

5E



DARK · SUN

CENÁRIO DE CAMPANHA

LIVRO DE REGRAS



D&D 5E HOMEBREW



**Enfrente o fogo de Dark Sun
Um mundo devastado pela feitiçaria**

18

RCH
7-09



Livro de Regras

Uma adaptação das regras do DARK SUN para D&D 5e

Por Robert M. Maia



Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha querida companheira, que teve paciência com as várias horas de trabalho neste material e pelo seu incentivo em me manter trabalhando nele. Angeli Acos, minha inspiradora, Obrigado.

Em segundo lugar, agradeço ao meu primeiro grupo de RPG e de amigos, Max, Kadim, Jiraya, Léo e os ocasionais Jackson e André por terem me iniciado nesse caminho incrível.

Em terceiro lugar, agradeço ao meu atual grupo de RPG que “colocou pilha” para a execução de mais este trabalho. CyroGM, Cátia, Bruno e Gustavo, valeu!

E por fim, agradeço aos milhares de produtores de conteúdo nessa vastidão que é a Internet, que produziram muitos materiais que me ajudaram na diagramação e na compilação deste material. Gostaria de agradecer nominalmente, mas essa tarefa se mostra deveras impossível.

(Eu imagino que já deva ter visto esse agradecimento em outro material, e não pense que está louco, você viu mesmo no Psionic Handbook que eu também adaptei e compilei, e provavelmente vai ver em outros materiais que eu venha a trabalhar 😊🙌.)

Notas de Compilação e Adaptação

Este material foi compilado e adaptado a partir dos seguintes livros:

- 2101 - AD&D Player's Handbook
- AD&D Livro do Jogador (Editora Abril)
- Livro do Jogador D&D 3.5e
- Player's Handbook D&D 5e (WoTC)
- Player's Handbook D&D 5e - Livro do Jogador - Versão em Português (Galápagos Jogos)
- 2400 - DARK SUN - Boxed Set
- 2438 - DARK SUN - Campaign Setting - Expanded and Revised
- DARK SUN Campaign Setting 4ed
- DARK SUN - Rules Book (DARK SUN - Boxed Set)
- DARK SUN - Mares de Sal e Sangue (material do Pedroka)
- DARK SUN 3.5 - Livro básico (TRADUÇÃO: Fabrício Madruga & Fabiano de Oliveiras)
- DARK SUN Campaign Guide 5ed (material da www.GMBinder.com do Toucanbuzz)

Assim como no Psionic Handbook, muitos termos foram traduzidos da melhor maneira para que pudesse facilitar o jogo com a classe dos psionicistas. O próprio nome da classe - de psiônico para psionicista - foi uma decisão difícil, pois já estava acostumado com o termo desde meados dos anos 90, mas foi necessário - assim como outros termos e nomes - essa alteração por força da tradução.

Notas Sobre este Material

Este material não é um material oficial da WoTC, não foi produzido por profissional de desenvolvimento de jogos (game designer) e não substitui nenhum material que venha a ser lançado posteriormente pela WoTC. O objetivo deste é simplesmente servir de base para desenvolver sessões com base no cenário de campanha de Dark Sun.

As figuras que por ventura tenham sido utilizadas neste trabalho foram retiradas da Internet e posteriormente editadas para melhor encaixe, ou do próprio material original da TSR/WoTC adaptados. A lista pode ser encontrada no final do documento. As fontes foram baixadas a partir de bancos de fontes abertas e gratuitas.

Este material é uma versão inicial. Qualquer sugestão, podem enviar diretamente para mim.

Notas sobre a Arte

A arte deste material foi baseada na arte do Rules Book original do Boxed Set de Dark Sun da TSR e de outros materiais da linha do cenário ou do AD&D 2E.

Sumário

Atributos.....	6	Profanadores.....	27
<i>Valores de Atributos.....</i>	<i>6</i>	Sacerdotes.....	27
Rolando Atributo de PJs.....	6	Clérigos.....	27
Rolando Atributos de PNJs.....	6	Druidas.....	28
As Pontuações de Atributo.....	6	Monges.....	30
Ajustes Raciais nos Valores de Atributos.....	6	Templários.....	30
Raças.....	8	Patifes.....	32
<i>Ajustes de Atributo Racial.....</i>	<i>8</i>	Bardos.....	32
<i>Pontuações Mínimas e Máximas de Atributo.....</i>	<i>8</i>	Ladinos.....	32
<i>Línguas.....</i>	<i>8</i>	Senhores da mente.....	33
A língua comum.....	8	Psionicistas.....	33
Outras línguas.....	9	Talentos Selvagens.....	33
<i>Aarakocra.....</i>	<i>9</i>	<i>Informações adicionais.....</i>	<i>33</i>
<i>Anões.....</i>	<i>10</i>	Dinheiro e Equipamento.....	35
<i>Elfos.....</i>	<i>10</i>	<i>Dinheiro inicial.....</i>	<i>35</i>
<i>Meio-Elfos.....</i>	<i>11</i>	<i>Quanto valem as coisas.....</i>	<i>35</i>
<i>Meio-Gigantes.....</i>	<i>12</i>	<i>Sistemas Comerciais.....</i>	<i>36</i>
<i>Pequeninos.....</i>	<i>13</i>	<i>Mercado Athasiano: Lista de Provisões.....</i>	<i>37</i>
<i>Humano.....</i>	<i>15</i>	Armas.....	37
<i>Mul.....</i>	<i>16</i>	Armaduras.....	38
<i>Thri-Kreens.....</i>	<i>17</i>	Novos equipamentos.....	38
Alinhamento.....	20	Descrição das novas armas.....	39
Classes.....	22	Tempo e Movimento.....	42
<i>Categoria dos Homens de Armas.....</i>	<i>22</i>	<i>O Calendário Athasiano.....</i>	<i>42</i>
<i>Categoria dos Arcanistas.....</i>	<i>23</i>	Lista de todos os anos.....	42
Preservadores e Profanadores.....	23	Ano do Mensageiro.....	43
<i>Categoria dos Sacerdotes.....</i>	<i>23</i>	Iniciando a campanha.....	43
<i>Categoria dos Patifes.....</i>	<i>23</i>	<i>Movimento terrestre.....</i>	<i>43</i>
<i>Categoria dos Senhores da Mente.....</i>	<i>24</i>	Modificadores de terreno no movimento terrestre.....	44
<i>Personagens Recém-criados.....</i>	<i>24</i>	Movimento terrestre montado.....	44
Nível inicial.....	24	Meio-Gigantes e Thri-kreens.....	44
Pontos de Vida Iniciais.....	24	Cuidados com os Animais.....	44
Proficiências Iniciais.....	24	Uso de Veículos.....	45
Dinheiro Inicial.....	24	<i>Desidratação.....</i>	<i>45</i>
<i>Descrição das Classes.....</i>	<i>24</i>	Consumo de água.....	45
Homens de armas.....	24	Raças Incomuns.....	46
Bárbaros.....	25	Substituindo por outros líquidos.....	46
Gladiadores.....	25	Efeitos da desidratação.....	46
Guerreiros.....	25	<i>Reidratação.....</i>	<i>46</i>
Patrulheiros.....	26	Exemplo de desidratação.....	46
Arcanistas.....	26	Transportando Água.....	46
Bruxo, Feiticeiro e Mago.....	26	Animais e desidratação.....	46
Preservadores.....	26	Movimento a noite.....	47

Combate.....	49	Destruição Rastejante.....	68
<i>Combates de Arena</i>	49	Detectar Mentiras.....	69
<i>Lutando contra mortos-vivos em Dark Sun</i>	50	Encantar Serpentes.....	69
Expulsando e controlando mortos-vivos.....	50	Esconderijo Vegetal.....	69
<i>Fazendo guerras</i>	51	Falar com Monstros.....	69
<i>Armadura Fragmentada</i>	51	Floresta Ilusória.....	70
Considerações importantes.....	51	Fonte Mágica.....	70
Poderes Sobrenaturais.....	53	Forma de Árvore.....	70
<i>Árvores da Vida</i>	53	Imbuir com Poder Divino.....	70
<i>Magias Arcanas</i>	54	Imobilizar Animais.....	71
Profanação.....	54	Imobilizar Plantas.....	71
<i>Magia Sacerdotal</i>	55	Imunidade Contra Magia.....	71
Descrição dos Poderes de Sacerdotes.....	59	Manto da Bravura.....	72
Abjurar.....	59	Martelo Espiritual.....	72
Ampliar Animais.....	59	Mudança de Plano.....	72
Andar no Ar.....	60	Neutralizar Venenos.....	72
Andar Sobre as Águas.....	60	O Conto das Rochas.....	73
Andar Sobre as Chamas.....	60	Oração.....	73
Animar Rochas.....	60	Pedra em Lama.....	73
Arco-Íris.....	61	Pedra Encantada.....	73
Arma Abençoada.....	61	Pedras Afiadas.....	74
Armadilha.....	61	Penitência.....	74
Armadilha de Fogo.....	62	Pirotecnia.....	74
Auxílio Imediato.....	62	Piscina Refletora.....	74
Bastões em Serpentes.....	62	Portal Vegetal.....	75
Brilho das Estrelas.....	63	Produzir Fogo.....	75
Cajado Vivo.....	63	Proteção ao Plano Negativo.....	75
Cântico.....	63	Provocar Tropeço.....	75
Carruagem Flamejante.....	63	Remover Medo.....	76
Carvalho Vivo.....	64	Remover Paralisia.....	76
Círculo de Fé.....	64	Repelir Insetos.....	76
Concha de Proteção a Animais.....	65	Repelir Madeira.....	76
Concha de Proteção a Vegetais.....	65	Requisição.....	77
Controlar os Ventos.....	65	Resistir Calor/Frio.....	77
Controlar Temperatura.....	66	Retardar Veneno.....	77
Convocar Animais Grandes.....	66	Retiro.....	78
Convocar Animais Médios.....	66	Revelar Tendência.....	78
Convocar Animais Pequenos.....	66	Sementes de Fogo.....	78
Convocar Clima.....	67	Servo Aéreo.....	79
Convocar Insetos.....	67	Suportar Calor/Frio.....	79
Criar Árvore da Vida.....	67	Torcer Madeira.....	79
Curar Cegueira/Surdez.....	68	Tornar Raso.....	80
Curar Doenças.....	68	Transformar Água em Pó.....	80
Demônio da Poeira.....	68	Transformar Metal em Madeira.....	80
		Vestes Mágicas.....	80
		Wyvern Vigia.....	81



Atributos

Cada personagem de Dark Sun tem os mesmos seis valores de atributos usados no jogo D&D 5e: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. No entanto, a forma como estes são determinados é bastante diferente.

Valores de Atributos

Os seis valores de atributo são determinados aleatoriamente rolando dados para obter uma pontuação de 9 a 24, sem contar os ajustes raciais (veja a seguir). Esses números são, em média, mais altos do que os de personagens em outros mundos de campanha. Há uma razão muito boa para isso: o mundo de Athas é brutal e implacável. É um mundo selvagem com desafios assustadores atrás de cada duna. Athas não é um mundo para os fracos ou simplórios – aqueles que não podem se adaptar, que não podem enfrentar todos os desafios com confiança em suas perícias e atributos simplesmente não sobreviverão. O mundo de Athas produziu raças de seres que são geralmente superiores – de maior força e resistência, capazes de maior intelecto e visão – àqueles que habitam outros mundos de D&D.

Para rolar valores de atributo para PJs (PJs) e não jogadores (PNJs), use estes métodos:

Rolando Atributo de PJs

Método I: Jogue $5d4 + 4$ seis vezes, uma vez para cada valor de atributo. Os totais rolados são anotados na ordem em que são obtidos.

Método II: Jogue $6d4$ seis vezes, uma vez para cada valor de atributo, retirando-se de cada rolagem o menor valor e depois somados 4 ao restante dos valores. Os totais rolados são anotados na ordem em que são obtidos.

Opcionalmente, para os dois primeiros métodos, pode-se adotar a distribuição dos seis valores entre as seis atributos da forma mais conveniente para a criação do personagem.

Método III: Se preferir economizar tempo ou não gosta da ideia de o acaso determinar seus valores de atributo, você pode usar os seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10, 8. A esses valores, distribua 8 pontos adicionais, não podendo ultrapassar 3 pontos distribuídos por atributo.

Rolando Atributos de PNJs

Jogue $4d6$ seis vezes, uma vez para cada atributo e anotando-os em ordem.

As Pontuações de Atributo

Os seis valores de atributo definem a interação de um PJ com o mundo de Athas, exatamente como descrito no Livro do Jogador – LdJ, com estas exceções:

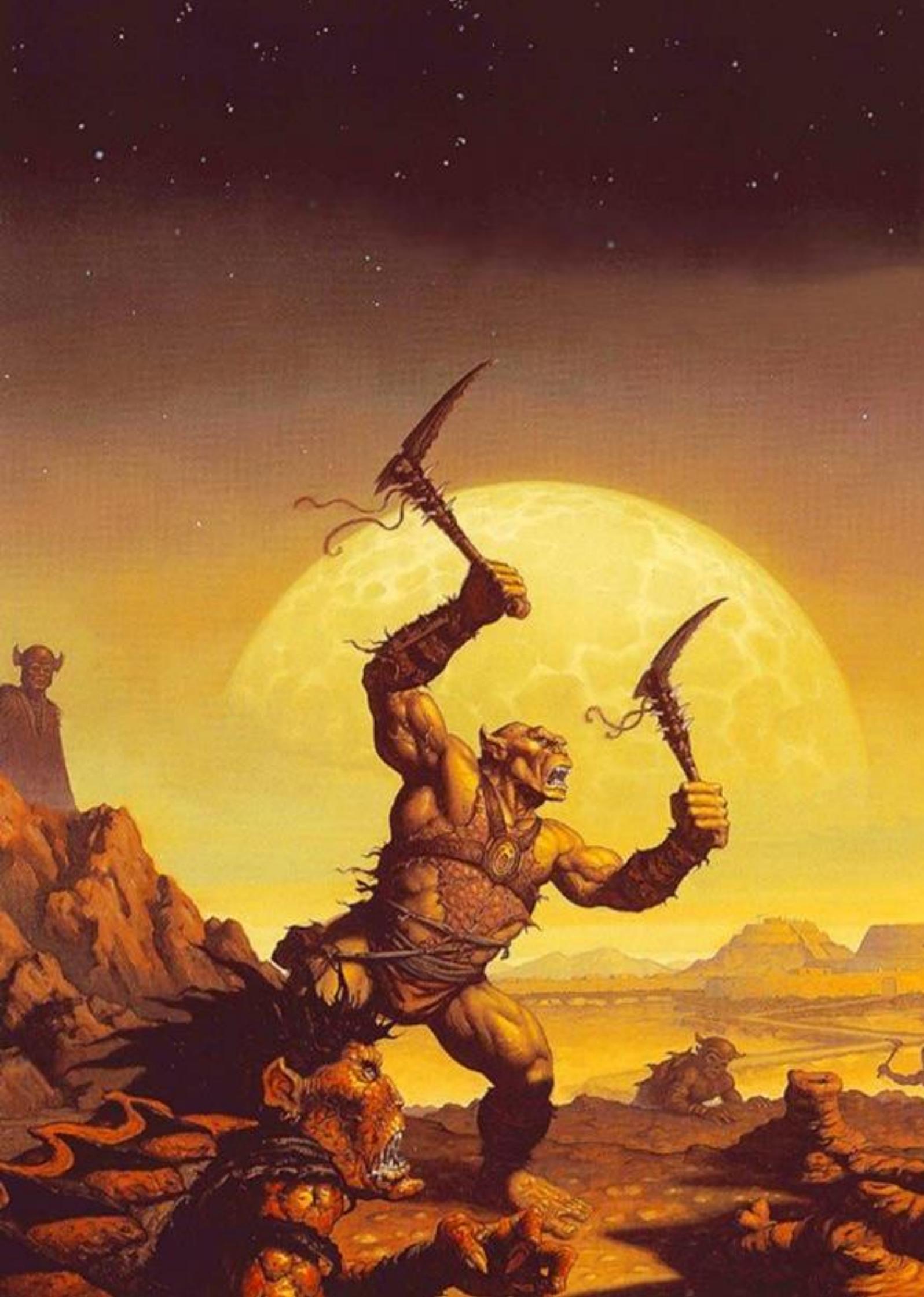
Inteligência: O cenário de campanha de Dark Sun pressupõe o uso das regras de talentos, proficiências e perícias da mesma forma como descrito no LdJ. Entretanto, o número de idiomas que um PJ pode falar também é tratado como se fosse um adicional à quantidade de perícias. Por causa disso, a quantidade de idiomas que o personagem pode falar se traduz diretamente em espaços adicionais de proficiências. Esses espaços adicionais não precisam ser usados para novos idiomas, eles podem ser usados para qualquer proficiência que não seja com arma. O contrário também é verdadeiro, o jogador pode definir mais idiomas usando para isso pontos de proficiência adicionais para selecionar um novo idioma. Por exemplo, se um elfo pode falar inicialmente dois idiomas, o jogador pode escolher falar somente um idioma e o correspondente ao outro idioma se traduziria em uma proficiência adicional, ou poderia escolher falar três idiomas gastando um espaço de perícia.

Sabedoria: Templários, uma classe de PJ de sacerdotes burocráticos, recebem seus feitiços através de seu rei-feiticeiro. Se um templário cair em desgraça com seu rei-feiticeiro, ou se o rei-feiticeiro morrer, todos os seus feitiços podem ser perdidos, incluindo aqueles concedidos por ter um valor de Sabedoria mais alto. Os poderes podem ser recuperados se ele for aceito novamente pelo rei-feiticeiro. Se o rei-feiticeiro morrer, ele perde definitivamente seus poderes.

As raças também tem requisitos mínimos de atributos que devem ser atendidos para que sejam escolhidas (serão descritos apropriadamente na seção de raças).

Ajustes Raciais nos Valores de Atributos

Os valores da atributo poderão ser modificados pelos ajustes raciais definidos para cada raça descrita neste material. Estes valores, no entanto, não ultrapassarão os limites máximos ou mínimos dos atributos aqui definidas.



Raças

Se você estiver familiarizado com RPGs ou literaturas de fantasia, sem dúvida achará muitos dos conceitos de Dark Sun familiares. Mas Athas é um mundo onde a natureza essencial e fundamental das coisas foi distorcida por anos de magia descontrolada e ambientalmente abusiva - muitas das coisas que você acha familiar podem ser apenas no nome. As raças dos personagens do jogador não são exceção a isso, e os elfos, anões, meio-elfos e pequeninos de Dark Sun são adaptações bizarras daquelas encontradas em outros cenários de campanha de D&D.

Cada uma das nove raças de personagens do jogador (aarakocra, anão, elfo, meio-elfo, meio-gigante, pequenino, humano, mul e thri-kreen) é descrita em detalhes aqui, com regras específicas para usá-las na campanha.

Ajustes de Atributo Racial

Algumas raças são naturalmente mais fortes ou mais fracas, inteligentes ou ágeis do que outras. Essas e outras diferenças similares são contabilizadas com modificadores em seus valores de atributo gerados. Esses modificadores são aplicados exatamente como descrito no Livro do Jogador, mas aqui tem uma pontuação diferente para as diversas raças. Por exemplo, em Dark Sun humanos não recebem ajustes raciais. Nenhum ajuste pode elevar uma pontuação acima de 28 ou reduzi-la abaixo de 5.

Raças	Ajustes Raciais					
	For	Des	Con	Int	Sab	Car
Aarakocra	-	+2	-	-	-	-2
Anão	+1	-1	+2	-	-	-2
Elfo	-	+2	-2	-	-	-
Pequenino	-2	+2	-1	-	+2	-1
Meio-Elfo	-	+1	-1	-	-	-
Meio-Gigante	+4	-	+2	-2	-2	-2
Mul	+2	+1	-	-1	-	-2
Thri-Kreen	+1	+2	-	-1	+2	-3

Pontuações Mínimas e Máximas de Atributo

Para personagens de Dark Sun, use os requisitos de atributo racial fornecidos na tabela a seguir. Os valores de atributo de um personagem devem se encaixar em todos esses requisitos para que o jogador possa escolher essa raça.

Raças	Valores das Atributos (min/máx)					
	For	Des	Con	Int	Sab	Car
Aarakocra	9/24	18/26	9/24	9/24	9/24	9/22
Anão	14/25	9/23	17/26	9/24	9/24	9/22
Elfo	9/24	16/26	12/22	12/24	9/24	9/24
Pequenino	9/22	16/26	9/23	9/24	11/26	9/21
Humano	9/24	9/24	9/24	9/24	9/24	9/24
Meio-Elfo	9/24	12/25	9/23	9/24	9/24	9/24
Meio-Gigante	19/28	9/24	18/26	9/22	9/22	9/22
Mul	14/26	9/25	12/24	9/23	9/24	9/22
Thri-Kreen	12/25	18/26	9/24	9/23	9/26	9/21

Os valores mínimos ou máximos devem ser comparados depois de já calculados com os ajustes da raça. Por exemplo, um jogador resolve criar um novo personagem e deseja criar um Aarakocra. Ele distribui os pontos dos lançamentos dos dados colocando o mais alto em Destreza, e verifica que possui For 14, Des 16, Con 15 Int 12 Sab 13 e Car 12. Como 16 em destreza, ele soma o ajuste racial dos aarakocras e modifica a Destreza para 18, atingindo o mínimo exigido para a raça. Aplica também ao carisma o modificador e fica com carisma 10, atingindo, portanto, os requisitos para a raça.

Línguas

Athas é um mundo onde as raças inteligentes vêm de uma grande variedade de espécies - os humanos e semi-humanos são muito diferentes dos homens-insetos e homens-bestas. Cada raça inteligente tem sua própria linguagem, às vezes até sua própria abordagem de linguagem e comunicação. Por exemplo, a linguagem thri-kreen é uma combinação de clicks e gemidos que são muito naturais em suas bocas em forma de pinça - os humanos acham muito difícil reproduzir esses sons, mas a tarefa não é impossível. As aventuras de Dark Sun não são tão amigáveis ao idioma quanto outros cenários de campanha de D&D - os personagens tendem a depender mais de magia ou intérpretes para comunicação.

A língua comum

Existe uma linguagem padrão (conhecida simplesmente como comum ou a língua comum) que todos os humanos falam obrigatoriamente e todas as outras raças podem falar como segunda língua (as outras raças falam obrigatoriamente a língua de sua própria raça, podendo escolher também a língua comum como idioma). É importante notar que aarakocras e thri-kreens não falam comum, e pequeninos, mesmo sendo semi-humanos, também

não falam comum pelo seu isolamento (a língua comum no caso dos pequeninos é convertida em ponto de proficiência, e a menos que o jogador deseje que seu personagem fale a língua comum, esse ponto pode ser usado para escolher outra perícia ou proficiência que não seja em arma). É fortemente recomendado, no entanto, que os aarakocras e thri-kreens dos PJs usem uma de suas proficiências para obter a língua comum.

Outras línguas

Todos os outros idiomas são identificados com seu nome de raça (como pequenino, thri-kreen, gith e outros). Os personagens começam o jogo conhecendo apenas sua linguagem racial. Outros idiomas, incluindo idiomas comuns ou outros idiomas raciais, podem ser trocados por uma proficiência que não seja em arma.

Por exemplo, um alto elfo com antecedente sábio pode falar os idiomas comuns e élficos e um idioma adicional dado pela raça e mais dois pelo antecedente. Como os personagens começam o jogo obrigatoriamente com sua linguagem racial, no momento de sua criação, as linguagens comuns e a extra são transformadas em quatro espaços de proficiência. Neste caso, o jogador poderia escolher quatro perícias novas (perícias, talentos, proficiências e idiomas adicionais são tratados da mesma forma para efeitos desta regra), ou mesmo para quatro novas línguas, ou qualquer combinação que resulte no total de quatro escolhas.

A seguir está uma lista de alguns possíveis idiomas disponíveis para PJs recém-gerados. O DM pode querer expandir ou reduzir esta lista para acomodar suas próprias campanhas.

Aarakocra*	Jozhal*	Braxat	Kenku*
Belgoi	Meazel	Gênio*	Thri-kreen
Ettercap	Yuan-ti	Gith	Elfo*
Gigante	Anakore	Pequeninos	Anão*

* Essas criaturas geralmente também falam comum

Aarakocra

Os Aarakocras são o povo-pássaro mais comumente encontrado dos Planaltos. Alguns são de Ninho do Inverno nas Montanhas da Coroa Nevada perto de Kurn, enquanto outros são de tribos menores espalhadas pelas Montanhas Ressonantes e outros lugares. Estas criaturas amantes da liberdade raramente saem de suas casas no alto das montanhas, mas algumas vezes, ou como jovens

desbravadores ou como cautelosos aventureiros, eles se aventuram pelas regiões habitadas dos Planaltos.

Personalidade: Este povo-pássaro é capaz de passar horas voando pelas correntes de ar das montanhas, planando no céu verde-oliva de Athas. Enquanto viajam, Aarakocras preferem voar bem alto para obter uma boa vista ao redor de sua localização e detectar quaisquer ameaças bem antes. Quando param para descansar, procuram empoleirar-se em altos picos ou prédios.

Lugares fechados perturbam os Aarakocras, que tem um medo racial de estar em qualquer lugar em que não possam esticar suas asas. Esta claustrofobia afeta seu comportamento. A não ser que seja extremamente necessário, nenhum aarakocra jamais entrará numa caverna ou num prédio fechado, ou mesmo numa passagem estreita.

Aarakocras medem de 2 a 2,5 metros de altura, com uma envergadura aproximada de 6 metros. Eles têm olhos negros, bicos cinzas e a alguma distância parecem urubus magros e desgrenhados. A plumagem aarakocra varia do branco-prata ao marrom, e até mesmo o azul pálido. Machos Aarakocras pesam por volta de 50 quilos, ao passo que a média das fêmeas é de 43 quilos. O bico de um aarakocra compreende grande parte de sua cabeça, e pode ser usado em combate. No centro de suas asas, os Aarakocras têm mãos com três dedos e um polegar opositor, e as garras em seus pés são igualmente hábeis. Durante o voo, o aarakocra pode usar seus pés como mãos, todavia, enquanto caminham usam suas mãos para carregar armas ou equipamentos. O aarakocra tem uma placa óssea em seu tórax (o esterno), que lhe provê certa proteção contra golpes. Contudo, a maioria de seus ossos são ocos e frágeis e se quebram mais fácil do que na maioria dos humanóides. A forma incomum do aarakocra significa que ele terá dificuldade para encontrar armaduras, a não ser que tenha a peça sido feita especificamente para sua raça. O aarakocra vive de 30 a 40 anos.

Os Aarakocras defendem zelosamente seu território. São desconfiados com estranhos que se aventuram em suas terras. Muitas das tribos do sul exigem pedágios das caravanas que atravessam seus territórios, algumas vezes mantem reféns batedores ou cavaleiros desacompanhados até que o tributo seja pago. Este tributo pode ser tanto animais domésticos como objetos brilhantes, que os aarakocras tanto cobiçam. Algumas tribos malignas talvez ataquem caravanas gratuitamente. Aarakocras são muito orgulhosos e confiantes na sua habilidade de voar, mas tem pouca simpatia por criaturas terrestres.

A maioria das comunidades aarakocras são pequenas tribos nômades. Algumas atacam caravanas,

enquanto outras constroem ninhos no alto das montanhas. Os menos xenófobos aarakocras geralmente vem de Ninho do Inverno, nas Montanhas da Coroa Nevada, uma tribo aliada com a Cidade-Estado de Kurn. De todas as comunidades humanas, somente Kurn constrói poleiros especialmente feitos para os aarakocras descansarem e procriarem. Em contraste, o Rainha Lalali-Puy de Gulg ordenou a captura e extermínio de todos os aarakocras para apagar a vergonha da sua falha na missão quando era uma das campeãs de Rajaat. Outras comunidades humanas toleram personagens aarakocras, mas não lhe dão as boas-vindas. Mercadores negociarão com aarakocras enquanto estes permanecerem em pé. A maioria das criaturas terrestres é desconfiada com criaturas que voam sobre seus rebanhos ou terras sem aviso prévio, e templários, mesmo em Kurn, tem ordens estritas de atacar criaturas que voem sobre as muralhas da cidade sem permissão.

Anões

Anões são baixos, mas muito fortes e resistentes. Anões athasianos tem em média 1,45 a 1,60 metros de altura e tendem a ter uma massa muscular muito grande - um anão adulto pesa cerca de 90 kg. Vidas de trabalho árduo sob o sol quente os deixam com um bronzeado rico e mãos e pés ásperos e calejados. Anões podem viver até 250 anos.

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

A tarefa com a qual um anão está atualmente comprometido é chamada de foco. O foco de um anão deve ser um feito que requer pelo menos uma semana para ser concluído. Metas de curto prazo não podem ser consideradas um foco. Ao realizar tarefas diretamente relacionadas ao seu foco, um anão recebe +1 de bônus em todos os seus testes de proficiência (ou +10% em qualquer teste de percentil). Na verdade, o compromisso de um anão com seu foco é baseado em sua fisiologia - aqueles que completam suas vidas antes de completar seus focos vivem suas vidas após a morte como banshees nos ermos, assombrando suas obras inacabadas!

Diferentemente de outros cenários de campanha de D&D, por natureza, os anões athasianos não são mágicos e



nunca usam feitiços arcanos.

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

Elfos

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

Um elfo athasiano mede entre 1,95 e 2,25 metros de altura. Eles são esguios, magros e geralmente em ótimas condições físicas. Suas feições estão profundamente gravadas em seus rostos endurecidos pelo tempo, e sua pele tornada áspera pelas areias sopradas pelo vento e pelo sol escaldante do deserto. Elfos normalmente se vestem para sobreviver no ambiente hostil. Mesmo quando em um oásis ou nas cidades, os elfos tendem a preferir seus trajes nativos, projetados para envolver o usuário contra a brutalidade dos elementos.



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

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

Enquanto a maioria das tribos élficas vive do pastoreio, algumas se voltaram para o comércio e outras para as invasões. Os comerciantes élficos são considerados os mais capazes em Athas. Eles não apenas podem negociar e lidar com uma variedade de raças, mas também podem mover e proteger seus bens através do vasto deserto.

A cultura élfica, embora selvagem, também é muito rica e diversificada. Eles são excelentes artistas e são muito festeiros.

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

Elfos são guerreiros magistras, naturalmente habilidosos no uso de seus longos arcos e longas espadas.

Elfos ganham um bônus de +1 em suas jogadas de ataque com essas armas, mas apenas aquelas de fabricação e design tribais nativos. Para se qualificar para este bônus, uma arma deve ser fabricada por membros da tribo do elfo - nenhuma outra fará diferença.

Elfos ganham um bônus para surpreender os oponentes quando estiverem no deserto ou nos ermos de Athas. Em encontros no deserto ou na savana, quando um elfo ou grupo de elfos da mesma tribo se aproxima de um grupo não-elfo, os oponentes sofrem uma penalidade de -4 em seus testes de surpresa. Elfos em grupos mistos não obtêm esta vantagem.

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

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

Meio-Elfos

Elfos e humanos percorrem muitas das mesmas estradas em Athas - tribos élficas às vezes encontraram mercenários humanos, assim como guerreiros élficos encontraram emprego lucrativo nos exércitos das cidades-estados. A classe mercantil também é invadida por comerciantes de ambas as raças, então não é incomum que crianças de ascendência mista nasçam no mundo - os meio-elfos.

Um meio-elfo é geralmente alto, entre 1,80 e 1,95 metros de altura, mas mais corpulento do que seus colegas élficos. Suas características faciais são muito mais profundamente definidas do que as de um humano, mas com base apenas em seu semblante, um meio-elfo geralmente pode se passar por um elfo ou um humano.

A vida de um meio-elfo é tipicamente endurecida pela intolerância dos outros. Nem totalmente humanos nem totalmente élficos, os meio-elfos raramente encontram aceitação com qualquer das duas raças. Elfos são especialmente intolerantes, às vezes levando mães de bebês meio-elfos de seus acampamentos para o deserto. Os humanos são mais propensos a aceitar meio-elfos como

aliados ou parceiros, mas raramente os aceitam em suas casas, clãs ou famílias. Raramente os meio-elfos se reúnem em número suficiente para formar comunidades próprias, então eles permanecem forasteiros, sempre vagando de um local para outro sem um povo, terra ou vila para chamar de lar.

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

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

Meio-elfos adicionam um ao seu valor inicial de Destreza por causa de sua ascendência élfica de pés-ligeiros. No entanto, eles herdam a mesma estrutura leve e ossos finos dos elfos, fazendo com que eles subtraíam um de seu valor inicial de Constituição.

Personagens meio-elfos tem infravisão, que permite que eles vejam até 18 metros na escuridão.

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

Um meio-elfo ganha a proficiência de sobrevivência quando atinge o 2º nível. Ele não precisa gastar nenhum de seus espaços de proficiência para aprender a sobreviver. Como outros personagens, meio-elfos devem especificar um tipo de terreno para esta proficiência.

Um meio-elfo pode fazer amizade com um animal de estimação quando ele atinge o 5º nível. O animal de estimação pode ser qualquer animal local, não maior do que o tamanho de um homem. O meio-elfo deve passar uma semana com o animal enquanto ainda é jovem. Após esse tempo, o animal seguirá o meio-elfo em todos os lugares e obedecerá a comandos simples. Um meio-elfo pode ter apenas um animal por vez e deve esperar 100 dias após a morte do animal de estimação para começar a treinar outro. A escolha dos animais de estimação está sempre sujeita à aprovação do DM e deve obrigatoriamente ser um animal doméstico, como um Erdlu, um cão, ave domesticada, etc.



Meio-Gigantes

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

Um meio-gigante é um indivíduo enorme, muito musculoso, medindo entre 3 e 3,60 metros de altura, e pesando em torno de 725 quilos. Suas feições são humanas, mas exageradas.

Simplificando, um meio-gigante ganha um tamanho incrível de sua herança gigante, mas também herda a inteligência estúpida dessa raça. Sua herança humana, no entanto, fornece-lhe interesse em comunicação e cooperação, sem mencionar traços mais reservados, como curiosidade, vontade de aprender e uma tendência geral à bondade. De qualquer forma, meio-gigantes são capazes de muito mais bondade do que seus parentes gigantes tirânicos e sanguinários.

Embora ninguém saiba ao certo, os meio-gigantes parecem ser uma raça bastante jovem, talvez com apenas algumas poucas dezenas de séculos de idade. Não existe uma cultura meio-gigante comum a todos de sua espécie. Pelo contrário, tendo história e inteligência geral insuficientes



para ter sua própria cultura, meio-gigantes tendem a adotar prontamente as culturas de outras criaturas que admiram ou com quem se associam. Meio-gigantes são criaturas muito imitativas, ansiosas para se encaixar em novas situações à medida que se apresentam.

Meio-gigantes às vezes se reúnem em comunidades próprias, embora na maioria das vezes adotem a cultura e os costumes das criaturas que estão próximas. Quando perto de uma nação élfica, por exemplo, meio-gigantes formarão seus próprios grupos de caça e invasão, adotando os modos dos saqueadores élficos. Eles não se misturarão com os elfos, nem

lutarão com eles. Na maioria dos casos, comunidades imitativas de meio-gigantes competirão diretamente com a raça com a qual estão se comparando. É sua grande proeza de combate, afinal, que mantém seus concorrentes a uma distância segura.

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

Personagens meio-gigantes adicionam quatro aos seus valores iniciais de Força e dois aos seus valores iniciais de Constituição. Eles subtraem dois de seus valores iniciais de Inteligência, Sabedoria e Carisma, no entanto.

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

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

Pequeninos

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

Um pequenino é um humanóide muito baixo, com não mais de 1,10 metros de altura. São musculosos e proporcionais como humanos, mas tem rostos de crianças sábias e bonitas. Pequeninos vivem até os 120 anos de idade, mas uma vez que atingem a idade adulta, suas características nunca sucumbem à idade. É muito difícil para um estranho

determinar a idade de um pequenino. Um pequenino pesa de 22 a 27 Kg e está praticamente sempre em ótimas condições físicas.

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

Em um nível pessoal, os pequeninos se relacionam muito bem uns com os outros, bem o suficiente para terem construído uma cultura consideravelmente rica em arte, música e outras formas de comunicação expressiva. No entanto, eles tendem a confiar fortemente em sua cultura para comunicação, uma cultura que ambas as partes em uma conversa devem entender. É difícil para um pequenino compensar na conversa um ouvinte que não está intimamente familiarizado com a cultura pequenino e, como tal, eles facilmente ficam frustrados com pessoas de fora. Dependendo de quão “oficial” é uma reunião, os forasteiros muitas vezes têm que se esforçar muito para aprender os costumes locais apenas para se comunicar com os pequeninos em questão. É claro que os pequeninos que viajaram muito para fora de seu lar tradicional na selva têm uma tolerância muito maior com aqueles com “falta” de cultura pequenino; tanto que eles podem se comunicar facilmente e sem frustração.

A cultura dos pequeninos é fabulosamente diversa, mas difícil para outras raças compreenderem. Uma história completa de sua cultura, se tal coisa existisse, falaria muito sobre mudanças sociais complexas, líderes clericais inspiradores e estudos pessoais aprofundados do pequenino e seu dever para com seu lar na selva. Notáveis por sua ausência na sociedade em geral, são associados normalmente a grandes guerras de conquista ou tremendas riquezas monetárias – os padrões pelos quais outras raças medem o sucesso cultural. A cultura pequenino se preocupa com o ser interior do indivíduo, sua identidade e unidade espiritual com sua raça e ambiente. Sua cultura fornece valores mais tradicionais, e vícios como ganância e avareza são particularmente desencorajados.

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



Personagens pequeninos possuem a mesma alta resistência a toxinas e furtividade que são descritas no Livro do Jogador. Em Dark Sun, pequeninos não são divididos em pés-ligeiros ou robustos, portanto, recebem as vantagens das duas sub-raças, mas não ganham linguagens iniciais adicionais. Nenhum pequenino tem infravisão.

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

Humano

Os humanos são a raça predominante em Athas. Humanos de alto nível podem facilmente se tornar os personagens mais poderosos da campanha. A descrição da raça segue a descrição do LdJ.

Um macho humano médio tem entre 1,80 e 1,95 metros de altura e pesa de 80 a 90 kg. Uma fêmea humana é um pouco menor, com média entre 1,65 e 1,80 metros de altura e pesando entre 45 e 60 kg. As cores da pele, olhos e cabelos variam muito.

Em Athas, séculos de magia abusiva não apenas marcaram a paisagem, mas também distorceram a essência da aparência humana. Muitos humanos em Dark Sun parecem normais, e podem passar despercebidos entre humanos de outros cenários de campanha. Outros, no entanto, tem alterações marcantes em sua aparência. Suas características faciais podem ser um pouco bizarras; um queixo ou nariz grande, orelhas grandes, sem pelos faciais, etc. Sua coloração pode ser sutilmente diferente, como cobre, marrom dourado, tons de cinza ou irregular.

As diferenças podem ser mais físicas, como dedos dos pés ou dedos das mãos, membros mais longos ou mais curtos, etc. Um jogador com um personagem humano deve ter liberdade para fazer essas alterações em sua forma, se assim o desejar. Em última análise, nenhum deles lhe dará nenhum benefício nem qualquer obstáculo no jogo - sua aparência é estritamente um recurso de interpretação.

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



se reproduzir uns com os outros.

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

Mul

Um mul é um cruzamento incrivelmente difícil de humano e anão. Eles mantem a altura e a astúcia de seus pais humanos, além da durabilidade e força bruta de sua herança anã. Os muls geralmente são produtos das senzalas – os proprietários reconhecem as qualidades dos muls como gladiadores e trabalhadores, e assim ordenam o nascimento de tantos muls quantos puderem ser administrados dentro das fileiras de seus escravos. Muls nascem estéreis – eles não podem perpetuar sua espécie.

Um mul adulto mede 1,65 a 1,80 metros de altura e pesa entre 108 e 140 kg. Eles são de pele clara, às vezes tendendo para uma coloração acobreada. Sua ascendência anã lhes dá uma estrutura bem musculosa e uma constituição incrível – trabalhadores mul podem realizar trabalho pesado por dias seguidos sem parar. Muls tem características faciais severas. Eles são inconfundivelmente humanos na aparência, embora suas orelhas sejam inclinadas para trás e levemente pontudas. A maioria dos muls, sejam homens ou mulheres, não tem cabelo ou barba.

Nascidos para uma vida de trabalho escravo, com o chicote do capataz tomando o lugar dos pais e da família, os muls são dados a uma personalidade rude e reações violentas. Compreensivelmente, muitos nunca procuram amigos ou companheirismo, mas vivem suas vidas em servidão, movidos pelo ódio e rancor. A maioria, no entanto, aprende em quem confiar nos estábulos de escravos e em quem não confiar, ganhando favor e reputação entre os outros escravos.

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

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

Muls são capazes de trabalhar por muito mais tempo e sem descanso do que a maioria das outras raças.



Os tipos de esforço e o tempo que o mul pode realizá-lo entre descanso são descritos na tabela de esforço do mul. Independentemente do tipo de esforço anterior, oito horas de sono deixarão um mul totalmente descansado, pronto para começar a trabalhar novamente.

Tabela de Esforço do Mul

Tipo de esforço	Tempo entre descansos
Trabalho Pesado (construção em pedra, trabalho em pedreiras, corrida)	24 + Constituição em horas
Mão de obra média (construção leve, mineração, corrida tipo Cooper)	36 + Constituição em horas
Trabalho Leve (treinamento de combate, andar sobrecarregado)	48 + Constituição em horas
Atividade normal (caminhar, conversar)	Constituição em dias

Thri-Kreens

Homens-insetos gigantes com até 2,50 metros de altura medidos até seus ombros, os thri-kreens, seguidos pelos aarakocras, são os menos “humanos” das raças de PJs. Sua capacidade de sobrevivência no deserto, combinada com sua astúcia e intelecto, fizeram dos guerreiros louva-a-deus (como são conhecidos por algumas raças) os mestres indiscutíveis em grandes extensões dos desertos athasianos.

O thri-kreen é uma criatura de seis membros com um exoesqueleto resistente, amarelo-areia. Suas patas traseiras são as mais poderosas, usadas para andar, correr e pular. Os quatro membros da frente têm uma mão com três dedos e um polegar opositor. O exoesqueleto de um thri-kreen é extremamente duro e dá à criatura uma classe de armadura base natural de 15.

A cabeça de um thri-kreen tem dois olhos grandes, duas antenas e uma mandíbula pequena, mas poderosa. As mandíbulas funcionam como alicates e possuem várias

pequenas extensões que agarram e manipulam os alimentos enquanto estão sendo comidos. Os olhos são pretos e multifacetados, separados em ambos os lados da cabeça. As antenas são quase vestigiais, servindo apenas para ajudar a manobrar através de arbustos e pastagens na escuridão (elas também servem para diminuir qualquer penalidade baseada em escuridão ou cegueira em 1 ponto - ou 5% se o teste for de porcentagem. Ataques à distância não ganham este benefício).

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

Thri-kreen fazem e usam uma variedade de armas. As principais delas são a gythka, uma arma de haste com lâminas mortais em cada extremidade, e a chatkcha, uma arma de arremesso cristalina em formato de cunha com um cabo. Eles também confeccionam muitas formas de roupas, mas nunca usam armaduras.

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

A colônia é a única unidade de organização entre os thri-kreens, geralmente tendo de 2 a 24 indivíduos. A colônia está sempre caçando, nunca ociosa - não há comunidades thri-kreens permanentes. As chamadas nações



thri-kreen, de fato, não são organizadas como tal, nem são consideradas nações pelos guerreiros louva-a-deus. As nações são convenções humanas para delinear em mapas onde os thri-kreens prosperam e dominam.

Thri-kreens são carnívoros e o bando está constantemente em busca de comida. Eles consideram as outras raças de personagens do jogador como um estoque de alimentos em potencial, mas apenas atacam outras criaturas inteligentes em tempos de desespero. Os guerreiros louva-a-deus têm um gosto bem conhecido pelos elfos, o que mantém ambas as raças em uma paz desconfortável quando são forçadas a cooperar.

Independentemente de sua classe, um thri-kreen ganha certas vantagens à medida que aumenta seus níveis de experiência.

Um thri-kreen tem ataques naturais formidáveis. Eles são capazes de dar uma mordida e realizar quatro ataques de garra por rodada, simultaneamente. Cada garra que atingir causa $1d4$ pontos de dano, e a mordida inflige $1d4+I$ pontos de dano. Se estiver usando uma arma, o thri-kreen pode atacar com até duas armas por rodada.

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

Um thri-kreen pode usar uma saliva venenosa contra oponentes quando atinge o 5º nível. Aqueles atingidos pela mordida do thri-kreen devem ser bem sucedidos em uma salvaguarda de constituição $CD 10 +$ nível do thri-kreen ou ficarão paralisados; criaturas menores que o tamanho de um homem ficam paralisadas por $1d8$ rodadas, do tamanho de um homem por $1d6$ rodadas e maiores por $1d4$ rodadas. Criaturas classificadas como enormes ou gigantescas são afetadas apenas por uma rodada.

Um thri-kreen domina o uso do chatkcha, uma cunha de arremesso de cristal, quando atinge o 5º nível. O chatkcha pode ser arremessado até 81 metros e ainda retornar ao lançador se errar o alvo. Quando acerta, um chatkcha inflige $1d6+2$ pontos de dano. Em termos de jogo, um thri-kreen ganha um bônus automático de proficiência em chatkcha ao atingir o 5º nível. Se ele já gastou um espaço de proficiência em chatkcha, o thri-kreen não ganha nada ao atingir o 5º nível.

Um thri-kreen pode desviar de mísseis (como flechas, armas de arremesso, etc.) disparados contra ele com uma rolagem de $I2$ ou mais em $1d20$ quando atingir o 7º nível. Ele não pode se esquivar de efeitos mágicos (como mísseis mágicos), apenas mísseis físicos. Armas mágicas de mísseis (flechas encantadas, machados arremessados, etc.)

fazem ataques como armas comuns, exceto se forem amaldiçoadas, que dobram sua penalidade.

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



Alinhamento

As campanhas de Dark Sun convidam os jogadores a interpretar seus personagens de acordo com as tendências, assim como em qualquer outra campanha de D&D. O esquema de alinhamento é o mesmo, combinando uma atitude em relação à ordem (lei, neutralidade ou caos) com

criativa, como em qualquer mundo de campanha de D&D, aumentará tanto seu realismo quanto sua diversão.

Meio-Gigantes e Alinhamento

Conforme declarado em Raças na seção dedicada aos meio-gigantes, os meio-gigantes mudam rapidamente de atitude em relação à moralidade. A sua natureza imitativa e

a compreensão basicamente pobre do certo e do errado facilitam essa inversão de atitudes que, em termos de jogo, se manifesta como uma mudança de alinhamento. A primeira metade do alinhamento - o que define sua atitude perante as leis, sejam elas da natureza ou das sociedades, de um meio-gigante - permanece fixo, a outra metade, a da moralidade, pode variar.

Um meio-gigante deve escolher uma tendência todas as manhãs, uma que reflita uma reação às diferenças morais ao seu entorno atual, seja esta moralidade boa, neutra ou má. Em geral, um meio-gigante será imitativo ou reagirá ao seu ambiente quando ocorrer uma mudança na tendência. Lembre-se, a tendência de um personagem meio-gigante pode mudar a cada dia, mas não é obrigatório - ele pode passar meses de cada vez sem uma única mudança. Por esta razão, personagens meio-gigantes, sobretudo os mais burros, no mundo de campanha de Dark Sun, são geralmente os mais difíceis de interpretar com precisão.

A mudança de alinhamento de um meio-gigante deve se tornar um problema no curto, médio e longo prazo para o grupo. Seu pensamento de qualquer maneira que o vento sopra pode fazê-lo parecer pouco

confiável, até perigoso para personagens com uma abordagem mais linear da ordem e da moralidade. O Mestre às vezes deve apresentar situações em que a mudança de alinhamento de um meio-gigante lhe causará algum sofrimento ou transtorno.



uma atitude em relação à moralidade (bem, neutralidade ou mal). Todos os personagens e criaturas têm uma tendência em Dark Sun.

Considere o alinhamento como uma ferramenta, não uma camisa de força que restringe o personagem. Incentivar os jogadores a manipularem seus personagens de Dark Sun, usando alinhamento para aprimorar sua interpretação



Classes

As classes de D&D podem ser distribuídos em quatro categorias distintas, de acordo com suas características dominantes: homens de armas, arcanos, sacerdotes e patifes. Conforme abaixo.

- **Homens de armas:** bárbaro, guerreiro, paladino, patrulheiro;
- **Arcanistas:** bruxo, feiticeiro, mago;
- **Sacerdotes:** clérigo, druida, monge;
- **Patifes:** bardo, ladino;

Novas classes foram definidas em Dark Sun e se enquadram nas categorias mostradas anteriormente. Entre os homens de armas foi adicionado o gladiador e retirado o paladino, entre os sacerdotes foi acrescentado o templário. Uma classe nova é a do psionicista, descrito PH e categorizado como *Mestres da Mente*.

Há modificações em quase todas as classes. As categorias ficam com a configuração abaixo.

- **Homens de Armas:** bárbaro, gladiador, guerreiro, patrulheiro;
- **Arcanistas:** bruxo, feiticeiro, mago;
- **Sacerdotes:** druida, clérigo, monge, templário;
- **Patifes:** bardo, ladino;
- **Senhores da Mente:** psionicista.

Uma Nota Sobre Psionicistas

Dark Sun é um mundo de psionicistas poderosos. Mas nem todos os personagens do jogador tem um talento psiônico, assim como muitos dos personagens não-jogadores e monstros também não. Uma compreensão do Psionic Handbook é necessária para um melhor aproveitamento dos personagens com poderes psiônicos.

Categoria dos Homens de Armas

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

O bárbaro é um lutador selvagem e violento. Não são conhecidos pela organização dos guerreiros, pela consciência dos patrulheiros ou pela técnica dos gladiadores. A maioria das tribos pequeninos tem bárbaros como seus lutadores.

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

O guerreiro é um lutador habilidoso, treinado tanto para combate individual quanto para guerra em formações



militares. Personagens desse tipo são a base de qualquer força militar organizada.

O **Patrulheiro** é um lutador conhecedor dos caminhos do ambiente, hábil em sobreviver aos rigores dos oásis selvagens e aos trechos brutais de deserto entre eles. Muitos membros de tribos de escravos são patrulheiros.

Como nota, não há paladinos em Athas.

Categoria dos Arcanistas

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

O **bruxo** é o mestre na arte da bruxaria. Seus poderes e princípios baseiam-se na ligação entre a natureza, ciclos naturais, lunares e profundo conhecimento da medicina natural. São ligados aos quatro elementos: fogo, água, terra, ar e ao espírito. São obrigatoriamente preservadores.

O **feiticeiro** é o mestre na arte da feitiçaria. Seus poderes e princípios baseiam-se na alquimia, autoconhecimento, conhecimento alheio e utilizam de forças naturais, feitiços e encantamentos. São obrigatoriamente profanadores.

O **Mago** é o mestre na arte da magia. Eles podem pertencer a uma escola específica, se tornando especialistas (só podem variar entre os poderes de uma determinada escola, por exemplo, um dos tipos de especialistas mais conhecidos são os ilusionistas), ou como a maioria dos magos, ele escolhe ser livre de escolas. Todos os magos devem decidir no início de suas carreiras se estão tentando trabalhar com a natureza ou sem se importar com ela. Em *Dark Sun*, isso significa que um mago deve ser um preservador ou um profanador.

Preservadores e Profanadores

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

O **profanador** é um arcanista que ativa uma tremenda energia mágica sem levar em conta seu efeito sobre o meio ambiente. Com o lançamento de cada feitiço, um profanador destrói uma parte do ecossistema do mundo, tornando-o morto e estéril. O meio pelo qual um profanador aprende e usa magia é comparativamente fácil de dominar,

então ele avança rapidamente. Um profanador pode ser um nobre, um homem livre ou um escravo por exemplo.

Categoria dos Sacerdotes

Existem quatro tipos de sacerdotes em Athas – druidas, clérigos, monges e templários.

O **clérigo** é um padre de livre arbítrio, atendendo às necessidades da população local com seus talentos particulares. Em Athas, os clérigos extraem sua energia mágica diretamente de um dos quatro planos elementais: terra, ar, fogo ou água; não de qualquer tipo de divindade, além do plano do cosmos comum a todos os clérigos. Os clérigos normalmente são homens livres.

O **druida** é um sacerdote ligado a uma característica ou aspecto particular de Athas. Características geográficas únicas são guardadas por espíritos que os druidas servem. Por exemplo, um oásis tem seu próprio espírito e um único druida residirá lá para protegê-lo e controlar seu uso por humanos, semi-humanos e animais. Druidas podem ser de qualquer classe social.

O **monge** é um guerreiro monástico, um dominador do caminho espiritual, das artes marciais e da luta com armas curtas corpo a corpo. Em Athas, são exímios lutadores e uma das classes mais eficazes quando a luta se faz sem armas – o que é bastante comum neste mundo desolado. Monges podem ser de qualquer classe social.

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

Categoria dos Patifes

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

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

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

Categoria dos Senhores da Mente

Qualquer personagem humano ou semi-humano que atenda aos requisitos de atributo pode optar por ser um Senhor da Mente. No entanto, aqueles que não escolhem a classe psionicista podem ter poderes psiônicos latentes. Todo PJ em Dark Sun que tem poderes psiônicos latentes será um psionicista ou um talento selvagem.

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

O **talento selvagem** é uma manifestação potencial de poder psiônico latente natural, possuído por alguém que não seja um psionicista. Este potencial pode estar presente em qualquer personagem, independente de classe, tendência ou raça.

Personagens Recém-criados

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

Em todos os casos em que as regras aqui não se sobrepuserem às do LdJ, devem ser utilizadas as regras apresentadas no LdJ.

Nível inicial

Em Dark Sun, todos os PJs começam a campanha no 2º nível. Assim, um PJ começa sua carreira de aventureiro com o número mínimo de pontos de experiência para atingir o 2º nível. Ele recebe qualquer benefício de classe ou raça que se aplique ao nível correspondente. Essa

regra reflete o fato de que a vida cotidiana em Athas é muito mais dura do que em outros cenários de campanha de D&D, forçando os personagens a amadurecerem mais rapidamente se quiserem sobreviver.

Pontos de Vida Iniciais

Personagens iniciantes determinam seus pontos de vida de maneira normal. Jogue um dado de vida para cada um dos dois primeiros níveis de experiência do personagem, aplique quaisquer modificações de Constituição às rolagens e some-as para determinar os pontos de vida iniciais. As regras de rolagem seguem o descrito no LdJ caso nenhuma outra definida pelo grupo se sobreponha.

Proficiências Iniciais

PJs iniciais recebem suas proficiências iniciais em armas e não-armas, mais os espaços adicionais de acordo com o 2º nível. Vale observar o descrito na seção **Inteligência em As Pontuação de Habilidades** sobre os espaços adicionais derivados de línguas.

Dinheiro Inicial

Os PJs que iniciam a campanha como homens livres começam com o dinheiro inicial indicado no LdJ convertidos no dinheiro de Dark Sun.

Descrição das Classes

As descrições completas das classes de personagens a seguir fornecem informações detalhadas sobre cada classe. Aquelas exclusivas de Dark Sun são detalhadas completamente, enquanto aquelas encontradas no LdJ são apresentadas para que os contrastes com personagens semelhantes em outros cenários possam ficar claros.

Os requisitos para as classes do LdJ seguem as mesmas. A classe dos psionicistas está descrita de forma completa no Psionic Handbook.

Homens de armas

Não há paladinos em Dark Sun – a ideia de servir o bem e o certo pelas simples recompensas da paz interior e da fé desapareceu do mundo árido de Athas há muito tempo. Há, no entanto, uma nova classe de personagem de Homens de Armas: o gladiador. Nascidos de uma demanda

por sangue e emoção nas arenas, os gladiadores são, talvez, os personagens de luta mais mortais entre os homens de armas.

Bárbaros

Bárbaros são guerreiros poderosos de uma cultura nos limites da civilização. São conhecidos pela resistência, astúcia, desprezo pela decadência do resto do mundo e por ater-se a seu próprio código de honra. O bárbaro é em geral conhecido por ser um lutador muito forte e selvagem.

Bárbaros tem os seguintes benefícios especiais:

Fúria Incansável: A partir do 3º nível, o bárbaro não sofrerá exaustão depois do frenesi.

Fúria aumentada: No 5º e no 9º nível, o bárbaro causa 1,25 vezes (+25%, arredondados para baixo) do dano proveniente de quando está em fúria. Ou seja, ele causa $\frac{1}{4}$ a mais de dano de fúria do 5º ao 8º nível e $\frac{1}{2}$ a mais de dano de fúria no 9º nível em diante (+50%, arredondados para baixo).

Duro de Matar: A partir do 8º nível, o bárbaro é capaz de permanecer consciente mesmo depois de sofrer ferimentos que teriam deixados inconscientes outros indivíduos. A não ser que ele sofra uma morte instantânea, ele é capaz de realizar ações com os pontos de vida 0 ou menos durante a quantidade de metade do valor da sua constituição atual em rodadas. Durante este período, ele não faz jogada de resistência à morte. Caso ele atinja a quantidade de pontos de vida negativos necessários para morte, ele morrerá (veja descrição de morte instantânea no LdJ).

Fúria Suprema: No 12º nível, o bárbaro causa 2 vezes (+100%) o dano proveniente da fúria.

Gladiadores

Gladiadores são os homens de armas escravos das cidades-estados, especialmente treinados para lutas físicas brutais. Disciplinados em diversas formas de combate corpo a corpo e habilidosos no uso de dezenas de armas diferentes, como tridentes, redes, boleadeiras, etc., os gladiadores são os homens de armas mais perigosos de Athas.

Um gladiador que tenha um valor de Força (seu principal requisito) de 19 ou mais recebe um bônus de 10% nos pontos de experiência que ganhar.

Um gladiador pode usar a maioria dos itens mágicos, incluindo poções, pergaminhos de proteção, a maioria dos anéis e todas as formas de armaduras, armas e

escudos encantados; ele cumpre todos os requisitos que se aplicam aos guerreiros para armas, além dos seus próprios.

Gladiadores tem os seguintes benefícios especiais:

Um gladiador é automaticamente proficiente em todas as armas, seja de combate corpo-a-corpo ou à distância - ele nunca sofre desvantagem por não ser proficiente com qualquer arma, mesmo que ela seja rara, incomum, um artefato ou uma relíquia.

Um gladiador pode se especializar em várias armas. Como recompensa por seus anos de treinamento e disciplina, os gladiadores são os maiores mestres das armas. Um personagem gladiador pode se especializar em uma arma a cada 4 níveis, a partir do primeiro nível. A especialização em uma arma confere ao gladiador o dobro do bônus de proficiência naquela arma.

Um gladiador também é um especialista em combate desarmado. Ele recebe +4 em ataque ao dar socos, chutes ou jogadas de imobilização.

Um gladiador aprende a otimizar sua armadura quando atinge o 5º nível. Ele se condiciona a usar sua armadura da melhor maneira possível, se esquivando e movendo seu corpo de tal forma que os oponentes sejam confundidos por sua armadura e escudo. Desde que o gladiador esteja usando armadura, sua classe de armadura é aumentada em dois a cada cinco níveis (+2 entre o 5º e o 9º nível, +4 no 10º ao 14º nível, +6 no 15º ao 19º nível, +8 no 20º nível, assim por diante). Este benefício não se aplica a gladiadores que não estão usando armadura. Alguns itens mágicos (como um anel de proteção +2), não contam como armadura, enquanto outros (como braçadeiras de defesa) contam.

Guerreiros

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

Guerreiros podem ter qualquer tendência, usar itens mágicos e ganha proficiência conforme descrito no LdJ.

Um guerreiro tem os seguintes benefícios especiais:

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

Um guerreiro pode supervisionar a construção de defesas quando atinge o 6º nível. Estes incluem valas e poços, campos de estacas, barricadas de pedra e madeira e até fortificações de pedra semipermanentes.

Um guerreiro pode comandar um grande número de tropas quando atinge o 7º nível. Em termos de interpretação, o lutador dominou as habilidades e técnicas para assumir o comando de 100 soldados por nível - isso inclui terminologia, uso de mensageiros e sinais, uso de auxílios psiônicos e mágicos para comunicação, etc.

Um guerreiro pode construir máquinas de guerra pesadas quando atinge o 9º nível.

Patrulheiros

Embora Athas seja uma terra diferente de outros cenários de campanha de D&D, o papel do patrulheiro permanece praticamente inalterado. O deserto é duro e implacável, exigindo homens habilidosos e capazes para dominar seus caminhos - o patrulheiro responde a esse desafio.

As motivações de um patrulheiro podem variar muito. Por exemplo, os patrulheiros humanos são muitas vezes ex-escravos forçados a fugirem para o deserto por simples sobrevivência. Os patrulheiros pequeninos, por outro lado, são parte integrante de sua sociedade aborígine, servindo como conselheiros e rastreadores. Qualquer que seja sua origem, todos os patrulheiros possuem bom em seu alinhamento.

Um patrulheiro pode usar qualquer arma ou vestir qualquer armadura, e ele pode lutar com as duas mãos, exatamente como descrito no LdJ.

Um patrulheiro também ganha as habilidades de rastrear, mover-se silenciosamente e se esconder nas sombras, como descrito no LdJ.

No segundo nível, um patrulheiro Athasiano deve escolher uma espécie inimiga, ganhando +2 de bônus de ataque contra essa espécie.

Um patrulheiro é hábil no manuseio de animais. A sua aptidão com animais treinados ou indomados lhe garante uma proficiência em adestrar animais.

No terceiro nível, o patrulheiro ganha a proficiência botânica, baseada em sabedoria. Mesmo que um guardião não possa encantar poções mágicas, ele pode reproduzir alguns efeitos usando seu conhecimento da flora para criar elixires. Os elixires que podem ser criadas pelo patrulheiro são os elixires de cura e para aumento de força e destreza. O elixir de cura funciona da mesma forma que a poção de cura, recupera 3 pontos de dano e pode ser produzida em 1

dia. Os elixires de aumento de força ou destreza gastam uma semana para serem produzidos e aumentam 1 ponto na estatística a qual o elixir se destina durante 1 hora + 2 rodadas/nível do patrulheiro.

Arcanistas

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

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

O **profanador**, por outro lado, lança feitiços mágicos sem levar em conta os estragos que causa no meio ambiente - comparado a um preservador, um profanador avança pelos níveis mais rapidamente, mas sua própria existência destrói a vida ao seu redor.

Bruxo, Feiticeiro e Mago

Brujos, feiticeiros e magos são tratados em Dark Sun exatamente com a mesma descrição dada a eles no LdJ. Apesar disso, as três classes são afetadas pela sua natureza preservadora ou profanadora. Para criar um arcanista, basta construir normalmente a classe desejada e adicionar as características de preservador ou profanador de acordo com o descrito nas sessões correspondentes a seguir.

Preservadores

O preservador é um arcanista da velha e estabelecida escola de magia. No dar e receber do lançamento de feitiços, os preservadores dominaram o equilíbrio. Os feitiços mágicos de um preservador são lançados em harmonia com a natureza. Quando um preservador lança um feitiço, não há dano ao ambiente próximo.

Os preservadores de Dark Sun são tratados exatamente como os arcanistas descritos no LdJ. Um preservador que tenha um valor de Inteligência de 19 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência que ele ganha.

Profanadores

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

Um profanador recebe 10% a mais de experiência. Profanadores que tenham uma pontuação de inteligência de 19 ou superior adiciona ainda um bônus de 15% em todos os pontos de experiência ganhos. Um profanador pode usar qualquer item mágico normalmente disponível para magos.

A quantidade real de dano ao ambiente causado por um profanador lançando feitiços depende do nível do feitiço e da natureza do ambiente do profanador enquanto ele o lança. As regras que regem este processo são dadas na seção profanação.

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

Sacerdotes

Athas é um mundo sem divindades. Poderosos reis-feiticeiros muitas vezes se disfarçam de deuses e semideuses, mas, embora seus poderes sejam grandes e seus adoradores muitos, eles não são deuses verdadeiros. O mundo, no entanto, fornece fontes de poder mágico. Essa magia inspirada em crenças é separada em quatro áreas distintas, cada uma com uma classe de sacerdotes especializados em sua aplicação.

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

As magias disponíveis para um clérigo dependem de seu plano elemental de adoração. Para refletir isso, as esferas dos feitiços clericais foram alteradas - existem apenas cinco esferas: as Esferas da Terra, Ar, Fogo, Água e a Esfera do Cosmos (uma esfera geral). Um clérigo ganha acesso a todas as magias relacionadas a sua Esfera Elemental e a todas as magias na Esfera do Cosmos. Por exemplo, um clérigo da água pode escolher todas as magias relacionadas à água e à esfera do cosmos, mas não pode, por exemplo, selecionar uma magia relacionada à terra, ao fogo ou ao ar. Considere esfera do cosmos todas aquelas magias não relacionadas diretamente a um elemento (como magias de cura).

As próprias magias são recebidas diretamente da esfera elemental (inclusive as magias do Cosmos). Um clérigo não precisa restringir suas atividades para apoiar seu elemento em Athas, mas a oposição direta pode fazer com que as magias sejam negadas pelos elementos por $1d6 +$ nível do clérigo dias. Por exemplo, um clérigo da água que se esforça para envenenar ou danificar um poço de água pode sofrer por esta ação.

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

Os monges são pessoas devotada à vida monástica, estudiosos das tradições e dos caminhos da alma e técnicas de lutas aprimoradas e muito sofisticadas. São serenos e extremamente habilidosos nas artes marciais.

Os templários adoram os reis-feiticeiros e adquirem suas energias mágicas através deles. Os reis-feiticeiros concedem feitiços mágicos a seus templários pelos serviços prestados. Se um templário cair em desgraça com seu rei-feiticeiro, ou se seu rei-feiticeiro for morto, o templário perde todos os feitiços mágicos. Após perderem seus poderes, eles podem se humilhar e pedirem para serem aceitos por outro rei-feiticeiro, que pode ou não aceitá-lo, ou ainda matá-lo.

Clérigos

Os clérigos concentram seus esforços em atividades mágicas e espirituais e geralmente deixam o combate para os outros. No entanto, Athas é um mundo violento, e a praticidade determina que eles também treinem em combate. Os clérigos não são restritos em relação à armadura que podem usar, mas se limitam a armas que estão de alguma

forma relacionadas ao seu plano elemental particular de adoração.

Clérigos têm poder sobre mortos-vivos, assim como descrito no LdJ. Em Dark Sun, os mortos-vivos são classificados como controlados ou de livre-arbítrio, mas a capacidade do clérigo de expulsá-los ou dispersá-los é a mesma.

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

Um clérigo pode ignorar a presença do elemento que ele adora quando atinge o 5º nível. A duração deste poder é um número de rodadas igual ao seu nível, e só pode ser realizado uma vez por dia. Assim, um clérigo de 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 carregar consigo no momento.

Um clérigo pode transportar material diretamente de seu plano elemental quando atingir o 7º nível. A quantidade de material que ele pode transportar é de um metro cúbico por nível acima do 6º. O material é um espécime puro do plano em questão - terra, ar, fogo ou água. A natureza exata do material será bruta e básica; pedra (não metal) do plano da terra, ar, chama e água líquida de seus respectivos planos.

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

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

Embora não seja um poder concedido, um clérigo pode conjurar elementais de seu plano elemental quando atinge o 9º nível, já que conjurar elemental é uma magia de 5º nível em Dark Sun.

Restrição de armas para clérigos

Plano Elemental da Terra: Clérigos da terra geralmente são os melhores armados, pois podem usar pedra e metal em suas armas. A madeira também é aceitável para

eles, uma vez que originalmente cresceu do solo. Eles podem usar qualquer arma permitida aos clérigos no LdJ.

Plano Elemental do Ar: Já que o ar não se presta facilmente a ser uma arma ofensiva, os clérigos do ar confiam em armas que são guiadas pelo ar. Eles podem usar qualquer arma simples de combate à distância ou armas simples de arremesso, independentemente da construção.

Plano Elemental do Fogo: Clérigos que adoram este plano confiam em armas flamejantes. As armas favoritas incluem flechas flamejantes, óleo quente ou combustíveis e armas com artifícios para queimar ou esquentar de alguma forma. Em circunstâncias extremas, o aquecimento de armas de metal para causar danos abrasadores é outra prática entre os clérigos das chamas. Pelo motivo de terem sido fundidas sob grande pressão e calor, armas de obsidiana são muito usadas, além das armas forjadas de metal. Nessas condições, os clérigos do fogo podem usar armas simples de combate corpo-a-corpo ou de arremesso.

Plano Elemental da Água: Aqueles que adoram este plano reconhecem a água como a portadora de vida para as terras devastadas, a originadora de tudo o que cresce. Portanto, os clérigos da água podem usar qualquer arma que seja de origem orgânica, geralmente madeira ou osso. Armas simples de combate à distância, corpo-a-corpo ou de arremesso feitas destes materiais.

Os clérigos não estão estritamente proibidos de usar armas que não estejam em conformidade com as listadas aqui. No entanto, os clérigos não ganharão pontos de experiência de grupo para criaturas derrotadas usando armas fora desta regra.

Druidas

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

Cada druida deve escolher uma característica geográfica para ser sua terra protegida. As características geográficas que um druida pode definir de sua terra protegida podem variar muito. Por exemplo, um pode vigiar um determinado trecho de deserto aberto, outro pode proteger uma pedação de uma savana, enquanto ainda outro pode vigiar um pequeno oásis que faz fronteira entre ambos.

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

Ao atingir o 12º nível, o tempo de peregrinação do druida chega ao fim. Daquele momento em diante, o druida deve passar metade de seu tempo em suas terras vigiadas, vigiando-as e protegendo-as. O resto do tempo, um druida de nível superior deve viajar novamente pelo mundo, mantendo o controle sobre as tendências que podem ameaçar a natureza em geral e suas terras protegidas em particular.

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

Um druida que tenha uma pontuação de Sabedoria e Carisma de 19 ou mais ganha um bônus de 10% nos pontos de experiência ganhos.

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

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

Possíveis Terras dos Guardiões:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Um druida pode transformar-se em criaturas comuns a suas terras protegidas quando atinge o 10º nível. O druida pode mudar de forma até três vezes por dia. O tamanho do animal não é restrito, desde que o animal seja nativo das terras protegidas do druida. Ao assumir a forma do animal, o druida assume todas as suas características – sua taxa de movimento e habilidades, sua classe de armadura, número de ataques e dano por ataque. A roupa do druida e um item em cada mão também se tornam parte do novo corpo; estes reaparecem quando o druida retoma sua forma normal. Os itens não podem ser usados enquanto o druida estiver em forma animal. Como muitos animais vagam por vastas áreas em Athas, os druidas geralmente tem um grande número de criaturas para escolher. No entanto, eles não podem se transformar em criaturas totalmente estranhas às suas terras protegidas. Para uma lista de possíveis criaturas; use o terreno indicado para cada criatura ao considerar se ela é nativa das terras protegidas do druida. O druida retém seus próprios pontos de vida e testes de resistência enquanto estiver na forma animal, e a transformação pode durar, à vontade do druida, por até a mesma quantidade de dias por nível.

Monges

Os mosteiros estão espalhados em todo o mundo – pequenos mosteiros fechados, habitados por monges que buscam alcançar a própria perfeição através da ação e da contemplação. Eles treinam para serem guerreiros versáteis, capazes de lutar sem armas ou armaduras. Mesmo descalços e trajando roupas simples, os monges são capazes de caminhar incógnitos entre a população, podendo agir como espiões, infiltradores e assassinos.

É improvável que um determinado monge se preocupe em proteger os camponeses ou acumular riquezas. Ele se preocupa essencialmente em aperfeiçoar sua arte e, através disso, alcançar a perfeição pessoal. Seu objetivo é atingir um estado superior ao reino dos mortais.

Rajada de Golpes: no 3º nível, quando não estiver usando armadura, um monge pode desferir uma rajada de golpes sacrificando parte da sua precisão. Ao fazê-lo, ele dobra a quantidade de ataques na rodada, mas todos os ataques realizados nessa rodada sofrem -2 de penalidade. No 5º nível a penalidade cai para -1 e no 9º nível a penalidade desaparece.

Passo Etéreo: A partir do 12º nível, uma vez por dia, um monge será capaz de se deslocar magicamente entre dois espaços com efeitos similares à magia porta dimensional. Seu nível de conjurador equivale à metade de seu nível de monge (arredondado para baixo).

Mão Vibrante: A partir 15º nível, um monge é capaz de emitir vibrações no interior do corpo de outra criatura – que podem ser fatais, caso ele deseje. O monge é capaz de utilizar essa habilidade uma vez por semana e precisa declarar sua intenção antes de realizar a jogada de ataque. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas não podem ser afetados. Caso o monge obtenha sucesso na jogada de ataque e cause danos à vítima, a habilidade mão vibrante será ativada. A partir desse momento, o monge poderá tentar eliminar a vítima quando desejar, limitado a um dia por nível. Para realizar a tentativa, o monge simplesmente deseja que o alvo morra (uma ação livre) e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência contra a morte (CD 10 + 1/4 do nível do monge + modificador de Sabedoria) ou morrerá. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a vítima não correrá mais riscos contra essa ativação da mão vibrante, mas não será imune a quaisquer ataques similares no futuro.

Auto Perfeição: No 20º nível, o monge aperfeiçoou seu corpo com tantas habilidades e capacidades quase sobrenaturais que se tornará uma criatura mágica. A partir de então, ele será tratado como um extraplanar (uma criatura

de outro plano) em vez de um humanoíde para determinar o resultado de magias e efeitos mágicos. Por exemplo, enfeitiçar pessoas não o afetará. Além disso, o monge adquire uma redução mágica de dano de 10 pontos, o que permite que ele ignore (regenera instantaneamente) os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque desferido com armas comuns (não mágicas) ou armas naturais das criaturas (como garras, mordidas, etc.). Diferente dos extraplanares, um monge ainda pode ser ressuscitado como a criatura que era em vida.

Templários

Os templários são discípulos dos reis-feiticeiros muito temidos. Sua organização está impregnada de tradições antigas e políticas traiçoeiras, e o trabalho que realizam é governado por uma burocracia sem fim. Para os moradores das cidades, eles são os executores da vontade do rei-feiticeiro, autorizados a agir livremente, fazendo cumprir os decretos locais com indiferença meticulosa, distribuindo punições ou mesmo execuções com a bênção do rei-feiticeiro.

Cuidando de seus próprios interesses, os templários são invadidos pela corrupção ao mais alto nível – os reis-feiticeiros geralmente fecham os olhos ao suborno e ao escândalo entre os templários, desde que o terror seja mantido entre suas populações sujeitas.

A progressão de feitiços em níveis baixos é mais lenta que para os clérigos. Porém, a partir do 15º nível, a progressão aumenta drasticamente à medida que os personagens entram nas fileiras superiores das hierarquias templárias.

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

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

Um templário pode ser neutro ou mau - não há templários bons. Os templários de uma cidade-estado não têm ligação outra cidade-estado. Assim, os templários não podem transferir lealdade de um rei-feiticeiro para outro enquanto o primeiro ainda estiver vivo. Se o rei-feiticeiro de um templário for morto, ele pode pedir a outro rei-feiticeiro a aceitação, onde ele pode encontrar uma mão aberta ou o gosto do sangue, ao capricho do rei-feiticeiro.

Os templários são inicialmente treinados como guerreiros em armas leves e marciais e, em níveis mais baixos, são forçados a guarnecer templos e palácios em sua cidade-estado. Geralmente não são restritos quanto ao armamento ou armadura usada, da mesma forma que os guerreiros, mas alguns reis-feiticeiros podem impor restrições. Em tempos de guerra, os templários são comumente chamados para convocar formações de soldados mortos-vivos, que eles liderarão em combate e atuarão como oficiais em seus exércitos malditos.

Os feitiços de um templário são recebidos diretamente do rei-feiticeiro que ele adora. Feitiços podem ser retirados pelo rei-feiticeiro se o templário de alguma forma o desagradar. Se o rei-feiticeiro estiver particularmente descontente, ele pode matar o templário ofensor.

Os templários tem poder sobre os mortos-vivos, mas apenas para criá-los ou controlá-los, nunca para destruí-los. Conforme a sessão destruir mortos-vivos do LdJ, ao invés de destruir mortos vivos, o templário pode criar ou controlar até 12 mortos-vivos no mesmo nível de desafio indicado na tabela do LdJ. Os mortos-vivos se tornam completamente subservientes ao templário. Eles seguem seus comandos (com o melhor de sua capacidade e compreensão) até serem transformados ou comandados por outro templário ou destruídos por um clérigo.

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

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

Um templário pode julgar um escravo a qualquer momento. Em qualquer assunto envolvendo desobediência ou as ações de um escravo, um templário pode julgar,

sentenciar ou perdoar um escravo como achar melhor, independentemente de quem é o dono do escravo. As penalidades podem incluir prisão, tortura ou até mesmo a morte.

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

Um templário pode requisitar soldados quando atinge o 3º nível. Ele pode convocar 4 soldados por nível. Os soldados serão todos templários de 1º nível com um centurião templário de 2º nível. Um templário pode chamar soldados a qualquer hora que desejar, mas os soldados não podem ser ordenados a deixar a cidade sem permissão do rei-feiticeiro do templário.

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

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

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

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

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

Um templário pode julgar um nobre (assim como pode julgar um homem livre) quando atinge o 15º nível. O

nobre deve estar pelo menos dois níveis abaixo do templário julgador.

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

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

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

Patifes

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

Bardos

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

O bardo deve permanecer predominantemente neutro em alinhamento; isto é, ele deve ter “neutro” como um dos elementos de seu alinhamento. A profissão do bardo o coloca em contato com todos os tipos de pessoas e situações e ele não pode se dar ao luxo de ter uma forte polaridade de alinhamento para complicar sua interação com elas.

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

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

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

Um bardo é um mestre dos venenos, conhecedor de seu uso e fabricação. No quinto nível, ele pode fazer um vidro de veneno por dia, usando materiais facilmente obtidos. O tipo de veneno deve ser determinado, pode ser de contato, injetável ou via oral. Os efeitos do veneno devem ser determinados em conjunto com o DM.

Ladinos

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

O principal requisito de um ladino é Destreza. Um ladino com um valor de Destreza de 19 ou mais recebe um bônus de 10% nos pontos de experiência que ele ganha.

Um ladino pode escolher qualquer tendência exceto ordeiro e bom. Um ladino pode ser de qualquer classe social – escravo, homem livre ou nobre.

No 10º nível, um ladino pode tentar atrair um patrono. Um patrono é um nobre que patrocinará o ladino e o protegerá sob sua casa e nome. Espera-se que tal personagem execute tarefas para o nobre patrono, como

roubo, espionagem e até assassinato, em troca de hospedagem e proteção política.

A chance básica de encontrar um patrono é uma rolagem de porcentagem igual a 5% por nível do ladino além do 9º. Uma vez que um patrono é obtido, o ladino não precisa rolar mais – o ladino está a partir de então a serviço de uma família nobre de uma cidade onde o ladino estiver. Um ladino não precisa procurar um patrono se não quiser. Além disso, uma vez que um ladino tem um patrono, a única maneira de deixar seu serviço é através da morte – do ladino ou de seu patrono –, pois um ladino contratado conhece muitos dos segredos do nobre para ser autorizado a “renunciar” de qualquer maneira convencional.

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

Senhores da mente

Os desertos ardentes de Athas são o lar de muitas coisas, monstros estranhos, poderes das trevas, mas nem sempre foi assim. Athas foi um dos primeiros lugares onde o poder da mente focada se manifestou. Quando isso aconteceu a muitas eras atrás, apareceram os psionicistas.

Os psionicistas são parte integrante da história de Athas. Em Dark Sun este poder da mente é muito latente em muitas criaturas, e aquelas que não seguem os caminhos dos psionicistas podem ainda deter um talento selvagem.

Psionicistas

O livro Psionic Handbook – PH – descreve a classe dos psionicistas, e em Dark Sun eles são usados como estão descritos naquele material.

Talentos Selvagens

A maioria das criaturas inteligentes em Athas tem alguma medida de poder psiônico. No entanto, nem todos são considerados da classe dos psionicistas.

A estes detentores de poderes da mente não psionicistas damos o nome de talentos selvagens, e não raro

alguma criatura inteligente que não tenha esse tipo de talento pode confundir um talento selvagem com um psionicista.

Para determinar se um personagem possui talento selvagem, a seção “Talentos Selvagens” do PH descreve como o personagem desperta tal talento. Como Athas é um mundo onde esse tipo de talento é muito mais comum que em qualquer outro mundo, a chance base passa de 1% para 10%. Devem ser adicionados a essa porcentagem o quádruplo da chance por cada valor de atributo conforme a tabela do PH. Por exemplo, um personagem humano de 5º nível com valores acima de 18 em sabedoria, constituição e inteligência que tente despertar seu talento selvagem teria 10% de chance básico somados a 4% por estar no 5º nível (1% multiplicado por 4) e mais 36% pelos valores de cada atributo (3% por cada atributo somando 9% e multiplicados por 4), gerando uma chance de 50% de ser um talento selvagem (contra uma chance em outros mundos de campanha de 11%).

Como observação, não se aplica em Dark Sun a divisão da chance para os casos de os personagens serem arcanos, sacerdotes ou não-humanos.

Informações adicionais

Tipo de DV por Classe

Classe	Dado de Vida
Bárbaros	d12
Gladiadores	d12
Guerreiros	d10
Patrulheiros	d10
Bruxo	d8
Feiticeiro	d6
Mago	d6
Clérigos	d8
Druidas	d8
Monges	d8
Templários	d8
Bardos	d8
Ladinos	d8
Psionicistas	d8



Dinheiro e Equipamento

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

Praticamente todas as cidades-estados athasianas emitem moedas cunhadas em homenagem a seus reis-feiticeiros. Além disso, algumas comunidades anãs independentes e algumas famílias ricas de mercadores cunham suas próprias moedas quando eles possuem metais preciosos. Embora as moedas variem (uma moeda de ouro cunhada em Tyr pode ser um pouco mais pesada do que as moedas de ouro quadradas de Altaruk), todas elas se enquadram nas taxas de câmbio padrão fornecidas no LdJ, acrescentando aí duas novas peças que são as peças de cerâmica e os pedaços, ou bits.



Peças e Pedacos de Cerâmica: A moeda mais usada em Athas é a peça de cerâmica (pc). Moedas de cerâmica podem ser fabricadas a partir da argila mais comum de Athas. Elas são, então, vitrificadas em cores específicas e queimadas para desencorajar a falsificação. A forma moldada das peças cerâmicas permite que elas sejam quebradas em 10 pedaços separados em forma de pizza. Cada um desses pedaços, ou “bits” (b), vale 1/10 de uma peça de cerâmica.

Peças de Cobre: As peças de cobre em Athas não são usadas como moedas, assim como outros metais como o bronze e o chumbo. Para efeito de comparação, Uma peça de cobre, que corresponde a aproximadamente 5 gramas, valem 10 peças de cerâmica, ou seja, 200 peças de cobre que equivalem a 1 Kg desse metal vale 2 mil peças de cerâmica, ou 20 mil bits. Quando um item estiver descrito

no LdJ como pc (peça de cobre), multiplique seu valor por 10 para encontrar seu valor em pc (peça de cerâmica).

Importante notar que em Dark Sun, “pc” corresponde a peça de cerâmica, não peça de cobre.

Proporções de Padrões de Troca

Moeda	Valores de Troca					
	b	pc	pp	pe	po	pl
Pedaço/bit (b)	1	1/10	1/1K	1/5K	1/10K	1/50K
Cerâmica (pc)	10	1	100	500	1K	1/5K
Prata (pp)	1K	100	1	1/5	1/10	1/50
Electrum (pe)	5K	500	5	1	1/2	1/10
Ouro (po)	10K	1K	10	2	1	1/5
Platina (pl)	50K	5K	50	10	5	1

Obs.: 1K corresponde a 1000.

Dinheiro inicial

Os personagens começam com o dinheiro inicial conforme a tabela a seguir.

Classe	Dinheiro inicial
Bárbaro	2d4 x 30 pc
Bardo	5d6 x 30 pc
Bruxo	4d4 x 30 pc
Clérigo	5d4 x 30 pc
Druida	2d4 x 30 pc
Feiticeiro	3d6 x 30 pc
Gladiador	5d4 x 30 pc
Guerreiro	5d4 x 30 pc
Ladino	4d6 x 30 pc
Mago	4d6 x 30 pc
Monge	5d4 x 3 pc
Patrulheiro	5d4 x 30 pc
Psionicista	3d4 x 30 pc
Templário	6d6 x 30 pc

Quanto valem as coisas

As listas de equipamentos no LdJ mostram não apenas quanto custa cada item, mas quanto cada item vale em moedas típicas do D&D.

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

- Todos os itens não metálicos custam um por cento do preço listado;
- Todos os itens de metal custam o preço listado.

Por exemplo, uma caneca pequena, um item não metálico que custa 2 peças de cobre, convertido como 20 peças de cerâmica (veja regra anterior sobre peças de cobre), custa 2 bits (1% de 20 pc, ou 0,2 pc), mas a espada longa (um item metálico) custa 15 po.

Quando itens normalmente feitos de metal são feitos em outro material, a regra acima se aplica. Por exemplo, uma picareta de pedra vai valer 2/10 de pp (1% de 2 po), ou 20 pc.

Para todos os efeitos, as armas e armaduras seguem uma regra própria, que será descrito posteriormente.

Sistemas Comerciais

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

Moeda: Transações em que bens ou serviços são comprados com dinheiro permanecem bastante comuns em

Athas, apesar da falta de metais: Athas é pobre em metal, não empobrecido de metal. As moedas são um meio de pagamento de fácil aceitação e, tendo em conta o valor acrescido das moedas, são menos volumosas para transportar.

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

Troca Simples: Na troca simples, os personagens comparam os custos dos itens a serem trocados e então combinam as quantidades até ficarem aproximadamente iguais. Por exemplo, Kyuln deseja trocar sua colheita de arroz por uma cimitarra de metal. Em Athas, o arroz de Kyuln vale 4 bits (4/10 pc) por Kg, e a cimitarra de metal que ele procura vale 25 po (2500 pc). Kyuln teria que trocar 6.250 Kg de seu arroz (toda a sua colheita) com o arneiro em troca de sua nova espada bastarda de metal. O arneiro pode não estar com tanta fome.

Barganha: Na barganha, os dados são lançados e os custos recalculados em três rodadas separadas antes de uma troca final ser feita. Por causa de sua complexidade, a barganha funciona melhor para itens que custam mais de



100 po. Para barganhas, são realizados testes de carisma para determinar quem vence a argumentação.

Na primeira rodada da barganha, cada parte faz um teste de Carisma; o resultado mais alto ganha a rodada. O vencedor reduziu o preço do item do perdedor em 10%. Se qualquer uma das partes decidir encerrar a barganha, ela termina aqui. Se nenhuma das partes decidir encerrar a barganha, ela continua para uma segunda rodada e depois para uma terceira. A barganha não pode durar mais de três rodadas. Uma vez firmada, uma transação ocorrerá - nenhuma das partes pode desistir de uma barganha uma vez que ela tenha começado.

Se Kyuln do exemplo anterior entrasse em uma barganha com o armeiro, ele poderia conseguir um acordo melhor ou pior. Na primeira rodada, Kyuln consegue um resultado 15 e o armeiro um 12 no teste de carisma; Kyuln vence a rodada. Ele convenceu o armeiro a diminuir o preço da espada em 10%, então a cimitarra de metal em questão agora vale 22 po e 5 pp. Ambos os homens desejam continuar em uma segunda rodada. Kyuln rola 13 e o armeiro rola também 13; o empate significa que nenhum dos custos é ajustado. Na terceira e última rodada, Kyuln rola um 18 e o armeiro rola um 17; Kyuln vence novamente. Ele convenceu o armeiro a aceitar 20 po pela cimitarra de metal, então deve trocar apenas 5.000 Kg de arroz por ela.

Serviço: Os serviços que um personagem presta - dos trabalhadores desqualificados aos dos engenheiros premiados - todos têm seu preço. É possível, no entanto, conseguir barganhar com os trabalhadores da mesma forma que é feito no escambo.

Remunerações comuns			
	Diário	Semanal	Mensal
Serviço Militar			
Arqueiro/artilheiro	1 b	1 pc	4 pc
Cavalaria, pesada	3 b	2 pc, 5 b	1 pp
Cavalaria, leve	1 b	1 pc	4 pc
Cavalaria, médio	2 b	1 pc, 5 b	6 pc
Engenheiro	50 pc	3 pp, 50 pc	15 pp
Lacaio, pesado	1 b	5 b	2 pc
Lacaio, irregular	-	1 b	5 b
Lacaio, leve	-		1 pc
Lacaio, milícia	-	1 b	5 b
Escudeiro	-	1 b	5 b
Profissional			
Mão de obra desqualificada	-	2 b	1 pc
Mão de obra qualificada*	1 b	1 pc	4 pc
Mão de obra classificada**	3 b	2 pc, 5 b	1 pp

* disponível apenas para personagens que possuem proficiência relacionada ao trabalho.

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

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

Com trocas de escambo e serviços, o DM deve certificar-se de que os bens ou serviços trocados são necessários ou desejados pelos PNJs. (Os nômades do deserto não precisam de um barco nem de um pedreiro.)

Mercado Athasiano: Lista de Provisões

Armas

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

As seguintes armas, por serem facilmente fabricadas sem metal, podem ser compradas por um por cento de seu valor descrito no LdJ e usadas normalmente, da mesma forma definida no LdJ, respeitando o ajuste de dano e acerto na Tabela de Material das Armas.

- zarabatanas (com dardo ou agulha farpada);
- todos os arcos;
- clavas;
- todas as bestas;
- arpões;
- azagaias;
- todas as armas de haste (lanças, tridentes, etc.);
- bordões;
- flagelos;
- fundas (com pedras de funda) e;
- chicotes.

As armas restantes podem ser construídas a partir de uma variedade de materiais, mas variam em custo, peso, dano e probabilidade de acerto. A tabela abaixo indica o custo percentual e o peso das armas, e modificadores de dano e probabilidade de acerto para as estatísticas no LdJ.

Tabela de Material das Armas				
Material	Custo	Peso	Modificadores	
			Dano*	Acerto**
Metal	100%	100%	-	-
Oso	10%	50%	-2	-2
Pedra/Obsidiana	25%	100%	-1	-3
Madeira	5%	25%	-3	-1

* O modificador de dano subtrai o dano normalmente causado por aquela arma, porém nunca fica abaixo do mínimo de um ponto.

** Isso não se aplica a armas de mísseis (bestas, arcos, etc.).

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

Armas não metálicas também diminuem a probabilidade de acerto e a quantidade de dano do usuário, da mesma forma que uma arma amaldiçoada. Anote as penalidades na ficha de personagem.

Armas não metálicas podem ser encantadas. No entanto, o encantamento é cumulativo com o modificador de acerto da arma. O modificador líquido para uma adaga de osso encantada +2 é na verdade 0.

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

Bruth é enviado para a arena armado com um machado de batalha de ossos contra três giths desarmados. Em sua primeira rodada, Bruth atravessa o crânio de seu primeiro oponente (faz um ataque bem-sucedido) e o derruba (rola um 8 em seu Id8 de dano). Infelizmente, o choque do golpe lasca o osso da cabeça do machado (o jogador de Bruth rola um 1 em Id20, indicando a quebra da arma), deixando-o desarmado. A carreira de Bruth na arena pode ser breve.

Isso não se aplica, no entanto, a armas que disparam munição, como arcos. No entanto, munição não metálica não é recuperável.

Contra armaduras de metal, armas não metálicas se quebram automaticamente em um teste de quebra quando um 1 é rolado ou o dano máximo são rolados.

Armaduras

Todas as formas de armadura listadas no LdJ estão disponíveis em Dark Sun. Eles oferecem a mesma classificação CA descrita lá.

Armadura de Metal em Dark Sun: Dois fatos sobre Athas conspiram para limitar o uso de armadura de metal: calor extremo e o alto preço do metal. Uma armadura de placas custa 1.500 po em Athas, o equivalente a 150.000 po em outros mundos de campanha de D&D.

Simplificando, um rei-feiticeiro pode comprar algumas armaduras ou construir uma adição substancial às muralhas de sua cidade.

Da mesma forma, o calor intenso na superfície estéril de Athas torna a armadura de metal uma experiência desagradável, para dizer o mínimo. Em qualquer situação de combate diurno, um personagem vestindo armadura de metal subtrai um de sua rolagem de acerto para cada rodada de combate além da primeira e ganhará um nível de exaustão a cada duas rodadas além da primeira.

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

Escudos: Os escudos são construídos principalmente com camadas de couro esticadas sobre uma armação de madeira ou osso e endurecidas. Escudos eficazes também podem ser construídos com materiais quitinosos retirados de insectóides mortos.

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

Armadura acolchoada: Conforme descrito no LdJ, esta armadura é feita de camadas estofadas de tecido e forro. Muitos guerreiros athasianos preferem armaduras acolchoadas tecidas com cabelos de gigantes.

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

Cota de malha parcial, cota de anéis e cota de talas: São construídas usando pedaços de ossos ou quitina.

Armaduras de placas: Esses tipos de armadura devem ser feitos com componentes de metal, tornando-os caros e potencialmente mortais no calor do dia.

Novos equipamentos

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

Matérias-primas		
Tipo	Custo	Peso
Inix, couro (de um animal inteiro)	35 pp	100 Kg
Inix, quitina (de um animal inteiro)	50 pp	200 Kg
Inix, ossos (de um animal inteiro)	75 pp	300 Kg
Kank, couro (de um animal inteiro)	15 pp	30 Kg
Kank, quitina (de um animal inteiro)	35 pp	50 Kg
Kank, ossos (de um animal inteiro)	55 pp	70 Kg
Mekillot, couro (de um animal inteiro)	50 po	450 Kg
Mekillot, quitina (de um animal inteiro)	75 po	725 Kg
Mekillot, ossos (de um animal inteiro)	100 po	1.000 Kg

Diversos

Tipo	Custo
Provisões Domésticas	
Tanque de água (1000 litros)	1 pp
Kit de fogo	2 b
Transporte	
Carroça	
1 kank, um ou dois guerreiro	10 pp
2 kank, três ou quatro guerreiros	25 pp
Howdah	
Inix	1 pp
Mekillot	2 pp
Carruagem	
1 Inix, capacidade de 900 Kg	1 po
2 Inix, capacidade de 1.800 Kg	2 po
3 Inix, capacidade de 2.700 Kg	3 po
4 Inix, capacidade de 3.600 Kg	5 po
Vagão fechado	
1 Mekillot, capacidade de 40.000 Kg	25 po
2 Mekillot, capacidade de 80.000 Kg	40 po
4 Mekillot, capacidade de 160.000 Kg	60 po
2 Mekillot, Caravana blindada (até 100 soldados e 25.000 Kg de provisões).	100 po
Animais	
Erdlu	10 pc
Inix	10 pp
Kank	
Treinado	12 pp
Não treinado	5 pp
Mekillot	20 pp

Armas

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Simples, Combate Corpo a Corpo				
Porrete datchi	10 pc	Id8, ctd	5	Duas mãos, pesado
Talid	15 pc	Id6, pfr	1	Leve, imune ao desarme
Navalha de pulso	15 pc	Id6, crt	1	Leve, acuidade, imune ao desarme
Simples, Combate a Distância				
Dejada	10 pc	Id6, ctd	1	Munição (alcance 6/18)
Marcial, Combate Corpo a Corpo				
Alhulak	14 pc	Id6, pfr	1	Alcance
Cahulak	12 pc	Id6, pfr	1,5	Alcance, duas mãos, arremesso (alcance 5/36), especial
Carrikal	1 pp	Id10, crt	2,5	Versátil (Id12)
Pata de dragão	15 pc	Id6, pfr	4,5	Duas mãos, acuidade, pesado, especial
Goiva	1 pp	Id12, pfr	2	Duas mãos, alcance, pesado, especial
Gythka	2 pp	Id6, pfr	3	Duas mãos, acuidade, pesado, especial

Empalador	4 pc	Id8, pfr	2	Versátil (Id10)
Lótus	10 pc	Id8, crt	3	Duas mãos, pesado
Quabone	20 pc	Id6, ctd	1	Finesse
Bastões cantores	24 pc	Id6, ctd	0,5	Luz, acuidade
Trikal	11 pc	Id8, crt	3	Duas mãos, alcance, pesado, arma de haste
Lâmina de tartaruga	30 pc	Id4, crt	1	Bônus CA, imune ao desarme, especial
Marcial, Combate a Distância				
Chatkcha	1 pp	Id6, crt	0,25	Leve, acuidade, arremesso (alcance 30/90), especial

ctd = Contundente, crt = Cortante, pfr = Perfurante

Descrição das novas armas

Porrete Datchi: Uma cabeça de 1,5 m de comprimento feita de colmeia de insetos ou raízes secas é presa a um cabo de 1,5 m de comprimento, com dentes ou garras incrustados na cabeça, permitindo criar feridas horríveis. É uma arma bruta e comumente usada em arenas. Entretanto, você não pode usá-lo contra um inimigo adjacente.

Talid: Também conhecida como "luva do gladiador", é confeccionada em couro rígido com revestimento de metal, quitina ou osso na cobertura da mão e ao longo do antebraço. Espigões se projetam dos nós dos dedos e ao longo das costas da mão. Uma biela afiada corre ao longo do polegar e há um espigão de 15 cm no cotovelo.

Navalha de pulso: Várias lâminas presas a uma tira de couro e amarradas no antebraço.

Dejada: Uma cesta longa e escavada é usada no braço e usada para impulsionar projéteis de cerâmica ou pedra de 5 cm chamados "pelota" em altas taxas de velocidade.

Alhulak: Uma cabeça com ganchos sem cortes, mais pontiagudos, presos a uma corda de 1,5m com um cabo de 60 cm de comprimento. A cabeça laminada é comumente esculpida em osso mekillot, enquanto o cabo é de madeira ou osso.

Cahulak: Um par de cabeças de alhulak amarradas em cada extremidade de uma corda de 3 metros. Como uma arma corpo a corpo, o portador segura uma cabeça em cada mão e ataca com elas ao mesmo tempo ou uma de cada vez. Usado desta forma, o portador pode atacar com a mão inábil como uma ação bônus. Como uma arma de arremesso, ela se enrosca no alvo como uma rede (sem efeito em criaturas enorme ou maiores, teste de Força CD10 para se

libertar ou a outro) e causa Id6 de dano quando os ganchos atingem o oponente.

Carrikal: O maxilar afiado de uma grande criatura amarrada ao meio, formando um porrete afiado com duas cabeças voltadas para a frente.

Pata de dragão: Popular em arenas, este é uma arma de haste de 3 metros de comprimento com uma lâmina em cada extremidade. Proficiência permite que o soldador ataque com a mão inábil como uma ação bônus.

Goiva: normalmente pendurada no ombro, é comumente encontrado na infantaria Nibenense. Uma lâmina larga é montada em uma haste de madeira de 90 cm de comprimento que requer duas mãos para empunhar. A arma é empunhada como uma pá.

Gythka: Uma arma de haste thri-kreen com lâminas cristalinas perversas em cada extremidade, empunhada como um bastão com a capacidade de atacar

com a mão inábil como uma ação bônus. Sua fabricação é um segredo racial bem guardado.

Empalador: Desenvolvida para as arenas, esta é uma arma em forma de T com duas lâminas montadas no topo de uma haste de 1,2 m. É manejada como uma picareta.

Lótus: Lâminas crescentes com pontas farpadas perto das pontas e montadas em cada extremidade de um longo eixo fazem desta uma arma corpo a corpo desagradável.

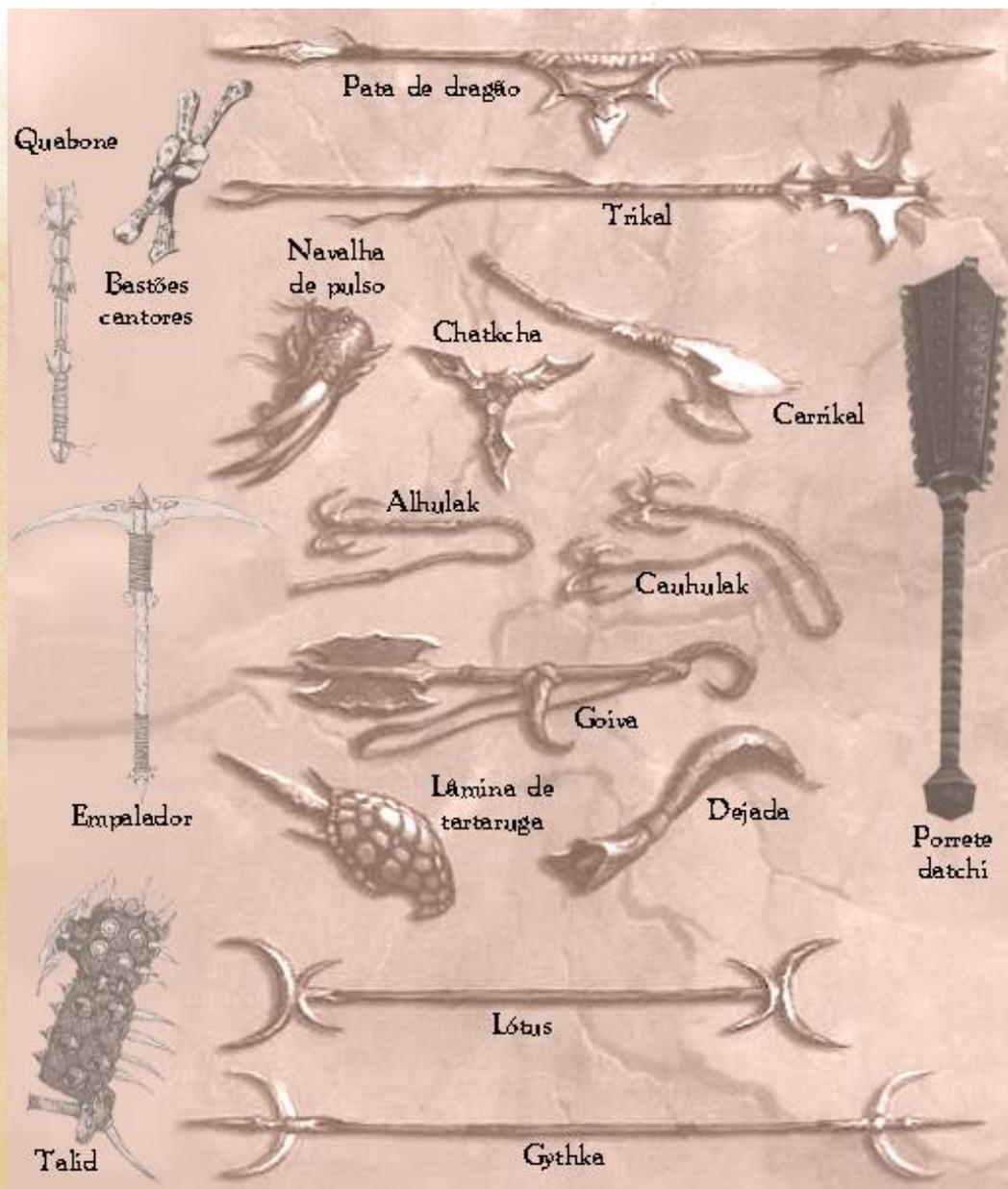
Quabone: Arma de arena comum feita de 4 hastes idênticas amarradas para formar uma haste simétrica do comprimento da espada.

Bastões cantores: Um porrete fino cuidadosamente trabalhado e polido, muitas vezes usado em pares, tirando seu nome de ruídos de assobio característicos quando usados.

Trikal: Três lâminas projetam-se radialmente da extremidade de uma haste de 1,8 m. Uma série de bordas afiadas e serrilhadas alinham-se à haste abaixo das lâminas, enquanto a extremidade da arma é pesada para equilibrá-la.

Lâmina de Tartaruga: Uma lâmina curta e afiada presa ao casco de uma tartaruga do deserto. Ele se prende ao antebraço e fornece proteção como um pequeno escudo, com +1 na classe de armadura. Não pode ser combinado com outro escudo (o melhor bônus se aplica), mas se um par for usado, seus efeitos acumulam até um máximo de +2.

Chatkcha: Esta pequena arma de arremesso cristalina de 3 lâminas é feita exclusivamente por thri-kreens em um processo secreto cuidadosamente guardado por eles. Na linguagem deles, significa "lembrador-que-termina-e-retorna", refletindo que após acabar de matar, retoma a consciência e se lembra de retornar ao seu lançador. Devido ao seu giro, ele retornará a um lançador proficiente se errar.





Tempo e Movimento

O Calendário Athasiano

Cada cidade-estado tem seu próprio calendário, mas o usado e considerado mais comum é o Calendário de Tyr.

No calendário de Tyr, os anos são contados usando um par de ciclos simultâneos; um de sete partes, a outro de onze. O ciclo de sete partes, chamado de seofean, é contado e falado em primeiro lugar. O de onze partes, ou ciclo endlean, é contado e falado em seguida, na ordem apresentada a seguir. O ciclo seofean é mais abstrato, encontrando-se quando a agitação no cosmos leva à fúria. O ciclo endlean é completado quando as duas luas de Athas, Ral e Guthay, se encontram nos céus - um grande eclipse que ocorre uma vez a cada 11 anos.

A cada 77 anos o ciclo se repete, terminando com um ano de Agitação de Guthay e recomeçando com um novo ano de Fúria de Ral. Cada ciclo de 77 anos é chamado de idade do rei. Houveram 189 idades de reis completas desde que Tyr adotou este calendário (mais de 14.500 anos).

Assim, o primeiro ano de cada idade do rei é um ano da Fúria de Ral. O ano seguinte é um ano da Contemplação do Amigo, seguido por um ano da Vingança do Deserto. No oitavo ano o seofean se repete e gera o ano da Fúria do Rei, e assim o seofean se repete 7 vezes e o endlean 11 vezes, bastando combiná-los para saber qual é o ano corrente. O 76º ano de cada era do rei é um ano da Reverência do Inimigo, seguido pelo 77º ano, um ano da Agitação de Guthay.

O Ciclo Seofean	O Ciclo Endlean
Fúria	Ral
Contemplação	Amigo
Vingança	Deserto
Sono	Sacerdote
Desafio	Vento
Reverência	Dragão
Agitação	Montanha
	Rei
	Silte
	Inimigo
	Guthay

Lista de todos os anos

Nº	Nome do Ano	Nº	Nome do Ano
1	Fúria de Ral	40	Desafio da Montanha
2	Contemplação do Amigo	41	Reverência do Rei
3	Vingança do Deserto	42	Agitação do Silte
4	Sono do Sacerdote	43	Fúria do Inimigo
5	Desafio do Vento	44	Contemplação de Guthay
6	Reverência do Dragão	45	Vingança de Ral
7	Agitação da Montanha	46	Sono do Amigo
8	Fúria do Rei	47	Desafio do Deserto
9	Contemplação do Silte	48	Reverência do Sacerdote
10	Vingança do Inimigo	49	Agitação do Vento
11	Sono de Guthay	50	Fúria do Dragão
12	Desafio de Ral	51	Contemplação da Montanha
13	Reverência do Amigo	52	Vingança do Rei
14	Agitação do Deserto	53	Sono do Silte
15	Fúria do Sacerdote	54	Desafio do Inimigo
16	Contemplação do Vento	55	Reverência de Guthay
17	Vingança do Dragão	56	Agitação de Ral
18	Sono da Montanha	57	Fúria do Amigo
19	Desafio do Rei	58	Contemplação do Deserto
20	Reverência do Silte	59	Vingança do Sacerdote
21	Agitação do Inimigo	60	Sono do Vento
22	Fúria de Guthay	61	Desafio do Dragão
23	Contemplação de Ral	62	Reverência da Montanha
24	Vingança do Amigo	63	Agitação do Rei
25	Sono do Deserto	64	Fúria do Silte
26	Desafio do Sacerdote	65	Contemplação do Inimigo
27	Reverência do Vento	66	Vingança de Guthay
28	Agitação do Dragão	67	Sono de Ral
29	Fúria da Montanha	68	Desafio do Amigo
30	Contemplação do Rei	69	Reverência do Deserto
31	Vingança do Silte	70	Agitação do Sacerdote
32	Sono do Inimigo	71	Fúria do Vento
33	Desafio de Guthay	72	Contemplação do Dragão
34	Reverência de Ral	73	Vingança da Montanha
35	Agitação do Amigo	74	Sono do Rei
36	Fúria do Deserto	75	Desafio do Silte
37	Contemplação do Sacerdote	76	Reverência do Inimigo
38	Vingança do Vento	77	Agitação de Guthay
39	Sono do Dragão		

A superstição e o folclore cercam cada um dos anos da era do rei. Acredita-se que as tempestades durante um ano da Vingança do Vento sejam mais poderosas e perigosas, então muitas viagens por terra são evitadas. Sacrifícios e orações são necessários para afastar a grande besta durante os anos da Agitação do Dragão. Anos da Contemplação do Inimigo devem animar tratados e alianças - a lista continua.

Cada ano é composto de exatamente 375 dias: o tempo exato entre os sóis mais altos. Os athasianos não tem estações que governem seu pensamento sobre o tempo - não há diferença marcante na temperatura ou nos padrões climáticos. No entanto, o ano é dividido em três fases iguais de 125 dias: sol alto, sol descendente e sol ascendente. O sol mais alto é o primeiro dia do ano no calendário de Tyr

e o sol mais baixo indica o ponto médio do ano (que, aliás, ocorre à meia-noite e geralmente é observado em cerimônias noturnas).

Os dias são registrados de várias maneiras. Os comerciantes tendem a identificar os dias com frases como “trinta e cinco dias depois do sol alto”. Outros esquemas dividem o ano em 25 semanas de 15 dias cada, com os nomes desses dias associados a personagens importantes de uma determinada casa real. Em campanhas do Dark Sun, o DM pode manter a semana de sete dias com os nomes padrão do calendário gregoriano para simplificar.

Ano do Mensageiro

A cada 45 anos, um cometa brilhante visita Athas. À noite, pode-se ler à luz do mensageiro, e pode ser visto claramente em plena luz do dia. O folclore sustenta que o mensageiro visita o dragão a cada 45 anos para entregar a ele informações importantes 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, na 190ª Era do Rei. O próximo Ano do Mensageiro será o Ano do Sono do Inimigo, daqui a seis anos.

Movimento terrestre

As regras apresentadas para viagens terrestres no LdJ e DMG ainda regem o movimento em Athas. É importante notar, no entanto, que aqueles que sofrem de desidratação (veja na seção desidratação adiante) não podem realizar uma marcha forçada. A quantidade máxima de horas em Dark Sun que um personagem caminha tipicamente em um dia é de 10 horas.

As raças de Dark Sun também têm taxas de movimento diferentes daquelas em cenários tradicionais de campanhas de D&D. A tabela a seguir detalha essas diferenças.

Distância percorrida pelos Elfos e Meio-Elfos:

Ritmo	Distância percorrida em			Efeito
	Minuto (metros)	Hora (Km)	Dia (Km)	
Rápido	160	8	80	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	120	6	60	-
Lento	60	3	30	Pode usar furtividade

Distância percorrida pelos meio-gigantes:

Ritmo	Distância percorrida em			Efeito
	Minuto (metros)	Hora (Km)	Dia (Km)	
Rápido	150	6	60	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	120	5	50	-
Lento	60	3	30	Pode usar furtividade

Distância percorrida pelos Thri-Kreens:

Ritmo	Distância percorrida por			Efeito
	Minuto (metros)	Hora (Km)	Dia (Km)	
Rápido	180	9	90	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	120	6	60	-
Lento	60	3	30	Pode usar furtividade

Distância percorrida por Humanos e Semi-Humanos (inclusive aarakocras* caminhando):

Ritmo	Distância percorrida em			Efeito
	Minuto (metros)	Hora (Km)	Dia (Km)	
Rápido	120	5	50	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	90	4	40	-
Lento	60	3	30	Pode usar furtividade

*Aarakocras podem voar. Sua taxa de voo é constante, e ele pode voar 225 metros por minuto, 11,5 km por hora e 115 km por dia.

Distância percorrida pelos Anões e Pequeninos:

Ritmo	Distância percorrida em			Efeito
	Minuto (metros)	Hora (Km)	Dia (Km)	
Rápido	90	4	40	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	75	3	30	-
Lento	45	2,25	22,5	Pode usar furtividade

Modificadores de terreno no movimento terrestre

Athas desafia seus personagens com uma variedade de novos tipos de terreno, cada um dos quais afeta o movimento de maneiras diferentes. As regras contidas no LdJ, observadas as regras colocadas no tópico anterior, no entanto, são suficientes para cobrir tais terrenos. A maioria deles, como os terrenos planos, tem a taxa de movimentação normal (exceto se algum fator contrário diminuir esta taxa). Já para os terrenos mais difíceis, deve ser observado o tópico “Terreno Difícil” do LdJ.

Movimento terrestre montado

Como de costume, as montarias athasianas podem se mover um número de quilômetros por dia igual à sua taxa de movimento em condições normais. Essas taxas de movimento terrestre podem ser dobradas ou triplicadas, mas o animal pode ficar exausto, conforme as regras de D&D. Animais desidratados não podem se mover acima de sua taxa de movimento básica. Um mekillot, no entanto, não pode ser forçado a dobrar ou triplicar seu movimento normal.

Tipicamente um Kank ou um Inix podem se mover 6 Km por hora durante 10 horas, num total de 60 Km/dia. Em marcha forçada eles podem percorrer até 9 Km em uma hora e 90 Km/dia, tendo a chance de 50% de somarem um nível de exaustão. Kanks podem ainda, por um curto período de tempo, correrem e atingirem a distância de 60 km por hora durante 30 minutos, além desse tempo eles tem chance de 50% de receberem um nível de exaustão a cada 30 minutos adicionais correndo. Após cada disparada de um kank, ele deve descansar por 2 horas se for durante o dia ou 1 hora se for durante a noite para recuperarem as forças e um nível de exaustão. Já um Mekillot se move a 3 Km por hora, mas podem se mover por 15 horas ininterruptas, percorrendo até 45 km/dia.

Meio-Gigantes e Thri-kreens

Meio-gigantes são extremamente grandes e, portanto, precisam de uma montaria igualmente grande para carregá-los. Meio-gigantes podem montar um Inix (desde que a besta não seja usada para carregar nenhuma ou pouca carga extra).

Thri-kreen nunca montam animais. Eles o encaram da mesma forma que um humano vê uma criança “brincando com sua comida”.

Cuidados com os Animais

Os animais de carga de Athas são animais resistentes, aclimatados às duras condições de seu mundo; eles são geralmente auto-suficientes, ainda que criaturas um tanto selvagens. Muitas bestas são mais inteligentes e mortais do que aquelas usadas em outros mundos de campanha de D&D. Um personagem de Dark Sun tem uma paz mais inquietada com seu animal, e a experiência o avisa que o cavaleiro pode se tornar a caça.

Kank: Um kank é um inseto grande e dócil usado principalmente como montaria individual. Cada um pode transportar um passageiro de 90 kg e 90 kg de carga extra ou dois passageiros de 90 kg sem carga extra ou ainda um passageiro de 180 kg sem carga, ou todos os passageiros e cargas que não ultrapasse 180 kg somados. Um kank pode encontrar comida em qualquer terreno que não seja uma salina e se for permitido pastar por algumas horas por dia. Caso contrário, deve ter dois quilos e meio de plantas ou vegetais por dia. Cada kank precisa de apenas dois galões de água por dia para evitar a desidratação.

Todas as montarias kank são da variedade produtora de alimentos, criando grandes glóbulos de mel verde no abdômen a cada dois dias. O mel pode ser comido por todas as raças de personagens do jogador e conta como um galão de água. Personagens em uma dieta rigorosa de mel de kank podem sobreviver apenas com ele por um período de dias igual ao seu valor de Constituição; depois disso, a dieta do personagem deve ser suplementada com outros alimentos ou ele ficará enfraquecido e doente, adicionando 1 nível de exaustão. Um kank desidratado ou sem comida suficiente não produz mel.

Inix: Um inix é um grande lagarto que pode ser domado para ser usado como um animal de carga. Cada um pode transportar até 900 Kg de carga ou passageiros. Cada inix precisa de 70 quilos de comida e oito galões de água por dia. Se for permitido pastar todos os dias na planície, na floresta ou em um cinturão verdejante, um inix irá forragear comida suficiente para si mesmo. A cada dia que um inix não se enche de água ou comida, ele deve fazer uma teste de constituição ou ficará furioso e atacará qualquer um na sua frente.

O animal deve passar em um teste de constituição com CD 15 ou ficará furioso, mas há uma penalidade cumulativa de -2 para cada dia adicional que se passar. O objetivo do inix furioso não é comer seus mestres, mas escapar para forragear em outro lugar. No entanto, ele atacará aqueles que tentarem detê-lo - uma vez furioso, um inix deve ser libertado, encantado magicamente ou psionicamente

ou morto. A chance de ele ficar furioso vai além do período de desidratação. Caso o Inix fique furioso, ele tem 50% de chance de ficar permanentemente neste estado.

Mekillot: Este é um animal enorme que pode carregar ou puxar até 8.000 Kg sobre suas costas ou até 40.000 Kg em um vagão. Um mekillot precisa de 140 quilos de comida e 16 galões de água por dia.

Quando está sendo usado como animal de carga, um mekillot pode decidir parar de trabalhar ou se mover em uma direção aleatória. A cada dia, role 1d20. Em um resultado um, o mekillot para onde está e não se move mais naquele dia. Em um resultado dois, o mekillot toma uma nova direção não dada a ele e se move nela durante todo aquele dia. Mas se ele estiver tracionando um vagão com mais de um animal, 1 ou 2 no d20 fará com que ele fique parado o dia todo (e isso impedirá os outros animais que estiverem juntos de se moverem também).

Um mekillot teimoso às vezes pode ser controlado através de magia ou poderes psiônicos. Qualquer esforço físico para mudar a vontade de um mekillot (uma surra, tentar atraí-lo com comida, etc.) o enfurece e faz com que ele ataque.

Uso de Veículos

Vagões, carroças e meios de transporte semelhantes devem ser puxados por kanks, mekillots ou similares. Uma carroça é qualquer vagão com capacidade inferior a 500 quilos; as carroças geralmente tem duas rodas e podem ser puxados por um kank. Carroças de caravana abertas, fechadas e blindadas que exigem vários animais de tração também exigem um carroceiro para dirigi-los - um carroceiro é qualquer personagem com proficiência em controlar animais.

As carroças são facilmente quebráveis, especialmente em terrenos difíceis. Para cada dia de viagem, uma carroça tem 1% de chance de quebrar (eixo ou roda quebrada, o piso cede, etc.). Para cada dia de viagem em terrenos rochosos, áridos pedregosos ou terreno montanhoso, há 3% de chance de quebrar. Essas chances não são cumulativas com o passar do tempo. Carroças quebradas podem ser consertadas por alguém com proficiência relacionadas com carpintaria ou engenharia. Uma carroça se move na velocidade de suas bestas de carga. Os animais não podem ser forçados a dobrar ou triplicar sua velocidade normal enquanto puxam uma carroça.

Carruagens são como qualquer uma encontrada em outros cenários de campanha de D&D, exceto que em Athas elas são puxadas por kanks ou Inix. Kanks ou Inix agrupados

em um, dois ou quatro podem ser usados para tracionar carruagens com não mais que um, dois ou três guerreiros, respectivamente. Carruagens são mais frágeis e tendem a quebrar quando submetidas a alta velocidade ou estresse (como serem atacadas). Para cada dia de viagem, uma carruagem tem 3% de chance de quebrar (eixo ou roda quebrada, o piso cede, etc.). Para cada dia de viagem em terrenos rochosos, áridos pedregosos ou terreno montanhoso, há 10% de chance de quebrar. No entanto, em combate, essas mesmas chances percentuais se aplicam por rodada e são dobradas se a carruagem for virada a mais de 45 graus de sua trajetória em alta velocidade.

Howdahs são pequenas estruturas construídas para as costas de mekillots e inix. Ter um howdah não reduz a capacidade de carga do animal, e ele ainda pode se deslocar pelo dobro ou triplo da velocidade, sujeito às restrições descritas anteriormente.

Vagões são grandes estruturas tracionadas por Mekillots. Assim como os Howdahs, Vagões não reduzem a capacidade de carga dos animais a partir de seu próprio peso. Vagões são normalmente tracionados por um par de Mekillots. A capacidade de carga é o resultado da soma das capacidades de quantos animais estão tracionando o vagão. Em raras ocasiões um mekillot pode ser equipado sozinho em um vagão pequeno, ou em quatro em um vagão grande.

Desidratação

Como aventura de PJs, uma consideração primordial será quase certamente o fornecimento de água. Muitas vezes em campanhas de Dark Sun, os personagens estarão em situações em que o fornecimento de água não tem impacto na aventura. Estas regras de desidratação destinam-se apenas a situações extremas e só devem ser aplicadas quando a falta de água pode ser fatal.

Consumo de água

A quantidade de água que um personagem precisa depende de seu nível de atividade e de sua raça. Um personagem ativo (esforço intenso, caminhada, equitação, etc.) precisa de 1 galão de água por dia. Um personagem inativo (sentado, descansando ou dormindo, etc.), precisa de 1/2 galão de água por dia.

Se o personagem estiver na sombra durante todo o dia, ele só precisa da metade da quantidade de água exigida por sua atividade. Um personagem vestindo uma armadura completa de metal requer quatro vezes mais água por dia

para evitar a desidratação. Assim, um personagem em armadura de metal que realiza apenas atividades leves, mas é incapaz de permanecer em áreas sombreadas, precisaria de 2 galões de água.

Um personagem que não bebe água suficiente sofrerá os efeitos da desidrataação.

Raças Incomuns

Thri-kreens e meio-gigantes sofrem de desidrataação de forma diferente dos humanos e semi-humanos normais.

Thri-kreen: Thri-kreen pode durar uma semana com a quantidade de água necessária para sustentar um humano por um dia. Assim, os personagens thri-kreens só rolam para desidrataação uma vez por semana sem água.

Meio-gigantes: Devido ao seu grande tamanho, os meio-gigantes precisam de quatro galões de água por dia quando ativos ou dois galões quando inativos.

Substituindo por outros líquidos

Muitas bebidas comuns, como vinho, cerveja e sucos de frutas, podem complementar a ingestão de água de um personagem – as quantidades por dia permanecem as mesmas. Em tempos de desespero, os jogadores podem sugerir líquidos mais estranhos para evitar a desidrataação: mel, seiva de árvore e até sangue de monstros caídos. Geralmente, nenhum destes são substitutos adequados, e devem ser consumidos à razão de quatro partes de líquidos não usuais para uma parte de água e bebidas comuns.

Efeitos da desidrataação

A falta de água é refletida no jogo por uma condição de exaustão. A partir do primeiro dia em que um personagem não recebe sua cota de água necessária, consulte a tabela de desidrataação à meia-noite e aplique imediatamente o resultado.

Quantidade de Água	Nível de Exaustão
Requisito completo	Nenhum
Metade ou mais do requisito	0,5
Menos da metade do requisito	I
Nenhuma água	2

Quando o personagem bebe metade ou pouco mais de água (ou outros líquidos conforme descrito anteriormente) definidos para sua raça por dois dias, ele soma um nível de

exaustão. Já quando ele toma menos da metade ele soma I nível de exaustão por dia. Se ele não tomar nenhuma água naquele dia, ele soma 2 pontos

Reidratação

Um personagem pode se reidratar bebendo toda a sua cota de água ao longo de um dia. Ao final daquele dia, sua exaustão recua dois níveis. Cada dia consecutivo em que as necessidades de água do personagem são atendidas restaura outros 2 pontos até que o personagem esteja totalmente recuperado. Pontos de vida perdidos são recuperados na taxa de recuperação normal de um personagem.

Exemplo de desidrataação

Thyasius, o terceiro filho humano de uma família nobre, é capturado por nômades élficos. Quando sua família não paga o resgate, os elfos o soltam no deserto sem comida ou água. Após o primeiro dia vagando no deserto sem água, ele recebe 2 níveis de exaustão. No segundo dia ele encontra um galão pela metade de cerveja, bebe-o e acumula mais 0,5 níveis de exaustão, totalizando 2,5 níveis. No terceiro dia, ele encontra em seu caminho um monstro que perdeu uma batalha e que ainda possui algum sangue. Ele consegue beber 2 galões desse sangue do monstro e acumula mais 0,5 níveis de exaustão, atingindo 3 níveis de exaustão. No quarto dia, ele é encontrado por um mercador meio-elfo que lhe dá um galão cheio de água – Thyasius diminui 2 níveis de exaustão, ficando com I nível de exaustão. Se ele tomar no próximo dia mais um galão, ele zera a exaustão.

Transportando Água

A água deve ser transportada em odres ou barris. Para efeitos de Dark Sun, o odre é listado no LdJ como cantil e carrega um galão de líquido. O barril listado no LdJ carrega 30 galões. Cada galão de água pesa 3 Kg.

Animais e desidrataação

Os animais também sofrem desidrataação. Animais minúsculos precisam de 1/8 galão; pequenos animais precisam de 1/2 galão; animais do tamanho de um homem precisam de 1 galão; animais maiores do que o tamanho do homem precisam de 4 galões; animais enormes precisam de

8 galões; animais gigantes precisam de 16 galões de água por dia. A ingestão de água pelos animais pode ser reduzida pela metade se estiverem na sombra ou inatividade.

No final de um dia em que um animal não recebe toda a sua cota de água, há uma chance de 10% de morrer, essa chance aumenta em 10% para cada dia adicional sem água. Os animais se reidratam completamente após um dia em que bebem toda a sua cota de água.

Movimento a noite

À noite, as temperaturas em todos os tipos de terreno caem significativamente, embora a umidade ainda seja alta. Se os personagens decidirem viajar à noite, eles ganham o benefício de trabalhar na sombra (metade do consumo de água).

A desvantagem de tais planos é que um bom descanso sob o sol escaldante do dia é difícil. Personagens que viajam à noite devem procurar abrigo durante seus períodos de descanso diurno. Afloramentos rochosos ou cavernas serão suficientes, assim como tendas ou outras construções improvisadas. Se tal abrigo não puder ser localizado, cada personagem deve fazer um salvaguarda de constituição com CD 20 para descansar bem. Aqueles que falharem dormirão irregularmente e não poderão memorizar feitiços ou recuperar pontos de vida. Thri-kreen obviamente não estão sujeitos a esta regra.



D. KOTT

Combate

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

Combates de Arena

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

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

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

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

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

Partida de Rancor: Gladiadores que se encontraram antes e sobreviveram são frequentemente chamados para lutar novamente. Apostas em partidas de rancor são especialmente altas. Na maioria das vezes, as lutas de rancor não são travadas até a morte, apenas com ferimentos graves; assim os combatentes podem lutar novamente.

Julgamento por Combate: Muitas pessoas acusadas de crimes pelo rei-feiticeiro ou seus templários

recebem o direito de julgamento por combate. Infelizmente para o acusado, o rei-feiticeiro escolhe com quem o acusado lutará, escolhendo entre seus melhores gladiadores. A morte equivale a uma confissão de culpa. Aqueles que vencem ganham sua liberdade, mas muitas vezes são acusados e presos novamente, a menos que fujam da cidade.

Pares Combinados: Muitos estábulos apresentam pares de gladiadores para lutar lado a lado. Os pares são treinados juntos e selecionados para complementar as habilidades uns dos outros.

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

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

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

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

Estábulos típicos de escravos tem entre 10 e 100 potenciais combatentes de arena. A casa nobre fornece aos escravos comida, roupas e moradia adequadas – os nobres querem que seus investimentos sejam recompensados, então os escravos gladiadores raramente precisam das necessidades da vida. Os escravos são treinados por 12 horas praticamente todos os dias nos pátios da propriedade do nobre, supervisionados por guardas armados e seus instrutores.

Todo escravo em um estábulo recebe treinamento mínimo em combate armado e desarmado antes de ser enviado para suas primeiras partidas. Aqueles que se mostram promissores (e que sobrevivem aos perigosos primeiros dias de suas carreiras) são treinados em técnicas de combate especializadas. Este treinamento enfatiza o combate desarmado habilidoso, resistência bruta e

especialização em armas de arena, como o tridente, o quabone e a rede. Escravos que sobreviveram a várias partidas e passaram por esse treinamento mais extenso são considerados gladiadores (níveis I a 4, geralmente) e são o esteio dos lutadores de arena dos estábulos.

Cada estábulo tem seu campeão ou campeões. Um campeão é um gladiador de nível 5 a 20, o lutador mais experiente do estábulo. Quando uma única arena hospeda vários gladiadores de alto nível, as rivalidades podem se desenvolver. Normalmente, rivalidades entre campeões dentro de um único estábulo não são permitidas. Um estábulo não irá organizar uma partida entre os dois, não importa o quão feroz seja a rivalidade. O campeão de um estábulo é aquele que teve um bom desempenho em todas as partidas descritas acima e ganhou a atenção de todas as outras casas nobres.

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

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

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

Lutando contra mortos-vivos em Dark Sun

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

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

Mortos-vivos de livre arbítrio são geralmente criaturas muito poderosas com grande intelecto e ambição. Cada criatura morta-viva de livre arbítrio em Dark Sun é única - cada uma tem sua própria razão de existir e seu próprio conjunto de pontos fortes e fracos. Athas não tem carniçais, sombras, wights, ghouls, wraiths, múmias, espectros, vampiros, fantasmas ou lichs, embora os PJs possam encontrar uma hoste de monstros muito parecidos com eles. Confrontar e derrotar uma criatura morta-viva de livre arbítrio em Dark Sun é sempre interessante e um poderoso desafio. Um morto-vivo em Athas quebra todos os moldes familiares.

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

Expulsando e controlando mortos-vivos

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

Expulsando mortos-vivos: Um clérigo em Athas desejando expulsar mortos-vivos deve desafiar a criatura com o poder de seu plano elemental. Um clérigo da terra, por exemplo, deve jogar terra ou poeira em direção aos mortos-vivos, mas ele não precisa atacá-los, então nenhuma jogada de ataque é necessária. Um clérigo da água deve jogar água nos mortos-vivos, e um clérigo do fogo deve jogar cinzas ou segurar um objeto em chamas. Uma das grandes vantagens concedidas a um clérigo do ar é que ele pode expulsar mortos-vivos com um sopro. Uma vez que o personagem tenha feito o desafio, ele rola para expulsar os mortos-vivos normalmente, conforme descrito no LdJ.

Comandando mortos-vivos: Templários, magos usando necromancia e reis-feiticeiros podem comandar mortos-vivos de acordo com as regras do LdJ.

Fazendo guerras

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

Os PJs podem eventualmente ser chamados para lutar em guerras, seja como soldados ou como comandantes de exércitos.

Uma vez que os PJs devem ocasionalmente lidar com um grande número de tropas, travando guerras de defesa ou expansão no mundo da campanha Dark Sun, o Mestre deve instituir regras para combater essas guerras.

Armadura Fragmentada

Personagens de Dark Sun raramente (ou nunca) usam armaduras de metal completas. As razões são múltiplas, mas concentram-se principalmente no calor opressivo do sol athasiano e na escassez de metal. No entanto, não é incomum, pelo menos entre os tipos heróicos, que um personagem use porções de armadura.

Determinar a Classe de Armadura correta para alguém com armadura fragmentada pode ser muito importante. Cada tipo de peça de armadura tem um modificador de CA específico associado a ela. Quando uma peça de armadura é usada, esse modificador é subtraído da Classe de Armadura básica do personagem para determinar sua CA real. Assim, um personagem que está explorando alguma ruína antiga e encontra um peitoral velho e desgastado de uma armadura seria capaz de vesti-lo, aumentando sua CA em alguns pontos.

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

Considerações importantes

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

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



Poderes Sobrenaturais

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

Árvores da Vida

Uma árvore da vida é uma árvore poderosa e mágica, encantada por um poderoso sacerdote. As forças mágicas da vida das árvores da vida as tornam virtualmente eternas. As maiores árvores da vida são antigas: muitas árvores solitárias são anteriores às aldeias ao seu redor e outras ficam em bosques inteiros, um testemunho silencioso dos grandes magos de uma época passada. Os sacerdotes atuais ainda criam novas árvores para enriquecer o mundo.

Uma árvore da vida é, em essência, um item mágico vivo. Ele armazena e canaliza energias de todos os cinco planos elementais. Assim, embora os templários possam criar uma árvore da vida, somente clérigos ou druidas podem usar seus poderes especiais.

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

Destruindo uma Árvore da Vida: Uma árvore da vida tem duas partes distintas: sua forma física e sua força vital. O toco, galhos, raízes ou folhas de uma árvore da vida compõem sua forma física e não são inerentemente mágicos. As mesmas coisas que destruiriam uma árvore normal destruirão a forma física de uma árvore da vida (por exemplo, cortá-la, queimá-la) com uma exceção. Nem o clima nem o terreno afetam uma árvore da vida. Um se alimentará no meio do deserto ou em uma montanha rochosa, independentemente da seca, do clima severo, dos raios naturais, dos terremotos e assim por diante.

Destruir a força vital da árvore é muito mais difícil. Uma árvore da vida, em qualquer estágio de crescimento (até mesmo ao brotar) tem 100 pontos de vida (10 níveis de 10 pontos de vida cada) que só podem ser afetados pela magia de drenagem de vida. O feitiço toque vampírico ou emaranhar podem drenar pontos de vida; o feitiço dedo da

morte pode extinguir 3 níveis da árvore alvo; e um desejo ou o feitiço palavra de poder: matar, mata a árvore. As magias de sacerdote que afetam a força vital de uma árvore são ressuscitar mortos (e seu reverso matar viver), restauração (e seu reverso, dreno de energia) e ressurreição (e seu reverso, destruição). Criaturas mortas-vivas que tem um ataque de drenagem de energia podem afetar a força vital de uma árvore da vida.

A magia profanadora também afeta a força vital de uma árvore. Cada nível de magia profanador lançado a 90 metros de uma árvore da vida drena um nível de força vital



da árvore. Isso anula o efeito que o feitiço teria na vegetação circundante e em criaturas. Se houverem duas ou mais árvores da vida com menos de 90 metros de distância entre elas, a quantidade de pontos de vida entre elas é dividida. Por exemplo, se um profanador invocar uma magia de 1º nível e houver duas árvores próximas, cada árvore sofre 5 pontos de dano.

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

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

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

Árvores da Vida no Mundo de Athas: Embora originalmente criadas por sacerdotes para combater a destruição da natureza, as árvores da vida são agora fortemente exploradas por profanadores, que usam as poderosas forças vitais das árvores para carregar seus feitiços profanadores. Os reis-feiticeiros costumam ter grandes jardins dentro de suas cidades, até mesmo dentro de seus palácios, onde os bosques de árvores da vida são cultivados e mantidos. Assim, profanadores podem exercer magia maligna de suas cidadelas sem dizimar as cidades inteiras – uma medida desesperada para manter seus minúsculos cinturões verdejantes o mais abundantes possível.

Magias Arcanas

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

Profanação

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

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

Lançando Feitiço como Profanador: Os feitiços lançados por profanadores usam todos os componentes verbais, somáticos e materiais necessários. A ausência de qualquer um destes impede o lançamento bem sucedido do feitiço. O alcance, duração, tempo de lançamento, área de efeito e testes de resistência permanecem inalterados.

Quando um profanador lança um feitiço, toda a vegetação em uma esfera ao seu redor se transforma em cinzas. O raio dessa esfera depende de duas coisas: a abundância de vegetação na área e o nível do feitiço lançado.

Tabela de Destruição Mágica do Profanador

Tipo de Terreno	Nível da Magia								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Estéril Rochoso	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Deserto Arenoso	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Ermo Rochoso	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Salina	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Campo de Pedregulho	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Mar de Silte	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Montanha	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Savana	3	4,5	4,5	6	6	6	6	7,5	7,5
Cinturão Verde	3	3	3	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5
Floresta	1,5	1,5	3	3	3	3	3	4,5	4,5

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

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

Lançando Múltiplos Feitiços do Mesmo Local: Se um profanador lançar mais de um feitiço do mesmo local, o

raio da vegetação destruída se expande ao seu redor. Consulte a Tabela de Destruição Mágica do Profanador para o feitiço de nível mais alto lançado desse local, depois adicione um metro e meio para cada outro feitiço lançado. (Magias iguais à magia de nível mais alto são tratadas como magias adicionais).

Por exemplo, o profanador Grifyan lança um relâmpago, uma magia de 3º nível, enquanto está nas savanas. A área de cinzas ao redor dele será de 4,5 metros. Na próxima rodada, ele lança um feitiço de míssil mágico, expandindo o raio de cinzas em 1,5 metros, elevando o total de terra devastada para 6 metros. Na terceira rodada, Grifyan decide liberar uma ilusão programada, um feitiço de 6º nível. Como este é o feitiço de nível mais alto lançado deste local, a área de cinzas é recalculada; 6 metros para o feitiço de 6º nível, mais 1,5 metro cada para os dois feitiços de nível inferior lançados, para um raio total de cinzas de 9 metros.

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

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

Magia Sacerdotal

Não existem divindades em Dark Sun. Os sacerdotes deste mundo escaldante adoram os seres que habitam os planos elementais, que são eles os da água, ar, fogo e terra. Nas campanhas do Dark Sun, os feitiços dos sacerdotes estão associadas a cinco esferas que correspondem a esses quatro planos elementais e uma esfera do cosmos, que compreende poderes não ligados diretamente às outras esferas. Esta última esfera é de longe a maior, embora as outras quatro possuam feitiços geralmente mais poderosos e mais especializados.

Todos os sacerdotes em Athas, exceto os templários, extraem energia mágica (a energia com a qual lançam feitiços) dos planos elementais, não afetando o ambiente pelo simples fato de conjurar um poder. No caso dos templários, que também não afetam o ambiente, seus poderes são concedidos através da conexão de seu rei-feiticeiro com os planos elementais, extraindo daí seus poderes.

Esfera da Água

Fonte	Nome	Círculo	Escola
LdJ	Criar ou Destruir Água (somente criar)	1º	transmutação
LdJ	Purificar alimentos e bebidas	1º	transmutação (ritual)
LDRDS	Andar Sobre as Águas	3º	transmutação
LdJ	Criar Comida e Água	3º	invocação
LdJ	Proteção Contra Energia (Gélido e Ácido)	3º	abjuração
LdJ	Respirar na Água	3º	transmutação (ritual)
LdJ	Controlar Água	4º	transmutação
LDRDS	Piscina Refletora	4º	adivinhação
LDRDS	Tempestade de Gelo	4º	evocação
LDRDS	Fonte Mágica	5º	adivinhação
LdJ	Invocar Elemental (Água)	5º	invocação
LDRDS	Pedra em Lama	5º	transmutação
LDRDS	Convocar Clima	6º	invocação
LDRDS	Tornar Raso	6º	transmutação
LDRDS	Transformar Água em Pó	6º	transmutação

Esfera do Ar

Fonte	Nome	Círculo	Escola
LdJ	Rajada de Veneno	truque	invocação
LDRDS	Suportar Calor/Frio (frio)	1º	transmutação
LDRDS	Demônio da Poeira	2º	invocação
LDRDS	Resistir Calor/Frio (calor)	2º	transmutação
LdJ	Convocar Relâmpagos	3º	invocação
LdJ	Proteção Contra Energia (Raios e Trovões)	3º	abjuração
LDRDS	Controlar Temperatura	4º	transmutação
LDRDS	Tempestade de Gelo	4º	evocação
LDRDS	Andar no Ar	5º	transmutação
LDRDS	Controlar os Ventos	5º	transmutação
LdJ	Invocar Elemental (Fogo)	5º	invocação
LdJ	Praga de Insetos	5º	invocação
LdJ	Caminhar no Vento	6º	transmutação
LDRDS	Convocar Clima	6º	invocação
LDRDS	Servo Aéreo	6º	invocação
LdJ	Controlar o clima	8º	transmutação
LdJ	Projeção Astral	9º	necromancia

Esfera do Fogo

Fonte	Nome	Círculo	Escola
LdJ	Criar Chamas	truque	invocação
LdJ	Chama Sagrada	truque	evocação
LdJ	Fogo das fadas	1º	evocação
LDRDS	Suportar Calor/Frio (calor)	1º	transmutação
LDRDS	Armadilha de Fogo	2º	abjuração
LdJ	Esquentar Metal	2º	transmutação
LdJ	Lâmina Flamejante	2º	evocação
LDRDS	Resistir Calor/Frio (calor)	2º	transmutação
LDRDS	Andar Sobre as Chamas	3º	transmutação
LDRDS	Pirotecnia	3º	transmutação
LdJ	Proteção Contra Energia (Ígneo)	3º	abjuração
LdJ	Muralha de Fogo	4º	evocação
LDRDS	Produzir Fogo	4º	transmutação
LdJ	Coluna de Chamas	5º	evocação
LdJ	Invocar Elemental (Fogo)	5º	invocação
LDRDS	Convocar Clima	6º	invocação
LDRDS	Sementes de Fogo	6º	invocação
LDRDS	Carruagem Flamejante	7º	evocação
LdJ	Tempestade de Fogo	7º	evocação

Esfera da Terra

Fonte	Nome	Círculo	Escola
LDRDS	Pedra Encantada	1º	encantamento
LDRDS	Demônio da Poeira	2º	invocação
LdJ	Mesclar-se às Rochas	3º	transmutação (ritual)
LdJ	Moldar Rochas	4º	transmutação
LDRDS	Pedras Afiadas	4º	transmutação
LdJ	Invocar Elemental (Terra)	5º	invocação
LDRDS	Pedra em Lama	5º	transmutação
LDRDS	O Conto das Rochas	6º	adivinhação
LDRDS	Transformar Água em Pó	6º	transmutação
LDRDS	Animar Rochas	7º	transmutação
LDRDS	Transformar Metal em Madeira	7º	transmutação
LdJ	Terremoto	8º	evocação

Esfera do Cosmos

Fonte	Nome	Círculo	Escola
LdJ	Luz	Truque	evocação
LdJ	Mensagem	Truque	transmutação
LdJ	Acudir os Moribundos	truque	necromancia
LdJ	Chicote de Espinhos	truque	transmutação
LdJ	Reparar	truque	transmutação
LdJ	Resistência	truque	abjuração
LdJ	Bordão Místico	truque	transmutação
LdJ	Orientação	truque	adivinhação
LdJ	Taumaturgia	truque	transmutação
LdJ	Amizade Animal	1º	encantamento
LDRDS	Arma Abençoada	1º	encantamento

LdJ	Bênção	1º	encantamento
LdJ	Bom Fruto	1º	transmutação
LDRDS	Círculo de Fé	1º	evocação
LdJ	Comando	1º	encantamento
LdJ	Curar Ferimentos	1º	evocação
LdJ	Detectar Magia	1º	adivinhação (ritual)
LdJ	Detectar o Bem e Mal	1º	adivinhação
LdJ	Detectar Veneno e Doença	1º	adivinhação (ritual)
LdJ	Enfeitiçar Pessoa	1º	encantamento
LdJ	Falar com Animais	1º	adivinhação (ritual)
LdJ	Proteção Contra o Bem e Mal	1º	abjuração
LDRDS	Remover Medo	1º	abjuração
LdJ	Santuário	1º	abjuração
LdJ	Augúrio	2º	adivinhação (ritual)
LdJ	Auxílio	2º	abjuração
LDRDS	Cântico	2º	adivinhação
LdJ	Cativar	2º	encantamento
LdJ	Crescer Espinhos	2º	transmutação
LDRDS	Encantar Serpentes	2º	encantamento
LdJ	Encontrar Armadilhas	2º	adivinhação
LdJ	Imobilizar Pessoa	2º	encantamento
LdJ	Invisibilidade	2º	ilusão
LdJ	Localizar Animais ou Plantas	2º	adivinhação (ritual)
LdJ	Localizar Objeto	2º	adivinhação
LDRDS	Martelo Espiritual	2º	invocação
LdJ	Passo Sem Rastro	2º	abjuração
LdJ	Pele-Casca	2º	transmutação
LDRDS	Provocar Tropeço	2º	encantamento
LdJ	Raio Lunar	2º	evocação
LDRDS	Retardar Veneno	2º	necromancia
LDRDS	Retiro	2º	encantamento
LDRDS	Revelar Tendência	2º	adivinhação
LdJ	Silêncio	2º	ilusão
LDRDS	Torcer Madeira	2º	transmutação
LDRDS	Wyvern Vigia	2º	evocação
LdJ	Animar Mortos	3º	necromancia
LDRDS	Armadilha	3º	encantamento
LDRDS	Brilho das Estrelas	3º	encantamento
LDRDS	Convocar Insetos	3º	Invocação
LdJ	Crescimento de Plantas	3º	transmutação
LDRDS	Curar Cegueira/Surdez	3º	encantamento
LDRDS	Curar Doenças	3º	encantamento
LdJ	Dissipar Magia	3º	abjuração
LdJ	Falar com Mortos	3º	necromancia
LdJ	Falar com Plantas	3º	transmutação
LDRDS	Forma de Árvore	3º	transmutação
LDRDS	Imobilizar Animais	3º	encantamento
LdJ	Línguas	3º	adivinhação
LdJ	Luz do Dia	3º	evocação
LDRDS	Oração	3º	invocação
LDRDS	Proteção ao Plano Negativo	3º	invocação
LdJ	Remover Maldição	3º	abjuração
LDRDS	Remover Paralisia	3º	abjuração
LdJ	Simular Morte	3º	necromancia (ritual)
LDRDS	Vestes Mágicas	3º	encantamento

LDRDS	Abjurar	4º	abjuração
LDRDS	Bastões em Serpentes	4º	transmutação
LdJ	Confusão	4º	encantamento
LDRDS	Controlar Temperatura	4º	transmutação
LDRDS	Convocar Animais Pequenos	4º	invocação
LDRDS	Detectar Mentiras	4º	adivinhação
LDRDS	Esconderijo Vegetal	4º	encantamento
LDRDS	Floresta Ilusória	4º	ilusão
LDRDS	Imbuir com Poder Divino	4º	encantamento
LDRDS	Imobilizar Plantas	4º	encantamento
LDRDS	Imunidade Contra Magia	4º	abjuração
LdJ	Inseto Gigante	4º	transmutação
LdJ	Invocar Seres da Floresta	4º	invocação
LDRDS	Manto da Bravura	4º	invocação
LdJ	Movimentação Livre	4º	abjuração
LDRDS	Neutralizar Venenos	4º	necromancia
LdJ	Presságio	4º	adivinhação (ritual)
LDRDS	Repelir Insetos	4º	abjuração
LDRDS	Ampliar Animais	5º	transmutação
LdJ	Animar Objetos	5º	transmutação
LDRDS	Arco-Íris	5º	transmutação
LdJ	Comunhão	5º	adivinhação (ritual)
LdJ	Comunhão Com a Natureza	5º	adivinhação (ritual)
LDRDS	Concha de Proteção a Vegetais	5º	abjuração
LDRDS	Convocar Animais Médios	5º	invocação
LdJ	Dissipar o Bem e Mal	5º	abjuração
LdJ	Missão	5º	encantamento
LDRDS	Mudança de Plano	5º	invocação
LDRDS	Penitência	5º	abjuração
LDRDS	Portal Vegetal	5º	invocação
LdJ	Reencarnar	5º	transmutação
LdJ	Restauração Maior	5º	abjuração
LdJ	Reviver os Mortos	5º	necromancia
LdJ	Aliado Extraplanar	6º	Invocação
LdJ	Banquete de Heróis	6º	invocação
LdJ	Barreira de Lâminas	6º	evocação
LDRDS	Carvalho Vivo	6º	encantamento
LDRDS	Concha de Proteção a Animais	6º	abjuração
LDRDS	Convocar Animais Grandes	6º	invocação
LDRDS	Criar Árvore da Vida	6º	transmutação
LdJ	Cura Completa	6º	evocação
LdJ	Encontrar o Caminho	6º	adivinhação
LDRDS	Falar com Monstros	6º	adivinhação
LdJ	Muralha de Espinhos	6º	invocação
LdJ	Palavra de Regresso	6º	invocação
LdJ	Raio Solar	6º	evocação
LDRDS	Repelir Madeira	6º	abjuração
LdJ	Teleporte Via Plantas	6º	invocação
LdJ	Visão da Verdade	6º	adivinhação
LDRDS	Auxílio Imediato	7º	invocação
LDRDS	Cajado Vivo	7º	evocação
LDRDS	Destruição Rastejante	7º	invocação

LdJ	Palavra Sagrada	7º	evocação
LdJ	Regeneração	7º	transmutação
LDRDS	Requisição	7º	invocação
LdJ	Ressurreição	7º	necromancia
LdJ	Símbolo	7º	ilusão
LdJ	Portal	9º	invocação

Obs.:

- LdJ - Livro do Jogador D&D 5e
- LDRDS - Livro de Regras de Dark Sun (este livro)





Descrição dos Poderes de Sacerdotes

Abjurar

4º círculo, abjuração

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado do clérigo e água benta)

Duração: Especial

Essa magia pode mandar uma criatura extraplanar de volta para seu plano de origem, desde que o receptor tenha um status inferior ao de semideus. Se a criatura tiver um nome específico (pessoal), este será utilizado para que a magia possa afetá-la. Qualquer proteção contra magia possuída pelo receptor deve ser vencida, ou o efeito não ocorrerá. Abjurar tem uma chance básica de funcionar na proporção de 50%. A chance é ajustada pela diferença entre o nível do clérigo e o nível (ou DV, se for o caso) da criatura a ser afetada na razão de 5% por nível. Se o clérigo tiver um nível maior que o da criatura, a diferença é adicionada à chance. Por exemplo, se o clérigo possui 4 níveis a mais que a criatura, as chances sobem para 70%. Caso contrário, essa diferença é subtraída da chance. Por exemplo, se o clérigo possui 4 níveis a menos que a criatura, as chances diminuem para 30%. Se a diferença for de 10 níveis entre a criatura e o clérigo, a magia funciona automaticamente se

a diferença for em favor do clérigo e falha automaticamente se a diferença for em favor da criatura. Se a magia tem sucesso, a criatura é imediatamente arremessada de volta ao seu plano de origem. Caso a magia falhe, o clérigo só poderá utilizar esta magia no próximo nível para tentar novamente expulsar aquela criatura específica.

Ampliar Animais

5º círculo, transmutação

Tempo de Conjuração: 8 ações

Alcance: 80 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado do clérigo e alguns restos de comida)

Duração: 2 rodadas/nível

Quando essa magia é lançada, o clérigo faz com que até oito animais, dentro de uma área quadrada com 6 metros de lado, dobrem de tamanho. Esse crescimento duplica os dados de vida (com a consequente melhora no potencial de ataque), os pontos de vida (com exceção dos pontos acrescentados ao dado de vida), e o dano em combate. A movimentação e a CA não são afetadas. O efeito dura duas rodadas por nível do clérigo, e é particularmente útil conjugado com Cativar.

O reverso reduz o tamanho do animal pela metade e, na mesma proporção, diminui os dados de vida, os pontos de vida, o dano de ataque, etc.

Andar no Ar

☞ círculo, transmutação

Tempo de Execução: 8 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado do clérigo e algumas folhas de cardo)

Duração: 1 hora + 1 minuto/nível

Essa magia permite a uma criatura, independentemente do tamanho, mover-se pelo ar como se estivesse no chão. O movimento para o alto assemelha-se à escalada de uma colina. O ângulo máximo de subida é de 45 graus, à metade da movimentação normal. Do mesmo modo, o ângulo máximo de descida é de 45 e a taxa normal de movimentação é permitida. Uma criatura em caminhada pelo ar está sempre com o controle de seus movimentos, salvo quando sopra o vento. Nesse caso, a criatura perde ou ganha 3 metros de movimentação para cada 15 quilômetros/hora de velocidade do vento. A criatura pode estar sujeita, pela vontade do Mestre, a penalidades adicionais, perda do controle e possíveis danos no caso de ventos especialmente fortes ou turbulentos.

E possível lançar a magia quando se está sobre uma montaria treinada, que poderá, então, ser cavalgada pelo ar. Obviamente, uma montaria não acostumada a tais movimentos vai precisar de cuidados especiais e treinamento prolongado, cujos detalhes ficam a cargo do Mestre.

Andar Sobre as Águas

☞ círculo, transmutação

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado e um pedaço de cortiça)

Duração: 1 minuto + 1 minuto/nível

Usando essa magia, o clérigo é capaz de conferir a uma ou mais criaturas o dom de mover-se sobre líquido (areia movediça, neve, água, óleo, etc.) como se fosse solo firme. Os pés da criatura afetada na realidade, não tocam a superfície do líquido, embora depressões ovais de tamanho (e profundidade não superior a 5 centímetros) adequado formam-se sobre neve ou lama. A movimentação mantém-se estável. Se este efeito é executado embaixo da água, a criatura afetada projeta-se em direção à superfície, onde começa a boiar. Para cada nível do clérigo acima do 5º, uma pessoa extra pode ser afetada.

Andar Sobre as Chamas

☞ círculo, transmutação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, pó de rubi no valor de, no mínimo, 50 po por pessoa afetada)

Duração: 1 rodada/nível

Pelo uso dessa magia, os seres afetados podem resistir ao contato com chamas (não mágicas) de temperatura máxima de 1.000º C (possibilitando, por exemplo, caminhadas sobre lava derretida). O efeito também confere um bônus de +2 para testes de resistência a fogo mágico, e reduz o dano causado por tais chamas pela metade, mesmo se o teste de resistência falhar. Para cada nível de experiência acima do 5º, o clérigo pode proteger uma criatura extra. Essa magia não é cumulativa com magias que ofereçam proteção similar a fogo (como, por exemplo, Resistir Calor/Frio)

Animar Rochas

☞ círculo, transmutação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma pedra e uma gota do sangue do clérigo)

Duração: 1 rodada/nível

Com o uso dessa magia, o clérigo faz um objeto de pedra de 60 centímetros cúbicos por nível do lançador, movimentar-se, assim, um clérigo de 13º nível pode animar 720 centímetros cúbicos de rocha, uma massa de tamanho próximo ao humano. O objeto animado deve ser autônomo, e não uma parte de um enorme bloco ou similar. Ele segue a vontade do clérigo - atacando, quebrando objetos, bloqueando passagens - enquanto durar o efeito. A rocha animada não possui Inteligência ou vontade própria, mas cumpre as ordens ao pé da letra. Observe que a rocha só recebe um conjunto de instruções para cada ação simples (frases breves e com palavras fáceis - 12 palavras, aproximadamente). A pedra permanece com vida durante uma rodada por nível do clérigo.

Embora os detalhes exatos da rocha animada fiquem a critério do Mestre, sua CA é 10 + 1 por nível do clérigo, a pedra tem 6 pontos de vida para cada nível do clérigo. O dano máximo que pode infligir é 1d4 pontos a cada dois níveis do clérigo. Assim, uma rocha sob o controle de um clérigo do 13º nível pode causar 6d4 pontos de dano. A taxa de movimentação, para uma pedra do tamanho de um homem, é de 3 metros por rodada. Uma rocha geralmente pesa de 100 a 300 quilos, para cada 60 centímetros cúbicos.

Arco-Iris

1º círculo, transmutação

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: 120 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado do clérigo, um frasco de água sagrada e um arco-íris nas proximidades. Se não houver arco-íris nas proximidades, o clérigo pode substituí-lo por um diamante de pelo menos 1.000 po de valor, preparado especialmente com Bênção e Oração)

Duração: 1 rodada/nível

Para lançar essa magia, o clérigo deve ter a visão de um arco-íris de qualquer natureza, ou dispor de um componente especial. O Arco-íris tem duas aplicações, e o clérigo pode escolher a desejada no momento da execução. As aplicações são as seguintes:

Arco: A magia cria um arco cintilante, composto de camadas com as cores do arco-íris. Ele é leve e fácil de empunhar, e qualquer clérigo pode usá-lo sem penalidades por imperícia. Ele é mágico: cada um de seus projéteis cintilantes equivale ao de um arco longo com bônus de +2, incluindo o bônus no ataque e no dano. Proteção contra magia pode anular o efeito de qualquer projétil disparado pelo arco. Ele lança sete flechas antes de desaparecer, e pode disparar até quatro flechas de uma vez por rodada. Cada vez que um projétil é lançado, uma cor deixa o arco, correspondendo ao tom da flecha liberada. Cada cor de flecha tem o poder de causar dano a certas criaturas, como segue:

Vermelho - habitantes do fogo e elementais das chamas;

Laranja - criaturas ou construções de argila, areia, terra, pedra ou materiais semelhantes, e elementais da terra;

Amarelo - oponentes vegetais (incluindo fungos, homens-vegetais, entes, etc.);

Verde - criaturas aquáticas e elementais da água;

Azul - criaturas aéreas, criaturas que utilizam eletricidade e elementais do ar;

Anil - criaturas ácidas ou venenosas;

Violeta - criaturas metálicas ou regenerativas.

Quando o arco é puxado, uma flecha da cor apropriada aparece magicamente, já armada. Se não for requisitado nenhum tom, ou uma cor já utilizada for necessária, a próxima flecha (na ordem do espectro) surgirá.

Ponte: O clérigo faz o arco-íris formar uma ponte de sete cores, de até 1 metro de largura por nível de experiência. Essa passagem pode ter no mínimo 6 e no máximo 120 metros de comprimento, de acordo com a vontade do clérigo. Ela permanece pela duração da magia, ou até que o clérigo ordene seu fim.

Arma Abençoada

1º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 2 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma folha de um trevo, e o símbolo sagrado do clérigo)

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Essa magia permite que o clérigo transforme uma clava, bastão, cajado ou qualquer outra arma de combate corpo a corpo que seja de madeira (e que não pode possuir nenhuma parte ou peça de outro material) em uma arma mágica com bônus de +2 na jogada de ataque. Esta arma inflige dano de 2d4+I pontos em oponentes de tamanho humano ou menor, e Id4+I em oponentes maiores. A magia não causa dano algum à arma utilizada. O clérigo deverá ter perícia no uso da arma, e ele mesmo precisa manuseá-la.

Armadilha

1º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 3 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, uma pele de cobra e um pedaço da crina de um animal com mais de 5 DV)

Duração: 60 centímetros de raio + 5 cm/nível

Esta magia permite ao clérigo criar um laço que tem 90% de chance de passar despercebido por observadores que não utilizem magia. O laço pode ser feito com qualquer tipo de corda, cordão ou cipó. Quando a magia é lançada, ele se mistura com o ambiente, ficando difícil de ser detectada. Uma das pontas da corda forma o laço propriamente dito, que se contrairá quando a armadilha for ativada, prendendo um ou mais membros da criatura que ativou a armadilha (observe que a cabeça de uma cobra ou de um verme pode ser agarrada desta forma). Se houver alguma árvore grande próxima ao laço, a outra ponta da corda pode ser atada a esta. Quando a magia for ativada, a árvore se curva com violência, levantando a criatura e causando Id6 pontos de dano. Se nenhuma árvore está atada ao laço, a corda, ao se contrair, irá enrolar-se ao redor da vítima. O laço, que deve ser considerado mágico, somente poderá ser aberto por uma força idêntica à força de um gigante das nuvens (Força 27) durante a primeira hora. Para cada hora, a partir de então, a Força necessária para abrir o laço diminui em 1. Após 6 horas, a Força necessária se estabiliza em 21. Depois de 12 horas, o laço perde toda a magia, libertando sua vítima.

O laço pode ser cortado com qualquer arma mágica, ou com qualquer lâmina empunhada com um bônus para jogada de ataque de pelo menos +7 (bônus de Força, por exemplo).

Armadilha de Fogo

2º círculo, abjuração

Tempo de Execução: 10 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (sementes de azevinho)

Duração: Permanente até ser acionada

Qualquer item que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, cesto, arca, caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por uma Armadilha de Fogo, que é focada num ponto escolhido pelo clérigo. Depois disso, o item não poderá mais ser aberto, ou suportar qualquer outra magia de segurança. Um Arrombar não afetará de forma alguma a Armadilha de Fogo – assim que se tentar abrir o item, ela disparará. Qualquer falha na remoção da armadilha fará com que ela detone imediatamente (a única exceção é um Dissipar Magia malsucedido). Quando ativada, a armadilha cria uma explosão de 1,5 metro de raio, a partir do ponto focal. Todas as criaturas nesta área têm que fazer um teste de resistência à magia. O dano é de Id4 pontos, mais 1 ponto por nível do clérigo que a tenha lançado, e será reduzido à metade caso a criatura atingida passe na salvaguarda adequada. (Embaixo d'água o dano infligido é dividido pela metade, e a magia produz uma grande nuvem de vapor.). O item protegido não é afetado, e não sofre dano pela explosão.

O clérigo que lançou a magia pode utilizar o objeto protegido normalmente, sem detonar o efeito, assim como qualquer um a quem seja dada permissão. Essa permissão só é concedida quando a magia é executada (o método normalmente envolve uma palavra-chave). Para lançar a magia, o clérigo precisa traçar o contorno do fecho com um pedaço de carvão e tocar no ponto central do objeto onde ocorrerá a explosão. Para que qualquer outro ser utilize o item protegido, é preciso um pouco de cabelo, ou objeto similar, pertencente ao clérigo.

Auxílio Imediato

3º círculo, invocação

Tempo de Conjuração: 1 dia

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um objeto)

Duração: Especial

Com essa magia, o clérigo cria uma mágica poderosa em algum objeto especialmente preparado – um colar de contas para oração, um pequeno tablete de argila, um bastão de marfim, etc. Esse objeto irradia aura mágica, e contém o poder de transportar instantaneamente seu possuidor ao santuário do clérigo. Uma vez encantado o objeto, o clérigo deve entregá-lo de livre e espontânea vontade a um

indivíduo, ensinando-lhe uma palavra de comando para ser proferida quando o item for usado. Para utilizar o objeto, o receptor deve dizer a palavra de comando, ao mesmo tempo em que rasga ou quebra o item, sendo transportado com tudo o que estiver vestindo e carregando (até o limite máximo de carga) ao santuário do clérigo, como se fosse capaz de pronunciar uma magia Palavra de Recordação. Outras criaturas não são afetadas.

A aplicação reversa faz o clérigo ser transportado para as vizinhanças do possuidor do objeto, quando este é quebrado e a palavra de comando é pronunciada. O clérigo possui uma idéia geral da localização e da situação do possuidor, e pode escolher não ser afetado por essa convocação. Esta decisão é tomada no instante imediatamente anterior ao do transporte, mas, se ele escolher não ir, a oportunidade se perderá e a magia será perdida.

O custo da preparação do objeto especial (para ambas as versões da magia) varia de 2.000 a 5.000 po. Os itens mais caros podem transportar o sujeito de um plano de existência a outro, se o Mestre permitir. Observe que os mesmos fatores que podem evitar o sucesso da Mudança de Plano ou Teleporte podem fazer o mesmo aqui.

Bastões em Serpentes

4º círculo, transmutação

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (pedaços de madeira e escamas de cobra)

Duração: 2 rodadas/nível

Usando essa magia, o clérigo pode transformar Id4 bastões (ou objetos similares de madeira, de tamanho não superior ao de um cajado ou lança) – além de mais um bastão por nível – em cobras, que atacam ao comando do clérigo. Este efeito apenas os transforma, não os cria. O objeto a ser convertido, se estiver nas mãos ou em contato com alguma outra criatura, tem direito a um teste contra CD 15. Armas e objetos mágicos não podem ser afetados. O tipo de serpente que surge varia, embora, tipicamente, tais cobras possuam 2 DVs, CA 14, movimento 9 e tenham como forma de ataque uma mordida (1 ponto de dano + veneno, se este existir) ou um “abraço” de Id4 + 1 pontos de dano por rodada. A chance de a víbora ser venenosa é igual a 5% por nível de experiência do clérigo.

O reverso transforma cobras em bastões pela duração do efeito, e pode reverter em madeira as cobras obtidas pela versão original (com o número exato de cobras revertidas sendo determinado pelo lance de Id4, mais 1 por nível).

Brilho das Estrelas

3º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, S, M (plantas como a açucena, e várias frutinhas rasteiras)

Duração: 1 metro quadrado/nível

Essa magia faz com que uma determinada área fique iluminada, como se estivesse sob uma noite de céu estrelado. Este local, definido pela área de efeito, é afetado pela iluminação. O alcance visual é o mesmo de uma noite clara de lua cheia: movimento pode ser percebido a 100 metros, criaturas imóveis podem ser notadas a 50 metros, detalhes genéricos a 30 metros, e identificação total a 10 metros. Essa magia projeta sombras, e não afeta infravisão. A área de eleito realmente aparenta ser um céu estrelado, mas se a ilusão for desacreditada, as estrelas revelam-se como pequenas luzes suspensas no ar. Essa magia não funciona embaixo da água.

Cajado Vivo

3º círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 4 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, folhas e um cajado preparado)

Duração: Especial

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de transformar um cajado especial em uma criatura semelhante a um ente do maior tamanho possível (cerca de 8 metros de altura). Quando o clérigo finca a ponta do cajado no chão e pronuncia um comando e uma invocação especiais, este vira uma criatura semelhante a um ente, com 12 dados de vida, 40 pontos de vida e CA 20. Ataca duas vezes por rodada, infligindo 4d6 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido, defende o clérigo e obedece aos seus comandos verbais. No entanto, por não ser um ente verdadeiro, o cajado não pode conversar com entes reais, ou controlar árvores. A transformação dura um número de turnos equivalentes ao nível de experiência do clérigo, o clérigo mandar o cajado retornar à sua forma normal ou o pseudo-ente ser destruído, o que ocorrer primeiro. Se o cajado-ente tiver os pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele será reduzido a um pó semelhante à serragem, e o cajado estará destruído. Do contrário, o cajado pode ser usado novamente depois de 24 horas, e a criatura mantém força total.

Para lançar esta magia, o clérigo deve dispor de seu símbolo sagrado ou de folhas (freixo, carvalho ou teixo), de árvores da mesma madeira do cajado.

O cajado em questão deve ser especialmente preparado. Deve ser feito de um galho saudável de freixo, carvalho ou teixo, derrubado por um raio há menos de 24 horas antes do galho ser cortado. O ramo precisa ser tratado com exposição ao sol e fumos especiais por 28 dias. Logo o galho deve ser moldado, gravado e polido por outros 28 dias. O clérigo não pode envolver-se em aventuras, combates ou outras atividades extenuantes durante os períodos de preparo. Depois de terminado e entalhado com ilustrações da vida silvestre, o cajado é esfregado com o suco de azevinho e, por fim, sua extremidade é enfiada na terra, enquanto ele lança uma magia de Falar com Plantas, com a qual ordena ao cajado que o ajude em tempos de necessidade.

O item é então carregado com um poder que deve durar por várias transformações de cajado para ente e vice-versa.

Cântico

2º círculo, adivinhação

Tempo de Execução: 2 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duração: Tempo de declamação

Por meio do Cântico o clérigo consegue atrair um favor especial sobre ele e seu grupo, prejudicando seus inimigos, dentro de uma área de 10 metros de raio a partir do clérigo. Com o lançamento da magia, toda as jogadas de ataque, dano e testes feitos na área atingida pelos aliados do clérigo ganham um bônus de +1, enquanto que os inimigos presentes no local recebem -1 de penalidade. Estes bônus/penalidades durarão enquanto o clérigo declamar as sílabas místicas e permanecer parado. Qualquer interrupção, como um ataque que cause dano, alguém que agarre o clérigo ou um Silêncio, irá interromper o efeito.

Carruagem Flamejante

7º círculo, Evocação

Tempo de Conjuração: 10 ações

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço pequeno de madeira, dois azevinhos e uma fonte de fogo equivalente, no mínimo, a uma tocha)

Duração: 12 horas

Essa magia faz surgir uma grande carruagem flamejante puxada por dois cavalos do plano elemental do fogo. Eles aparecem com um estrondo, em meio a uma nuvem de fumaça. O veículo tem uma taxa de movimentação de 24 sobre o solo e 48 no ar, e pode carregar o clérigo e até mais sete criaturas do mesmo tamanho ou menores do que um homem (os passageiros devem ser tocados pelo

clérigo para estarem protegidas das chamas da carruagem). Outras criaturas, além do clérigo e seus passageiros, recebem 2d4 pontos de dano pelo fogo por rodada, se permanecerem a menos de 2 metros dos cavalos. Tais criaturas não sofrerão dano se fugirem da área se forem bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza.

O clérigo controla a Carruagem Flamejante com comandos verbais, fazendo os cavalos de fogo parar, andar, trotar, galopar, voar, virar à direita ou à esquerda. Observe que ela é uma manifestação física, e pode, portanto, sofrer danos. O veículo e os cavalos são atacados apenas com armas mágicas ou com água (0,5 litro causa 1 ponto de dano). A carruagem e seus cavalos tem CA 18 e cada um requer 30 pontos de dano para desaparecer. Naturalmente, ataques com fogo não produzem efeito, mas fogo mágico de natureza diversa à da carruagem e dos cavalos pode afetar os tripulantes. Magias, tais como Dissipar Magia ou Palavra Sagrada, quando bem-sucedidas, forçam a carruagem a voltar ao seu lugar de origem, sem os passageiros. A Carruagem Flamejante pode ser convocada apenas uma vez por semana.

Carvalho Vivo

1º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 10 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado)

Duração: 1 dia/nível

Essa magia permite ao clérigo enfeitiçar uma árvore saudável de carvalho (ou de outra espécie, se o Mestre permitir) de modo a fazê-la servir como um protetor. A magia pode ser lançada sobre uma árvore de cada vez: enquanto um Carvalho Vivo executado por um determinado clérigo estiver em andamento, ele não poderá lançar outro Carvalho Vivo. A árvore em questão deve estar a até 3 metros da residência do clérigo, em um lugar sagrado para ele ou dentro de um raio de 100 metros daquilo que o clérigo quer guardar ou proteger.

A magia pode ser lançada sobre um carvalho de pequeno, médio ou grande porte, de acordo com o desejo ou a disponibilidade. Então, uma frase de comando é colocada sobre a árvore. Tal frase pode ter, no máximo, uma palavra para cada nível de experiência do clérigo. Por exemplo: "ataque qualquer pessoa que se aproximar sem dizer antes 'visco sagrado'", é uma sentença de 11 palavras, que poderia ser usada por um clérigo de 11º nível ou superior. A magia concede à árvore a vitalidade de um ente do mesmo tamanho, CA 20 e dois ataques por rodada, mas com taxa de movimentação de apenas 10 metros por rodada.

Tamanho	Altura	PV	Dano/Ataque
Pequena	3,6 - 4,2	45	2d8
Média	4,3 - 5,7	57	3d6
Grande	5,8+	69	4d6

Uma árvore encantada por essa magia irradia uma aura mágica, se examinada para isso, e pode retornar ao normal mediante o lançamento bem-sucedido de uma magia Dissipar Magia ou de acordo com o desejo do clérigo. Se a magia for dissipada, a árvore criará raízes imediatamente. Se liberada pelo clérigo, ela retornará ao lugar de origem antes de enraizar. Os danos à árvore podem ser curados com Ampliar Plantas, que recupera 3d4 pontos de dano. Uma Ampliar Plantas usada desta forma, não eleva o tamanho ou os pontos de vida da árvore além de seu valor original.

Círculo de Fé

1º círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Especial

Com essa magia, de três a cinco clérigos podem combinar seus poderes, de maneira que um deles consiga lançar magias ou usar poder da fé de uma forma aprimorada. O clérigo de maior nível (ou um deles, caso haja mais de um com o maior nível) fica sozinho, enquanto os outros dão-se as mãos formando um círculo ao seu redor. O clérigo central lança o Círculo de Fé. Ele temporariamente ganha um nível a mais para cada clérigo do Círculo, até um máximo de quatro níveis extras. Isso aumenta o poder da fé, e a eficiência das magias que evoluem com o nível do clérigo. Note que o clérigo central não ganha magia adicional, e os outros clérigos continuam limitados às suas magias já memorizadas.

Os clérigos do Círculo devem se concentrar na manutenção do efeito do Círculo de Fé. Eles perdem todos os bônus de CA devidos ao uso de escudos, ou à Destreza. Se algum deles perder a concentração, o efeito terminará imediatamente. Se o ritual for interrompido enquanto o clérigo central estiver lançando uma magia, o efeito dela estará arruinado, como se o próprio clérigo central tivesse perdido a concentração. O Círculo só precisa se manter intacto até o momento em que a fórmula da magia que se quer ampliar for executada, os clérigos não têm que permanecer juntos para sustentar o efeito ampliado. Note que a combinação não será interrompida se somente o clérigo central for perturbado.

Concha de Proteção a Animais

6º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado e um punhado de pimenta)

Duração: 1 turno/nível

Com essa magia, o clérigo cria um campo de força que impede a entrada de qualquer tipo de criatura viva, que seja total ou parcialmente animal (nem mágico ou extraplanar). Assim, um sprite, um gigante ou uma quimera seriam mantidos fora, mas mortos-vivos ou criaturas conjuradas poderiam passar através do escudo, do mesmo modo que monstros como Servos Aéreos, golens, elementais etc. A concha, no entanto, não pode ser usada para empurrar. Caso isso ocorra, ela perderá seu efeito. A Concha de Proteção a Animais funciona normalmente contra híbridos, como cambions, e dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo.

Concha de Proteção a Vegetais

5º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 8 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duração: 1 turno/nível

Essa magia produz uma barreira invisível e móvel, que afasta todas as criaturas ou objetos arremessados, feitos de matéria vegetal viva. Assim, o clérigo (e qualquer criatura dentro do escudo) está protegido de ataques de plantas, ou criaturas vegetais como homens-vegetais ou entes. A concha, no entanto, não pode ser usada para empurrar. Caso isso ocorra, ela perderá seu efeito. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo.

Controlar os Ventos

5º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 8 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duração: 1 minuto/nível

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de alterar a força do vento em uma coluna de raio de 15 metros por 100 metros de altura por nível. Para cada três níveis de experiência, poderá aumentar ou diminuir a intensidade do vento em um nível de força. As intensidades do vento são as seguintes:

Força do Vento	Quilômetros Por Hora
Brisa Suave	3–11
Brisa Moderada	12–29
Brisa Forte	30–50
Ventania	51–86
Tempestade	87–115
Furacão	116–280

Ventos de mais de 30 quilômetros por hora arrastam pequenas criaturas voadoras (do tamanho de uma águia ou menores), afetam severamente a precisão de objetos arremessados e dificultam a navegação. Ventos de mais de 50 quilômetros por hora arrastam pelos céus criaturas voadoras do tamanho de um homem ou menores, pelo céu, e causam pequenos danos em embarcações. Ventos de mais de 86 quilômetros por hora arrastam todas as criaturas voadoras, arrancam árvores de pequeno porte, derrubam estruturas de madeira, despedaçam telhados e colocam barcos em perigo. Ventos de mais de 115 quilômetros por hora já são furacões. Um “olho” de 15 metros de raio, no qual o vento é calmo, forma-se em torno do clérigo. Embora possa ser usada em espaços subterrâneos, se ela for executada em um local menor do que a área de efeito, o olho encolherá no mesmo valor da diferença entre o raio da área de efeito e o do espaço disponível (por exemplo, se a área de efeito tem 120 metros de raio e o espaço possui apenas 115 metros de raio, o olho encolherá em 5 metros, reduzindo-se a 10 metros de raio; uma área com menos de 105 metros de raio eliminaria o olho e deixaria o conjurador exposto aos efeitos do vento).

Uma vez executado o efeito, a intensidade do vento aumenta (ou diminui) a uma taxa de 5 quilômetros por hora para cada turno até que a velocidade máxima (ou mínima) seja alcançada. O clérigo, com uma rodada de completa concentração, pode estabilizar o vento em sua força atual, aumentá-la ou diminuí-la, embora o tamanho não possa ser alterado. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Quando expira, o vento recupera (ou perde) intensidade no mesmo ritmo, até atingir a força que possuía antes da magia ser executada. Outro clérigo pode usar um Controlar os Ventos para anular os efeitos de uma magia igual, dentro dos limites de sua própria capacidade.

Controlar Temperatura

4º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 7 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (um pouco da casca de uma árvore resistente para abaixar a temperatura ou folhas de amoreira para aumentar a temperatura)

Duração: 4 minutos + 1 minuto/nível

Quando essa magia é executada, a temperatura ao redor do clérigo (3 metros de raio) pode ser alterada, para mais ou menos, em 5º C por nível de experiência. Assim, o efeito pode garantir conforto e bem-estar nas mais adversas temperaturas. O clérigo poderia ficar sem camisa durante uma nevasca (para ele, estaria apenas chovendo) ou obter gelo durante uma exasperante onda de calor.

Esta fórmula também oferece proteção contra ataques (normais ou mágicos) que utilizem temperaturas extremas. Se a temperatura produzida pelo ataque estiver acima das capacidades da magia (como exemplo disso temos uma devastadora Bola de Fogo, ou o hálito gelado de um Dragão Branco) o efeito reduz o dano causado em 5 pontos para cada nível do clérigo. Os testes de resistência normais ainda são permitidos, e essa redução aplica-se ao dano sofrido após o teste de resistência. Uma vez afetada por um ataque térmico desta magnitude, a magia imediatamente deixa de funcionar.

Convocar Animais Grandes

6º círculo, invocação

Tempo de Execução: 9 ações

Alcance: 100 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: Especial

Essa magia tem a mesma duração e efeito de Convocar Animais pequenos, exceto pelo fato de que até 2 animais com não mais de 16 dados de vida, ou 4 de 8 dados de vida, ou 16 animais com até 4 dados de vida podem ser convocados. Virão somente animais que estiverem dentro do alcance da magia no instante da formulação. O clérigo pode tentar por 3 vezes convocar três tipos de animais – suponha que ele chame primeiro cães selvagens inutilmente. Depois, sem sucesso, convoque falcões e, finalmente, resolva reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance de os animais chamados estarem dentro do alcance. Os bichos ajudam o clérigo com qualquer um dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha ou de uma missão específica, que o clérigo esteja a salvo ou simplesmente os dispense.

Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; estando excluídos animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Convocar Animais Médios

5º círculo, invocação

Tempo de Execução: 8 ações

Alcance: 60 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: Especial

Por meio dessa magia, o clérigo convoca até 3 animais com 8 dados de vida ou menos, ou 6 animais com 4 dados de vida ou menos, de qualquer espécie à sua escolha. Virão somente os animais que estiverem dentro do alcance do efeito no instante da formulação. O clérigo pode tentar convocar três diferentes tipos de animais, por três vezes – suponha que, primeiro, ele chame, cães selvagens. Depois, convoque falcões e, finalmente, tente reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance de os animais chamados estarem dentro do alcance da magia. Os animais ajudam o clérigo com qualquer dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha, uma missão específica, até que o clérigo esteja a salvo ou mande-os embora, etc.

Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; excluindo-se animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Convocar Animais Pequenos

4º círculo, invocação

Tempo de Execução: 7 ações

Alcance: 1,5 quilômetros de raio

Componentes: V, S

Duração: Especial

Ao usar essa magia, o clérigo pode convocar até quatro animais de no máximo, 4 DV. Quando o efeito é executado, somente os animais que estejam no seu alcance podem responder à convocação. O clérigo pode escolher 3 espécies animais – ou seja, pode chamar falcões, que não aparecem, cães selvagens, que também estão fora de alcance e, numa última tentativa, por cavalos selvagens. O Mestre define a chance de existir algum representante da espécie convocada dentro do alcance.

O animal convocado auxiliará o clérigo da melhor maneira possível, permanecendo com este até o final de um combate, o fim de uma missão imposta pelo clérigo, seu amo estar seguro ou ser liberado da convocação. Apenas animais

normais – ou versões gigantes de seres normais – podem ser convocados. Monstros ou animais fantásticos não podem ser chamados pela magia (como quimeras, dragões, górgonas, etc.).

Convocar Clima

Ⓞ círculo, invocação

Tempo de Execução: 10 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duração: Especial

Com essa magia, o clérigo pode causar um temporal condizente com o clima e a estação do ano em que está. Na primavera poderiam ser criados um tornado, tempestades tropicais, de granizo ou de trovões. Verão, chuvas torrenciais, ondas quentes, temporal com granizo, etc. Outono, temperatura quente ou fria, neblina, granizo, etc. Já no inverno, podem ser convocados frio intenso e nevascas. Furacões podem ser criados perto de regiões costeiras no final do inverno, ou início da primavera. O fenômeno climático conjurado não está sob o controle do clérigo. A área de efeito também varia de 1 a 160 quilômetros quadrados. Observe que diversos clérigos podem agir em conjunto para afetar o tempo, controlar os ventos e convocar condições climáticas extremas.

Dentro de quatro turnos após o lançamento da magia, fica visível a tendência do tempo – por exemplo, céus clareando, rajadas de calor ou ar quente, uma brisa fria, céus nublados, etc. O clima convocado dura Id12 + 5 turnos após a execução da magia. Observe que a nova condição climática não pode ser modificada pelo clérigo depois de se configurar completamente, ou seja, não poderá ser dissipada.

Convocar Insetos

Ⓞ círculo, invocação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, uma pétala de flor e um pouco de lama ou argila molhada)

Duração: 1 metro quadrado/nível

Essa magia atrai insetos normais para atacar os inimigos do clérigo. Uma nuvem voadora composta por abelhas, vespas e moscas varejeiras aparece na maioria das vezes (70%); caso contrário, um tapete de insetos rastejantes – formigas de todos os tipos, lacraias e vermes podem aparecer com menos frequência (30% restante), serão convocados quando a magia é lançada. Os insetos unem-se no ponto determinado pelo clérigo, e atacam a criatura que ele apontar.

A vítima sofre apenas 2 pontos de dano, caso limite suas ações à tentativa de afastar-se dos insetos enquanto durar a magia. Se ela não fizer isso, o dano será de 4 pontos por rodada, e se decidir ignorar os insetos, a criatura sofre uma penalidade de 2 pontos para suas jogadas de ataque e na sua CA (ou seja, subtrai 2 do resultado do dado de ataque e da CA). Se a criatura atacada tentar usar magia, um teste de Destreza CD 17 e Sabedoria CD 17 são necessários para cada rodada de tempo de execução da magia, para definir se a vítima conseguirá executar o efeito antes de ser atacado e se consegue manter a concentração necessária. Se quaisquer dos testes de atributo falhar, o efeito da magia é arruinado.

Se a vítima entrar em uma nuvem de fumaça densa, ou numa área em chamas, os insetos são dispersados e a magia acaba. Além de fumaça e de chamas, a vítima talvez consiga fugir da nuvem correndo, ou mergulhando em água volumosa. Neste caso, assim como em qualquer outro momento durante a duração desta magia, o clérigo pode redirecionar a nuvem de insetos, designando um novo alvo, embora leve pelo menos uma rodada para que as pequenas criaturas se reordenem e invistam contra a nova vítima. Insetos rastejantes movimentam-se à velocidade de 1,5 metro por rodada, enquanto que os voadores vão a 6 metros por rodada. O criador da magia deve, durante todo o tempo de duração, manter sua concentração sobre os insetos. Se ele se mover ou for perturbado, a magia se dissipará. É possível, em ambientes subterrâneos com esta magia, chamar Id4 formigas gigantes, mas a chance será de 30%, a menos que existam formigas gigantes nas proximidades imediatas. Esta magia não funciona embaixo da água.

Criar Árvore da Vida

Ⓞ círculo, transmutação

Tempo de Conjuração: 10 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (uma muda e um pedaço de fio de cobre modelado na forma de uma árvore)

Duração: Permanente

Por meio desse feitiço, um clérigo pode encantar uma muda viva para se tornar uma árvore mágica da vida. A muda já deve ter brotado do chão, embora o clérigo possa transplantá-la antes de lançar o feitiço. Ela crescerá até seu tamanho máximo em apenas uma semana, mas terá todos os seus poderes e capacidades imediatamente após o feitiço ser lançado. Qualquer árvore com menos de um ano será suficiente; esta magia não pode ser lançada em uma árvore mais velha. As propriedades de uma árvore da vida são descritas na seção Árvores da Vida.

Curar Cegueira/Surdez

℞ círculo, encantamento
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Permanente

Ao tocar a criatura afligida, o clérigo que utiliza esta magia pode permanentemente curar cegueira ou surdez.

Curar Doenças

℞ círculo, encantamento
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Permanente

Essa magia permite ao clérigo curar quase todas as doenças colocando apenas sua mão sobre a pessoa doente. A doença rapidamente desaparece num intervalo que pode variar - de acordo com o estágio e seriedade da moléstia - de um turno a dez dias (o Mestre determinará o tempo exato). Esta magia também funciona contra monstros parasitas. Quando lançado por um clérigo de pelo menos 12º nível, o efeito pode curar até mesmo licantropia, desde que usado no máximo a até 3 dias depois da infecção. (O infectado tem direito a um teste de resistência a esta magia, e, se tiver sucesso, o clérigo deverá subir um nível, antes de tentar curá-lo novamente.) Note que esta magia não impede que a pessoa curada volte a contrair a doença.

O reverso dessa magia é **Provocar Doenças**. Para funcionar, o clérigo deve tocar a vítima, e esta falhar em um teste de resistência à magia. A gravidade da doença é decidida pelo clérigo (entre “debilitante” ou “fatal”). Os detalhes exatos da doença serão decididos pelo Mestre, sendo as características mais comuns:

Debilitante: Começa a agir em 1d6 turnos, quando a vítima passa a perder 1 ponto de Força por hora, até sua Força ser reduzida a 2 (momento em que a vítima fica fraca e indefesa). Se o receptor não possuir um valor de Força acima de 2, ele perde 10% de seus pontos de vida para cada perda de Força que deveria sofrer, até o limite de um ponto de vida. A recuperação requer um período de 1d3 semanas.

Fatal: Esta doença começa a agir imediatamente. As pessoas afetadas não recebem auxílio de magias do tipo Curar Ferimentos enquanto a doença estiver ativa, e a cura natural ocorre a 10% do ritmo normal. Esta doença torna-se fatal em 1d6 meses, e só pode ser curada magicamente. Para cada mês de doença, o Carisma da vítima é reduzido permanentemente em 2 pontos.

Todas as doenças causadas por essa magia podem ser curadas por Curar Doenças ou Palavra de Poder Curar.

Demônio da Poeira

℞ círculo, invocação
Tempo de Execução: 2 ações
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S
Duração: 2 rodadas/nível

Essa magia capacita o clérigo a conjurar um fraco elemental do Ar - um Demônio da Poeira tem CA 16, 11 pontos de vida e se move a 50 metros por rodada, ataques de 1d4 pontos de dano e pode ser ferido por armas comuns. Ele parece um pequeno furacão de 30 centímetros de diâmetro na base, 1,5 metro de altura e pouco mais de 1 metro de diâmetro no topo. Ele se move de acordo com as ordens do clérigo que o conjurou, mas irá se dissipar caso fique a mais de 30 metros de distância do mesmo. O vento causado por sua passagem é suficiente para apagar tochas, pequenas fogueiras de acampamento, lampiões abertos e qualquer outro tipo de fogo exposto que não seja de origem mística. O Demônio da Poeira é capaz de deter uma nuvem de gás, ou criatura de forma gasosa, e empurrá-la para longe do clérigo (embora seja incapaz de ferir ou dispersar a nuvem). Se passar por uma área cuja superfície esteja coberta de poeira, areia ou cinzas, o Demônio irá sugar estas partículas e dispersá-las em uma nuvem de 3 metros de diâmetro, centrada nele mesmo. A nuvem obstruirá a visão normal, e as criaturas, dentro desta área, ficarão momentaneamente cegas por até uma rodada depois que saírem da nuvem. Se um clérigo lançando magia for atingido, ou entrar na área da nuvem causada pelo demônio de areia, será necessário um teste de atributo de Sabedoria para manter a concentração, ou o efeito estará arruinado. Qualquer criatura nativa do plano elemental do Ar - ou outro Demônio de Poeira, e neste caso os dois se dissipam - conseguirá dispersar um Demônio de Poeira com um simples ataque.

Destruição Rastejante

℞ círculo, invocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 0
Componentes: V, S
Duração: 4 rodadas/nível

Com essa magia, o clérigo chama uma massa de quinhentos a mil (1d6+4x100) aracnídeos, insetos e miriápodas venenosos, que mordem e picam. Essa massa aglomera-se em uma área de 6 metros quadrados. Com um

comando do clérigo. o enxame rasteja adiante a 3 metros por rodada, avançando sobre qualquer presa dentro de um raio de 90 metros, movendo-se na direção ordenada.

○ tapete de vermes extermina qualquer criatura sujeita a ataques normais, pois cada um dos pequenos horrores causa um ponto de dano (e morre depois do ataque). Até 1.000 pontos de dano podem ser infligidos às vítimas. Se o enxame for para além de 90 metros do clérigo, perderá 50% de seus componentes a cada 10 metros (por exemplo, se for a 100 metros, o número terá redução de quinhentos insetos). Existem várias maneiras de frustrar ou destruir os artrópodes do enxame. Tais soluções ficam a cargo da imaginação dos jogadores e dos Mestres.

Detectar Mentiras

4º círculo, adivinhação

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (pó de ouro no valor de 1 po, para a magia reversa, é preciso pó de latão)

Duração: 1 rodada/nível

○ clérigo que usa esta magia torna-se imediatamente capaz de determinar se o receptor está mentindo deliberadamente. O efeito não revela a verdade, não aponta erros de compreensão por parte da pessoa afetada e nem acusa evasões. A criatura inquirida recebe um teste de resistência à magia.

A versão reversa impede que mentiras ditas pelo receptor sejam descobertas por meios místicos, num período de 24 horas.

Encantar Serpentes

2º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S

Duração: Especial

Com essa magia, o clérigo consegue hipnotizar uma ou mais serpentes, deixando-as inativas. Os animais ficarão semi-erectos, mantendo somente um movimento oscilatório em seus corpos. Se as serpentes forem enfeitiçadas enquanto em repouso, a duração da magia será de $Id4 + 2$ turnos; se não tiverem sido provocadas e não estiverem irritadas, o feitiço durará $Id3$ turnos, se a serpente estiver irritada, ou sendo acuada ou atacada, a duração da magia será de $Id4+4$ rodadas.

○ clérigo só poderá enfeitiçar uma ou mais serpentes se o total de pontos de vida das criaturas somados for menor ou igual ao seu. Estes pontos de vida poderão

pertencer a um animal ou mais, desde que não ultrapassem os pontos de vida do clérigo. Um clérigo de 23 pontos de vida pode, ao tentar enfeitiçar um grupo de doze serpentes com 2 pontos cada, conseguir sucesso com até onze delas. O efeito funciona em qualquer ofídio ou monstro do gênero, como uma naga, couatl, etc., embora esteja sujeito à proteção contra magia do réptil, limite de pontos de vida e coisas assim.

Esconderijo Vegetal

4º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado e um pedaço de giz)

Duração: Especial

Essa magia cria uma porta através de árvores ou outras formações vegetais, mesmo nas de origem mágica. Essa porta está aberta para o executor do efeito, clérigos de maior nível e para dríades; outros seres devem, antes, conhecer a localização da abertura. A passagem permite que criaturas se ocultem dentro de árvores até o final da duração. O espaço disponível para o esconderijo é limitado pelo tamanho da árvore. Se a planta é cortada ou queimada, as pessoas em seu interior devem sair antes da queda, ou da carbonização total, para não morrerem. O caminho formado através da árvore tem 1 metro de largura, 3 metros de altura e 4 metros/nível de profundidade. O tempo de duração é um turno/nível de experiência. Se a árvore receptora for um freixo, o efeito dura três vezes mais. Se a magia for usada em um carvalho, o tempo da duração é nove vezes maior. Este efeito não atinge monstros vegetais.

Falar com Monstros

6º círculo, adivinhação

Tempo de Conjuração: 9 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado)

Duração: 2 rodadas/nível

Esse efeito torna o clérigo capaz de conversar com quaisquer tipos de criatura que possua alguma forma de comunicação (incluído empatia, tato feromônio, etc.). Ou seja, o monstro entende, em sua própria linguagem ou meio, o sentido do que o clérigo deseja dizer e vice-versa. A criatura recebe um teste de reação por parte do Mestre. Todos os seres da mesma espécie escolhidos pelo clérigo podem ser igualmente compreendidos, desde que estejam dentro do alcance da magia. O clérigo pode falar com diferentes tipos de criaturas enquanto durar a magia. mas

deve dirigir-se separadamente à cada tipo O efeito perdura por duas rodadas por nível.

Floresta Ilusória

4º círculo, ilusão
Tempo de Conjuração: 7 ações
Alcance: 80 metros
Componentes: V, S
Duração: Permanente

Quando essa magia é executada, uma floresta ilusória surge, aparentando ser perfeitamente normal e real. Sacerdotes ligados à natureza, assim como seres silvestres (sátiros, pixies, unicórnios, etc.) reconhecem imediatamente essa floresta como uma ilusão. Todas as outras criaturas, porém, acreditam em sua existência, e tem sua movimentação afetada como se estivessem em meio à mata cerrada. Tocar a ilusão não denuncia o efeito, nem sua natureza ilusória: toda e qualquer ação reafirma a magia. A floresta ilusória permanece até ser afetada pela magia reversa ou por Dissipar Magia. A área de efeito tem forma retangular ou quadrada, com um lado mínimo de 20 metros. A floresta pode, se seu criador assim o desejar, possuir uma área menor que a área máxima. Um de seus limites poderá estar a até 80 metros do clérigo.

Fonte Mágica

5º círculo, adivinhação
Tempo de Execução: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, bacia e água benta)
Duração: Especial

A magia faz uma bacia de água benta servir como um dispositivo de observação. O efeito não opera a menos que o clérigo esteja em boas relações com a divindade. A bacia de água benta torna-se semelhante a uma bola de cristal. Para cada 50 ml de água benta que compuser o volume da bacia, o clérigo pode observar por uma rodada, até o máximo de uma hora. Assim, a duração de uma Fonte Mágica está diretamente relacionada ao tamanho do recipiente.

Forma de Árvore

3º círculo, transmutação
Tempo de Execução: 6 ações
Alcance: 0
Componentes: V, S, M (um pequeno galho de árvore e o símbolo sagrado do clérigo)
Duração: 6 turnos + 1 turno/nível

Utilizando essa magia, o clérigo assume a forma viva de uma pequena árvore ou arbusto, ou a forma morta de um grande tronco (em qualquer um dos casos, a forma assumida possui poucos galhos). Qualquer inspeção, por mais apurada que seja, jamais poderá revelar que a árvore, tronco, ou arbusto é, na verdade, uma pessoa e testes normais dirão que realmente não passa de um pedaço de madeira, vivo ou morto, de acordo com a opção do clérigo. O executor da magia, no entanto, permanece capaz de observar tudo o que acontece ao seu redor. A CA e os pontos de vida da planta são os mesmos do clérigo, que pode voltar a forma normal assim que quiser. Todas as roupas e equipamentos carregados pelo clérigo mudam de forma com ele.

Imbuir com Poder Divino

4º círculo, encantamento
Tempo de Conjuração: 10 ações
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, componentes materiais das magias a serem cedidas e um item que represente a profissão do receptor)
Duração: Especial

Usando Imbuir com Poder Divino, o clérigo pode transferir algumas das magias memorizadas que possui, para outras pessoas. Apenas seres incapazes de usar magia podem ser beneficiados por este efeito, desde que possuam uma Sabedoria de, no mínimo, 9. Além das limitações anteriores, monstros sem Inteligência e seres com menos de 1 DV completo não podem ser afetados. Apenas magias divinas de teor informativo, natureza defensiva ou a Curar Ferimentos Leves podem ser transferidas. A inclusão de qualquer magia que não fuja a estes critérios neutraliza todo o processo, incluindo a transferência de magias permitidas. Personagens de alto nível ser beneficiarão pela transferência de mais de um efeito:

Nível do Receptor	Magias Fornecidas
1	1 magia do 1º círculo
3	2 magias do 1º círculo
5 em diante	2 magias do 1º nível e 1 magia de 2º nível

As características variáveis (alcance, duração, etc.) da magia fornecida, funcionam de acordo com as

características do clérigo que as cedeu. O clérigo que transferir suas magias fica temporariamente impedido de utilizar o mesmo número de efeitos (e dos mesmos círculos) que aquele cedido, ou seja, ele deixa de memorizar tantas magias quantas as transferidas, e nos mesmos círculos em que ocorreram as transferências (um clérigo que ceda uma de suas magias de 1º círculo tem reduzida em 1 a sua capacidade de decorar magias deste círculo). Essa redução permanece até que o receptor do efeito cedido o utilize, ou até que esse mesmo receptor venha a falecer (qualquer que seja a razão). Para estas transferências, além de seu símbolo sagrado e dos componentes materiais (se necessário) das magias a serem cedidas, o clérigo precisa de um item que represente a profissão do receptor (no caso de um ladrão, uma de suas ferramentas para abrir fechaduras, por exemplo). Esse item, assim como os componentes materiais dos efeitos cedidos, é consumido pela magia.

Imobilizar Animais

3º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: 80 metros

Componentes: V, S

Duração: 2 rodadas/nível

Usando essa magia, o clérigo imobiliza de um a quatro animais. Este efeito atinge apenas animais normais (urso, leão, coelho, etc.) ou uma versão gigante dos mesmos (urso gigante, etc.). Animais mágicos (como centauros, grifos) não são afetados. O clérigo decide quantos e quais os animais na área de efeito são atingidos pela magia. Quanto maior for o número, menor será a penalidade nos testes de resistência. Cada animal recebe um teste com as seguintes modificações: se apenas um é o alvo, ele sofre uma penalidade de -4; se dois são afetados, a penalidade cai para -2; se três animais são visados, a penalidade é de -1, e, finalmente, se quatro animais são o alvo da magia, não há nenhuma penalidade. Se falharem no teste, ficam imobilizados pelo tempo definido conforme o nível do clérigo.

Um peso corporal máximo de 200 quilos (50 quilos, se não for mamífero) por animal por nível do clérigo pode ser afetado. Exemplificando, um clérigo de 8º nível pode afetar animais (mamíferos) de até 1.600 quilos, ou, se estes animais não forem mamíferos, de até 400 quilos.

Imobilizar Plantas

4º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: 80 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada/nível

Essa magia afeta matéria vegetal da seguinte forma:

- 1) vegetação móvel para de se mover;
- 2) as plantas não conseguem mais segurar ou enrolar-se em itens ou criaturas, e deixam de crescer e;
- 3) os vegetais param de emitir qualquer som que não seja causado pelo vento.

Este efeito se aplica a qualquer tipo de vegetal, incluindo parasitários e fungos, assim como aqueles animados ou alterados por magia. Monstros como muco verde, homem-vegetal, guardião e entes também são afetados. Esta magia afeta 1d4 plantas em uma área de 20 metros x 20 metros (ou toda vegetação rasteira comum numa área formada por um quadrado de 4 a 16 metros de lado).

Imunidade Contra Magia

4º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (o componente material é o mesmo da magia contra a qual se quer imunidade)

Duração: 1 turno/nível

Essa magia dá imunidade a uma criatura contra outra magia (no máximo de 4º círculo) ou a poderes inatos que gerem efeitos similares a magias, ou itens mágicos. Ele não protege contra Sopros-de-Dragão ou ataques visuais. Existem outras limitações: o clérigo (executor da fórmula) deve ter sofrido diretamente os efeitos da magia contra a qual quer imunidade; a criatura afetada não pode estar protegida magicamente (seja por outras magias, seja por itens mágicos); e apenas uma imunidade específica é concedida – sendo impossível proteger uma criatura contra todas as magias de um grupo, de uma Escola de Magia ou de uma Esfera de Oração. Isso significa, por exemplo, que uma pessoa imunizada contra Relâmpago ainda é vulnerável ao Toque Chocante.

Manto da Bravura

4º círculo, invocação

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (pena de águia ou falcão, para a magia reversa é uma pena da cauda de abutre ou de galinha.)

Duração: Especial

Essa magia pode ser usada em qualquer um que o permita. A pessoa protegida recebe um bônus em seus testes de resistência contra medo, qualquer que seja sua fonte (exceto contra a habilidade divina chamada assombro, que alguns deuses inspiram em quem os vê). O bônus fornecido ao teste de resistência é igual a +4 e o efeito dura até ser necessário tal teste. Se nenhum teste de resistência ao medo for necessário durante as oito horas seguintes à criação da magia, está automaticamente se desfaz.

A magia reversa, Manto do Medo, fornece a uma única criatura o dom de gerar uma aura de pavor, à sua vontade, de 1,5 metro de raio. Todos os seres dentro dessa aura devem imediatamente fazer um teste de resistência à magia, ou fugir correndo, devido a um enorme pânico, por 2d8 rodadas. Criaturas afetadas tem uma chance de 25% de derrubar parte de seus pertences enquanto correm.

Martelo Espiritual

2º círculo, invocação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S, M (um martelo de batalha)

Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível

Pelo poder de sua divindade, o clérigo que cria um Martelo Espiritual traz à existência um campo de Força vagamente parecido com martelo. Enquanto o clérigo se concentra, o Martelo atinge qualquer oponente dentro da área da magia. A cada rodada, o clérigo poderá escolher um alvo qualquer dentro do alcance. A chance de o martelo acertar o alvo desejado é a mesma do clérigo que o criou, sem nenhum ajuste ou bônus de Força. Além disso, o martelo atua como uma arma mágica com +1 de bônus para cada seis níveis de experiência do clérigo, até um máximo de +3 na jogada de ataque e no dano a partir do 13º nível de experiência. O dano causado pelo Martelo é o mesmo causado por um martelo de batalha comum (1d4+1 contra oponentes de tamanho humano ou menor; 1 d4 contra oponentes maiores, mais o bônus mágico). O martelo acerta na direção em que seu criador está olhando. Assim, se o clérigo estiver por trás do inimigo, todos os bônus de um ataque pelas costas serão aplicados, assim como o adversário perderá os ajustes de Destreza, escudo, etc., em sua CA.

Tão logo o clérigo interrompa sua concentração, o martelo espiritual deixará de existir. Um Dissipar Magia na área de ação do martelo poderá destruí-lo. Se alguma das criaturas atacadas tiver proteção contra magia, o teste deverá ocorrer na primeira rodada de ataque do martelo. Se a vítima obtiver sucesso no teste de proteção, o efeito será anulado, e o martelo desaparecerá; caso contrário, o campo de Força continuará até o final da duração. e com efeito normal.

Mudança de Plano

5º círculo, invocação

Tempo de Execução: 8 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diapasão)

Duração: Permanente

Quando a Mudança de Plano é lançada, o clérigo move a si mesmo ou outra criatura para outro plano de existência. O receptor da magia permanece no novo plano até ser mandado de volta por meios semelhantes. Se várias pessoas se derem as mãos em círculo, até oito delas podem ser afetadas pela magia ao mesmo tempo.

Os componentes materiais são um pequeno diapasão - do tamanho exato e do tipo de metal correspondentes ao plano (incluindo subplanos e outras dimensões) que se quer atingir (o Mestre vai especificar como e quais planos são alcançados).

Uma vítima involuntária pode ser tocada (numa jogada de ataque bem sucedida) para ser transportada. Além disso, a criatura tem direito a um teste de resistência. Se tiver sucesso, o efeito da magia será anulado. Observe que a destinação precisa, dentro do novo plano, raramente é atingida: é comum chegar a alguma distância do local pretendido. O diapasão não é consumido quando a magia é conjurada. Diapasões que servem de chave para certos planos podem ser difíceis de conseguir, conforme determinar o Mestre.

Neutralizar Venenos

4º círculo, necromancia

Tempo de Conjuração: 7 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Permanente

Essa magia neutraliza imediatamente qualquer tipo de veneno presente na criatura, que deve pesar 30 kg a cada 2 níveis do clérigo. Além do uso óbvio, que é curar (ou prevenir) envenenamentos, pode ser usada contra seres venenosos (ou contra armas ou objetos envenenados, destruindo permanentemente o veneno presente). Neste caso,

uma jogada de ataque é necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar seu oponente. A magia afeta apenas o veneno presente no momento do toque: veneno que seja reinserido (ou regenerado, no caso de seres venenosos) nada sofre. A magia reversa, Envenenar, também requer uma jogada de ataque, e a vítima tem direito a um teste de resistência. Caso o teste fracasse, a vítima fica incapacitada e morre em um turno, a menos que a substância seja neutralizada (ou retardada) magicamente.

O Conto das Rochas

6º círculo, adivinhação

Tempo de Execução: 10 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio e uma pitada de lama)

Duração: 1 minuto

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma área, as próprias pedras começam a falar e contam a ele quem ou o que as tocou, além de revelar o que está coberto, oculto ou simplesmente existe por trás delas. As rochas fazem descrições completas, se assim for desejado. Observe que a perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra podem atrapalhar a adivinhação. Tais detalhes, se existirem, ficam a cargo do Mestre.

Oração

3º círculo, invocação

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado de prata e de um colar de contas, que não é consumido pela magia)

Duração: 1 rodada/nível

Pelo uso desta magia, o clérigo traz para seus amigos que estiverem dentro de uma área de 20 metros de raio e para ele mesmo as boas graças de sua divindade, além de prejudicar os inimigos. Todos que estiverem na área da magia são atingidos em toda a duração do efeito. Os que estiverem lutando ao lado do clérigo recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque, dano e em todos os testes de resistência. Os inimigos, porém, recebem, nessas mesmas jogadas (ataque, dano e resistência), uma penalidade de -1. Uma vez que a fórmula mágica tenha sido pronunciada, o clérigo poderá realizar qualquer outra ação. Se outro clérigo da mesma religião estiver declamando (veja a magia divina Cântico) quando este efeito é executado, as magias se combinam e produzem bônus e penalidades de +2 e -2, durante todo o tempo em que ambas estiverem ativas simultaneamente.

Pedra em Lama

5º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, S, M (argila e água)

Duração: Especial

Essa magia transforma até 12 metros cúbicos (a cada 5 níveis do sacerdote) de rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lama. A profundidade da lama não pode exceder seu comprimento ou largura (o que for menor, por exemplo, uma área de 3x3 metros de lama tem a profundidade de 1,5 metros, já numa área de 2x3 metros a profundidade pode atingir 2 metros). Criaturas que não possam voar, levitar ou de outro modo fugir da lama afundam na lama e tem o deslocamento reduzido para 1,5 m e sofrem -2 em qualquer jogada de ataque ou teste para se movimentar e recebem -4 na classe de armadura enquanto estiverem na lama. Galhos e madeira podem ser usados como bóias. Em Dark Sun esta magia não pode ser revertida. A evaporação transforma a lama em poeira normal a uma taxa de 1d6 dias para cada 3 metros cúbicos. Lama em Pedra pode endurecer lama normal e transformá-lo em pedras quebradiças (arenito ou similar) permanentemente, a menos que o material volte a sofrer alterações mágicas.

Pedra Encantada

1º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 4 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, três pedras nunca utilizadas)

Duração: Especial

Por meio dessa magia, o clérigo poderá encantar temporariamente até três pequenas pedras, não maiores do que pedras de funda. As pedras encantadas poderão ser arremessadas contra um inimigo. Se arremessadas com as mãos, elas alcançarão até 30 metros, se arremessadas com a funda, alcançarão até 30 metros além do alcance máximo, e as três podem ser lançadas na mesma rodada. O encantamento das pedras permite que qualquer um tenha perícia para arremessá-las. As pedras serão consideradas armas com +1 de bônus no ataque, atingindo inclusive as criaturas que são atingidas somente por armas mágicas, entretanto, elas não possuirão bônus na jogada de ataque ou de dano. Cada pedra irá infligir 1d4 pontos de dano e 2d4 no caso de mortos-vivos. A magia de cada pedra terminará 30 minutos após a execução da fórmula, ou com a utilização das pedras.

Pedras Afiadas

4º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, G

Duração: 3d4 turnos + 1 turno/nível

Regiões rochosas, chão de pedra e superfícies similares numa área de 6 metros quadrados se moldam em longas e afiadas pontas, que se confundem com o ambiente. As pedras afiadas impedem o progresso através da área e causa dano. Qualquer criatura que se mova a pé através da área da magia move-se com metade de seu deslocamento.

Além disso, cada criatura se deslocando por essa área sofre Id4 pontos de dano para cada 1,5 m atravessado.

As armadilhas mágicas como pedras afiadas são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (somente) pode tentar localizá-las fazendo um teste contra a magia.

Penitência

5º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 10 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, um colar de contas para oração, um moinho de orações ou um livro de rezas, e incenso)

Duração: Permanente

Essa magia é usada pelo clérigo para remover a culpa de atos involuntários, ou desconhecidos, praticados pela pessoa que é o objeto da expiação. O efeito também remove qualquer mudança de tendência induzida por magia. A pessoa interessada no perdão deve estar sinceramente arrependida, ou não ter tido controle sobre a própria vontade quando os pecados foram cometidos. O Mestre irá julgar esse efeito com atenção, observando exemplos anteriores de seu uso sobre a pessoa. Crimes deliberados e atos de natureza voluntária e conhecida não podem ser perdoados. Caso o clérigo recuse-se a receber a expiação, assume-se que seus delitos foram voluntários.

Pirotecnia

3º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 120 metros + 12 metros/nível

Componentes: V, S, M (uma fonte de fogo)

Duração: 1 rodada/nível

A pirotecnia transforma um fogo em uma explosão de fogos de artifício cegantes ou numa espessa nuvem de fumaça, de acordo com a versão escolhida.

Fogos de Artifício: Os fogos de artifício são uma brilhante explosão momentânea de luzes coloridas no ar. Esse efeito cegará as criaturas a menos de 36 m da fonte do fogo durante Id4+I rodadas. Essas criaturas devem ter uma linha de visão com o fogo para serem afetadas. A resistência à magia pode impedir o efeito.

Nuvem de Fumaça: Uma fumaça escura e negra que sai da fonte do fogo e forma uma nuvem. A fumaça se dispersa 6 m em todas as direções e dura 1 rodada por nível do conjurador. Toda a visão, mesmo visão no escuro, e inútil dentro ou através da nuvem de fumaça. Todos dentro dela sofrem -4 de penalidade em Força e Destreza. Esses efeitos duram Id4+I rodadas depois que a nuvem se dissipa ou depois que a criatura deixa a área afetada pela nuvem. A resistência à magia não se aplica.

Piscina Refletora

4º círculo, adivinhação

Tempo de Execução: 2 horas

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S, M (1 frasco de óleo refinado extraído de amêndoas, nozes ou similares, derramadas na água a ser encantada)

Duração: 1 rodada/nível

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal (localizada ou colocada em terreno natural, não moldado pelo homem), e fazê-la atuar como um dispositivo de espionagem. A piscina natural não pode possuir diâmetro superior a 1 metro por nível de experiência do clérigo. O efeito simula as propriedades de itens como uma bola de cristal, e estende-se apenas aos planos de existência adjacentes ou coexistentes ao plano Material Primário.

As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: Detectar Magia e Detectar Venenos. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e tem 50% de chance de falhar. Infravisão opera normalmente através desta magia.

A imagem criada, na maioria das vezes, não possui definição suficiente para a leitura de escrita de qualquer tipo (livros, documentos, pergaminhos mágicos, etc.).

Portal Vegetal

3º círculo, invocação

Tempo de Conjuração: 8 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma árvore)

Duração: Especial

Usando essa magia, o clérigo torna-se capaz de entrar em uma árvore e mover-se de seu interior para o interior de outras árvores do mesmo tipo, que estejam plantadas na direção da trajetória desejada, e dentro do alcance mostrado na tabela seguinte:

Tipo de Árvore	Alcance da Área de Efeito
Carvalho	600 metros
Freixo	540 metros
Teixo	480 metros
Olmo	420 metros
Tília	360 metros
Efêmeras	300 metros
Coníferas	240 metros
Outras	180 metros

A árvore ocupada e a que vai receber o clérigo devem ser do mesmo tipo, precisam estar vivas e possuir volume pelo menos igual ao do clérigo. Observe que se ele ocupar uma árvore, um freixo, por exemplo, e quiser ir para o norte o mais longe possível (540 metros), mas o único freixo apropriado dentro do alcance está no sul, o clérigo vai passar para a árvore no sul. O Portal Vegetal funciona de modo que o movimento use apenas uma rodada. O clérigo pode, se quiser, permanecer dentro da árvore por, no máximo, uma rodada por nível de experiência. Senão, pode passar adiante imediatamente. Não havendo uma árvore apropriada no alcance, o clérigo simplesmente permanece dentro dela, não se move para outro lugar, e deve sair no número máximo de rodadas. Se a árvore ocupada for derrubada ou queimada, o clérigo será exterminado caso não saia antes que a destruição do vegetal se complete.

Produzir Fogo

4º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 7 ações

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S, M (uma pasta de enxofre e cera, moldada na forma de uma bola, que deve ser arremessada no alvo da magia)

Duração: 1 rodada

O clérigo, ao usar essa magia, cria fogo comum (não mágico) numa área de até 36 metros quadrados. Apesar das chamas durarem apenas uma rodada, elas podem

incendiar materiais inflamáveis, e causam dano de $1d12 + 12$ pontos em criaturas na área afetada.

Proteção ao Plano Negativo

3º círculo, invocação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Especial

Essa magia concede à criatura afetada uma proteção parcial contra mortos-vivos ligados ao plano Material Negativo (vampiros, espectros, etc.), assim como contra armas e magias que drenem níveis de energia.

Este efeito abre uma ligação entre seu receptor e o Plano Material Positivo, o que provavelmente provoca a anulação dos efeitos da energia negativa. A criatura protegida, se atingida por algum ataque que utiliza energia negativa, deve fazer um teste de resistência contra morte. Se obtiver sucesso, o contato entre as energias positiva e negativa faz com que ambas se anulem, deixando-o vulnerável apenas ao dano físico do ataque. Se o teste falhar, além dos efeitos causados pela energia negativa, o dano físico recebido pela criatura protegida será igual ao dobro do dano normal. A proteção se limita a apenas um ataque, ou seja, qualquer que tenha sido o resultado do teste de resistência, a magia imediatamente acaba. Se o ataque foi realizado por um morto-vivo, este sofre um dano de $2d6$ pontos devido ao contato com a energia positiva.

Provocar Tropeço

2º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 1 turno/nível

Essa magia pode ser lançada sobre qualquer objeto comum – uma parreira, um bastão, uma corda ou similar. O efeito faz com que o alvo erga levemente do chão ou da superfície em que se encontra, fazendo criaturas malsucedidas no teste de destreza CD 15, tropeçarem. Note que o objeto só atrapalha o movimento daqueles que estiverem caminhando sobre ele. Com isso, um pedaço de corda de 1 metro de comprimento só poderá atrapalhar a passagem de uma única criatura de tamanho humano. Criaturas que estão se movendo rapidamente (correndo) e tropeçam, sofrem 1 ponto de dano, e ficam atordoadas por $1d4+1$ rodadas, se a superfície for dura (no caso de turfa ou outro material macio, o atordoamento dura apenas até o final da rodada). Animais muito grandes, como elefantes, não

serão afetados por esta magia. O objeto continuará atrapalhando o caminho de quem passar por ele, incluindo a pessoa que o encantou, até o final da duração da magia. Criaturas que saibam da existência da armadilha mágica ganham bônus de +4 em seus testes de resistência. O objeto terá 80% de chance de passar despercebido, a não ser que quem o observe possua meios de descobrir armadilhas mágicas. Esta magia não funciona debaixo d'água.

Remover Medo

1º círculo, *Abjuração*

Tempo de Execução: 1 ações

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duração: Especial

O clérigo aumenta a coragem do receptor desta magia, aumentando com isso seu valor de qualquer tipo de teste de coragem em +4 por um turno. Se o receptor tiver recentemente (mesmo dia) falhado num teste de resistência a um ataque de Medo, a magia imediatamente confere outro teste, com +4 de bônus. Para cada quatro níveis, uma criatura a mais pode ser afetada (1 criatura do 1º ao 4º níveis, duas do 5º ao 8º, etc.).

O reverso, Provocar Medo, faz com que uma criatura fuja em pânico o mais rápido possível do clérigo que lançou a magia. A fuga dura Id4 rodadas. Um sucesso no teste de resistência contra a magia irá anulá-la, e qualquer bônus de Sabedoria deverá ser aplicado. É claro que Remover Medo irá anular Provocar Medo, e vice-versa. Nenhuma das magias faz efeito contra qualquer morto-vivo.

Remover Paralisia

3º círculo, *Abjuração*

Tempo de Execução: 6 ações

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: Permanente

Pelo uso dessa magia, o clérigo pode libertar uma ou mais criaturas dos efeitos de paralisação. ou de magias ou efeitos relacionados (toque de carniçal, Imobilizar ou Lentidão). Se usada em apenas uma criatura, a paralisação é automaticamente neutralizada; se utilizada em duas, cada uma das pessoas afetadas tem direito a um teste de resistência com um bônus de 4. Se usada em três ou quatro criaturas, o bônus cai para 2. Se entre o clérigo e as criaturas afetadas houver algum tipo de barreira (mágica ou não). o eleito não funciona.

Repelir Insetos

4º círculo, *abjuração*

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 0

Componentes: V, S, M (vários cravos-de-defunto amassados e sete folhas de agulheiro esmagadas ou um pouco de resina de cânfora, e um alho-poró amassado completamente)

Duração: 1 turno/nível

Quando essa magia é lançada, o clérigo cria uma barreira invisível de 3 metros de raio que afeta todos os tipos de insetos. Repelindo-os automaticamente. Insetos gigantes com DV inferior a 1/3 do nível do clérigo também são repelidos. Insetos gigantes com DV superior a 1/3 podem tentar forçar a barreira se forem agressivos, mas devem obter sucesso em um teste de resistência à magia para evitar Id6 de dano. Este efeito atinge apenas insetos - arcnídeos, miriápodes e criaturas similares não são repelidos.

Repelir Madeira

6º círculo, *abjuração*

Tempo de Conjuração: 9 ações

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada/nível

Quando essa magia é lançada, o clérigo irradia ondas de força na direção para a qual está voltado, fazendo com que todos os objetos de madeira nessa faixa de terreno sejam empurrados para longe, até o limite da área de efeito. Objetos acima de 10 centímetros e que estejam fixados firmemente, como portas de madeira devidamente trancadas, não são afetados, mas objetos soltos são empurrados violentamente para trás. Objetos fixos com menos de 10 centímetros de diâmetro lascam e se quebram e os pedaços são arremessados com a onda de força. Assim, objetos como escudos e lanças, punhos e hastes de madeira, flechas e dardos são repelidos, levando consigo quem os carrega, caso estejam presos a estes objetos ou os segure forte o suficiente. Se uma lança for fincada no chão a fim de impedir esse movimento forçado, ela irá se partir. Até itens mágicos com partes de madeira são afetados embora uma Concha Antimagia bloqueie os efeitos. Um Dissipar Magia bem-sucedido acaba com as ondas de força. Do contrário, o efeito perdura por uma rodada para cada nível de experiência.

As ondas de força continuam a espalhar-se pelo caminho enquanto durar a magia, empurrando os objetos de madeira na área de efeito a um ritmo de 13 metros por rodada de combate. A largura do caminho é de 3 metros por nível do clérigo e o comprimento do caminho é de 6 metros por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 14º nível

afeta uma área de 42 metros de largura por 84 metros de comprimento num período de quatorze rodadas. Observe que, depois de lançar a magia, a área estará delimitada, e o clérigo pode fazer outras coisas sem afetar o poder da magia.

Requisição

℞ círculo, invocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, algum material ou substância do plano de origem da criatura convocada e o conhecimento de sua natureza ou de suas ações, informação que deve estar escrita em um pergaminho, que será queimado para selar a barganha)

Duração: Especial

Quando essa magia é utilizada, o clérigo confronta alguma criatura poderosa de outro plano (incluindo deusas e outros servidores poderosos, mas não semideuses ou divindades de qualquer tipo) e solicita dela o cumprimento de alguma tarefa ou missão. Uma criatura de tendência oposta ao clérigo (maligna, se o clérigo é benevolente ou caótico, se ele é ordeiro) não pode ser comandada, a não ser que ela o deseje. Observe que uma criatura absolutamente neutra é efetivamente oposta ao bem e ao mal, à ordem e ao caos.

O clérigo deve saber algo sobre a criatura para poder exigir dela algum serviço, ou deve oferecer uma recompensa justa pelo trabalho. Assim se o clérigo está ciente de que a criatura recebeu um favor de outro membro da mesma fé do clérigo (ou tendência), ele pode apresentar a Requisição como um pedido de retribuição. Se nenhuma razão desse tipo é conhecida, algum presente valioso, ou serviço, deve ser empenhado como recompensa. A tarefa exigida deve ser compatível com o favor ou recompensa prometidos, e com o esforço exercido e o risco assumido pela criatura. O efeito age, submetido a um teste de resistência à magia, como uma Missão lançada sobre o ser que deve realizar o serviço. Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada até o clérigo, que deve então providenciar a recompensa prometida, Seja um cancelamento irrevogável de uma dívida antiga, a prestação de um serviço ou a entrega de um prêmio material. Depois disso, a criatura é instantaneamente libertada para voltar ao seu plano de origem.

Cabe ao Mestre julgar quando um acordo justo é firmado. Se o clérigo exigir demais, a criatura estará livre para partir ou atacar o clérigo (assim como no caso de o arranjo ser rompido), de acordo com sua natureza. Se as circunstâncias deixarem a situação desbalanceada (por exemplo, se a criatura morrer durante a busca de um objetivo

que não valeria a sua vida), isto pode ser transformado numa dívida do clérigo para com os parentes e amigos da criatura, deixando o clérigo vulnerável a uma Requisição por parte dessas pessoas. A concordância em submeter-se a uma Requisição futura, ou a suspensão do contrato no caso de falha catastrófica ou morte, são promessas comuns feitas pelo clérigo na hora de acertar o trato.

A incapacidade de completar a promessa firmada, torna o clérigo sujeito a uma Requisição feita pela criatura em questão ou por seu senhor, etc. Na pior das hipóteses, a criatura pode atacar, sem medo, o clérigo, ou não ser afetada por alguma de suas magias, pois a falha do clérigo em cumprir a barganha concede à criatura total imunidade.

Resistir Calor/Frio

℞ círculo, transmutação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio)

Duração: 1 rodada/nível

Quando este efeito é lançado pelo Clérigo sobre uma criatura, o corpo do receptor torna-se resistente ao calor ou ao frio, como o executor da magia desejar. A criatura será completamente imune aos climas normais (podendo ficar nua sob a neve, ou muito próxima a um fogo comum, sem notar). O receptor poderá também expor-se ao calor ou frio intensos (de origem natural ou mágica), como o de carvão em brasa ou também, ser atingido por um tonel de óleo fervendo, espadas flamejantes, Tempestade de Fogo, Bola de Fogo, Chuvas de Meteoros, Sopro-de-Dragão vermelho, Espada do Gelo, Tempestade de Gelo, varinhas do gelo ou Sopro-de-Dragão branco, em que temperatura é muito intensa e prolongada. Nestes casos, o receptor ganha um bônus de +3 no teste de resistência a tais ataques, e todo o dano será reduzido a 50%, mesmo que o teste falhe. Se for bem-sucedido, a criatura sofre apenas 1/4 do dano total. Esta proteção durará uma rodada para cada nível do clérigo que a lançou.

Retardar Veneno

℞ círculo, necromancia

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado e um dente de alho)

Duração: 1 hora/nível

Essa magia pode retardar os efeitos de qualquer veneno que tenha sido introduzido no corpo de uma criatura. Para isso, no entanto, é preciso que o clérigo aja antes que a substância atinja pleno efeito (este período, conhecido

como latência, será determinado pelo Mestre). Embora essa magia não neutralize o veneno, ela protege a criatura envenenada dos efeitos mais danosos ao organismo, ao menos pelo tempo de sua duração. Talvez, nesse meio-tempo, uma cura definitiva possa ser encontrada.

Retiro

2º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Especial

Através dessa magia, o clérigo altera o fluxo do tempo em favor de si mesmo. Enquanto uma rodada se passa normalmente, quem lançou esta magia poderá gastar duas rodadas, mais uma rodada por nível, em contemplação. Com isso, um clérigo de 5º nível poderá ficar sete rodadas pensando, enquanto somente uma rodada se passará para todos os outros. (O Mestre deverá dar 1 minuto de tempo real para cada rodada extra a que o jogador tiver direito. Nenhum diálogo com outros participantes será permitido.) Note que, enquanto estiver protegido por esta magia, o clérigo poderá usar apenas magias de adivinhação e poderes de cura (e estes últimos somente sobre si mesmo). O uso de qualquer magia fora de tais parâmetros (por exemplo, Curar Ferimentos Leves em outro personagem) irá anular imediatamente a dilatação de tempo. O clérigo não poderá andar, correr, tornar-se invisível ou fazer qualquer outra ação além de pensar, ler e coisas assim. Ele poderá ser afetado pelas ações de outros, e perde todos os bônus de escudo ou Destreza. Qualquer ataque bem-sucedido contra o clérigo irá quebrar a magia.

Revelar Tendência

2º círculo, adivinhação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada/nível

Um Revelar Tendência dá ao clérigo capacidade de ler com exatidão a aura de uma criatura ou objeto (objetos sem tendências não revelam nada). O clérigo deverá parar e se concentrar no que quer ler por uma rodada. Se a criatura passar no teste de resistência à magia, nada será revelado. Certos artifícios mágicos podem neutralizar o poder desta magia.

O reverso, Dissimular Tendência, oculta a tendência de um objeto ou criatura por 24 horas.

Sementes de Fogo

6º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 1 ação/semente

Alcance: 12 metros

Componentes: V, S, M (bolotas ou bagas)

Duração: Especial

A magia Sementes de Fogo cria projéteis especiais, ou bombas incendiárias, que queimam com grande calor. O efeito pode ser utilizado em qualquer uma das duas formas, e deve ser definido pelo clérigo antes de realizar a magia:

Projétil: Essa opção transforma até quatro bolotas (sementes de carvalho) em projéteis de área que podem ser atirados a até 18 metros. É preciso uma jogada de ataque para acertar o alvo pretendido. Cada bolota estoura quando atinge alguma superfície rígida, causando 2d8 pontos de dano e queimando qualquer material combustível em um círculo de 3 metros de diâmetro, a partir do ponto de impacto. Por meio de uma salvaguarda bem-sucedida contra magia, uma criatura dentro da área afetada recebe somente metade do dano, mas um ser atingido diretamente por um dos projéteis receberá dano integral, isto é, não é possível fazer teste de salvaguarda, entretanto, se o alvo não for acertado, o projétil acerta o primeiro objeto imóvel (uma estátua, parede, árvore, etc.) ou acerta o chão após os 18 metros. Se atirado com uma funda, o projétil se comporta como uma pedra de funda para efeitos de distância, com os efeitos mencionados acima.

Bombas incendiárias: Esta opção transforma até oito bagas de azevinho em bombas incendiárias especiais. As bagas de azevinho são enterradas na maioria das vezes, sendo muito leves para fazer mísseis eficientes (podem ser arremessadas a até 2 metros). Elas estouram e ficam em chamas se o clérigo estiver a uma distância máxima de 40 metros e disser uma palavra de comando. As bagas explodem instantaneamente, causando 1d8 pontos de dano a qualquer criatura, e queimando qualquer material combustível dentro de um círculo de 2 metros de diâmetro. As criaturas nessa área sofrem metade do dano se forem bem-sucedidas no teste de resistência à magia.

Todas as Sementes de Fogo perdem o poder depois de um período equivalente a um turno por nível de experiência do clérigo se não forem utilizadas – por exemplo, as sementes de um clérigo de 13º nível permanecem potentes por um máximo de 13 turnos após sua criação.

Servo Aéreo

6º círculo, invocação

Tempo de Execução: 9 ações

Alcance: 12 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 dia/nível

Essa magia obriga um servo aéreo invisível a encontrar e trazer um objeto ou criatura, determinado pelo clérigo. Ao contrário de um elemental, um servo aéreo não pode ser obrigado a lutar pelo controlador. Ao convocar um deles, o clérigo deve lançar uma Proteção ao Mal, estar dentro de um círculo de proteção ou possuir um item especial para controlá-lo. Senão, o servçal aéreo tentará exterminar seu convocador e retornar para o local de onde veio.

O objeto ou criatura a serem trazidos devem ter um volume que possa ser carregado pelo servo (um deles consegue sustentar pelo menos 500 quilos). Se impedido de completar a tarefa designada, o servo aéreo fica ensandecido, e procura destruir o clérigo. Ele retornará ao seu lugar de origem se a magia falhar, se a tarefa for realizada ou dispensada, ou se o clérigo vier a libertá-lo ou for morto. A magia perdura por no máximo um dia para cada nível de experiência do clérigo.

Se a vítima escolhida não puder detectar objetos invisíveis, o servo aéreo atacará aproveitando-se da surpresa. Se a criatura puder perceber a invisibilidade, ainda assim sofre uma penalidade de -2 em cada teste de surpresa. Em cada rodada de combate, o Servo Aéreo deve fazer uma jogada de ataque. Se o alvo for atingido, isso significa que o servo conseguiu capturá-lo. Uma criatura tem direito a um teste de esquiva, para escapar ao abraço. Uma vez capturada, a criatura não pode se livrar e será levada ao clérigo.

Suportar Calor/Frio

1º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 1 hora e meia/nível

A criatura que receber essa magia estará protegida do frio e calor naturais, mesmo que extremos (dependendo da aplicação que o clérigo escolher enquanto estiver lançando a magia). O receptor poderá suportar normalmente temperaturas de 0º e 55º Celsius (dependendo da aplicação), sem sofrer consequências. Temperaturas maiores ou menores que essa faixa causará dano de 1 ponto por hora de exposição, para cada grau além do limite. A magia será imediatamente cancelada se o receptor for atingido por

qualquer tipo de calor ou frio anormais, como os causados por outros efeitos mágicos (Sopro-de-Dragão e coisas assim). O cancelamento ocorre independentemente da modalidade da magia escolhida pelo clérigo, e do tipo de ataque místico (ou seja, Suportar Calor/Frio será cancelado por calor ou fogo criados misticamente, assim como por frio mágico). O receptor da magia não sofrerá os primeiros 10 pontos de dano (após a aplicação de quaisquer testes de resistência necessários) devido ao calor ou frio, na rodada em que a magia for cancelada.

Torcer Madeira

2º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: Permanente

Com essa magia, o clérigo consegue fazer com que um certo volume de madeira se dobre e empene, perdendo permanentemente sua resistência e forma original. O alcance dessa magia é de 10 metros para cada nível de experiência do clérigo. Ela afeta uma tora de aproximadamente 40 centímetros de comprimento e até 3 centímetros de diâmetro por nível. Com isso, um clérigo de 1º nível conseguirá empenar a haste de uma machadinha, ou quatro flechas de besta: no 5º nível, ele poderá empenar o equivalente a uma azagaia. Note que pranchas e tábuas também podem ser afetadas. Assim, é possível atingir uma porta, ou fazer um buraco num barco ou navio. Armas de arremesso e de ataque a distância empenadas estarão efetivamente estragadas, e armas de combate corpo a corpo receberão uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Madeira encantada só sofre os efeitos dessa magia se o clérigo estiver num nível maior do que quem a encantou. O clérigo terá uma chance de 20% para cada nível de diferença (20% se tiver um nível a mais, 40% se tiver dois, etc.). Assim, uma porta magicamente fechada ou travada com Fechadura Arcana por um mago de 5º nível tem 40% de chance de ser destruída por um clérigo de 7º. Itens mágicos de madeira são normalmente afetados por clérigos que estejam no 12º nível, ou mais. Itens extremamente poderosos, como artefatos, não serão afetados por este efeito.

O reverso dessa magia, Endireitar Madeira, endireita madeira empenada ou torta, ou reverte a ação do Torcer Madeira, e está sujeito às mesmas restrições.

Tornar Raso

6º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 10 ações

Alcance: 120 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado e uma pitada de poeira)

Duração: 1 turno/nível

Essa magia faz com que a água (ou outro líquido similar) baixe até uma profundidade de 3 centímetros. A profundidade máxima que pode ser afetada pelo clérigo equivale a 50 centímetros por nível de experiência. A água é nivelada numa área igual à de um quadrado de 3 metros de lado, por nível. Se a massa de água a ser afetada é muito larga e profunda, a magia produz um redemoinho, que pode sugar navios, colocando-os em grande perigo e impedindo-os de afastar-se por meios normais, enquanto o efeito durar. Se lançada sobre elementais da Água ou outros monstros de natureza líquida, esta magia age como a magia Lentidão.

O reverso (Tornar Profundo), além de cancelar Tornar Raso, faz com que água e outros líquidos retornem ao máximo do seu nível natural – maré alta, estação das cheias, etc. Este efeito reverso pode desencalhar navios, ou até mesmo criar uma torrente capaz de arrancar pontes, se o Mestre permitir.

Transformar Água em Pó

6º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 8 ações

Alcance: 60 metros

Componentes: V, S, M (pó de um diamante de no mínimo 50 po de valor, símbolo sagrado do clérigo)

Duração: Permanente

Quando essa magia é lançada, a área afetada instantaneamente sofre uma transformação de líquido para pó. Observe que a área de efeito dobra se a água já é lamacenta, e quadruplica se a ação for sobre barro umedecido. Se ainda existir água nas redondezas, o pó se mistura a ela normalmente, produzindo lama. Se houver muita água a poeira ficará encharcada.

Apenas o líquido realmente dentro da área de efeito no instante do lançamento da magia é transformado. Poções que contém água tomam-se inúteis. Criaturas vivas não são afetadas, com exceção dos nativos do plano elementais da Água. Tais seres devem conseguir sucesso no teste de resistência contra morte, do contrário serão exterminadas. Porém, apenas uma criatura pode ser atingida com uma única execução da magia, a despeito de seu tamanho ou do tamanho da área de efeito.

A magia reversa é simplesmente um tipo de Criar ou Destruir Água muito potente, que afeta uma área de 40

metros de largura por 80 metros de comprimento num período de 14 rodadas. Observe que, depois de lançar a magia, a área estará delimitada, e o clérigo pode fazer outras coisas sem afetar o poder da magia.

Transformar Metal em Madeira

7º círculo, transmutação

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 120 metros + 12m/nível

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado, limalha misturada com pó de madeira)

Duração: Permanente

Essa magia torna o clérigo capaz de transformar um objeto de metal em madeira. A massa do metal não pode exceder um peso máximo de 5 quilos por nível de experiência do clérigo. Objetos mágicos feitos de metal têm 75% de chance de não serem transformados e aqueles na posse de uma criatura recebem o teste de resistência de seu detentor. Artefatos e relíquias não podem ser transmutados. Observe que apenas um Desejo ou similar pode devolver um objeto transformado ao seu estado metálico. Do contrário, uma porta de metal transformada em madeira, por exemplo, ficará para sempre sendo de madeira.

Vestes Mágicas

8º círculo, encantamento

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (a vestimenta a ser encantada e o símbolo sagrado)

Duração: 5 rodadas/nível

Essa magia encanta as roupas de seu criador, dando, pelo menos, proteção equivalente à de uma cota de malha (CA 16). A CA do traje encantado recebe um bônus de 1 para cada três níveis que o clérigo tenha acima do 5º, até um máximo de CA 20 ao 17º nível. A duração da magia pode ser abreviada se o clérigo perder, por algum motivo, a consciência. Se a vestimenta é utilizada junto a outra armadura, apenas a melhor CA é utilizada. Esta proteção não é cumulativa com nenhum outro efeito de aumento da CA (anel de proteção, etc.).

Wyvern Vigia

℞ círculo, evocação

Tempo de Execução: 5 ações

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (símbolo sagrado)

Duração: 8 horas

Essa magia é conhecida por Wyvern Vigia porque cria uma neblina com uma forma semelhante a um Wyvern. É usada para manter alguma área livre de intrusos. Qualquer criatura que chegue a 3 metros do local atingido poderá ser afetada pelo Wyvern e terá que fazer um teste de resistência à magia ou ficará paralisada por uma rodada por nível do clérigo, ou até ser liberada por ele, por um Dissipar Magia ou por um Remover Paralisia. Se for bem-sucedida no teste de resistência, a criatura passou pelo ataque do Wyvern e a magia continuará intacta. Se o teste de resistência falhar e a criatura for paralisada, o efeito será dissipado. Isto também ocorrerá se nenhum intruso for atacado pelo Wyvern nas 8 horas subsequentes ao lançamento da magia. Qualquer criatura que se aproximar da área protegida tem uma chance de detectar sua presença antes de ser atacado; esta chance é de 90% com uma boa iluminação, 30% com luz fraca, e 0% no escuro.



AVENTURE-SE NAS TERRAS DEVASTADAS DE ATHAS

Dark Sun é um mundo desolado e mortal, onde cada dia é uma batalha pela sobrevivência. Seus habitantes enfrentam constantes desafios, desde a falta de água e comida até as criaturas mutantes e as facções em constante conflito.

Neste livro de regras, você encontrará todas as informações necessárias para se aventurar nesse mundo cruel e fascinante.

Com um sistema de regras atualizado e adaptado para o D&D 5e, este livro oferece uma experiência única de jogo. Descubra as novas raças, classes e habilidades disponíveis, e explore as ruínas de antigas civilizações em busca de tesouros e segredos perdidos. Enfrente a opressão dos Reis Feiticeiros, lute contra as tribos de canibais e sobreviva aos perigos da Desolação. Esteja preparado para enfrentar as consequências de suas escolhas, pois em Dark Sun, cada decisão pode significar a vida ou a morte. Aventure-se neste mundo cruel e fascinante, e descubra o que é preciso para sobreviver a este mundo desolado!



SOL CARME SIM