação, Hipnose, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida (2º grau)
TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Visão Geral, Enviar Pensamentos
Poderes: 7

O gaj é um horror psiônico. Fisicamente, ele surge como um grande réptil semelhante a um besouro na aparência. Seu corpo é coberto por uma concha escamosa laranja-ferrugem com cerca de 1,80 m de diâmetro. De baixo desta concha se projetam seis pernas de quatro articulações que terminam em pés palmados com garras longas e afiadas.

Combate

Mandíbula Garra: A vítima deve fazer JPD ou ser segurado pelas mandíbulas por 1d6 rodadas.

Consumo Mental: Quando segura sua vítima, usa suas antenas para se alimentar de sua mente. A vítima perde 1d4 pontos de INT ou SAB, se qualquer uma dessas duas estatísticas cair para 0, a vítima morre.

Ecologia

Os gaj são caçadores solitários que atacam outras formas de vida inteligentes. Eles preferem viver em áreas rochosas onde suas conchas servem de camuflagem, ou em áreas arenosas onde podem se esconder de predadores em uma toca rasa. Na maioria das vezes, eles são encontrados sozinhos, mas são ocasionalmente encontrados em casais.

Como todos os carnívoros, os gaj comem carne para fornecer energia física a seus corpos. Todavia, ao contrário da maioria dos outros animais, os gaj derivam sua energia mental dos pensamentos de outros seres através dos efeitos de seus poderes de sonda. Não importa onde eles vivam, os gaj estão constantemente usando suas antenas de penas para vasculhar o horizonte com seus poderes psiônicos de detecção de vida em busca de sinais de suas presas favoritas — outras raças inteligentes.

◆ GATO PSIÔNICO ◆

ANIMAL, MÉDIO E NEUTRO

MONTANHAS, COLINAS E VALES

Esses grandes felinos são dotados de poderes psiônicos que usam para perseguir suas presas.

ENCONTRO 1(1D4) **EXPERIÊNCIA** 575XP

TESOURO NENHUM **MOVIMENTO** 15

DV [PV]	CA	JP	MO
---------	----	----	----

4+2[22]	14	7	7
---------	----	---	---

3 X **GARRA** +2 (1D4)

1 X **MORDIDA** +2 (1D10)

PSI: Dominação, PES, Invisibilidade (2° grau)

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 10

Criaturas felinas de cor verde-escura e listras verticais pretas ou marrom amareladas. Crescendo até um comprimento de 2,1 m, eles podem pesar mais de 115 kg.

Combate

Perseguir: Sempre persegue a presa que foge.

Presa Favorita: Frequentemente desenvolvem um gosto por um certo tipo de carne (isso pode incluir humanos!), caçando essa criatura com preferência.

Infravisão: 27 m

Ecologia

Esses predadores ilustram a regra de vida somente os fortes sobrevivem em Athas.



Animais de rebanho lentos, doentes ou feridos são às vezes abandonados pelos pastores para que o gato não ataque o rebanho ou rebanho principal. Usam uma mistura de furtividade e poder psiônico para matar inimigos e presas.

Nativos do interior, sabe-se que os gatos psiônicos vagam pelas Montanhas Ressonantes. Eles são predadores temíveis e atacarão quase qualquer criatura que viole seu território. Devido a sua coloração, é quase impossível ver um quando mantido perfeitamente imóvel na vegetação rasteira. Eles também se movem silenciosamente por qualquer terreno. Eles não gostam de ambientes quentes e logo morrem se forem forçados a ir para o deserto.

São muito procurados para jogos de gladiadores, a maioria dos gatos não sobrevive à viagem através do deserto. Eles têm um preço considerável se transportados com sucesso para a cidade de um rei feiticeiro. Os halflings valorizam os gatos como parceiros de caça devido a seu rastreamento psiônico e habilidades de caça.

◆ GIGANTE DE ATHAS ◆

HUMANOIDE, ENORME E NEUTRO
MONTANHAS, COLINAS E VALES



Os Gigantes de Athas são criaturas enormes e pesadas que habitam as ilhas do Mar de Silte

Gigantes humanoides não conseguem empregar poderes psiônicos. Devido a sua enorme massa cerebral, os gigantes humanoides são resistentes a todas as formas de psiônicos. Só é possível pelos gigantes com cabeça

Os gigantes athasianos vêm em apenas duas variedades básicas: humanoides e com cabeça de besta.

Gigantes humanoides se assemelham a humanos maciços com 6 a 9 metros de altura e pesando entre quatro e oito toneladas. Eles têm características exageradas e às vezes cômicas, como narizes enormes, orelhas, bocas e assim por diante. Sua pele é geralmente de cor vermelha escura a preta, e seu cabelo é grosso e resistente (cordas de cabelo gigantes são as melhores em Athas).

Gigantes com cabeça de besta se assemelham a gigantes humanoides em muitos aspectos, exceto que eles são um pouco menores (4,5-6 metros). No lugar da cabeça de um homem ou mulher, eles têm a cabeça de algum animal, e sua pele é geralmente de uma cor extremamente pálida, como rosa ou alabastro. Gigantes com cabeça de besta são raramente vistos nos Planaltos, ao serem baixos o suficiente para tornar a travessia do Mar de Silte perigosa para sua segurança.

Combate

Gigantes lutam em dois modos básicos: defensiva ou ofensivamente. Ao lutar

defensivamente, como quando protegem suas casas na ilha, de visitantes indesejados, sua tática favorita é arremessar rochedos no inimigo do maior alcance possível (até 250 metros), causando 2d10 de dano a qualquer um ou qualquer coisa que atinjam.

Ofensivamente, os gigantes gostam de chegar ao cerne da questão, corpo a corpo, o mais rápido possível. Eles vão entrar na briga balançando seus enormes tacos. Quando atingido por um gigante, qualquer ser do tamanho de um homem ou menor deve fazer um JPD, ou será derrubado e voar 1 metro por ponto de dano infligido.

Ecologia

Geralmente, os gigantes humanoides só são destrutivos quando querem algo, ou quando um estranho desembarcou em sua ilha sem ser convidado. Caso contrário, eles são bastante simpáticos e amigáveis.

Gigantes com cabeça de besta tendem a ser mais hostis e tratam todos os não gigantes como vermes. Eles são mutações mágicas de gigantes normais, sendo tratados por seus irmãos como seres inferiores. Como os gigantes com cabeça de besta são, em geral, um pouco mais sábios e inteligentes do que os gigantes humanoides, isso os torna compreensivelmente amargos.

A maioria dos gigantes se alimenta de pastoreio de ovelhas, kanks, erdlus e outros animais. Eles muitas vezes complementam esse estilo de vida simples mediante formas simples de comércio (como vender seus cabelos para fabricantes de cordas) e, ocasionalmente, contratando-se como mercenários (embora isso seja considerado bastante desonroso pela maioria dos gigantes).

◆ GIGANTE CABEÇA DE FERA ◆

HUMANOIDE, ENORME E NEUTRO

ILHAS DO MAR DE SILTE

Eles têm um corpo de aparência humana e a cabeça de uma fera.

ENCONTRO 1D4+(2D6)

EXPERIÊNCIA 1100XP

TESOURO O(C)

MOVIMENTO 18

DV [PV]	CA	JP	MO
15[75]	17	12	10

2 x **PUNHO** +14 (2D8+4)

PSI: Barreira Mental, Clarividência, Esmagar a Vida, Punho Cinético (2º grau)

TS: Detecção de Vida, Saber Direção

Poderes: 5

Embora um pouco menores que os gigantes humanoides, os gigantes cabeça-de-fera são realmente mais perigosos. Eles têm um corpo de aparência humana e a cabeça de uma fera.

Combate

Resistência Psiônica: Afetado apenas por poderes de 2º nível e em diante.

Cabeça de besta: A cabeça tem o formato de uma fera, podendo realizar um ataque semelhante a essa criatura, conforme listado abaixo:

- ❖ Águia, cabra 1d8+4
- ❖ Lobo 1d10+2
- ❖ Demônio Id 1d6+6
- ❖ Kirre 1d10 (2 ataques)



Ecologia

Gigantes Cabeça-de-Fera se reúnem em clãs menores do que outros parentes gigantes, geralmente com três a seis membros em cada. Clãs de gigantes cabeça-de-fera geralmente terão todos o mesmo tipo de cabeça, embora alguns clãs tenham membros de mais de um tipo.

Gigantes Cabeça-de-Fera se alimentam principalmente de animais, preferindo animais de rebanho como seus equivalentes gigantes humanoides.

Sendo mutações mágicas de gigantes Athasianos normais, os gigantes cabeça-de-fera são uma boa fonte de componentes de magia tanto para magos quanto para sacerdotes. O sangue de uma cabeça-fera pode ser usado em muitos tipos de magias, mas apenas nos de preservadores ou druidas. Além disso, os gigantes cabeça-de-fera fornecem componentes mágicos exclusivos dependendo do tipo de cabeça de besta. Por exemplo, as penas de uma cabeça de águia podem ser usadas em queda lenta e outras magias orientadas para o voo.

◆ GIGANTE DO DESERTO ◆

HUMANOIDE, ENORME E NEUTRO

ILHAS DO MAR DE SILTE

São humanoides na aparência e vivem em ilhas desertas.

ENCONTRO 2D6(3D6) **EXPERIÊNCIA** 1000XP

TESOURO J(C) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
---------	----	----	----

13[65]	16	11	8
--------	----	----	---

2 X **PUNHO** +11 (1D8+4)

PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida, Saber Direção

Poderes: 3

Gigantes do deserto são humanoides na aparência e vivem em ilhas desertas.

Combate

Resistência Psíquica: Afetado apenas por poderes de 2º nível e em diante.

Atire pedras de arremesso: Quando em combate, eles podem atirar pedras que causam 2d10+5 de dano. Eles podem fazer isso três vezes por dia.

Arremesso de pedra: Até 60 m

Fortaleza: Em ilhas desertas. Esse clima é quase idêntico ao dos desertos de Athas, exceto que essas ilhas são cercadas pelo Mar de Areia.

Ecologia

Gigantes do deserto vivem em ilhas desertas. Este clima é quase idêntico ao dos desertos de Athas, exceto que



estas ilhas são cercadas pelo Mar de Silte. Os gigantes do deserto vivem em clãs, cada um com 5 a 10 membros. Tanto machos quanto fêmeas estão presentes nos clãs de gigantes do deserto. Os gigantes do deserto vivem em enormes cavernas localizadas nas formações rochosas encontradas na maioria das ilhas do Mar de Areia. Cada caverna pode abrigar dois ou três gigantes, e cada clã estará espalhado entre quatro ou cinco cavernas.

Os gigantes do deserto comem quase tudo, preferindo carne a plantas e vegetais. Muitos clãs domesticam rebanhos de erdlus, kanks e outras criaturas. Como as suas ilhas têm vegetação limitada, os gigantes do deserto comem pouco em termos de vida vegetal.

Os gigantes do deserto conseguem cruzar o Mar de Lodo caminhando ao longo das margens do mar, onde o silte não é muito profundo. Gigantes do deserto viajam raramente para as terras principais de Athas.

Os gigantes do deserto costumam vender seus cabelos para fabricantes de cordas.

◆ GIGANTE DA PLANÍCIE ◆

HUMANOIDE, ENORME E NEUTRO

ILHAS DO MAR DE SILTE

Os gigantes das planícies vivem em ilhas semelhantes às planícies de Athas.

ENCONTRO 2D6+2(3D6+4) **EXPERIÊNCIA** 1000XP

TESOURO J(C) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
10[50]	15	10	7

2 X **PUNHO** +9 (1D6+4) OU ARMA

PSI: nenhum

TS: Detecção de Vida, Saber Direção

Poderes: 3

Os gigantes das planícies têm características faciais mais parecidas com um elfo do que com um humano. Os gigantes das planícies vivem em ilhas semelhantes às planícies de Athas.

Combate

Resistência Psíquica: Afetado apenas por poderes de 2º nível e em diante.

Atire pedras de arremesso: Quando em combate, eles podem atirar pedras que causam 2d10+5 de dano. Eles podem fazer isso três vezes por dia.

Arremesso de pedra: Até 60 m

Fortaleza: Nas áreas de vegetação mais densa de suas ilhas, fazendo suas casas no meio dessas áreas de mato.

Ecologia

Os gigantes das planícies vivem em ilhas que possuem terreno semelhante às



planícies arbustivas de Athas. Os gigantes das planícies vivem nas áreas com maior vegetação, construindo suas casas no meio dessas áreas de mato. Os gigantes das planícies vivem em clãs de 5 a 10 membros. Um clã geralmente reivindica um pedaço inteiro de mato como sua área de origem, e muitas vezes ocorrem escaramuças quando mais de um clã deseja o mesmo pedaço de mato.

Gigantes das planícies são mais comuns nas terras principais de Athas, pois sua disposição neutra os torna mais compatíveis com membros de outras raças Athasianas. Embora seja considerado desonroso, alguns gigantes das planícies viram mercenários. Alguns encontram trabalho como construtores de cidades, castelos ou como trabalhadores de salvamento e equipes de demolição.

O cabelo dos gigantes das planícies também é usado na fabricação de cordas; na verdade, é mais valioso do que o dos gigantes do deserto. Seu comprimento maior e textura mais fina tornam as cordas feitas de cabelos de gigantes das planícies mais leves e fáceis de manusear.

◆ GITH ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO
FLORESTAS, COLINAS E DESERTOS

Humanoides grotescos que parecem uma mistura peculiar de elfos e répteis.

ENCONTRO 2D6(3D6) EXPERIÊNCIA 30XP

TESOURO T(M) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2[10]	12	7	6

3 X GARRA +6 (1D4+2)

1 X MORDIDA +6 (1D10)

1 X CHIFRES +6 (1D8)

PSI: Clarividência, Clariaudiência, Esmagar a Vida, Punho Cinético, Telecinese (1º grau)

TS: Detecção de Vida, Saber Direção

Poderes: 5

Os gith são uma raça de humanoides grotescos que parecem uma mistura peculiar de elfos e répteis. Eles tendem a organizar sua sociedade mais conforme as linhas de um clã de caçadores nômades.

Combate

Líder: Um líder de nível 1d6 + 2 está presente para cada 20 Gith. O líder pode ter equipamentos valiosos: 5% de chance por nível.

Ecologia

Eles são extremamente esqueléticos e esguios, com longos braços e pernas finas.



Suas mãos têm três dedos sem polegar opositor, mas conseguem usar ferramentas e manejar armas. Ambos os dedos das mãos e pés terminam em garras afiadas. Se alguém pudesse fazer um gith ficar em pé, ele mediria quase dois metros de altura. No entanto, a maioria dos gith parece não ter mais de um metro e meio de altura por ficarem curvados nos ombros.

Os gith vivem em organizações tribais. O indivíduo com os poderes psiônicos mais poderosos geralmente atua como líder. Todas as outras posições sociais são distribuídas a seu bel-prazer.

Os giths das montanhas vivem em covis subterrâneos, reivindicando um desfiladeiro ou vale em particular como seu território. Os Gith que habitam os Planaltos tendem a organizar sua sociedade mais ao longo das linhas de um clã de caçadores nômades, indo aonde quer que o jogo os leve. Eles não hesitam em atacar grupos humanos ou semi-humanos.

◆ HALFLING ◆

HUMANOIDE, PEQUENO E ORDEIRO
QUALQUER AMBIENTE

São xenófobos caçadores e canibais que caçam e matam invasores em suas terras.

ENCONTRO 2D8(3D10)

EXPERIÊNCIA 20XP

TESOURO V(E)

MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1[5]	13	7	6

1 x ARMA +0 (1D4+2)



PSI: Telecinese, Onda Cinética, Escudo do Pensamento, Elo Mental (1º grau)

TS: Queda Lenta, Enviar Pensamentos

Poderes: 4

Em pé não mais do que 1 m de altura, e ao contrário de seus homólogos de outros mundos, Halflings Athasianos são xenófobos caçadores e canibais que caçam e matam invasores em suas terras.

Combate

Líder e milícia: As tribos são lideradas por um halfling de nível 1d6 + 1. Uma milícia de guerreiros 5d4 2 DV também está presente.

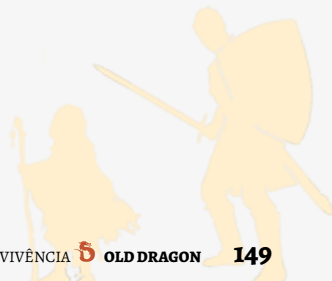
Tesouro escondido: Tenha apenas o tipo de tesouro E quando encontrado no deserto.

Ecologia

A maioria dos halflings, exceto os renegados caóticos e mais brutais próximos às Montanhas Ressonantes, compartilham uma visão comum da vida.

Halflings são extremamente conscientes do ambiente circundante. Eles veem a terra em ruínas das paisagens e ficam enojados. Eles tentam desesperadamente evitar que circunstâncias semelhantes devastem as suas terras natais. Isto não significa que o campo seja inalterável, mas simplesmente que é preciso ter cuidado para compreender e respeitar o que a natureza significa para a vida em Athas.

A dieta baseada apenas em carne dos halflings significa que os halflings veem todas as criaturas vivas mais como alimento do que como iguais. Essa percepção os leva a esperar que outras raças sintam o mesmo. Como resultado, em nenhum momento é provável que um halfling confie em qualquer outro membro de qualquer outra espécie. Halflings tendem a viver até 140 anos.



◆ HEJ-KIN ◆

HUMANOIDE, PEQUENO E ORDEIRO

QUALQUER AMBIENTE

Hej-kin são uma raça de humanoides de aparência vil que habitam as cavernas naturais e os túneis de Athas.

ENCONTRO 1D10(2D8)

EXPERIÊNCIA 30XP

TESOURO 0(C)

MOVIMENTO 12

DV [PV]

CA

JP

MO

2[10]

10

6

6

2 x **ARMA** +0 (1D4)

PSI: Equilíbrio Corporal, Escudo do Pensamento (1º grau)

TS: Detecção de Vida, Enviar Pensamentos

Poderes: 4

Esta criatura atrofiada tem orelhas pontudas, garras enormes nas mãos e nos pés e uma pelagem irregular e desgrenhada. Seu corpo é distorcido, como se alguns ossos fossem muito grandes e outros muito pequenos.

Combate

Desliza na Terra: Ele pode se mover por meio da terra ou pedra não mágica sem ser percebido.

Ecologia

A maioria dos clãs faz suas casas em cavernas adjacentes a riachos subterrâneos, proporcionando ao clã um suprimento adequado de água. Ao contrário de muitos outros tipos de habitantes subterrâneos, os hej-kin não cavam túneis ou cavernas, pois isso

perturbaria a terra, que consideram sagrada.



O clã hej-kin médio contém de quatro a cinco famílias, cada uma composta de três a seis membros. A área de moradia de uma família geralmente é uma caverna menor conectada por um túnel à caverna ocupada pelo resto do clã. Os Hej-kin marcam suas moradias com runas nas paredes externas da caverna.

Hej-kin são onívoros, dependendo tanto da carne quanto dos vegetais como fontes de alimento. A maioria de sua alimentação vem de plantas subterrâneas e pequenas criaturas subterrâneas. Hej-kin vive em média 40 a 45 anos. A maioria dos clãs permanece no mesmo local por períodos de até dez anos, quando então migram para uma nova área.

A poeira dos globos oculares murchos dos hej-kin mortos pode ser usada por sacerdotes adoradores da terra como componentes materiais para muitas magias terrestres.

◆ HORROR DO SILTE ◆

ANIMAL, ENORME E NEUTRO

MAR DE SILTE

Poucas são as criaturas que escapam depois que um horror do silte chega ao seu redor.

ENCONTRO ¹	EXPERIÊNCIA ^{7000XP}		
TESOURO ^{NENHUM}	MOVIMENTO ¹⁸		
DV [PV]	CA	JP	MO
18[180]	12	15	7

10 X TENTÁCULO+0 (1D4+2)

PSI: Escudo do Pensamento, Precognição, Dominação (2° grau)

TS: Criar Som, Visão Geral

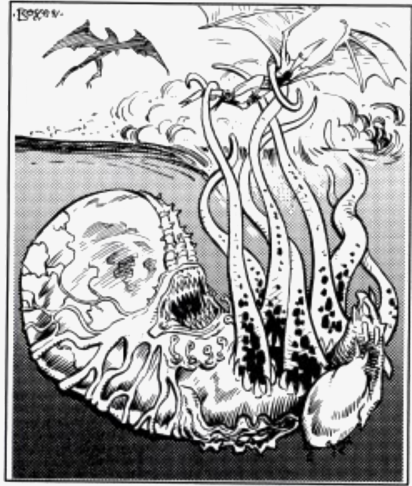
Poderes: 6

Horror do Silte é o nome dado a um grupo de predadores que habitam o mar de areia. Embora variem em tamanho e cor, todos são caracterizados por inúmeros tentáculos e uma fome sem fim. Poucas são as criaturas que escapam depois que um horror do lodo chega seus tentáculos ao seu redor.

Combate

Recrutamento: Três vezes por dia, um Horror do Silte pode agarrar uma vítima e causar 1d8 de dano a cada rodada que o segurar. Uma verificação de abrir portas permitir que a vítima se liberte do domínio de um Horror do Silte.

Rajada de ar: Nas raras ocasiões em que um Horror está perdendo uma luta, ele usa seu jato de ar para escapar. Ele se move lançando uma grande rajada de ar, deslizando para trás através do lodo a uma taxa de 50 metros por rodada.



Afundar: Três vezes ao dia, quando ataca, tenta agarrar um oponente com seus tentáculos e arrastá-lo para baixo do Silte. Ao ser arrastada para dentro do Silte, a vítima pode sobreviver por 1d4 rodadas. Uma verificação de abrir portas permite que a vítima se liberte do domínio do Horror Silte.

Múltiplos Tentáculos: Um Horror do Silte tem até 10 tentáculos para atacar, cada tentáculo conta como sua criatura.

Tentáculo do Horror: CA 15, DV 2(10 PV)

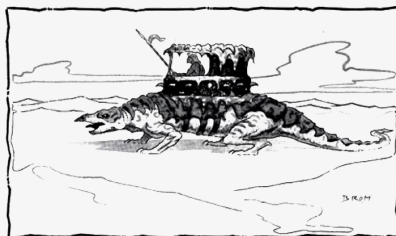
Ecologia

O horror do silte come qualquer coisa, exceto outros horrores. Ele está sempre com fome e geralmente ataca qualquer coisa que esteja ao seu alcance. Pode existir durante anos com uma única refeição, permanecendo adormecido sob o silte. Vive cerca de 40 anos, geralmente acasalando apenas uma vez na vida. Isso ocorre somente após uma chuva e somente se houver um par homem/mulher na área. Se um horror tiver tentáculos cortados, outros crescerão em cerca de um mês.

◆ INIX ◆

ANIMAL, ENORME E NEUTRO
FLORESTAS, COLINAS E DESERTOS

Eles são amplamente utilizados como montarias.



Ecologia

Inixes fazem montarias espirituosas. Eles se movem em um ritmo constante durante um dia e uma noite inteiros, sem precisar descansar. Os cavaleiros do Inix costumam viajar em howdahs, pequenas carruagens em formato de caixa amarradas às costas do lagarto. A principal desvantagem do inix é que ele precisa de abundância de vegetação e precisa forragear a cada poucas horas para manter sua força. Se um inix não conseguir o suficiente para comer, torna-se quase impossível controlá-lo. Por esta razão, estes lagartos não são utilizados em viagens onde a terra forrageira é escassa. Os Inix também são colhidos por suas conchas e escamas flexíveis na barriga para fazer armaduras de qualidade.

ENCONTRO $1(2)$

EXPERIÊNCIA $500XP$

TESOURO *NENHUM*

MOVIMENTO 17

DV [PV]	CA	JP	MO
6[30]	14	8	30

2 X GARRA +4 (106)

PSI: nenhum

TS: Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

Um inix é um grande lagarto que fica entre os kanks e os mekillots pelo seu tamanho. Pesa cerca de duas toneladas e chega a atingir 6 metros de comprimento. O dorso do inix é protegido por uma casca-grossa, enquanto escamas flexíveis cobrem sua parte inferior.

Combate

Carregamento máximo: Carregue até 3.500 moedas sem ônus; até 7.000 na metade da velocidade.

◆ JOZHAL ◆

ANIMAL, PEQUENO E CAÓTICO
PLANALTOS E COLINAS

Hábeis em psionismo e interessados em magia.

ENCONTRO 1D6(1D10+4) **EXPERIÊNCIA** 500XP

TESOURO S(U) **MOVIMENTO** 9

DV [PV] **CA** **JP** **MO**

3[15] 17 7 6

1 x **GARRA** +6 (1D6)

PSI: Salto Cinético, Escudo Cinético, Barreira Mental, Telecinese (2º grau)

TS: Poder Camaleão, Controle do Som
Poderes: 8

Réptil de mais de um metro de altura que vive em clãs no deserto. Eles são muito hábeis em psionismo e interessados em magia.

Combate

Magias: Eles conseguem lançar magias como um clérigo de 3º nível.

Detectar Magia: Pode detectar magias como um mago 2 vezes ao dia.

Magias Conhecidas: Curar Ferimentos Leves, Escuridão, Imobilizar Pessoa

Cleptomania Mágica: Eles tendem a sempre procurar roubar itens mágicos dos outros.



Ecologia

Jozhals são atraídos por magia de todos os tipos, e sempre que veem humanos ou semi-humanos passando, eles rastreiam o grupo e tentam detectar magia no grupo. Se a magia revelar algum item mágico, eles tentarão entrar no acampamento e roubá-los. Jozhals forrageiam por comida (raízes e tubérculos) e comem quase qualquer tipo de pequeno réptil, cobra ou inseto. Sua magia é semelhante à dos clérigos elementais e, portanto, não é destrutiva para o ambiente ao seu redor.

O intelecto do clã jozhal é melhor refletido em seu relacionamento com o mundo ao seu redor. Eles são muito cuidadosos para nunca destruir o mundo em que vivem, sempre aproveitando cada pedaço de sucata e refugio que encontram. Eles levam isso ao extremo, praticando até mesmo o canibalismo e usando os ossos de seus mortos para construir armas e ferramentas.

◆ KANK ◆

INSETO, GRANDE E NEUTRO

PLANALTOS E COLINAS

Eles são frequentemente usados como montarias e gado.

ENCONTRO 0(5D6)

EXPERIÊNCIA 50XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 36

DV [PV]	CA	JP	MO
2[10]	15	6	6

1 x **GARRA** +0 (1D6)

PSI: nenhum

TS: Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

Kanks são insetos doces que formam colmeias. Ele pode ser treinado para cavalgar e para a guerra. Facilmente domesticados, são valorizados pelo néctar que produzem, que pode ser fermentado para produzir o Broy, uma bebida alcoólica barata e desagradável.

Combate

Carregamento máximo: Carregam até 4.000 moedas sem ônus; até 8.000 na metade da velocidade.

Ecologia

Kanks são frequentemente usados como suportes de caravanas, por poderem viajar por um dia inteiro em sua velocidade máxima, carregando um passageiro de noventa quilos e noventa quilos de carga. Eles também são animais de rebanho decentes e são especialmente valorizados pelos elfos. Como eles podem digerir quase qualquer tipo de matéria orgânica,

esses animais resistentes prosperarão em quase qualquer ambiente. Além disso, eles exigem pouca atenção, pois uma colmeia



kank se organiza instintivamente em produtores de alimentos, soldados e rainhas de ninhada. Os produtores de alimentos secretam glóbulos de mel verde do tamanho de um melão que armazenam no abdômen para alimentar os filhotes e, quando a comida é escassa, o resto da colmeia. Humanos e semi-humanos podem viver apenas deste néctar por períodos de até três semanas, mas devem complementar suas dietas com carne e/ou vegetação após períodos mais longos. O sabor doce deste néctar o torna muito valioso, e é isso que fez com que o kank fosse domesticado. Deve-se notar que os kanks selvagens produzem muito menos glóbulos do que seus primos cuidadosamente criados. Quando a tribo para em uma área que parece haver uma quantidade considerável de vegetação, as rainhas da ninhada põem de vinte a cinquenta ovos. Os soldados kanks, com o resto da colmeia, defendem esta área de todos os predadores, e não sairão até os ovos eclodirem.

◆ KIRRE ◆

ANIMAL, MÉDIO E NEUTRO
FLORESTAS, COLINAS E DESERTOS

O kirre é um dos animais mais cruéis das florestas e selvas de Athas.

ENCONTRO ¹⁽¹⁾ EXPERIÊNCIA ^{700XP}

TESOURO ^{NENHUM} MOVIMENTO ¹⁷

DV [PV]	CA	JP	MO
4+2[22]	14	8	9

3 X GARRA +6 (1D4+2)

1 X MORDIDA +6 (1D10)

1 X CHIFRES +6 (1D8)

PSI: Levitação, Telecinese, Salto Cinético, Escudo do Pensamento, Invisibilidade, Esmagar a Vida (3° grau)

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 12

O kirre tem quase dois metros e meio de comprimento e oito pernas, cada uma terminando em patas que ostentam garras muito afiadas. O kirre também tem chifres grandes em ambos os lados da cabeça e uma cauda afiada e farpada, frequentemente usada como arma.

Combate

Perseguir: Sempre persegue a presa que foge.

Presa Favorita: Frequentemente desenvolvem um gosto por um certo tipo de carne (isso pode incluir humanos!), caçando essa criatura com preferência.

Infravisão: 27 m

Surpresa: Com 1–4 em 1d6, em floresta ou deserto, devido à camuflagem.



Ecologia

Os Kirres são normalmente criaturas solitárias, até que a época de acasalamento se aproxime, altura em que um macho e uma fêmea se juntarão e produzirão descendentes. As ninhadas Kirre são de três a cinco filhotes. Durante os primeiros cinco meses após o nascimento, tanto o macho como a fêmea protegem ferozmente os seus covis, tentando matar qualquer criatura que ameace os seus filhotes.

Kirre é o jogo favorito de muitas tribos de raças caçadora. A carne de kirres é uma das melhores de Athas e é procurada por muitos. Além de fonte de alimento, o kirre também tem outros usos quando morto. Os chifres da criatura podem ser cortados e usados como pontas de lança; em alguns casos, eles podem ser esculpidos em adagas ornamentadas. Além disso, a cauda de um kirre tem uma ponta óssea afiada em sua extremidade que pode ser transformada em uma ponta de flecha ou em um dardo.

◆ MEGAPEIA ◆

INSETO, COLOSSAL E NEUTRO

DESERTO

Megapeia são centopeias colossais que vagam pelos desertos arenosos de Athas.

ENCONTRO 1D4(1)

EXPERIÊNCIA 2300XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
10[50]	17	10	6

5 x GARRA +8 (1D6)

PSI: Elo Mental, Escudo do Pensamento, Redução, Ajuste de Célula(2° grau)

TS: Poder Camaleão, Visão Alheia

Poderes: 6

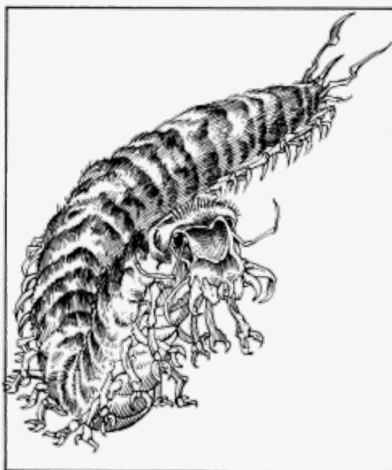
Megapeias são centopeias colossais que vagam pelos desertos arenosos de Athas. Eles têm um corpo segmentado muito longo (30 a 45 m) que ostenta um par de pernas quase a cada 0,6 m.

Combate

Mordida Venenosa: Megapeias tem presas venenosas. A vítima, que deve realizar uma JPC e receber 3d6 de dano venenoso em caso de falha.

Ecologia

As megapeias de Athas são, com exceção do Dragão e das Feras do Pesadelo, a característica mais perigosa de se viajar através dos desertos deste mundo insólito. Devido ao seu tamanho, as megapeias normalmente não conseguem esconder a sua presença. A maioria, no entanto, vive sob as areias do deserto,



apenas voltando à superfície para se alimentar de transeuntes infelizes. Manadas de erdlus e até de kanks estão entre os alimentos favoritos, embora muitas vezes sobrevivam apenas com vegetação durante semanas.

Quando uma megapeia estiver pronto para botar ovos, ele encontrará uma área isolada, se possível nos áridos rochosos dos Planaltos, e começará a fazer um casulo para colocar seus ovos. Até três ovos podem ser colocados num casulo, que geralmente atinge cerca de 18 metros de comprimento. Um casulo permanecerá por quatro a cinco semanas antes de gerar jovens megapeias. Ao nascer, uma megapeia tem de 6 a 9 metros de comprimento, atingindo seu tamanho máximo três meses após o nascimento. As garras de uma megapeia podem ser usadas como flechas/cabeças de combate de natureza muito eficaz. Flechas e brigas com garras de megapeia adicionam +1 às jogadas de dano (observe que isso não implica que essas armas sejam mágicas de alguma forma). Além disso, os sacos de veneno de uma megapeia podem ser removidos da criatura e salvos. O veneno permanece potente por cerca de um mês, após o qual seca e se torna inútil.

◆ MEIO-GIGANTE ◆

HUMANOIDE, GRANDE E NEUTRO
QUALQUER AMBIENTE

Altamente valorizados como guardas e mercenários

ENCONTRO 1D4+1(1D10) EXPERIÊNCIA 30XP

TESOURO T(M) MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2	12	8	6

2 X PUNHO+2 (1D4+2) OU ARMA

PSI: nenhum

TS: Queda Lenta, Visão Geral

Poderes: 2

Altamente valorizados como guardas e mercenários, meio-gigantes podem ser encontrados por toda Athas.

Combate

Mudança de Alinhamento: Meio-gigantes mudam seus alinhamentos para combinar com qualquer situação que mais os influenciou ultimamente.

Ecologia

Altamente valorizados como guardas e mercenários, meio-gigantes podem ser encontrados de uma ponta à outra de Athas. Esta diversidade geográfica levou-os a congregar-se nas suas próprias comunidades. Uma raça relativamente jovem, os meio-gigantes possuem muito pouca identidade cultural própria e por isso são conhecidos por adotarem os costumes e crenças de outras culturas. Meio-gigantes tendem a ser grandes consumidores.



Eles exigem o dobro dos materiais para qualquer bem que desejem adquirir, incluindo armas e armaduras, levando a um aumento de custos proporcional. Eles também tendem a destruir mais objetos apenas por acidente de tamanho. Meio-gigantes atenciosos acampam fora dos muros da cidade para evitar danificar qualquer coisa dentro dela. Ao contrário dos muls, os meio-gigantes podem se reproduzir, mas foram originalmente cruzados intencionalmente por meios artificiais para fins escusos.

◆ MEKILLOTH ◆

ANIMAL, ENORME E NEUTRO
DESERTO

Eles são usados para puxar vagões de caravanas.

ENCONTRO 2(1)

EXPERIÊNCIA 2600XP

TESOURO NENHUM

MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
11[55]	17	11	6

1 x LÍNGUA +8 (1D6)

1 x ESMAGAMENTO +8 (2D12)

PSI: Elo Mental, Escudo do Pensamento, Redução, Ajuste de Célula(2° grau)

TS: Poder Camaleão, Visão Alheia

Poderes: 6

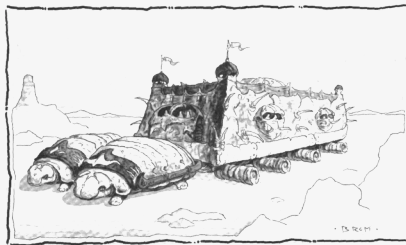
Mekillots são criaturas enormes que servem como animais de tração, são animais agressivos que podem facilmente se voltar contra seus tratadores.

Combate

Engolir: Com um 20 natural em sua jogada de ataque, o Mekillot pode agarrar sua vítima com sua língua e puxá-la para dentro de sua boca. As vítimas devem realizar uma JPD, se falhar, é engolido pelo Mekillot e morre imediatamente, esmagado pelas entranhas do Mekillot.

Ecologia

Mekillots são lagartos poderosos que pesam até seis toneladas, com corpos enormes em forma de montículo de até 9 metros. Suas costas e cabeças são cobertas com uma casca-grossa que serve tanto



como guarda-sol quanto proteção contra ataques de outras criaturas grandes. Suas partes inferiores são cobertas com escamas muito mais suaves (CA 12).

Apesar de suas disposições cruéis, os mekillots são frequentemente usados como feras de caravanas. Um par engatado pode puxar um vagão pesando 10-20 toneladas em um ritmo lento e penoso. No entanto, os Mekillots nunca são realmente mansos; mesmo quando estão atreladas a uma carroça, sabe-se que as criaturas teimosas saem da estrada e ficam vagando por dias — sem qualquer motivo aparente. Eles também são conhecidos por fazer lanches de seus condutores. Devido às dificuldades de controlar essas feras, a maioria das caravanas conta com psiônicos com os poderes apropriados para conduzi-las.

Mekillots protegem suas partes vulneráveis inferiores caindo instintivamente de barriga quando algo rasteja sob eles. Isso causa 2d12 pontos de dano à criatura sobre a qual eles caem e pode ferir o mekillot, dependendo do que ele está tentando esmagar.

◆ MUL ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO
TODOS OS AMBIENTES

Mul são um cruzamento de anões e humanos criados para os jogos de gladiadores em Athas.

ENCONTRO 1D6+(2D6+2) **EXPERIÊNCIA** 60XP

TESOURO L(C) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
3+4[19]	12	7	7

1 x **LANÇA** +4 (1D8)

PSI: Salto Cinético, Controle do Corpo (1º grau)

TS: Visão Geral, Controle do Som
Poderes: 6

Mul são um cruzamento de anões e humanos criados para os jogos de gladiadores em Athas. Enquanto todos nascem em cativeiro, alguns escapam e fazem suas casas nas planícies e oásis dos desertos Athasianos.

Combate

Líder: Um líder de nível 1d6 + 2 está presente a cada 10 Mul. O líder pode ter equipamentos valiosos: 5% de chance por nível.

Ecologia

Os muls selvagens raramente formam grupos grandes, preferindo se reunir em pequenos clãs (variando em tamanho de dois a sete membros). Esses clãs geralmente consistem em muls que conseguem escapar juntos e permanecem juntos para proteção mútua. Clãs de muls selvagens geralmente se estabelecem nas



áreas áridas e rochosas de Athas, perto de onde as planícies e os desertos dos Planaltos se encontram. Com a vida vegetal sendo tão escassa, muitos muls recorreram aos animais, e até mesmo a outras raças humanóides, como fonte de alimento.

Assim como os muls ocasionalmente caçam e comem outras raças humanóides, eles próprios são caçados. Algumas tribos thri-kreen caçam muls selvagens, servindo para fomentar uma animosidade entre essas duas raças.

◆ NOIVA DA AREIA ◆

MORTO-VIVO, MÉDIO E CAÓTICO

DESERTOS

A noiva de areia é uma criatura do plano material negativo presa em Athas.

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 725XP

TESOURO C MOVIMENTO 18

DV [PV] CA JP MO

6[30] 20 10 9

2 X BRAÇO +6 (1D10)

PSI: nenhum

TS: Poder Camaleão, Detecção de Vida

Poderes: 4

A noiva de areia é uma criatura do plano material negativo presa em Athas. Ele usa seus poderes de ilusão para atrair as vítimas para uma morte fria. A noiva de areia costuma criar a ilusão de um oásis, consigo mesma como uma bela mulher (ou mais raramente, um homem). Alimenta-se da força vital de seres inteligentes.

Combate

Ilusão: Duas vezes por dia, uma Noiva de Areia pode criar a Ilusão de um Oásis no deserto e usar a forma de um belo homem ou mulher para enganar um viajante sedento.

Imunidade a dano mundano: Só pode ser ferido por ataques mágicos.



Ecologia

A noiva da areia tem um ódio ardente por criaturas inteligentes, mas é temperado com um alto grau de astúcia. Uma noiva da areia é inteligente o suficiente para reconhecer humanoides com problemas de água. É quase certo que tal partido será o alvo. Uma das manobras favoritas da noiva da areia é esperar até que alguém fique para trás na festa. Este ser então chega a um oásis onde não esperava encontrar nenhum. Isto pode parecer suspeito, mas para um homem que está morrendo de sede, uma poça d'água supera muitas dúvidas. As noivas da areia não são ótimas em manter conversas educadas quando atraem criaturas para a morte. A maioria de suas informações está desatualizada ou simplesmente errada. Porém, a primeira sugestão de uma noiva da areia é quase sempre "tome um drink, depois conversamos". Ele tenta atacar enquanto a vítima desavisada enche a boca de areia. As noivas da areia são criaturas solitárias, presas aqui quando um profanador abriu uma fenda para o plano material negativo. Embora sem utilidade para elas, as noivas da areia cobiçam as posses dos homens.

◆ PREGUIÇA DE ATHAS ◆

ANIMAL, GRANDE E NEUTRO
FLORESTAS E PLANÍCIES

A preguiça athasiana é rápida, astuta e muito sanguinária.

ENCONTRO $0(1D4)$ EXPERIÊNCIA $1100XP$

TESOURO $NENHUM$ MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
11[55]	15	12	6

3 X GARRA $+12(2D8)$

PSI: nenhum

TS: Poder Camaleão, Detecção de Vida

Poderes: 4

A preguiça athasiana é uma criatura grande com pelo marrom. Geralmente tem manchas castanhas claras ou caixa-clara e verdes, facilitando a mistura da preguiça com a folhagem.

Combate

Resistência a veneno: +4 em JP.

Mordida Poderosa: Seus dentes causam $2d10$ de dano. Se a vítima falhar em uma JPC, a preguiça crava seus dentes em sua presa e a segura, causando $1d10$ de dano adicional por rodada.

Preferência dos Halflings: Atacará primeiro os halflings à vista.

Ecologia

A preguiça athasiana tem um inimigo natural: os halflings. Coincidentemente,



também tem uma comida favorita – novamente, halflings. Um halfling tem 90% de probabilidade de ser atacado em preferência a qualquer outro membro de um grupo de aventureiros. Na verdade, quando uma preguiça atinge a idade adulta, é quase certo que já matou e comeu muitos dos pequenos. Por esse motivo, entre outros, a preguiça é caçada por halflings sempre que há relato de alguma na região.

As tribos halflings também caçam preguiças. Uma única preguiça também pode fornecer mantos quentes para uma família inteira. As garras curvas são montadas em punhos e formam adagas eficazes. Um halfling que mata sozinho uma preguiça athasiana é aclamado como um herói por sua tribo. Até mesmo fazer parte de um grupo que matou uma preguiça é uma forma segura de ser homenageado entre o pequeno povo.

◆ PTERRAN ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Pterrans são uma raça de homens lagartos que habitam as Terras Agrestes perto das Montanhas Ressonantes.

ENCONTRO 1D10(2D10+5) **EXPERIÊNCIA** 55XP

TESOURO J(C) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	12	7	6

1 x **GARRA** +2 (1D6)

PSI: PES, Escudo do Pensamento (1º grau)

TS: Saber Direção, Detecção de Vida

Poderes: 4

Esta raça de humanoides semelhantes a pterodontes habita principalmente o interior das Montanhas Ressonantes, com alguns clãs menores, e até certo ponto mais primitivos, tendo fixado residência nas densas selvas.

Combate

Armas venenosas: Os Pterrann colocam veneno em suas armas, as vítimas fazem uma JPC, e em caso de falha perde 1 FOR ou CON por 1d20 dias. Se qualquer uma dessas estatísticas cair para zero, a vítima morre.

Ecologia

Os Pterrann se reúnem em tribos, variando em tamanho de 10 ou 12 membros, em tribos pequenas, a mais de cem membros em tribos maiores. Uma tribo pterrann se estabelecerá em aldeias



geralmente localizadas nas profundezas da selva. Uma aldeia pterrann é composta por muitas residências familiares menores, todas situadas perto ou ao redor do centro da aldeia, onde a área cerimonial está localizada. A sociedade Pterrann é baseada principalmente em cerimônias e celebrações. Cada tribo geralmente tem diversas celebrações de agradecimento pelo seu mundo. Os Pterrann acreditam que sua raça se originou na própria terra e que Athas é sua Mãe Terra. A cada celebração, as tribos Pterrann reforçam suas crenças e fé. Como seria de esperar, os sacerdotes da sociedade pterrann são druidas.

Pterrann são onívoros, comendo carne e vegetais. Vivendo principalmente nas florestas e selvas, a sua dieta consiste na maioria de animais de caça. Os grupos de caça Pterrann passam muitas horas por dia em busca de comida para a tribo. A carne de um kirre é a comida favorita dos pterrann, assim como a de um demônio id. Quando os grupos de caça se aventuram em direção às planícies rochosas, ocasionalmente apanham um Flutuador, também um alimento preferido.

◆ PTERRAX ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E NEUTRO
PLANÍCIES, VALES E MONTANHAS



Pterrax são grandes criaturas semelhantes a pteranodontes que conseguem voar.

ENCONTRO 1D6(1D6) **EXPERIÊNCIA** 225XP

TESOURO NENHUM **MOVIMENTO** 12, 18V

DV [PV]	CA	JP	MO
5[25]	13	9	9

2 X **GARRA** +2 (1D8)

1 X **MERGULHO** +2(2D6)

PSI: Escudo do Pensamento (1º grau)

TS: Saber Direção, Visão Alheia

Poderes: 2

Eles ocupam as planícies estéreis e rochosas de Athas. Pterrax às vezes são encontrados perto das bordas do Cinturão Verdejante perto das Montanhas Ressonante, onde são comumente usados por Pterrans como montarias voadoras.

Combate

Ataque de mergulho: O Pterrax mergulha em seu alvo e o morde, causando 2d6 de dano extra.

Ecologia

Pterrax são mais comumente encontrados nos áridos rochosos dos Planaltos Athasianos. Eles fazem ninhos nas fendas de terreno rochoso nas planícies deste mundo desértico. A maioria é solitária, mas ocasionalmente reúne-se em grupos de até seis membros. Seus ninhos são feitos de galhos mortos e gravetos encontrados nas florestas



próximas e em oásis espalhados pelos desertos. Um casal de pterrax acasala no outono, e a fêmea põe geralmente de três a quatro ovos. Os ovos são incubados pela mãe por um período de três meses. Os jovens pterrax são cuidados pela mãe por mais dois meses antes de serem expulsos por conta própria.

Como afirmado acima, os pterrax são frequentemente usados pelos pterrans como montarias voadoras. Quando um pterrax completa dois anos, ele é forte o suficiente para ser usado como montaria. A captura e o treinamento de uma montaria pterrax fazem parte de um dos rituais mais importantes do Caminho de Vida entre os pterrans.

Os ovos de pterrax são uma fonte de alimento muito valiosa, e cada um, com a água, pode sustentar um homem por um período de dois dias sem dificuldade. Os dentes do pterrax são usados pelos pterrans na criação do thanak, uma arma usada por muitos guerreiros daquela espécie. Além disso, a pele do pterrax às vezes é usada na fabricação de tambores cerimoniais empregados pelos pterrans em muitos rituais e celebrações anuais.

◆ PYREEN ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E NEUTRO
QUALQUER AMBIENTE



Pyreens são seres misteriosos que vagam pelo mundo de Athas.

ENCONTRO ¹ EXPERIÊNCIA ^{6000XP}

TESOURO ^V MOVIMENTO ¹⁸

DV [PV]	CA	JP	MO
16[90]	20	15	9

1 x ARMA +2 (1D8+2)

PSI: Ajuste de Célula, Barreira Mental, Elo Mental, Teleporte, Esmagar a Vida, Rearranjo Molecular, Agitação Molecular, Porta Dimensional, Telecinese, Controle de Densidade, Escudo do Pensamento, Hipnose, Projeção Astral, Movimento Acelerado, Levitação, Armamento Corporal, Clarividência, Clariaudiência (4º grau)

TS: Visão Geral, Poder Camaleão

Poderes: 18

Eles são poderosos psiônicos e druidas muito poderosos. Eles viajam por Athas tentando consertar as coisas, embora pareça uma batalha sem esperança. Poucos sabem de sua existência, e menos ainda já conheceram um. Eles são inimigos jurados dos profanadores, e suas ações indicam que eles estão empenhados na destruição dos reis-feiticeiros.

Pyreens são humanoides, embora não sejam identificáveis como nenhuma das raças humanoides ou semi-humanas atuais, ao contrário, eles têm características de todos eles.

Combate

Magia Divina: Pyreens têm acesso a magias de todas as esferas elementais. Eles lançam magia semelhante a um Druida de 14º nível.

Restauração: Três vezes por dia eles conseguem lançar a magia Restauração nas Terras Corrompidas.

Transformação Animal: Pyreens são capazes de se transformar em qualquer animal que desejarem à vontade.

Imunidade à Fome e à Sede: Pyreen conseguem sobreviver sem comer ou beber água.

Resistência Psiônica: Eles são afetados apenas por poderes psiônicos de nível 4.

Conhecimento do idioma: Pyreens sabem todas as línguas humanoides em Athas.

Fale com plantas e animais: Pyreens conseguem falar com todas as plantas e animais.

Equipamento mágico: Pyreens tendem a possuir pelo menos 3 itens mágicos, geralmente armas, anéis e varinhas.

Ecologia

Os Pyreens são criaturas solitárias, mesmo no meio de uma cidade. Eles geralmente têm uma missão a cumprir, algo relacionado com restaurar a terra ou derrotar um profanador (os profanadores finais, é claro, são os reis-feiticeiros). A missão atual de Alar ChAranol é a destruição final do dragão de Tyr. Embora Alar seja muito poderoso, ele sabe que não é páreo para o Dragão. Então, ele está tentando fazer com que bons aventureiros



sobrevivam para alcançar níveis de poder ainda maiores que os seus. Grande parte de seu tempo é gasto auxiliando a terra a se recuperar das visitas do Dragão, ajudando humanos e semi-humanos escravizados e fazendo o que pode para evitar uma maior destruição da terra. Esta tem sido a sua missão há quase mil anos e parece que ainda poderá demorar muito mais. Ele sabe que a sua missão é virtualmente impossível, mas também sabe que com tempo suficiente, tudo pode ser realizado.

Não se sabe se sua expectativa de vida extremamente longa é uma característica racial ou se se deve aos seus incríveis poderes druidas. Não há registro de um pyreen morrendo de velhice. Já houve muitos mais deles.

Os Pyreens são capazes de se sustentar sem água ou comida em qualquer lugar de Athas, assim como um druida de alto nível em suas terras protegidas. Eles podem comer e desfrutar de bons vinhos e comidas.

Os pacificadores usam os seus poderes para auxiliar a terra e as pessoas que nela vivem. As lendas contam que um homem morrendo de sede no deserto encontrou uma garrafa de água fresca e fria. A maioria das pessoas atribui isso a uma história de “elfos antigos”, mas o homem em questão foi, na verdade, ajudado por um pyreen. Em geral, se um pyreen puder ajudar sem se revelar, e se sentir que isso beneficiará a terra, ele ajudará. Um truque favorito é mudar para a forma humana ou meio-elfa e abordar o grupo que afirma ser um druida de baixo nível. O pyreen tem muito cuidado para nunca revelar nenhuma de suas magias poderosas, até mesmo moderando os efeitos de suas magias, se necessário. Assim, ele pode usar uma água de criação que crie apenas



dois ou três galões de água, em vez dos oito a dez que ele normalmente poderia criar. Um pyreen nunca se envolve muito com qualquer indivíduo ou grupo de aventureiros; se precisarem de ajuda mais de uma vez na vida, eles não são o tipo de aventureiro que um pyreen procura para ajudar em sua grande missão.

Um aventureiro que luta contra um profanador pode não conseguir fazer nada a respeito da destruição causada pelo profanador. No entanto, se ele retornar ao local da batalha alguns meses depois, poderá encontrar grama e árvores crescendo onde não deveriam. Se eles realmente testemunharem um mago ou sacerdote lançando uma magia de restauração, é provável continuarem na forma animal por algum tempo. Eles procuram ajudar e proteger alguém que pode fazer quase tanto quanto eles para restaurar a terra. Apesar desta ajuda, o mundo é tão grande e os promotores da paz são tão poucos que um humano pode aventurar-se durante toda a sua vida e nunca encontrar um pyreen.

◆ SO-UT ◆

ANIMAL, GRANDE E CAÓTICO
PLANÍCIES E PLANALTOS

Eles não conhecem o medo e odeiam as coisas dos homens, como armas e edifícios.

ENCONTRO ¹ EXPERIÊNCIA ^{225XP}

TESOURO ^{NENHUM} MOVIMENTO ^{12,}

DV [PV]	CA	JP	MO
14[120]	24	14	12

2 X **GARRA** +2 (1D8)

1 X **MERCULHO** +2 (2D6)

PSI: Escudo do Pensamento (1º grau)

TS: Saber Direção, Visão Alheia

Poderes: 2

O So-ut, ou agitador, são criaturas ferozes que vivem apenas para a destruição. Eles não conhecem o medo e odeiam as coisas dos homens, como armas e edifícios.

Combate

Aura do medo: Duas vezes por dia, o So-ut emana uma aura de 9 m ao seu redor, qualquer criatura no alcance deve fazer uma JPS e ficar amedrontado por 1d4 rodadas em caso de falha.

Garra Venenosa: o So-ut secreta veneno ácido em suas garras. Qualquer criatura atingida por este ataque deve fazer uma JPC e recebe 10 de dano extra em caso de falha. Qualquer armadura atingida dessa maneira derrete e se torna ineficaz.



Ecologia

Agitadores são criaturas solitárias, felizmente muito raras. Eles vivem apenas para destruir as obras dos homens.

Os Agitadores geralmente dormem durante o calor do dia, e um aventureiro ousado pode até mesmo atravessar um deles sem acordá-lo.

So-ut vivem de suas vítimas. Depois que a força destrói todos os artigos feitos pelo homem à vista, ela geralmente se acomoda para se alimentar dos corpos deixados em seu rastro.

As escamas de um Agitador são uma excelente armadura. Uma pele completa e intacta vale até 100 peças de prata, mas deve ser curada por um coureiro e depois moldada por um armeiro. Tal armadura pode ser transformada em um conjunto de cota de malha que fornece uma proteção tão boa quanto a cota de malha de metal (CA +5). Infelizmente, ela também pesa tanto quanto a cota de malha de metal e é igualmente desconfortável no calor do dia.

◆ SSURRAN ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E ORDEIRO
PLANÍCIES E PLANALTOS

Eles não conhecem o medo e odeiam as coisas dos homens, como armas e edifícios.

ENCONTRO 2D8(5D6) **EXPERIÊNCIA** 225XP

TESOURO R(L) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	16	7	6

1 x LANÇA +6 (1D8)

PSI: nenhum

TS: Saber Direção, Detecção de Vida

Poderes: 2

Ssurran são répteis nômades e humanoides. Alguns são invasores, enquanto outros são simples caçadores. Como homens lagartos do deserto, eles se adaptaram ao calor do dia athasiano e são ativos mesmo durante o calor escaldante do meio-dia.

Combate

Resistência ao fogo: Eles recebem apenas metade do dano de ataques baseados em fogo.

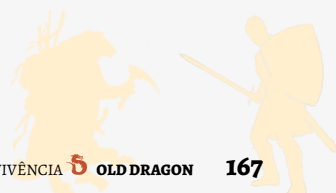
Xamã: Para cada grupo de 10 ou mais ssurrans encontrados, um é um xamã/líder com o máximo de pontos de vida e habilidades clericais de 3º nível. Tem 5% de chance de conter equipamentos valiosos.



Ecologia

Os Ssurran são necrófagos e caçadores-coletores naturais, mas o que eles caçam e coletam depende da situação. Todos os ssurrans são carnívoros estritos, alimentando-se de tudo que conseguem. Isso inclui outros humanoides e eles são conhecidos por gostarem particularmente do sabor da carne dos halflings – aparentemente eles a acham macia e doce, mas com um sabor picante. Foi dito que os ssurrans têm poucos inimigos naturais, mas muitos são necessários.

Como grande parte de sua dieta consiste em criaturas inteligentes, eles tendem a atacar assentamentos e acampamentos para capturar o maior número possível de uma só vez. Uma caçada bem-sucedida leva a um grande banquete onde eles oferecem sacrifícios aos seus deuses estranhos e obscuros.



◆ TAREK ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E ORDEIRO
MONTANHAS E PLANALTOS

São bípedes grandes, musculosos e sem pelos que habitam as áreas montanhosas de Athas.

ENCONTRO 2D8(5D6)

EXPERIÊNCIA 1100XP

TESOURO P (T)

MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2[12]	13	16	6

1 x LANÇA +2 (1D4+4)

PSI: Elo Mental, Esmagar a Vida, PES (1º grau)

TS: Animar Sombra, Enviar Pensamentos

Poderes: 6

Os Tareks se reúnem em tribos, construindo pequenas comunidades nas colinas e montanhas da região de Tyr. Estas comunidades muitas vezes sustentam-se mediante ataques e os visitantes não são bem-vindos.

Combate

Além da Morte: Mesmo após um golpe fatal, os Tareks podem continuar lutando após terem seus pontos de vida reduzidos a 0. Eles só param após 1 rodada ou seu PV reduzido a -10, o que ocorrer primeiro.

Ecologia

Tareks odeiam magia arcana em todas as suas formas. Eles fazem de tudo para destruir os profanadores e até mesmo afugentar os preservadores que usam sua magia próximo de uma comunidade



tarek. Esse ódio pela magia se traduz em uma forte aversão pelos elfos, já que os elfos lidam geralmente com componentes de magias e têm um amor inato por tudo que é mágico. Os invasores Tarek frequentemente atacam tribos élficas que vagam muito perto de seu território como uma resposta automática à provável proximidade da magia mágica. Por outro lado, os tareks têm muito respeito por todos os tipos de magia sacerdotal. As forças elementais que dominam o mundo recebem tanta reverência quanto os tareks de temperamento violento conseguem dar. No entanto, as tribos tarek toleram apenas um tipo de clérigo em seu meio – os clérigos da terra. Tareks respeita a terra e tudo relacionado à sua natureza elementar. Eles se consideram nascidos da terra e sentem uma afinidade com as montanhas e colinas entre as quais escolhem viver. “Sólido é o tarek, forte como a terra e numeroso como o solo”, cantam os clérigos terrestres das tribos tarek.

◆ THRAX ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E NEUTRO
MAR DE SILTE E PLANALTO



Um Thrax é uma criatura terrível que existe drenando a água de suas vítimas.

ENCONTRO 2D8(5D6) **EXPERIÊNCIA** 1100XP

TESOURO P (T) **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
2+2[12]	13	16	6

1 x **PUNHO** +8 (2D6)

PSI: Barreira Mental, Telecinese, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida (2° grau)

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 8

O thrax tem aparência humanoide com um tom avermelhado na pele. Tem cabelos escuros e orelhas pontudas, mas nunca será confundido com um elfo. Suas feições são magras e angulares, e os olhos de um thrax são de um azul profundo.

Combate

Drenar Água: Um golpe bem-sucedido por um Thrax em uma vítima sem armadura causa 2d6 pontos de dano, e a vítima deve fazer uma JPC, e em uma falha, a vítima começa a perder água de seu corpo. Após 2 rodadas neste estado, a vítima morre desidratada.

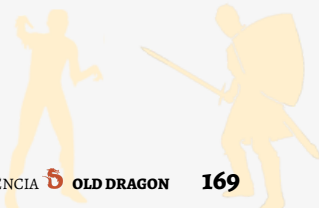
Ecologia

O thrax é uma criatura infeliz que pode ser encontrada em qualquer lugar. Como o



cadáver de uma vítima de thrax é inconfundível, o thrax não é comum em cidades ou vilarejos, pelo menos não por muito tempo. Eles geralmente vão embora assim que descobrem sua maldição, ou então são caçados e exterminados. Fora das aldeias levam vidas solitárias e angustiadas. O thrax se lembra de como ele era antes da mudança, mas não consegue evitar. Ele é levado a tentar sobreviver. A princípio, o novo thrax pode até manter seu alinhamento original, talvez resolvendo se alimentar de animais em vez de seres inteligentes. Mas a maldição continua a funcionar e, depois de alguns meses, a alimentação é a única coisa que importa. Ele também começa a odiar aqueles que não sofreram sua maldição, especialmente humanos e semi-humanos.

Um thrax precisa se alimentar de uma vítima pelo menos uma vez por dia. Um thrax pode beber água, mas ela não fornece a nutrição de que necessita.



◆ THRI-KREEN ◆

HUMANOIDE, GRANDE E CAÓTICO

QUALQUER AMBIENTE

São uma raça de insetos grandes e inteligentes, muitas vezes referidos como guerreiros louva-deus.

ENCONTRO 2D12(3D12)

EXPERIÊNCIA 1100XP

TESOURO P (T)

MOVIMENTO 12

DV [PV]

CA

JP

MO

3+2[17]

15

7

9

4 X **GARRAS** +3 (1D4+4)

PSI: Escudo Cinético, Salto Cinético, PES (1º grau)

TS: Poder Camaleão, Enviar Pensamentos

Poderes: 6

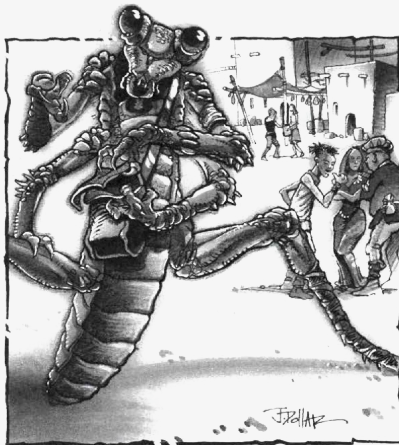
Thri-kreen são uma raça de insetos grandes e inteligentes, muitas vezes referidos como guerreiros louva-deus. Eles são encontrados na maioria das áreas de Athas e eles preferem vagar pelas planícies onde eles podem caçar.

Combate

Multi-braço: O Thri-kreen tem quatro braços e pode usar até quatro armas ao mesmo tempo. Eles recebem uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque se carregarem qualquer arma extra.

Ecologia

Os thri-kreen são uma raça de nômades e caçadores que controlam as terras ao norte das montanhas. Eles são estranhos em seu pensamento, considerados pelos seus vizinhos como selvagens e brutais e, portanto, não são



apreciados pelos humanos. Os thri-kreen negociam com algumas tribos e lutarão contra qualquer um que considerem intrusos em seu território, sem medo da morte.

Thri-kreen são carnívoros e a matilha está constantemente em busca de comida. Eles consideram as outras raças de jogadores como potenciais estoques de alimentos, mas só atacam outras criaturas inteligentes em momentos de desespero. Os guerreiros louva-a-deus têm um gosto bem conhecido pelos elfos, mantendo ambas as raças em uma paz desconfortável quando são forçadas a cooperar.

◆ TOHR-KREEN ◆

HUMANOIDE, GRANDE E ORDEIRO
QUALQUER AMBIENTE

Tohr-kreen são versões maiores e cultas de thri-kreen.

ENCONTRO $1(1D4)$ **EXPERIÊNCIA** $300XP$

TESOURO $R(C)$ **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
6[30]	17	13	10

4 x **GARRAS** +3 (104+2)

PSI: Escudo Cinético, Salto Cinético, PES (2° grau)

TS: Poder Camaleão, Enviar Pensamentos

Poderes: 8

Tohr-kreen são versões maiores e cultas de thri-kreen. Eles são mais civilizados do que seus primos menores e não tão agressivos. No entanto, quando eles lutam, eles são mais mortais do que os thri-kreen.

Combate

Multi-braço: Tohr-kreen tem quatro braços e pode usar até quatro armas ao mesmo tempo. Eles recebem uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque se carregarem qualquer arma extra.

Mordida Paralisante: Eles podem morder seus oponentes e secretar um forte veneno, uma falha em uma JPC faz com que a vítima fique paralisada por 1d6 rodadas.



Ecologia

Os Tohr-kreen vêm das estepes ao norte das Montanhas Ressonantes. Como eles têm as mesmas ou melhores características de sobrevivência que um thri-kreen, sempre se presume que sua terra natal é um deserto árido. Isto não é de forma alguma certo – pode ser apenas uma característica racial. Seja qual for a verdade sobre o assunto, um tohr-kreen é muito difícil de matar.

Os crânios de Tohr-kreen podem ser escavados para formar elmos excelentes. Um exoesqueleto pode ser montado intacto como um troféu, e um rei-feiticeiro teria três desses grandes esqueletos magicamente animados guardando seu abastecimento de água.

Como os tohr-kreen possuem memória fotográfica, eles só precisam ler um livro uma vez. Todos os tohr-kreen encontrados sabem ler e escrever, um fato que eles compartilham apenas com companheiros de grupo ou amigos próximos.

◆ VERME DA SEDA ◆

ANIMAL, ENORME E NEUTRO
PLANÍCIES E PLANALTOS

Costuma ser visto voando durante o dia em busca de presas para atacar ao entardecer.

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 1100XP

TESOURO Q MOVIMENTO 9, 15V

DV [PV]	CA	JP	MO
6[30]	17	11	6

1 X MORDIDA +4 (1D6)

PSI: nenhum

TS: Criar Som, Animar Sombra

Poderes: 6

Um verme de 15 m de comprimento com uma carapaça dura e quitinosa. Costuma ser visto voando durante o dia em busca de presas para atacar ao entardecer.

Combate

Resistência ao fogo: Elas recebem apenas metade do dano de ataques baseados em fogo.

Mordida Paralisante: Eles podem morder seus oponentes e secretar um forte veneno, uma falha em uma JPC faz com que a vítima fique paralisada por 1d4 dias.

Sugando a Vida: Ela tenta levar sua vítima para um covil e começar a drenar 1d4 CON por dia enquanto durar seu veneno. Se a CON da vítima cair para 0, ela morre.



Ecologia

O verme da seda é uma cobra com uma carapaça dura e quitinosa que mede mais de 15 m de comprimento. Eles são comumente vistos voando durante o dia em busca de presas, mas raramente atacam até o anoitecer, quando assumem sua forma de sombra e se infiltram em um acampamento para atacar.

O verme da seda arrastará sua presa paralisada e a envolverá em um casulo de seda, dentro da qual a infeliz vítima permanecerá por até duas semanas. Durante este tempo, o verme da seda enfia ocasionalmente a cabeça no casulo protetor e morde o pescoço da vítima, drenando um pouco de sangue e paralisando-a por mais 1d4 dias.

O invólucro de seda fabricado pelo verme é valorizado em muitas cidades para uso em roupas caras. É resistente a chamas (+4 de bônus em qualquer resistência contra fogos normais, +2 de bônus contra fogos mágicos) e muito resistente. Libertar uma vítima capturada pode ser bastante demorado.

◆ VILLICHI ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E ORDEIRO

QUALQUER AMBIENTE

Mutantes com habilidades psíquicas aprimoradas e sensibilidade à luz solar.

ENCONTRO 7 EXPERIÊNCIA 150XP

TESOURO K MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
4[20]	13	9	9

1 x ARMA +8 (1D4+1)

PSI: Telecinese, Escudo do Pensamento, Controle do Corpo, Esmagar a Vida, Onda Cinética (2° grau)

TS: Detecção de Vida, Controle do Som

Poderes: 8

Villichi são mulheres nascidas de humanos normais, mas humanos mutantes com habilidades psíquicas aprimoradas e extrema sensibilidade à luz solar.

Combate

Nenhuma habilidade especial.

Ecologia

As villichi vagam amplamente por todo o mundo, pois em qualquer lugar onde os humanos vivam, uma criança villichi pode nascer. Isto é bastante raro; talvez uma em cada 30 mil meninas nascidas seja uma criança villichi. Não são exatamente albinos, embora não gostem do sol. O hábito de se protegerem do sol os torna de pele bastante clara e, em Athas, isso as destaca.



Os enviados comem tudo o que está disponível quando viajam; mas em seu convento, as villichi são vegetarianas estritas. Eles também não usam metal, mesmo na construção ou no comércio. Se forem presenteados com ouro, as villichi tentam trocá-lo, seja por pedras preciosas ou por peças de cerâmica. As villichi são fascinadas por pedras preciosas e às vezes pagam o dobro do preço por uma joia particularmente bonita. Comerciantes com gemas raras e valiosas podem tentar encontrar o convento villichi, pensando em ganhar dinheiro com uma negociação. Aqueles que acham isso geralmente ficam arrependidos, se ao menos se lembram do que aconteceu. As mulheres Villichi são todas bastante atraentes, mas também são estéreis. Se um grupo de invasores prejudicar ou matar um enviado, um grande grupo de enviados é enviado para encontrar e se vingar dos autores deste crime indescritível. Um grupo de enviados em busca de vingança dessa maneira sempre conta com pelo menos 20, e a menos poderosa delas é o de 8° nível, enquanto eles são liderados por uma anciã de 11° ou 12° nível.

◆ ZACKAL ◆

ANIMAL, PEQUENO E NEUTRO
MONTANHAS, PLANALTOS E FLORESTA

Viajam alimentando-se das emoções daqueles que estão prestes a morrer.

ENCONTRO 2D6(3D6) **EXPERIÊNCIA** 120XP

TESOURO NENHUM **MOVIMENTO** 12

DV [PV]	CA	JP	MO
1[5]	13	7	9

1 x **ARMA** +8 (1D4+1)

PSI: Barreira Mental, Elo Mental, Invisibilidade (2º grau)

TS: Poder Camaleão, Enviar Pensamentos

Poderes: 7

Zhackals são pequenos animais viajando em bando para se alimentar das emoções daqueles que estão prestes a morrer.

Combate

Nenhuma habilidade especial.

Ecologia

Qualquer criatura moribunda é alimento em potencial, incluindo outros zhackals. Observe que os zhackals não se alimentam de membros de sua própria matilha, deixando um membro moribundo para se defender sozinho. Uma matilha de zhackal pode até ser encontrada em uma cidade, mas eles só saem à noite. Eles nunca ficam muito tempo numa aldeia ou cidade porque, se o fizerem, é quase certo que serão descobertos e caçados. Isso geralmente envolve busca psíquica, já que



eles são ótimos em se esconder. Certos nobres cansados até mantêm zhackals solteiros como animais de estimação, alimentando-os com as emoções de escravos e gladiadores moribundos. Um zhackal alimentado desta forma será bastante leal ao nobre, dito nobre tornando-se seu líder da matilha, por assim dizer. Um zhackal é muito caro de manter, pois escravos e gladiadores que de outra forma poderiam viver morrem muito mais cedo com um zhackal por perto.

A pele de Zhackal é bastante valiosa, mas são necessárias algumas peles de zhackal para fazer qualquer coisa que possa ser vendida. Na maioria dos mercados, a pele de zhackal vale 100 PC por metro quadrado, mas são necessários dez zhackal não marcados para produzir tanta pele. A pele é utilizada na confecção de roupas. Essas roupas se assemelham ao algodão em sua capacidade de respirar e também vestem muito bem.

Criaturas Diversas

Algumas outras criaturas menores são menos comuns ou muito sem importância para serem listados com o resto. A maioria destes são animais domésticos, como animais de estimação, familiares e companheiros

◆ HURRUM ◆

INSETO, MIÚDO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Viajam alimentando-se das emoções daqueles que estão prestes a morrer.

DV [PV]	CA	JP	MO
1/4[1]	12	4	6

1 x **PICADA** -1 (1)



Esses besouros de cores vivas são altamente valorizados pelos agradáveis sons de zumbido que produzem. O hurrum tem uma concha quitinosa opalescente de cor brilhante que varia do azul-cobalto ao verde cobre. Se exposto à luz solar direta por uma hora, ele morrerá, suas asas serão incapazes de se resfriar enquanto sua canção se tornará uma cadência mais frenética.

◆ LAGARTO CRÍTICO ◆

ANIMAL, MIÚDO E NEUTRO

QUALQUER AMBIENTE

Lagartos multicoloridos e de dorso espinhoso, os críticos são hóspedes relutantes em Athas.

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2[2]	13	5	6

1 x **MORDIDA** -1 (1)



Lagartos multicoloridos e de dorso espinhoso, os críticos são frequentemente hóspedes relutantes em Athas que se sintonizam com um único local. Eles são psiônicos por natureza e têm a habilidade psiônica de sentir o perigo, enviando sinais de alerta para pessoas que não os maltrataram no local. Alguns dizem que esses presságios de boa sorte e que são os lagartos mais bonitos de Athas. Muitas vezes manchados em tons de cores vivas, eles mudam de cor a cada ano quando mudam. Os críticos têm em média 15 a 25 cm de comprimento e pesam de 1 a 2 kg. Um crítico pode detectar uso psiônico e mágico a até 90 metros dele.

◆ FLUTUADOR ◆

ANIMAL, MIÚDO E NEUTRO
MAR DO SILTE

Flutuadores são pequenas águas-vivas aéreas que flutuam sobre o Mar de Silte.

DV [PV]	CA	JP	MO
1/4[1]	11	5	6, 9V

1 x **PICADA** +o (1)



Flutuadores são pequenas águas-vivas aéreas que flutuam acima do Mar de Silte. Eles são frequentemente encontrados nas bordas do mar de silte, perto dos lodaçais que formam seu perímetro. Os flutuadores se assemelham a medusas em todos os aspectos, exceto pelo fato de existirem fora d'água. Seus corpos são bulbosos e translúcidos e têm um diâmetro de cerca de 60 centímetros. Eles também ostentam inúmeros tentáculos envenenados, de até um metro de comprimento. Os flutuadores sobrevivem principalmente das samambaias e raízes que crescem nas áreas mais úmidas dos lodaçais e são o alimento favorito das asas navalhas.

◆ KES'TREKEL ◆

ANIMAL, MIÚDO E NEUTRO
MAR DO SILTE

São aves vis que se alimentam de carniça do deserto.

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2[2]	11	5	6,12V

1 x **BICADA** +o (1)



Os Kes'trekels procuram os doentes e feridos, seus olhos escuros atentos a qualquer sinal de fraqueza. À medida que a presa é exaurida, as feras sondam a refeição que se aproxima aproximando-se em busca de mordidas rápidas. Os viajantes perseguidos por essas aves carniceiras podem atraí-las para perto fingindo ferimentos, mas esse truque funciona raramente com as feras mais ansiosas.

Um comedor de carniça é um companheiro sombrio e indesejável para os viajantes do deserto. Atraída pelo movimento, esta fera olha para os andarilhos com olhos negros e vidrados que brilham sob o sol quente.

Monstros

de outros cenários

Esta seção é para descrever a lista de monstros presentes em outros cenários de campanha que podem ser compatíveis com jogos em Athas. As descrições deste monstro podem ser encontradas no LB3 Monstros e Inimigos de **Old Dragon 2**

- ❖ Abelhas Assassinas
- ❖ Aparição
- ❖ Aranha Caçadora Gigante
- ❖ Aranha Camufladora Gigante
- ❖ Aranha Negra Gigante
- ❖ Assaltante
- ❖ Bandido
- ❖ Basilisco
- ❖ Berserker
- ❖ Besouro Bombardeiro Gigante
- ❖ Centopeia Gigante
- ❖ Ciclope
- ❖ Cultista
- ❖ Elementais
- ❖ Enxame de Insetos
- ❖ Escorpião Gigante
- ❖ Esqueleto
- ❖ Estegossauro
- ❖ Formiga Gigante
- ❖ Ghoul
- ❖ Golens
- ❖ Homem das Cavernas
- ❖ Lagarto Gigante
- ❖ Mercador

- ❖ Morcego
- ❖ Múmia
- ❖ Nobre
- ❖ Nômade
- ❖ Pirata
- ❖ Pterossauro
- ❖ Rato
- ❖ Salamandra
- ❖ Stirge
- ❖ Tiranossauro
- ❖ Verme da Carçaça
- ❖ Verme Escarlate
- ❖ Víbora Gigante
- ❖ Wyvern
- ❖ Zumbi





— CAPÍTULO X —

◆ ENCONTROS. ◆

Este conjunto de tabelas foi cuidadosamente desenvolvido com o objetivo primordial de oferecer diretrizes abrangentes e minuciosas aos mestres de jogo, permitindo a criação e a estruturação de encontros adequados e desafiadores para os personagens jogadores (PJs). É essencial ressaltar que encontros envolvendo semi-humanos, trabalhadores escravos e patrulhas

templárias demandam uma organização específica por parte do Mestre.

Nesse contexto, as tabelas aqui dispostas se tornam uma ferramenta valiosa para a condução precisa e balanceada das situações de jogo. Elas proporcionam um arcabouço sólido para a composição de encontros que ofereçam o nível apropriado de desafio e diversidade para os PJs explorarem e enfrentarem.

É importante salientar que a utilização eficaz das tabelas requer familiaridade e referência com o Old Dragon 2 LB1 e LB3. Dessa forma, ao adotar essas tabelas como guia, o Mestre poderá personalizar e elaborar experiências de jogo ricas, promovendo uma aventura envolvente e memorável para todos os participantes da campanha.

Como rolar um encontro

Role 1d12 e verifique a tabela, dependendo do tipo de terreno onde os PJs se encontram atualmente.

PEDREIRAS ROCHOSAS

TABELA 10.1

1D12	ENCONTRO
1	Gaj
2	Águia Gigante
3	Amora Selvagem
4	Humano/Semi-Humano
5	Wyvern
6	Basilisco
7	Aranha Gigante
8	Gith
9	Verme da Seda
10	Baazrag
11	Braxat
12	Arraia das Nuvens

PEDREIRAS ROCHOSAS ALTERNATIVO

TABELA 10.2

1D12	ENCONTRO
1	Dragonete, terra
2	Demônio ID
3	Tohr-kreen
4	Gigante da Planície
5	B'rogh
6	Humano/Semi-Humano
7	Anakore
8	Kank
9	Erdlu
10	Gato Psiônico
11	So-ut
12	Besta do Pesadelo

CINTURÃO VERDEJANTE

TABELA 10.3

1D12	ENCONTRO
1	Arraia das Nuvens
2	Dragonete, fogo
3	Erdlu
4	Gaj
5	Humano/Semi-Humano
6	Belgoi
7	Thri-kreen
8	Jozhal
9	Stirge
10	Gato Gigante
11	Braxat
12	Dragonete, água

DESERTO DE POEIRA

TABELA 10.4

1D12	ENCONTRO
1	Basilisco
2	Ssurran
3	Víbora Gigante
4	Gith
5	Humano/Semi-Humano
6	Escorpião Gigante
7	Inix
8	Corredor do Silte
9	Cilop
10	Anakore
11	Verme Escarlata
12	Arraia das Nuvens

TERRAS BALDIAS ROCHOSAS

TABELA 10.5

1D12	ENCONTRO
1	Ciclope
2	Águia Gigante
3	Ssurran
4	Braxat
5	Humano/Semi-Humano
6	Rato Gigante
7	Jozhal
8	Belgoi
9	Gith
10	Aarakocra
11	Besta do Pesadelo
12	Dragonete, terra

DESERTO DE POEIRA ALTERNATIVO

TABELA 10.5

1D12	ENCONTRO
1	Megapeia
2	Cacto da Areia
3	Thrax
4	Gith
5	Verme da Carça
6	B'rogh
7	Corredor do Silte
8	Gato Psiônico
9	Besouro Gigante
10	Dragonete, terra
11	Cacto Aranha
12	Kank

TERRAS BALDIAS ROCHOSAS

ALTERNATIVO

TABELA 10.6

1D12	ENCONTRO
1	Arraia das Nuvens
2	Dragonete, fogo
3	Besouro Gigante
4	B'rogh
5	Pterrax
6	Gigante do Deserto
7	So-ut
8	Belgoi
9	Aarakocra
10	Demônio ID
11	Erdlu
12	Dragonete, ar

MONTANHAS

TABELA 10.7

1D12	ENCONTRO
1	Tiranossauro Rex
2	Salamandra
3	Água Gigante
4	B'rogh
5	Pterrax
6	Pterran
7	Zumbi
8	Gith
9	Aarakocra
10	Villich
11	Wyvern
12	Dragonete, ar

CERRADO

TABELA 10.9

1D12	ENCONTRO
1	Mekillot
2	Verme da Seda
3	Água Gigante
4	Gith
5	Belgoi
6	Kank
7	Inix
8	Thrax
9	Aranha Gigante
10	Stirge
11	Cacto da Rocha
12	Gaj

MONTANHAS ALTERNATIVO

TABELA 10.8

1D12	ENCONTRO
1	Lagarto Gigante
2	Anão Alma Penada
3	Gato Psiônico
4	Demônio ID
5	Escorpião Gigante
6	Arria das Nuvens
7	Tarek
8	Gith
9	Ghoul
10	Villich
11	Pterossauro
12	Dragonete, ar

CERRADO ALTERNATIVO

TABELA 10.10

1D12	ENCONTRO
1	Dragonete, terra
2	Thri-kreen+Tohr-kreen
3	B'rogh
4	Noiva da Areia
5	Villich
6	Humano/Semi-Humano
7	Tarek
8	Anakore
9	Gigante da Planície
10	Basílico
11	Cacto da Rocha
12	Gaj

SALINAS

TABELA 10.11

1D12	ENCONTRO
1	Basilisco
2	Víbora Gigante
3	Wyvern
4	Noiva da Areia
5	Esqueleto
6	Escorpião Gigante
7	Corredor do Silte
8	Água Gigante
9	Centopeia Gigante
10	Aranha Gigante
11	Cacto da Rocha
12	Gaj

FLORESTA

TABELA 10.13

1D12	ENCONTRO
1	Besta do Pesadelo
2	Kirre
3	Pterrax
4	Halfling
5	Gith
6	Pterrax
7	Aranha Gigante
8	Gato Psiônico
9	Demônio da Cisterna
10	Besouro Gigante
11	Cacto da Rocha
12	Dragonete, água

SALINAS ALTERNATIVO

TABELA 10.12

1D12	ENCONTRO
1	Basilisco
2	Demônio ID
3	Wyvern
4	Noiva da Areia
5	Megapeia
6	Erdlu
7	Corredor do Silte
8	Asa Navalha
9	Centopeia Gigante
10	Verme Púrpura
11	B'rogh
12	Dragonete, fogo

MAR DE SILTE

TABELA 10.14

1D12	ENCONTRO
1	Arraia das Nuvens
2	Verme Púrpura
3	Corredor do Silte
4	Asa Navalha
5	Gigante Cabeça de Fera
6	Marinheiro (Pirata)
7	Semi-Humano (mercador/pirata)
8	Noiva da Areia
9	Gigante da Planície
10	Mercador
11	Pterrax
12	Horror do Silte

Encontros - Personagens do Mestre

Este procedimento gera grupos de aventureiros personagens do mestre. Como o procedimento é bastante complicado, os mestres podem desejar pré-gerar algumas partes do personagens do mestre para uso em encontros aleatórios. Os seguintes detalhes gerais se aplicam a todos os tipos de PdM descritos:

Magias: Se os conjuradores de magia estiverem presentes, escolha ou role suas magias memorizadas.

Equipamento: Equipamento de aventura normal.

Tesouro: Tesouros do tipo U+V, compartilhados entre o grupo.

Ordem de Marcha: Decidido pelo mestre. Se as classes apresentadas neste livro não estiverem em uso, o mestre deve substituir as classes listadas por equivalentes em uso na campanha.

CLASSE E NÍVEL PDM

TABELA 10.15

1D12	CLASSE	BÁSICO	EXPERIENTE
1	Bardo	1d3	1d6+4
2	Druída	1d3	1d6+2
3	Clérigo	1d3	1d6+3
4	Guerreiro	1d3	1d6+5
5	Gladiador	1d3	1d6+3
6	Preservador	1d3	1d6+2
7	Profanador	1d3	1d6+4
8	Psiônico	1d3	1d6+3
9	Ranger	1d3	1d6+4

10	Templário	1d3	1d6+3
11	Ladrão	1d3	1d6+4
12	Assassino	1d3	1d6+3

Composição: 1d4+4 personagens de classe e nível aleatórios (veja abaixo).

Alinhamento: Role o alinhamento de cada PdM ou role uma vez para o grupo.

Aventureiros Básicos

Composição: 1d6+3 personagens de classe e nível aleatórios.

Alinhamento: Role o alinhamento de cada PdM ou role uma vez para o grupo.

Aventureiros Experientes

Montarias: 75% de chance de ser montarias vindas dos Ermos.

Itens valiosos: Por indivíduo: há uma chance de o PdM ter um metal ou item mágico de cada sub-tabela de item valioso adequado (consulte Itens Mágicos, cap. XI). A chance por sub-tabela é de 5% por nível do PdM. Itens rolados que não podem ser usados pelo PdM devem ser ignorados (sem rolar novamente).

Complicações de encontros

Athas é um mundo vivo, e a luta pela sobrevivência é um desafio que quase todos os habitantes de Athas enfrentam. As tabelas a seguir auxiliarão os Mestres a decidir em que estado os PJs podem encontrar os PdMs. A intenção deles é dar alguma inspiração aos mestres e fornecer

a possibilidade de narrativa emergente no jogo.

Comportamento do Monstro

A tabela abaixo descreve quais ações a criatura de um possível encontro pode estar realizando no momento de encontrar os jogadores. Para alguns resultados, o Mestre será obrigado a preencher os espaços em branco, mas na maioria das vezes, rolar novamente a tabela de encontros deve ser suficiente.

COMPORTAMENTO DO MONSTRO

TABELA 10.16

1D12	O MONSTRO ESTÁ...
1	Caçando
2	Cuidando de ...
3	Fazendo Armadilhas/território
4	Criando/Afiando armas
5	Descanso/Dormir/Recreação
6	Movendo-se pela área
7	Fazendo Patrulhamento
8	Comendo/Cozinhando
9	Procurando por...
10	Fugindo de...
11	Negociando com...
12	Lutando com...

Complicações do Monstro

A tabela abaixo descreve as possíveis complicações que os monstros podem enfrentar. Estes devem ser rolados a critério do Mestre com a intenção de adicionar profundidade a um encontro.

COMPLICAÇÕES DO MONSTRO

TABELA 10.17

1D12	MONSTRO SOFRENDO COM...
1	Enfeitiçado
2	Falta de um Membro
3	Desidratação
4	Fome
5	Equipamento quebrado
6	Ferido (ferimentos leves)
7	Amarrado/Preso
8	Doença
9	Insolação/Hipotermia
10	Falta de olho/orelha
11	Gastou habilidade especial
12	Fatalmente ferido





— CAPÍTULO XI —

♦ ITENS MÁGICOS & VALIOSOS ♦

Itens valiosos é uma denominação para itens de alta utilidade cujas propriedades garantem a superioridade de seus usuários durante a aventura. Para todos os efeitos, itens valiosos funcionam da mesma forma que itens mágicos, mas a terminologia foi alterada para incluir também armas obra-prima, armas e armaduras de metal.

A natureza dos Itens Mágicos

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

Poções e Óleos: Em Athas, as poções são extraídas dos sucos das frutas, conhecidas como frutas mágicas.

Pergaminhos: Os pergamínhos encontrados como parte de um tesouro sempre serão papíros e não terão nenhum tipo de caixa, a menos que indicado de outra forma. Como tal, esses pergaminhos delicados muitas vezes não sobrevivem ao combate em que são vencidos. As magias em um pergaminho podem ser mago ou sacerdote, conforme indicado no LB1. O processo de definir uma magia para um pergaminho remove inerentemente a magia das características de profanador ou preservador. Assim, magias lançadas de pergaminhos não causam destruição do profanador.

Anéis, bastões, bastões, varinhas e magia variada: Esses itens funcionam exatamente como descrito no LB1. Esses itens raramente consistem em metal, mas são feitos com os melhores materiais alternativos disponíveis.

Armaduras e Escudos: Substitua a tabela a seguir pela apresentada no LB1. A menos que o material esteja listado, o Mestre pode escolher o material do conjunto de armadura.

ARMADURAS E ESCUDOS VALIOSOS

TABELA 11.1

ID100	ITEM
01-10	Armadura de Metal
11-15	Armadura de Aço
16-25	Armadura +1
26-27	Armadura +1, Escudo +1
28	Armadura +1, Escudo +2
29-33	Armadura +1, Escudo +3
34-36	Armadura +2

37-41	Armadura +2, Escudo +1
42	Armadura +2, Escudo +2
43-44	Armadura +2, Escudo +3
45	Armadura +3
46	Armadura +3, Escudo +1
47	Armadura +3, Escudo +2
48	Armadura Amaldiçoada -1
49-51	Armadura Amaldiçoada -2
52-53	Armadura Amald.-2, Escudo +1
54	Armadura Amald.-2, Escudo -1
55-56	Escudo Amaldiçoado.-2
57-62	Escudo Amaldiçoado.-1
63-65	Escudo de Metal
66-80	Escudo de Aço
81-90	Escudo +1
91-95	Escudo +2
96-00	Escudo +3

Armas: Para armas valiosas, todas as armas valiosas encontradas como pilhagem de monstros têm 25% de chance de ser uma obra-prima, 5% de serem feitas de metal e 1% de serem feitas de aço. Para armas mágicas, todas as encontradas como parte de um tesouro são de metal ou possuem componentes de metal. Armas não metálicas também podem ser encantadas, mas os ajustes mágicos ainda devem considerar a qualidade inerentemente inferior do material usado. As armas são determinadas como no LB1. Armas podem ter inteligência, e aquelas com inteligência 15 ou maior podem ter poder psiônico (25% de chance).

Itens Mágicos Adicionais

Esses novos itens mágicos podem ser encontrados como parte dos tesouros do covil em Dark Sun. Porque eles não

LB1
PÁG.
164

aparecem no LB1, o DM pode concedê-los se for aplicável ou conveniente para a campanha.

Amuleto da Interferência Psiônica

Este item embaralha as habilidades psiônicas do usuário:

- ❖ **Erro Psiônicos:** Em vez de lançar um poder escolhido, um diferente é lançado, escolhido pelo Mestre.
- ❖ **Removendo-o:** Só a pessoa que coloca o amuleto no pescoço pode removê-lo, a menos que sejam encontrados meios sobrenaturais de remoção.

Anel da Defesa Psiônica

Os usuários deste anel recebem uma proteção especial contra ataques mentais, protegendo-os.

Bônus de Defesa Mental: O anel concede um bônus em todos os testes de resistência contra poderes psiônicos. A maioria dos anéis concede um bônus de +1, mas versões mais valiosas dele podem conceder um bônus de até +5.

Anel da Influência Animal

Sob a influência do poder do anel, um tipo específico de animal selvagem torna-se dócil e responde a comandos simples dados pelo usuário.

- ❖ **Faixa:** O animal pode ser controlado a uma distância de até 100 pés.

ANEL DE INFLUÊNCIA ANIMAL

TABELA 11.1

1D100	TIPO DE CRIATURA
01-20	Kank
21-49	Erdlu
50-79	Inix
80-95	Mekillot
96+	Outro (Escolha do Mestre)

Anel da Maestria Psiônica

O anel permite que o usuário aprimore certos poderes psiônicos, fazendo com que o referido poder seja lançado em um poder superior.

- ❖ **Maior classificação:** Uma vez por dia, o usuário consegue lançar um grupo de 1d8 poderes psiônicos (determinado pelo mestre) em um grau mais alto.

Anel da Vida

O anel da vida também confere ao seu portador poderes de recuperação a ele ou ao redor dele.

- ❖ **Cura da terra:** 1 vez por dia, o anel consegue curar terras profanadas em um raio de 1,5 m ao redor do usuário.
- ❖ **Cura melhorada:** Após um descanso completo na cama, o usuário recupera 1d3 pontos de vida extras.

Anel de Carga Psiônica

O usuário deste anel pode armazenar pontos psiônicos nele para uso futuro em uma base de dois para um.

- ❖ **Carga Psiônica:** Qualquer poder conhecido pelo lançador pode ser armazenado, desde que ele consiga lançá-lo. Depois, o lançador pode

ativar o poder sem ter gasto sua própria energia mental. Após lançá-lo, o poder é gasto.

- ❖ **Número de cobranças:** Dependendo do anel, ele pode conter 1d10 poderes (conforme determinado pelo mestre).
- ❖ **Decaimento de energia:** Após 1d10 dias, o poder decai perdendo a carga.

Anel do Andarilho do Silte

Este anel permite que o usuário caminhe sobre o silte sem afundar nele. Os pés do usuário não tocam o silte, permanecendo sempre acima da superfície.

Anel do Ataque Psiônico

Quando um personagem psiônico usa este anel, qualquer poder que cause dano a um inimigo será aprimorado para causar dano aprimorado.

- ❖ **Dano Aumentado:** O anel concede um bônus em todo dano causado por um poder psiônico. A maioria dos anéis concede um bônus de +1, mas versões mais valiosas dele podem conceder um bônus de até +5.

Bastão da Adivinhação

Este item é um pequeno bastão em forma de “Y” que deve ser segurado com as duas mãos para usar. Com cada carga gasta, este item localizará e puxará seu suporte em direção a qualquer acúmulo de água de pelo menos um 5 L em um raio de 1.000 metros.

- **Prioridade de água:** Se múltiplas acumulações de água residirem no alcance do bastão, ela se atrairá para a maior.

Bastão da Travessia do Deserto

Este cajado é construído por halflings das Montanhas Anelantes que viajam para a região mais dura de Tyr, dotados de vários poderes psiônicos (os quais são desconhecidos, já que os halflings não compartilham essa informação).

- ❖ **Cargas:** Até 20 cargas. O Bastão se torna inútil após ficar sem cargas.
- ❖ **Poderes do Bastão:**
 1. Conjurar Criar Água e Purificar Comida e Água, essas magias consomem 3 cargas.
 2. Apontar a direção norte (+1 na rolagem de direção)
 3. Detectar e identificar qualquer predador a cerca de 100 metros.
 4. Conjurar Elemental Inferior (Água), isso consome 2 cargas.

Botas do Equilíbrio

Essas botas podem variar em cor de um vermelho-escuro a um verde-escuro e musgoso. Essas são as cores da pele de hej-kin usada para fabricá-las.

- ❖ **Poderes Psiônicos:** O uso dessas botas permite ao usuário lançar os poderes psiônicos Queda Lenta à vontade e Equilíbrio Corporal 1d4 vezes por dia.

Cubo de Contenção de Energia

Este dispositivo funciona de forma comparável ao poder psiônico Controle do Corpo, protegendo o usuário de formas de energia como eletricidade, fogo, frio ou calor.

- ❖ **Absorção de Dano:** Quando o portador do cubo recebe dano, o cubo sofre o dano.
- ❖ **Pontos de vida do cubo:** 200

- ❖ **Quando PV vai para o:** Quando o cubo tem 20 PV sobrando, ele começa a emanar calor, e quando o PV chega a 0, o cubo explode em uma área de 9 m de raio, causando 10d10 de dano psíquico a qualquer criatura no raio (JPS para metade do dano).

Elmo da Fortaleza de Vontade

O elmo é uma placa craniana ossuda coberta de runas de um demônio ID. O interior foi atado com uma fina teia de fios de ferro.

- ❖ **Poderes Psíquicos:** Um personagem com este elmo pode usá-lo para lançar o poder Fortaleza de Vontade, 1d4 vezes por dia, no primeiro grau se usado por um personagem não psíquico e no grau mais alto se usado por um personagem psíquico.

Espelho de Clarividência

Embora este item pareça um espelho comum, não é. A tinta reflexiva usada para revestir a parte de trás do vidro é misturada com o crânio moído de um gato psíquico.

- ❖ **Poderes Psíquicos:** Quando o espelho é ativado, ele lança o poder psíquico clarividência, no 2º grau. Qualquer outra pessoa que se olhe no espelho vê a cena distante.

Flauta de Fogo

A flauta de fogo é feita da haste de uma flor queimada. Quando tocada, o jogador consegue controlar chamas não mágicas em um raio de 9 m, alterando seu tamanho e forma ou movendo-as.

Fruto de Aumento Psíquico

Quando um personagem psíquico o come, os próximos 1d4 poderes que ele conjura podem ser 1 grau maior do que o permitido ao personagem.

- ❖ **Duração:** Os efeitos duram 12 horas.
- ❖ **Consumo Múltiplo:** Consumir vários pedaços desta fruta durante a referida duração não causaria um efeito perceptível.

Fruta de Barreira Mental

Os efeitos desta fruta são idênticos à barreira mental de poder psíquico, mas não exige que o consumidor conheça psionismo para usar.

Fruta da Respiração do Silte

Quem come essa fruta não precisa respirar enquanto está submerso no silte.

- ❖ **Duração:** Esta fruta dura 2d6+2 turnos.

Fruta de Restauração Psíquica

Quando um personagem psíquico o come, ele aumenta temporariamente a quantidade total de poderes psíquicos disponíveis para conjuração em 1d6.

- ❖ **Duração:** Os efeitos duram 12 horas.
- ❖ **Consumo Múltiplo:** Consumir vários pedaços dessa fruta tem um efeito oposto, diminuindo a quantidade de poderes disponíveis em 1d4 se dois ou mais forem comidos em um período de 12 horas.

Lira do Silêncio

Uma lira do silêncio é um instrumento parecido com uma harpa que deve ser amarrado com os tendões trançados de um morcego. Quando é tocado, não emite nenhum som audível. Isto permite que um personagem perceba as ondas sonoras visualmente, convertendo as ondas sonoras em impulsos de luz (funciona como sentir a luz).

Mala das Faces

Este item muito incomum é feito de couro grosso. O proprietário coloca o saco sobre a cabeça por uma volta completa. Quando ele tira, ele parece outra pessoa.

- ❖ **Mantendo a Ilusão:** O proprietário deve manter a bolsa consigo para que ela mantenha o disfarce.
- ❖ **Condição da Ilusão:** A bolsa não muda o corpo, a voz ou os maneirismos do dono, esse disfarce só é útil para pessoas que conhecem a pessoa imitada casualmente.

Manoplas de Guerra

Feito de pedaços de osso costurados com intestino de Kirre, a característica mais notável é a cobertura distinta de pele. Personagens curiosos podem descobrir que a pele é de uma besta do pesadelo.

- ❖ **Cargas:** Até 20 cargas. As manoplas se tornam inúteis após ficarem sem carga. Ela possui 2d10+20 cargas.
- ❖ **Poderes Psiônicos:** Essas manoplas permitem que o usuário use o movimento acelerado ou armamento corporal poderes psiônicos, no primeiro grau.

Manto Solar

Esses mantos sempre têm um tom de verde sendo feitos de uma variedade de fibras vegetais. Ele concede o poder ao usuário de recuperar energia através do sol.

- ❖ **Recuperação de energia:** Para cada turno deitado imóvel ao sol, o manto cura seu usuário em 1 ponto de vida.
- ❖ **Nutrição:** Uma hora inteira também elimina sua necessidade de uma refeição e metade de sua água diária.

Óleo de Armadura

Aplicando este óleo em uma superfície, ele concede ao usuário maior resistência

- ❖ **Bônus Concedido:** +3 de bônus na CA e 2d4 PV.
- ❖ **Duração:** Os benefícios duram por 24 horas. A aplicação de vários frascos deste óleo ao mesmo tempo, não faz diferença na duração e efeito.

Óleo de Ocultação

Quando este óleo é esfregado no corpo, ele efetivamente “oculta” a pessoa de todos os sentidos, exceto da visão normal.

Sela de Viagem do Deserto

Essas selas mágicas são usadas por viajantes para acelerar suas viagens pelo perigoso deserto. Essas selas são feitas de pele de lagarto e servem para kanks, inix ou crodlu.

- ❖ **Velocidade de montaria:** Uma vez afixada à montaria, a criatura viaja a 150% de sua taxa de movimento normal através do terreno desértico.

- ❖ **Consumo de recursos:** A criatura com esta sela montada exigirá apenas 25% da ingestão de água por dia.

Seiva da Árvore da Vida

Seiva da Vida extraída de uma Árvore da Vida e abençoada por um Druida ou Clérigo, com poderosas energias e propriedades curativas.

- ❖ **Cura da terra:** Derramar um frasco em terra profanada curará uma área de 1,5 m x 1,5 m.
- ❖ **Cura:** Consumi-lo irá curar 1d6+6 pontos de vida, bem como todas as doenças ou enfermidades (não maldições)
- ❖ **Danos aos mortos-vivos:** Atirá-lo em criaturas mortas-vivas causará 2d8 de dano.

Varinha da Chuva

Esta varinha cria nuvens de tempestade que então criam breves pancadas de chuva.

- ❖ **Alcance e Duração:** 1d3 turnos, afetando uma área de 100 metros de diâmetro.
- ❖ **Chuva:** A quantidade de chuva produzida por este efeito é mínima, embora possa fornecer até seis humanoides (ou três humanoides e um meio-gigante) com água suficiente para um dia, caso tenham algum meio de coletar a água.
- ❖ **Cobranças:** Até 5d10+20 cargas. Essas varinhas não podem ser recarregadas.

Varinha de Detecção Psiônica

Uma vez que uma carga é gasta, a varinha indica ao usuário a presença de itens que usam poder psiônico, ou aqueles sob a

influência, ou usando poderes psiônicos. Essas varinhas funcionam com poder psiônico, não mágico.

- ❖ **Faixa de detecção:** raio de 9 m do portador.

Varinha de Negação Psiônica

Este dispositivo nega temporariamente itens ativados com poder psiônico, ou remove efeitos psiônicos de indivíduos.

- ❖ **Duração:** Itens psiônicos afetados por esta varinha não funcionam por 1d4+4 rodadas.
- ❖ **Faixa:** 9 m
- ❖ **Alvos Psiônicos:** Entidades sob a influência de poderes psiônicos têm todas as conexões rompidas
- ❖ **Cargas:** A varinha pode funcionar uma vez por rodada, cada uso drenando uma carga. Essas varinhas têm 2d10+20 cargas e não podem ser recarregadas.

Varinha do Vento do Deserto

Este dispositivo cria uma rajada de vento forte o suficiente para pegar partículas de areia ou sujeira e arremessá-las em um alvo designado.

- ❖ **Área Afetada:** A quantidade de material afetado é de 3 m cúbicos por carga gasta.
- ❖ **Dano:** 3d6 de dano por carga.
- ❖ **Cargas:** Quando encontradas, essas varinhas têm 2d10+20 cargas e não podem ser recarregadas.

Bugigangas Athasianas

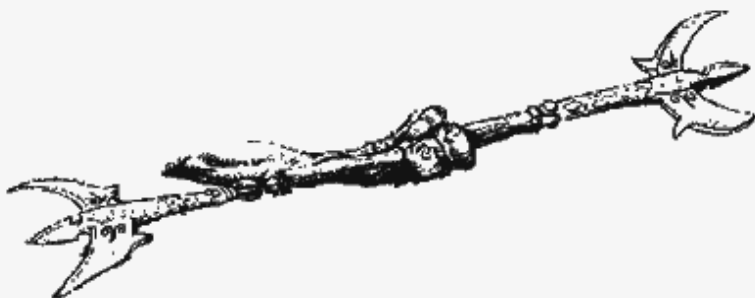
Objetos pequenos de tamanho e valor, podem ser colocados para vestir, decorar ou encher os bolsos.

BUGIGANGAS ATHASIANAS

TABELA 11.1

1D100	ITEM
1	Uma agulha de faro
2	Um pedaço de couro
3	Antena Thri-kreen
4	Um leque de penas de Águia Gigante
5	Uma caveira de obsidiana
6	Um colar feito com dedos
7	O ferrão de um Wyvern
8	Um esqueleto completo de cobra
9	Uma flor de esperweed seca
10	Uma insígnia de Yaramuke
11	Um boneco de barro de gladiador
12	Um amuleto de couro com runas
13	Um frasco contendo Silte
14	Um olho de uma aranha de cristal
15	Um besouro de hurrum seco
16	Uma moeda de carapaça
17	Uma bonequinha de osso
18	Uma estátua de pedra de crodlu
19	Pergaminho com nome de lugares
20	Palito de osso com uma história escrita nele
21	Uma mecha de cabelo de gigante
22	Estátua de halfling de madeira
23	Anel feito de madeira de agafari
24	Um ovo de kes'trekel petrificado
25	Um cilindro de dasl suave

1D100	ITEM
26	Uma parte de elemental de pedra
27	Um frasco de saliva de Demônio id
28	Um colar de osso endurecido
29	Um pergaminho mal escrito
30	Uma concha de ock'n
31	Uma joia com o foco de um anão
32	Amuleto Templário de Hamaru
33	Um tudo de cabelo de um feylaar
34	Um pedaço de couro com imagem
35	Uma pena de aarakocra
36	Jarra de tentáculos em conserva
37	Um apito feito de osso
38	Um chocalho de casco de tartaruga
39	Um esporão de jankx
40	Um dente de dragão d'água
41	Uma agulha de madeira de agafari
42	Uma chave de osso Balican
43	Um patuá com sangue seco
44	Um thanak pterran quebrado
45	Um mekillot de madeira
46	Uma mão de Thrax mumificada
47	Um símbolo sagrado da água
48	Uma pena afiada
49	Uma cabeça seca de um Nikaal
50	Um pedaço de esfera de obsidiana



1D100	ITEM
51	Moeda de cerâmica de cidade extinta
52	Uma escama sempre quente
53	Um psiônico inerte
54	Uma cabeça de anão de bronze
55	Uma escama sempre quente
56	2 m de corda de cha'thrang
57	Um peão que ao girar ouve o vento
58	Um pedaço de cristal que vibra
59	Amuleto Templário de Kalidnay
60	Esboço de humanoide extinto
61	Máscara com bico de Erdlu
62	Glóbulo de mel de Kank seco
63	Cristal com rosto igual ao seu
64	Conta de vidro feita c/ psionismo
65	Caixa de pedra pequena com cinzas
66	Veleiro de silte de brinquedo
67	Bolsa de cinzas profanadoras
68	Pequeno relógio de sol
69	incensário na forma de Horror de Silte
70	Escultura do deus raâmico Badnu
71	Estátua de cera do grão-vizir
72	Disco com um retrato de templário
73	Dente esculpido como um halfling
74	Bandeira laranja com carrikals cruzados
75	Um maço de ervas secas

1D100	ITEM
76	Pedaço de couro com seiva seca
77	Moeda comercial de M'Ke quebrada
78	Adaga de liberdade de gladiador de Tyr
79	Sino de Belgoi rachado
80	Uma balança enferrujada
81	Anel de barba de Urikita
82	Crânio distorcido de Torre Pristina
83	Caixa de madeira com folhas secas
84	Um véu de seda
85	Placa de madeira com o nascer do Sol
86	Estátua de pedra do edifício de Niberay
87	Frasco de água do Lago dos Sonhos Dourados
88	Garrafa com areia da região de Areia Negra
89	Peça de cerâmica com imagem de um veleiro
90	Crânio esculpido em rocha de lava
91	Moeda antiga de Giustenal
92	Acordo de comércio desbotado de Kurn
93	Cetro da Cidade esquecida de Eldaarich
94	Placa com o nome de antigos cavaleiros
95	Tabuleta de argila com runas desconhecidas
96	Placa de osso com Ral e Guthay(luas)
97	Pedaço de manto amarelo de templário
98	Disco de cerâmica em forma de Sol
99	Ponta de flecha de tribo élfica extinta
100	Pequeno martelo de ferro de antigos anões





— CAPÍTULO XII —

◆ GERADORES ◆

Como em qualquer outro cenário, os mestres podem e também são encorajados a fazer o seu próprio mundo. Originalmente a Caixa de **Dark Sun™** mencionou sete cidades-estado presentes na região de Tyr, no entanto, mais cidades

foram sugeridas para o norte, sul e leste, então as tabelas a seguir podem ser usadas para criar cidades-estado, seja na região de Tyr ou outras terras desconhecidas em toda Athas, ou conforme surgir a necessidade devido à exploração do mundo.

Gerador de Cidade-Estado

ORIGEM DA ÁGUA DA CIDADE

TABELA 12.1

1D6	ORIGEM
1	Aquífero
2	Lago
3	Fonte nas Montanhas
4	Pântanos
5	Oásis
6	Rituais Mágicos

CARACTERÍSTICA NATURAL

TABELA 12.2

1D12	CARACTERÍSTICA
1	Pedreira
2	Caverna
3	Morro
4	Penhasco da Montanha
5	Cratera
6	Campina
7	Arvoredo
8	Colina
9	Lodaçal
10	Lago
11	Pântano
12	Desfiladeiro

TAMANHO & POPULAÇÃO

TABELA 12.3

1D4	ORIGEM
1	Cidade Pequena, 5000 - 15000
2	Cidade Média, 15000 - 30000
3	Cidade Grande, 30000 - 60000
4	Metrópole, 60000 - 100000

TIPO DE GOVERNO

TABELA 12.4

3D6	GOVERNO
3	Aliança Velada (magicracia)
4	Senhor(es) da Mente (psionocracia)
5	Ditador Eleito (república)
6	Rei (monarquia tradicional)
7-14	Rei-Feiticeiro (monarquia absolutista)
15	Conselho Nobre (aristocracia)
16	Casa(s) Mercante(s) (plutocracia)
17	Assembleia de Cidadãos (democracia)
18	Sacerdotes Elementais (teocracia)

CIDADE FAMOSA POR

TABELA 12.5

1D12	CARACTERÍSTICA
1	Academias Psiônicas
2	Videntes, Oráculos e Adivinhos
3	Jogos e Arenas de Gladiadores
4	Tráfego produtivo de escravos
5	Sociedade Tirânica
6	Exuberância de seu solo
7	Ruínas subterrâneas
8	Ecologia dos Arredores
9	Falta de Escravos (Cidade Livre)
10	Poderio Militar
11	Minas de Metal
12	Casas Mercantes poderosas

INSPIRAÇÃO CULTURAL

TABELA 12.6

1D12	CULTURA
1	Grego Antigo/Romano
2	Egípcio Antigo/Núbio
3	América Pré-Colombiana
4	Babilônico
5	Fenício/Cartaginês
6	Indiano
7	Chinês Antigo
8	Hitita
9	Assírio
10	Minóico/Micênico
11	Khmer(Camboja)
12	Etíope Antigo

MERCADO DE EXPORTAÇÃO

TABELA 12.7 (ROLE ATÉ 4X)

1D20	BEM PRODUZIDO
1	Ferro
2	Cobre
3	Prata
4	Gemas
5	Madeira
6	Algodão
7	Seda
8	Escravos
9	Gado
10	Obsidiana
11	Trigo
12	Arroz
13	Sal
14	Água
15	Especiarias
16	Cânhamo
17	Latão

18 Marfim

19 Lã

20 Ouro

MARCO DA CIDADE

TABELA 12.8 (ROLE 1X POR DISTRITO)

1D20	MARCO
1	Universidade
2	Ruína Antiga
3	Arena
4	Necrópole
5	Fórum
6	Rua Principal
7	Fortaleza
8	Portal ou Arco
9	Escola Psiônica
10	Farol ou Torre de Vigia
11	Mercado ou Bazar
12	Memorial(d4):1. Espelho d'água, 2. Mausoléu, 3. Grande Estátua, 4. Jardim
13	Monumento(d4):1. Colosso, 2. Coluna, 3. Obelisco, 4. Muralha
14	Palácio
15	Campo de Desfiles ou Pátio
16	Praça Pública
17	Templo
18	Teatro Bárdico
19	Estábulos
20	Vila Nobre

CIDADE CAMINHA PARA

TABELA 12.9

1D12	SITUAÇÃO
1	Declínio Econômico
2	Agitação Civil
3	Governo Totalitário
4	Alta Criminalidade

5	Guerra Civil
6	Ataque de Monstros
7	Perseguição/Expurgo de Grupo
8	Instabilidade do Governo
9	Fome/Seca
10	Praga
11	Crise de Vontade (enfraq. psiônico)
12	Crescimento Econômico

DISTRITO RESIDENCIAL

TABELA 12.10

1D6	PONTO CONHECIDO
1	Fosso de Escravos
2	Favelas
3	Homens Livres
4	Residências Comerciais
5	Alojamentos Nobres
6	Alojamentos Templários

DISTRITO COMERCIAL

TABELA 12.11

1D4	PONTO CONHECIDO
1	Empórios
2	Armazéns
3	Artesãos e Artífices
4	Academias/Universidades

DISTRITO GOVERNAMENTAL

TABELA 12.12

1D4	PONTO CONHECIDO
1	Quartel Militar
2	Jardins
3	Templo
4	Palácio

DISTRITO RECREACIONAL

TABELA 12.13

1D4	PONTO CONHECIDO
1	Arena
2	Praça Pública
3	Estalagens/Quartéis Estrangeiros
4	Becos dos Bardos

Gerador de Recursos Selvagens

Durante a exploração, a própria natureza apresenta uma grande variedade e diversidade de locais, e mesmo um planeta moribundo como Athas apresenta uma imensa quantidade de beleza e fascínio. Para criar rapidamente que tipo de locais um grupo encontraria, use o seguinte método:

1. Checar Bioma

Os biomas determinarão a chance de encontrar certos recursos naturais, verifique uma das tabelas a seguir, dependendo do bioma. Em seguida, role duas vezes nas referidas tabelas para ter uma ideia de que tipo e combinação de recursos os PJs estão prestes a encontrar. É bom ressaltar, porém, que localmente alguns tipos de feições denotam a presença de outras (ex: vegetação e povoamento denotam claramente a presença de algum tipo de hidrografia).

CINTURÃO VERDEJANTE

TABELA 12.14

1D100	CARACTERÍSTICA
00-06	Povoado
07-15	Ruínas
16-30	Hidrografia
31-45	Vegetação
46-69	Característica do Solo
70-99	Formações Rochosas

PEDREIRAS ROCHOSAS

TABELA 12.15

1D100	CARACTERÍSTICA
00-06	Ruínas
07-15	Hidrografia
16-30	Vegetação
31-45	Características do Solo
46-69	Relevo
70-99	Formações Rochosas

DESERTO DE POEIRA

TABELA 12.16

1D100	CARACTERÍSTICA
00-07	Hidrografia
08-15	Vegetação
16-25	Ruínas
26-60	Característica do Solo
61-99	Relevo

TERRAS BALDIAS ROCHOSAS

TABELA 12.17

1D100	CARACTERÍSTICA
00-01	Povoado

02-09	Hidrografia
10-25	Vegetação
26-33	Ruínas
34-60	Característica do Solo
61-99	Formações Rochosas

MONTANHAS

TABELA 12.18

1D100	CARACTERÍSTICA
00-09	Hidrografia
10-22	Ruínas
23-43	Característica do Solo
44-60	Formações Rochosas
61-99	Relevo

CERRADO

TABELA 12.19

1D100	CARACTERÍSTICA
00-06	Povoado
07-14	Hidrografia
15-27	Ruínas
28-60	Vegetação
61-99	Característica do Solo

SALINAS

TABELA 12.20

1D100	CARACTERÍSTICA
00-06	Hidrografia
07-13	Vegetação
14-20	Ruínas
21-45	Formações Rochosas
45-99	Característica do Solo

MAR DE SILTE

TABELA 12.21

1D100	CARACTERÍSTICA
00-09	Ilha (Ruínas)
10-20	Ilha (Característica do Solo)
21-35	Hidrografia
36-50	Ilha (Formações Rochosas)
51-99	Silte

FLORESTAS

TABELA 12.22

1D100	CARACTERÍSTICA
00-09	Povoado
10-20	Hidrografia
21-35	Ruínas
36-50	Características do Solo
51-60	Vegetação
61-99	Características do Solo

2. Gerando cada resultado de características

As características são categorizadas em assentamentos, ruínas, vegetação, formações rochosas, hidrografia, relevo e características do solo. Cada categoria apresenta seu próprio gerador para fornecer detalhes do tipo de recurso que se pode encontrar no deserto, listados individualmente nas próximas páginas.

Geração do Assentamento Athasiano

Para gerar vilas e cidades construídas, as tabelas a seguir podem ser usadas. Jogar uma vez em cada tabela pode ser

suficiente para gerar um bom assentamento, mas os mestres podem rolar várias vezes para adicionar vários fatores que do assentamento e/ou sua situação.

TIPO DE ASSENTAMENTO

TABELA 12.23

1D6	ASSENTAMENTO
00-09	Pastores nômades acampando por uma semana
10-20	Aglomerado de edifícios que cercam um pequeno suprimento de água
21-35	Um posto avançado de abastecimento para a cidade-estado mais próxima
36-50	Uma comunidade agrícola (plantações ou animais)
51-60	Um posto avançado de comércio
61-99	Uma base de artesanato (como pedreira, mina, couro, etc.)

TIPO DE LÍDER

TABELA 12.24

1D12	LÍDER
1	Conselho
2	Déspota
3	Ancião
4	Ex-escravo
5	Monstro Inteligente
6	Templário
7	Ninguém
8	Comandante
9	Comerciante
10	Casa Mercante
11	Artesão
12	Chefe dos Bandidos

OUTRO PDM INTERESSANTE

TABELA 12.25

1D12	PdM
1	Cientista estudando estrelas
2	Ex-gladiador famoso
3	Bela cortesã
4	Agente da Casa Mercante Visitante
5	Elemental Amigável
6	Agente da Aliança Velada disfarçado
7	Profanador disfarçado
8	Figura materna vivaz e tagarela
9	Anão construtor/escultor
10	Carrasco Meio-Gigante
11	Seguidor adolescente entusiasmado
12	Cavaleiro de animal judiado

TAMANHO DO ASSENTAMENTO

TABELA 12.26

1D4	ORIGEM
1	Aldeia, < 100
2	Vila, 100 - 500
3	Vilarejo Pequeno, 500 - 1000
4	Vilarejo Grande, 1000 - 2000

SINGULARIDADE DO ASSENTAMENTO

TABELA 12.27

1D12	SINGULARIDADE
1	Materiais de construção estranhos
2	Ventoso
3	Árvore da Vida
4	Jogatina
5	Torre Velha
6	Água de cor Vermelha
7	Hábitos alimentares estranhos
8	Animais de estimação incomuns

9	Flores bonitas
10	Salões subterrâneos
11	Preparando um casamento
12	A maioria da população tem parentesco

CARACTERÍSTICAS NATURAIS

TABELA 12.28

1D20	CARACTERÍSTICA
1	De frente a um penhasco
2	Areia Movediça
3	Estuário de Silte
4	Campos de Cactos
5	Mina de Obsidiana
6	Planalto desgastado
7	Caverna
8	Ruína
9	Intersecção de trilha/rotas de animais
10	Solo Profanado
11	Oásis
12	Gêiser(es)
13	Planície de lama
14	Campo de pedra
15	Areia/pedras coloridas
16	Vinhas/raízes resistentes
17	Poços de Piche
18	Piscinas de lava
19	Cristais psiônicos quebrados
20	Role duas vezes

PROBLEMAS DO ASSENTAMENTO

TABELA 12.29

1D12	PROBLEMAS
1	Elemental Vingativo
2	Escassez de comida/água
3	Luta pelo poder
4	Tribo Élfica

5	Cisma
6	Mortos-vivos nas proximidades
7	Doenças
8	Bandidos
9	Monstros aterrorizantes
10	Tráfico de Escravos
11	Cidade-Estado próxima
12	Casa Mercante

ORGULHOS DO ASSENTAMENTO

TABELA 12.30

1D12	ORGULHOS
1	Comida apimentada
2	Desaparecimentos Estranhos
3	Corantes Coloridos
4	Bebida Alcoólica deliciosa
5	Riquezas escondidas
6	Mel
7	Suspeita de estranhos
8	Habilidades incomuns(ex metalurgia)
9	Hospitalidade
10	Artesanato
11	Decadência
12	Fertilidade da população

Gerador de Ruínas

Para ruínas e masmorras encontradas no deserto, os mestres podem usar essas tabelas para gerá-las rapidamente.



TAMANHO DA RUÍNA

TABELA 12.31

1D6	TAMANHO
1	Apenas uma sala, talvez pouco diferente do ambiente em volta.
2	Pequeno: Existem apenas 2-4 salas nesta masmorra.
3	Pequeno: 5-7 salas pequenas. As salas estão situadas próximas uma das outras.
4	Médio: 8-10 salas de tamanho similar.
5	Grande: 11-14 salas de tamanhos diferentes e muitos corredores sinuosos.
6	Gigantesco: Esta ruína é tão grande quanto uma pequena cidade com muitas passagens e salas diferentes. Existem 15-20 salas nesta ruína.

CONDIÇÕES DA RUÍNA

TABELA 12.32

1D8	CONDIÇÃO
1	Imaculado e nada está fora do lugar. Parece que não passou um dia sem manutenção.
2	Aberto, mas cerca de três salas da ruína desmoronaram e estão intransponíveis.
3	Totalmente arruinado com pouco ou nada sobrando. Ainda há evidências de uma estrutura aqui como pilares caídos e pedaços de pedra cinzelados.
4	À beira do colapso - um movimento ou empurrão errado pode esmagar qualquer um que está dentro.
5	Bloqueado. Por causa disso, o resto da ruína está intocada desde sua última atividade, séculos atrás.
6	Ainda intacto, mas desgastado pelo tempo e pelas intempéries.
7	Intacto, mas empoeirado, esquecido e enterrado sob as areias.
8	Estripado por carneiros há muito tempo. Muito pouco resta da história desta ruína.

HABITANTES ATUAIS

TABELA 12.33

1D12	HABITANTES
1	Monstros Gigantes
2	Humanoides caóticos(ex Gith)
3	Mortos Vivos
4	Forças da cidade-estado
5	Casa Mercante
6	Grupo de Aventureiros
7	Invasores
8	Um eremita
9	Ninguém
10	Role duas vezes
11	Decadência
12	Fertilidade da população

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

TABELA 12.34

1D12	CARACTERÍSTICAS
1	Muitos quebra-cabeças e armadilhas para deter os saqueadores indesejados.
2	Aberturas que vão enchendo a ruína de areia, bloqueando saídas e entradas.
3	Muitas fissuras e é propenso a desmoronar se algo bater nas paredes.
4	Ventos fortes uivam através da ruína que soam como vozes assustadoras.
5	Um monólito de obsidiana gravado com marcas estranhas.
6	Duas tribos guerreiras que o usam como terreno neutro.
7	Cadáveres frescos espalhados - as vítimas de um sacrifício ritual.
8	Escrita apressada com giz que marca todas as paredes, do chão ao teto.
9	Um rio de silte cortando-o, com cadáveres saindo dele.
10	Uma aura estranha que faz com que aqueles que estão dentro sintam fome e sede mais rápido do que o normal.

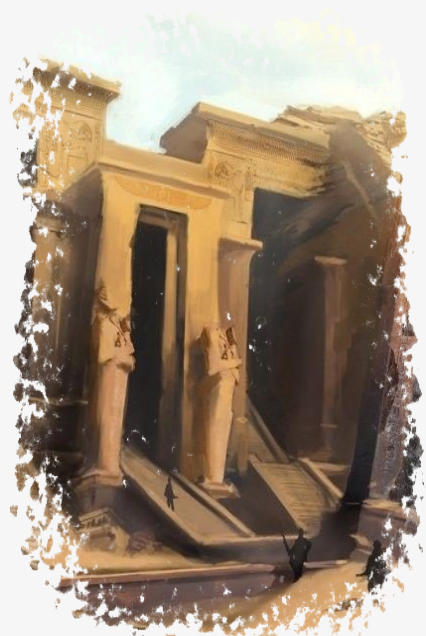
11	Cinzas brancas de 5 cm de profundidade cobrindo todas as superfícies.
12	Role duas vezes

PROPÓSITO DAS SALAS

TABELA 12.35

1D12	PROPÓSITO
1	Caminho aberto, entrada ou clareira*
2	Caminho alternativo (subida, fosso, etc.)
3-5	Ameaça passiva, perigos, armadilha
6-10	Perigo, covil de monstros
11	Caminho bloqueado, parcial ou totalmente desmoronado
12	Um destino chave (Tesouro)

*: Obviamente, a maioria das masmorras precisa de uma entrada.



SINGULARIDADE/DECORAÇÃO

TABELA 12.36

1D100	ITEM
1	Ponta de flecha pequena pintada com tinta verde
2	Pequena moeda de ouro com o perfil de um rei
3	Efígie de uma mulher feita de galhos entrelaçados
4	Insignia de patente de metal de um antigo exército
5	Três lâminas primitivas de adagas de sílex
6	Ídolo do homem que brilha em um azul fraco ao luar
7	Feixe de ervas secas que tem um aroma encantador
8	Mapa de uma terra desconhecida com escrita ilegível
9	Escova de cabelo, ao ser usada, muda a cor dos olhos
10	Crânio de um anão sobre um altar de madeira
11	Pequeno caderno com capa de couro
12	Pederneira que produz uma chama turquesa
13	Colar de gemas mudam de cor com o humor.
14	Berloque feito de pérolas com tiras de couro
15	Bastão feito de um fêmur extremamente grande
16	Lobo de brinquedo de que volta para o bolso
17	Conjunto de dados de ossos que gritam ao jogar
18	Pequeno pote contendo repolho fermentado
19	Espelho que faz parecer dez anos mais jovem
20	Pote de pó que brilha ao tocar a pele
21	Conjunto de vestes amarelas difíceis de rasgar
22	Rosa escarlate que sempre floresce no seu vaso
23	Pequena garrafa de vidro com água salgada
24	Olho de pedra artificial em um pote de líquido azul
25	Saco cheio de escamas iridescentes, frias ao toque

1D100	ITEM
26	Caneca de metal com duas letras no fundo
27	Saco cheio de penas de todas as cores
28	Florete que nunca perde o fio ou quebra
29	Figura humanoide em uma base que se move
30	Garra enegrecida pelo fogo de uma besta
31	Travesseiro e cobertor cheio de penas
32	Rato em uma jarra de um líquido malcheiroso
33	Vestido de renda coberto de sangue fresco
34	Pequeno recipiente de vidro cheio de tinta
35	Mecha de cabelo loiro numa tigela de água
36	Mão empalhada e preservada de um elfo velho
37	Pote de metal com cinzas que cheiram a mel
38	Bengala com ponta em forma de dragão
39	Anel de prata élfica que serve qualquer dedo
40	Pedaço de pele de cobra com desenhos
41	Frasco de corante verde que tinga a pele
42	Caixa de madeira vazia com um espaço oculto
43	Vara de carvalho que brilha se a água está perto
44	Figura de cera que é igual a quem a segura
45	Bolsa de couro contendo 20 dentes de orc
46	Cavalo de madeira que está meio esculpido
47	Frasco de óleo que cheira a carne podre
48	Uma única bota de couro com fios de ouro
49	Prisma que lança sombras quando brilha na luz
50	Globo de vidro com árvores e nuvens próprias

1D100	ITEM
51	Estátua élfica tocando flauta, ouve-se música
52	Esfera de cristal com espada de obsidiana
53	Coroa feita de gelo que nunca derrete
54	Frasco de seiva pegajosa
55	Pergaminho escrito: "Eu não estou morto"
56	Diário de um bardo com versos terríveis
57	Frasco de óleo. Não é veneno, apenas preto
58	Monte de chifres de veado amarrados juntos
59	Pote de uma pomada que entorpece a pele
60	Frasco que aquece quando tem perigo
61	Pequeno crânio com olhos de joias e sencientes
62	Galho que pega fogo sem queimar
63	Bolsinha cheia de unhas
64	Pedra preciosa azul em forma de chama
65	Coração de um tarek em uma jarra de barro
66	Pulseira com pingentes
67	Violino que qualquer doente pode tocar
68	Frasco de insígnia de sangue da antiga realeza
69	Jarra cheia de olhos de réptil
70	Bainha de espada vazia
71	Frasco cheio de um líquido verde viscoso
72	Dez bolas de gude em caixa de madeira
73	Cálice que está sempre cheio de sangue
74	Crânio humano do tamanho do de um rato
75	Espelho que faz parecer 20 anos mais velho

1D100	ITEM
76	Pergaminho com verso élfico de conquistas
77	Tubo que solta fumaça que muda o humor
78	Saco de feijão-preto que fornece energia
79	Sapato que deixam pegadas vermelhas
80	Pena que brilha na luz do sol
81	Pena que escreve em superfície permanente
82	Conjunto de brincos feitos de conchas
83	Anel que muda de cor com humor do usuário
84	Frasco que muda o sabor do líquido nele
85	Corvo empalhado
86	Colar que dá ao usuário paranoia
87	Peça de couro azul macia ao toque
88	Couro cabeludo com um mapa tatuado
89	Pergaminho com sigilo que muda ao abrir
90	Saco de feijão que vibra perto da vegetação
91	Par de luvas que entorpece a pele do usuário
92	Saco que sempre contém menos que deveria
93	Estatueta que lembra um ente que já morreu
94	Pingente de besouro com joias nos olhos
95	Chave com um pássaro prateado no cabo
96	Caixa de música que toca uma música familiar
97	Pequeno livro cheio de gravuras nas folhas
98	Cadeado de marca corvo na fechadura
99	Frasco cheio de metal líquido, 10x o seu peso
100	Caco de obsidiana que brilha no escuro



MAR DE SILTE

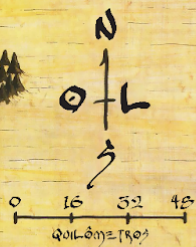
ANGLOS

GRANDE PLANÍCIE DE MARFIM

STÓRIO DA

Língua Bifurcada

DONGA DE GRAMA FIA



ESTADOS DO NORTE

Waverly

CASA DO REI

Torre Amarga

CASA DO DRAGÃO

Lago do Fogo

Foz do Rio

CASA DO REI

Poco Amargo

Ilha do Lago

CASA DO REI

Montanha Mágica

Vila do Rei

Barragem

PALÁCIO DO DRAGÃO

Palácio do Rei

CASA DO REI

Gerador de Vegetação

Destina-se a ser usado para gerar plantas estranhas e/ou únicas. Recomenda-se usar este gerador várias vezes para maior eco-diversidade. Role uma vez para o tipo de vegetação e tabela de densidade e duas vezes para características:

TIPOS DE VEGETAÇÃO

TABELA 12.37

1D6	TIPO
1	Flores/Grama
2	Fungos
3	Cactos
4	Arbustos
5	Árvores Pequenas
6	Árvores Grandes

DENSIDADE DE VEGETAÇÃO

TABELA 12.38

1D6	DENSIDADE
1	Estéril
2	Espalhado
3	Moderado
4	Aglomerado Esparso
5	Mata Fechada
6	Exuberante

CARACTERÍSTICA DE VEGETAÇÃO

TABELA 12.39

1D8	CARACTERÍSTICA
1	Espigões
2	Cores Estranhas/Vivas
3	Libera esporos venenosos
4	Comestível

5	Alucinógeno
6	Veneno ao toque
7-8	Normal

Geração de Hidrografia

Apesar do estado devastado de Athas, existem muitos tipos de hidrografia. Observe que as formações de água ativas tendem a ser cercadas por vida, então considere rolar nas tabelas de vegetação para complementar a hidrografia.

CARACTERÍSTICAS HIDROGRÁFICAS

TABELA 12.40

1D8	TIPO
1	Oásis
2	Canal de Irrigação Seco
3	Piscina de água salgada
4	Poço artesiano
5	Rio Seco
6	Pântano do Deserto
7	Lago Miragem
8	Aquífero

MARCOS AQUÁTICOS

TABELA 12.41

1D6	MARCOS
1	Covil de Monstros
2	Cavernas Subterrâneas
3	Formação de Cacheiras
4	Ilha Central
5	Ponto (antiga)
6	Gêiseres Borbulhantes

FENÔMENOS HIDROLÓGICOS

TABELA 12.42

1D6	FENÔMENOS
1	Aparição de Fantasmas
2	Luzes Bioluminescentes
3	Névoa
4	Passagem de Tribo Nômade
5	Águas Coloridas
6	Cheia e seca periódica

Formações Rochosas

Para gerar formações rochosas, role nas seguintes tabelas:

TIPOS DE FORMAÇÃO ROCHOSA

TABELA 12.43

1D6	TIPO
1	Pilares
2	Arcos
3	Cânion
4	Plateaus
5	Pedregulho
6	Coluna Erodida

MARAVILHAS GEOLÓGICAS

TABELA 12.44

1D6	MARAVILHA
1	Paredes Rochosas ricas em fósseis
2	Eco clicando leito de rocha
3	Distribuição labiríntica
4	Fontes geotérmicas
5	Pedras preciosas brilhantes
6	Cavernas subterrâneas secretas

PONTOS DE INTERESSE

TABELA 12.45

1D6	PONTOS
1	Pináculo de Rocha desgastada
2	Leitos Fósseis
3	Calhas de Vento
4	Areia de cor estranha
5	Piscinas de Lama
6	Padrões circulares de areia

Características do solo

Para qualidades interessantes e estranhas do solo atravessado, role nas seguintes tabelas:

CARACTERÍSTICAS DO SOLO

TABELA 12.46

1D6	CARACTERÍSTICA
1	Dunas
2	Poeira Seca Rachada
3	Cerrados Esparsos
4	Afloramentos Rochosos
5	Terra Profanada
6	Resíduos de Cascalho

PERIGOS DO SOLO

TABELA 12.47

1D6	PERIGOS
1	Piscina de Silte
2	Remendo de Areia Movediça
3	Solo Escaldante
4	Dolinas
5	Pedras Afíadas
6	Solo Envenenado

PONTOS DE INTERESSE

TABELA 12.48

ID6	PONTOS
1	Pináculo de Rocha desgastada
2	Leitos Fósseis
3	Calhas de Vento
4	Área de cor estranha
5	Piscinas de Lama
6	Padrões circulares de areia

MARCO DE RELEVO

TABELA 12.51

ID6	PONTOS
1	Pico tocado pelas nuvens
2	Penhasco
3	Cavernas Montanhosas
4	Jardins Suspensos
5	Ninho de Besta Voadora
6	Rocha maciça no topo

Gerador de Relevo

Para elevação, use as seguintes tabelas:

TIPO DE RELEVO

TABELA 12.49

ID6	TIPO
1	Dunas Ondulantes
2	Planaltos banhados pelo Sol
3	Bacias Submersas
4	Terras Ermas Erodidas
5	Terras Rochosas
6	Escarpas Ingrimes

RELEVO ESTRANHO

TABELA 12.50

ID6	ESTRANHEZA
1	Planalto de Arenito
2	Gargantas Profundas
3	Planalto esculpido pelo ventos
4	Leito seco sinuoso
5	Penhascos Desintegrados
6	Dolinas Serenas



Enfrente o fogo de Dark Sun e entre no mundo mais desafiador de todos os tempos!

Em meio as terras estéreis de Athas estão espalhadas as Cidades Estado, cada uma sob as garras de seu próprio tirânico rei-feiticeiro. Protegendo suas próprias posições com magia negra, eles exigem obediência absoluta.

As multidões perturbadas são aplacadas com pão e circo - as arenas transbordam de espectadores buscando libertação de suas vidas cruéis. As terras fora das cidades não pertencem a ninguém. Elfos selvagens correm pelos desertos enquanto thri-kreen insetóides satisfazem seu gosto por sangue. Anões trabalham em projetos além do alcance dos homens e halflings ferozes armam emboscadas.

Athas é uma terra de magia mortal e psiônicos poderosos que não oferecem nenhuma promessa de glória ou mesmo de sobrevivência.

Aqueles que não tiverem a astúcia para enfrentar a vida em Athas certamente perecerão, deixando nada além de pálidos ossos brancos sob os raios abrasadores do Sol Negro.

Este guia traz ainda:

- 4 novas raças: Aarakocra, Meio-Gigante, Mul e Thri-kreen;
- 7 novas especializações para os jogadores;
- Armas e equipamentos para aventuras no deserto;
- Psionismo: Regras para uso de poderes psiônicos, 10 talentos selvagens e 44 poderes psiônicos;
- Magias Divinas divididas em esferas elementais, da natureza e do cosmo;
- Magia Arcana Profanadora: ela consome a energia da vida;
- Mais de 60 novas criaturas, a maioria com poderes psiônicos;

AVENTURE-SE NA IMENSIDÃO DOS
DESERTOS ESCALDANTES DE ATHAS