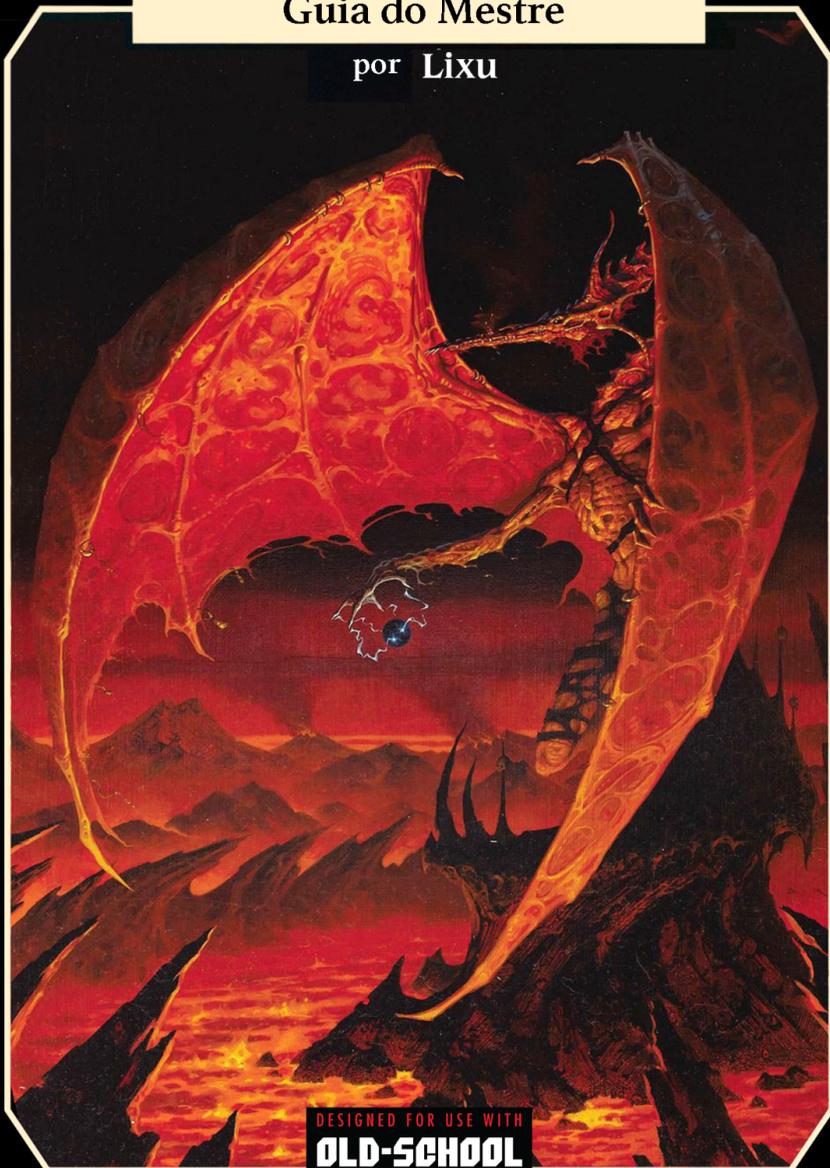




Guia do Mestre

por Lixu



DESIGNED FOR USE WITH
**OLD-SCHOOL
ESSENTIALS**

Não é um produto oficial, somente distribuição gratuita

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

Prefácio

Bem-vindos, Dungeon Masters, ao reino queimado pelo sol de Athas. Neste guia do Old School Essentials, você descobrirá as ferramentas para iniciar a aventura neste implacável deserto. Crie masmorras mortais, navegue por regiões selvagens traiçoeiras e liberte monstros únicos contra aventureiros ousados. Athas exige sua imaginação, desafiando preconceitos e confundindo a linha entre heroísmo e sobrevivência.

Nestas páginas, você encontrará tudo o que precisa para entender o mundo de Dark Sun. Das civilizações distorcidas que se agarram à sobrevivência à magia única e psionismo que moldam o reino, este guia de conversão oferece uma visão abrangente da rica tapeçaria de Athas. Desvende as complexidades da paisagem agreste, mergulhe nos segredos das antigas ruínas e navegue pelo delicado equilíbrio de poder entre suas facções.

Bem-vindos, Dungeon Masters, ao extraordinário mundo de Athas. O destino do deserto está em suas mãos, e este guia será sua bússola nesta jornada inesquecível.

Créditos

Escrita, Edição, Layout: Lixu

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

Layout da contra capa: Alexandre Henriques

Tradução: Rangel Perez Sardinha

versão 1.0

Sumário

Capítulo 1: Jogando Aventuras

Jogando aventuras em Athas.....	5
Cenários de Aventura.....	6
Experiência.....	7
Sobrevivência.....	8
Perigos Ambientais	10
Tempo Athasiano.....	11

Capítulo 2: Combate em massa

Combate em Massa	14
Cercos.....	16

Capítulo 3: Monstros

Estatísticas de Monstros.....	19
Descrições dos Monstros.....	21
Monstros Diversos.....	55
Monstros de Outros Cenários.....	56

Capítulo 4: Encontros

Tabelas de Encontro.....	58
Encontros com PNJ.....	62
Complicações de encontro.....	63

Capítulo 5: Tesouros e Itens Mágicos

Tesouro.....	65
Itens valiosos.....	67
Itens Mágicos Adicionais.....	68
Bugigangas Athasianas.....	74

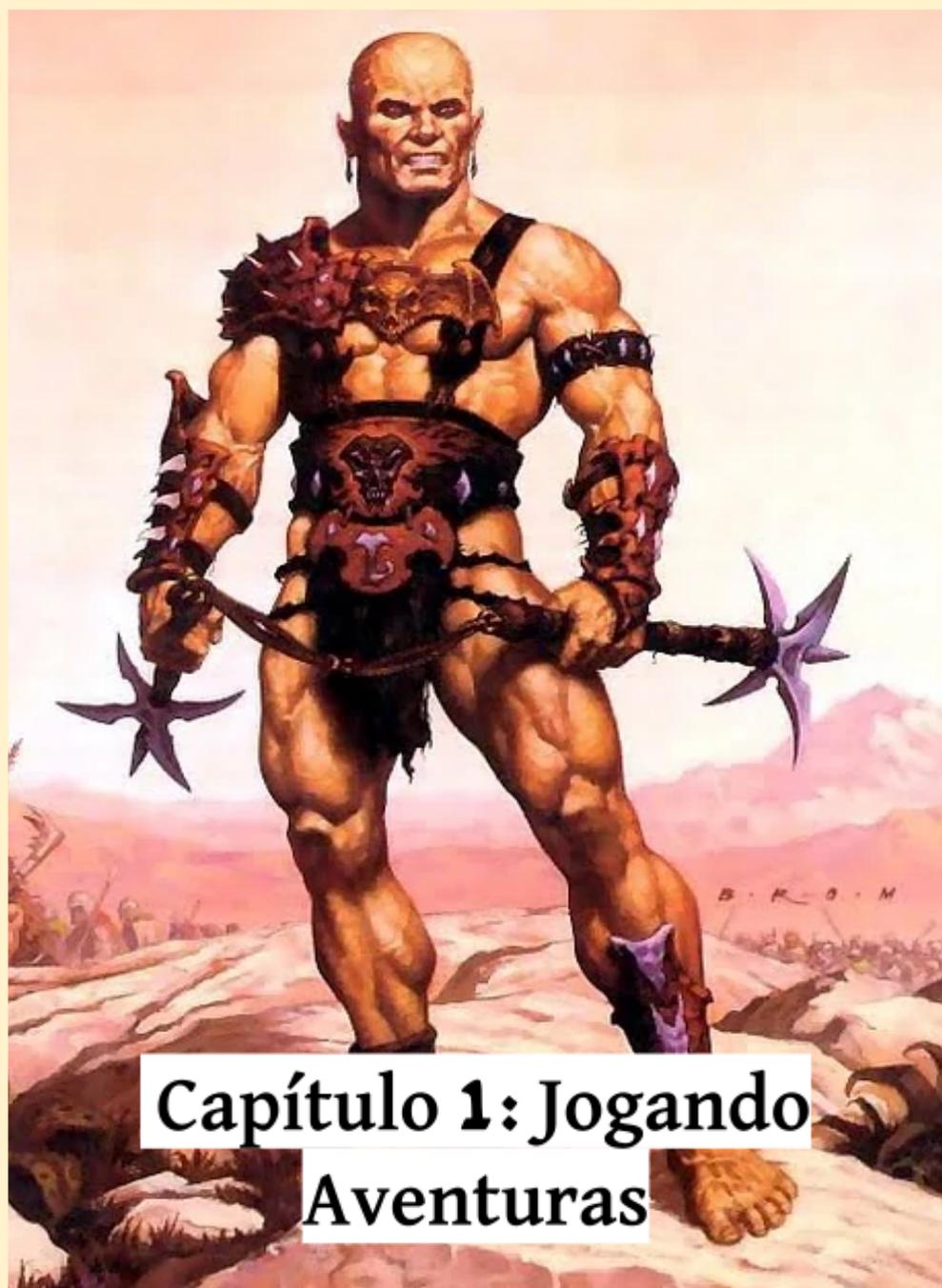
Apêndice A: Geradores

Gerador de cidade-estado.....	77
Gerador de recursos selvagens...	80
Gerador de Assentamento Athasiano.....	82
Gerador de Ruínas.....	84
Gerador de Vegetação.....	88
Gerador de Hidrografia.....	88
Formações Rochosas.....	89
Características do solo.....	89
Gerador de Relevo.....	90

Apêndice L: Regras da Casa

Regras da Casa.....	92
Material de inspiração.....	94





Capítulo 1: Jogando Aventuras

Jogando Aventuras em Athas

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

Manter Athas Interessante e Único

Athas funciona de forma diferente de outros mundos de fantasia tradicionais, mesmo após considerar que é um cenário pós-apocalíptico. Plantas exóticas, animais estranhos e paisagens únicas povoam o mundo de Dark Sun, então os Mestres devem jogar com descrições imaginativas para os locais que os PJs podem explorar, por exemplo, descrevendo flores coloridas crescendo nas paredes de um desfiladeiro ou cores exóticas de pedregulhos nas terras rochosas, tudo isso dará aos PJs a sensação de que o mundo em que estão é diferente e misterioso, e mesmo que Athas seja um planeta cruel e mortal, ainda é bonito e pode até criar uma emoção para exploração e curiosidade. Para uma boa fonte de inspiração de quais detalhes poderiam ser adicionados, você pode ir além da leitura

sobre os muitos desertos da Terra, pois muitas vezes nosso planeta oferece paisagens e fenômenos incríveis que vão além da imaginação.

Desafiando o meio ambiente

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

Gestão de recursos

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

Cenários de Aventura

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

1. Proteger Base/Cidade

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

2. Operações da Aliança Velada

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

3. Restaurar Athas

Os PJs devem ajudar um druida ou clérigo a defender, ou expandir uma formação natural contra uma força

profanadora, que pode ser uma besta perigosa ou um artefato maligno.

4. Torne-se funcionário de uma casa mercante

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

5. Promover o Templário/Nobre da cidade

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

6. Combate de Gladiador

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

7. Participe da Guerra

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

8. Destronar um Rei-Feiticeiro

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

Experiência

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

Recuperando Tesouros

O tesouro que os PJs trazem de uma aventura funciona da mesma forma que em *Old School Essentials™* e outros jogos baseados em B/X.

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

Monstros Derrotados

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

Ganhando Recursos

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

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

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

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

Ações da Classe(Regra Opcional)

A experiência pode ser concedida pelo uso de habilidades de classe ou raça que seguem o respectivo arquétipo da classe, visando incentivar a interpretação e a resolução criativa de problemas, a critério do Mestre.

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

Sobrevivência

Em um mundo de sobrevivência, os personagens podem ter longos períodos apenas cuidando de suas necessidades do dia-a-dia. As seguintes regras podem ser usadas em conjunto com as regras para aventuras selvagens presentes em *Old School Essentials*™.

Aventuras nos Ermos Sequência de jogo por dia

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

Viagem por Diferentes Terrenos

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

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

Comida e Água

Devido às condições áridas de Athas, a água é um recurso importante, especialmente quando se aventura no deserto.

Consumo de água

Um personagem ativo (esforço intenso, caminhada, cavalgada, etc.) precisa de 1 3,8 L de água por dia, também conhecido como **unidade de água**

Consumo de comida

A quantidade de comida que um personagem precisa comer por dia é conhecida como **unidade de alimentação**, ou a quantidade de comida que um ser humano normal precisa para sobreviver

Raças Incomuns

Tri-kreens: Thri-kreen precisam apenas consumir metade da quantidade de unidades de água e comida por dia.

Mul: Mul pode ficar até 2 dias sem consumir água ou comida.

Meio-gigantes: Meio-gigantes consomem o dobro da quantidade de unidades de água e comida por dia.

Efeitos da fome

Cada vez que um personagem passa um dia sem a quantidade adequada de comida ou água ele recebe **uma penalidade de perder 1d6 CON por dia**. Uma vez que o CON do personagem cai para 0, o personagem morre.

Recuperando-se da fome

Um personagem sofrendo dos efeitos da fome capaz de encontrar comida e água para sobreviver pode se recuperar lentamente. O personagem em recupera 1d8 CON a cada dia em que recebe comida e água mais uma vez, até que recupere seu valor original de CON.

Tarefas de Sobrevivência

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

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

Descrição das Tarefas de Sobrevivência

Encontrando o caminho

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

Conserto de Equipamentos

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

Cuidando de Ferimentos

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

Caçando

Ao caçar, o sucesso significa encontrar animais que podem ser adequados para alimentação (se puderem ser

capturados!). Isso é um acréscimo à chance normal de encontros aleatórios.

Forragear

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

Tratamento de doenças

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

Fabricação de equipamentos

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

Tabela de Fabricação de Equipamentos

Material	Tentativas
Couro, Madeira	2
Ossos, Pele	3
Obsidiana, Escamas	4
Metal*	5

*: Armas de metal só podem ser forjadas em forjas especializadas que quase não existem mais.

Perigos ambientais

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

Gerando o Clima

Consulte as tabelas abaixo para determinar a temperatura e efeitos.

Temperatura do Dia			
2d6	Descrição	Graus C°	Consumo de Água
2	Fresco	15-25	Metade
3	Morno	26-31	-
4	Morno	32-37	-
5	Quente	38-42	-
6	Quente	43-48	-
7	Muito Quente	49-51	-
8	Muito Quente	52-54	-
9	Muito Quente	55-56	-
10	Muito Quente	57-59	-
11	Infernal	60-65	Dobrado
12	Infernal	66+	Dobrado

Temperaturas Noturnas			
2d6	Descrição	Graus C°	Consumo de Água
2	Frio	4-6	Metade
3	Frio	7-9	Metade
4	Fresco	14-16	Metade
5	Fresco	17-19	Metade
6	Fresco	20-21	Metade
7	Fresco	22-23	Metade
8	Fresco	24-26	Metade
9	Morno	27-30	-
10	Morno	31-34	-
11	Morno	35-37	-
12	Quente	38+	-

Dano de Ensolação e Frio

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

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

Ventos

Role na tabela abaixo para determinar a força do vento.

Condições do Vento			
2d6	Descrição	Velocidade Vela	Efeito Clima
2	Nenhum	0	-
3	Leve	1/2	-
4	Leve	1/2	-
5	Moderado	x1	-
6	Moderado	x1	-
7	Moderado	x1	-
8	Forte	x2	-
9	Forte	x2	-
10	Tempestade	x3	Tempestade de Areia
11	Tempestade	x3	Tempestade de Areia
12	Vendaval	N/A	Tornado*

*: No mar de Silte, causa Morte Cinza em um raio de 32 km

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

Tempestade de areia: Tempestades de areia dão uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e uma penalidade de +1 em todas as tarefas de Sobrevivência.

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

Morte Cinza: Tempestades de Silte que dá aos personagens desprotegidos -4 nas jogadas de ataque, uma penalidade de +1 em todas as tarefas de Sobrevivência e aumenta o consumo de água em 2.

Tempo Athasiano

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

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

O Calendário dos Mercadores

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

Cada ano é composto por exatamente 375 dias: o tempo exato entre os sóis

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

Ano do Mensageiro

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

Iniciando a campanha

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

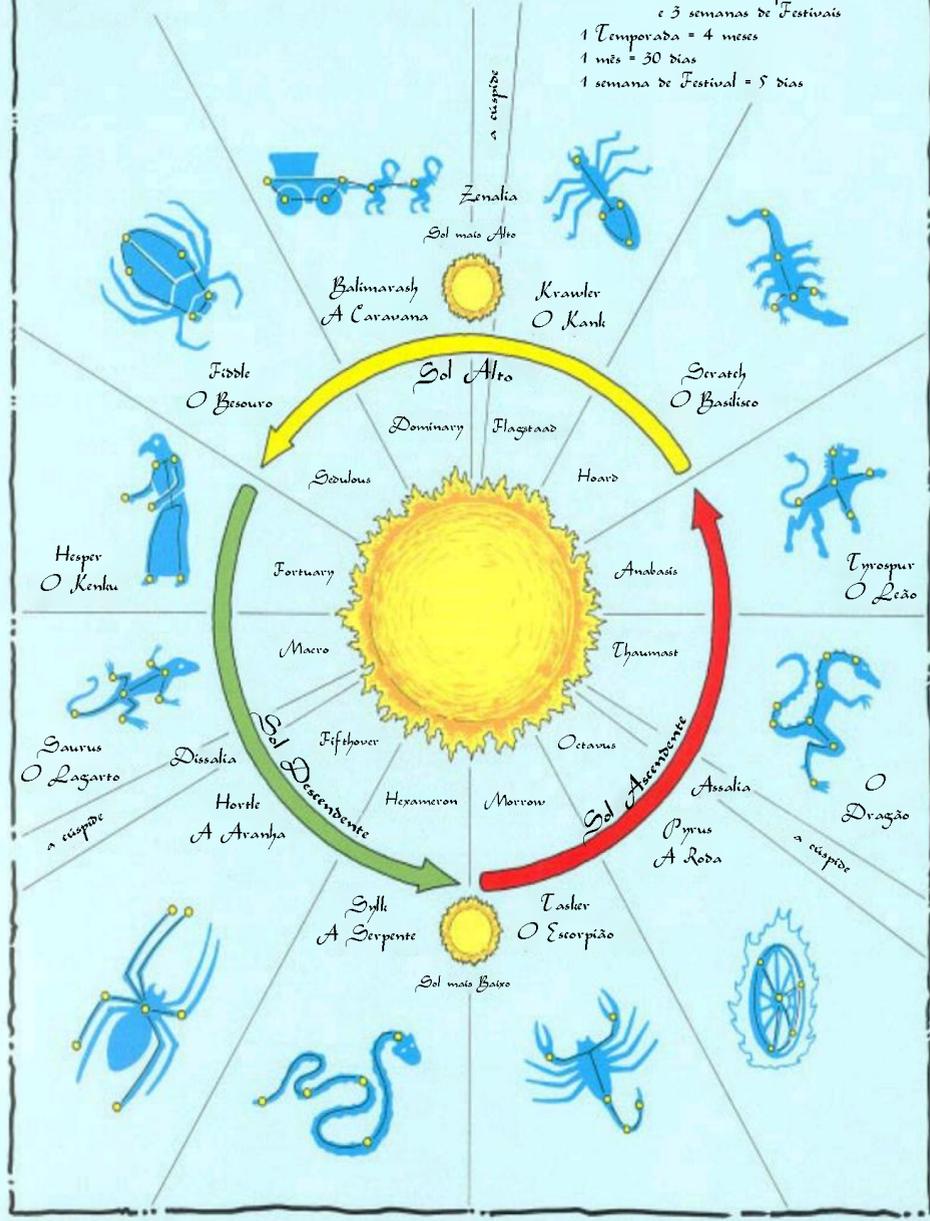
Calendário de Tyr

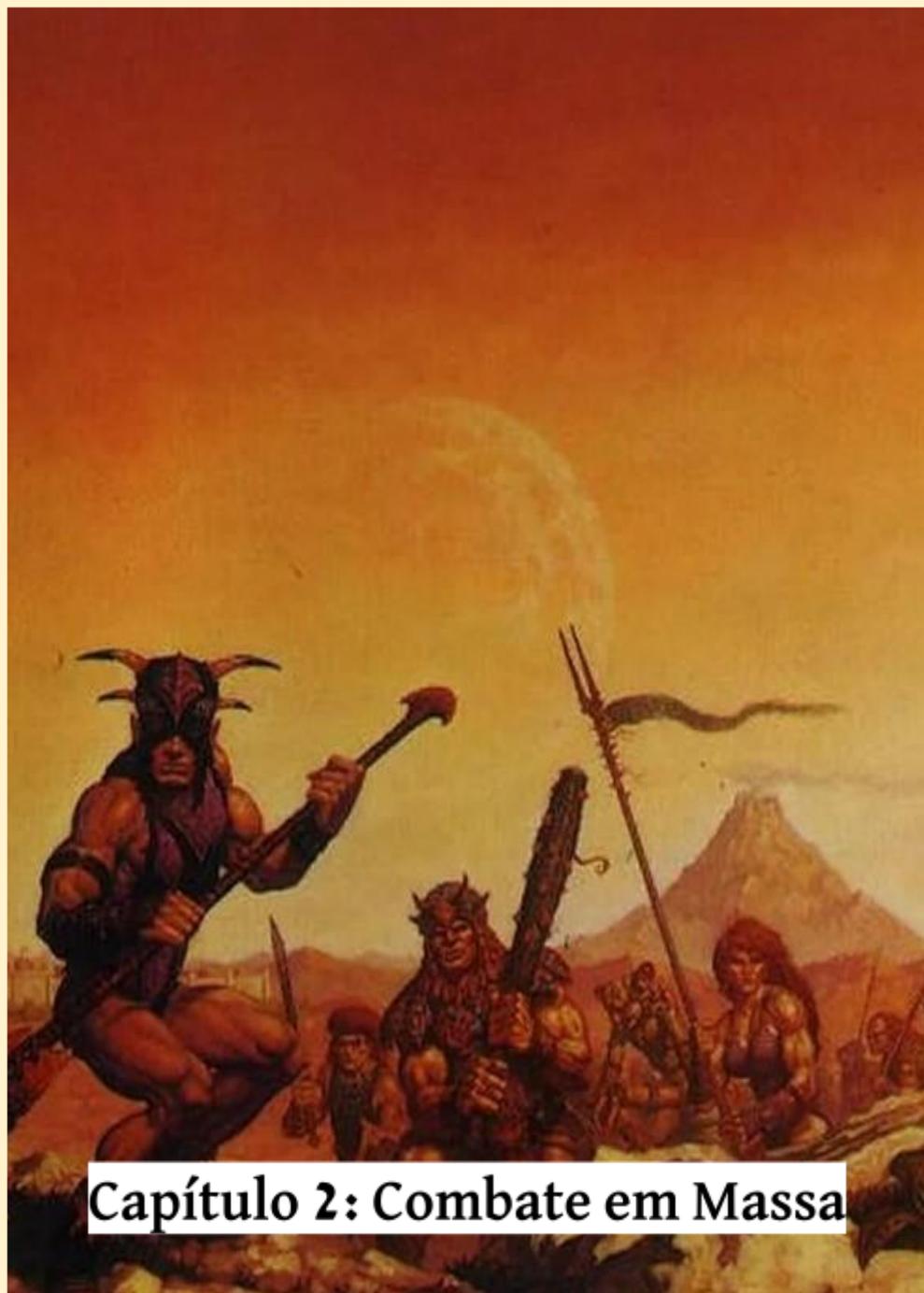
O Ciclo Endleano	O Ciclo Seofeano
------------------	------------------

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

O Calendário dos Mercadores

Notas:
1 Ano = 375 dias / 3 temporadas / 12 meses
e 3 semanas de Festivais
1 Temporada = 4 meses
1 mês = 30 dias
1 semana de Festival = 5 dias





Capítulo 2: Combate em Massa

Combate em Massa

Athas é um mundo onde a espada é quem governa. Com os recursos escassos e os reis tramando entre si pelo controle dos Planaltos, exércitos são levantados quase diariamente nas cidades-estados, vilas e tribos saqueadoras no deserto, deixando o mundo travando uma guerra ou se preparando para a próxima. Por esses motivos, os PJs podem estar envolvidos em batalhas.

Quando o combate em massa é usado?

Pode ser usado a qualquer momento que o Mestre achar adequado, mas como regra geral, **qualquer encontro hostil em que cada um de dois ou mais lados tenha pelo menos 50 criaturas ao seu lado.**

Organização do Exército

Os exércitos precisam ser organizados para serem eficazes, então as seguintes são maneiras pelas quais qualquer exército pode ser organizado.

Unidades:

Um grupo de 5 a 10 homens forma uma unidade, a divisão mais básica de qualquer exército. Estes determinam o nível de batalha de um exército e podem ser unidos. As unidades variam entre muitos tipos de especializações, dependendo do tipo de indivíduos que as formam.

Centúria:

Um grupo de 5-10 unidades formam uma centúria, eles são a subdivisão mais comum de um exército, por serem os

que tendem a atingir o meio-termo de flexibilidade e força em números para serem eficazes. Um grupo de centúrias é conhecido como uma Legião.

Estatística de Jogo

Pontos de Vida (PV)

A quantidade de Pontos de Vida de uma Unidade é determinada pela tabela na próxima página. Quando as unidades formam a centúria, os pontos de vida de cada unidade são somados.

Nível de Batalha (NB)

É um bônus que representa ataque e defesa durante o combate. O nível de batalha é determinado pela unidade com o nível mais alto.

Taxa de Movimento

A velocidade na qual as unidades podem se mover no campo de batalha. A taxa de movimento é determinada pela unidade com a taxa de movimento mais baixa.

Moral

Moral é a capacidade de um exército de manter a coesão e a crença na vitória. A moral é determinada pela unidade com a moral mais alta.

Patente de Batalha (Regra Opcional)

A patente de batalha é um distintivo de veterano, para ganhar um, unidades ou centúrias devem derrotar pelo menos uma unidade, ou centúria inimiga e sobreviver a uma batalha sem recuar. As patentes são escritas em números romanos de 1 a 3 (I-III) e concedem um ponto extra de nível de batalha por patente.

Formações de batalha

Posturas especiais que as unidades podem adotar que modificam suas estatísticas, utilizadas dependendo da situação. Somente para centúrias composta pelo mesmo tipo de unidade.

Tabela de Tipos de Unidade

Unidade	Soldo Mensal	Pontos de Vida	Classif. Batalha	Taxa de Movimento	Moral	Formação de Batalha
Arqueiros	16 PP	4	2	40'	7	Alcance, Escaramuça
Cavalaria, pesada*	28 PP	8	5	75'	9	carga, diamante
Cavalaria, leve	16 PP	5	3	90'	7	Carga, Escaramuça
Cavalaria, média	24 PP	7	4	80'	8	Escaramuça, Diamante
Engenheiros	16 PP	2	1	40'	6	Armar/Desarmar
Infantaria, pesada	28 PP	6	4	30'	9	Falange, Hoplita
Infantaria, irregular	8 PP	2	3	40'	6	Furioso, Carga
Infantaria, leve	16 PP	3	2	35'	7	Hoplita, Tartaruga
Infantaria, milícia**	16 PP	4	2	40'	7	Nenhum
Escudeiros	6 PO	7	3	30'	8	Tartaruga, Hoplita

*: A cavalaria pesada pode ser composta por Templários, veja Unidades Especiais

** : Soldados da Milícia podem ser compostos por psiônicos e outros conjuradores, veja Unidades Especiais

Descrição da Formação

Armar/Desarmar: A unidade consegue montar e desmontar barricadas, máquinas de cerco e armadilhas, levando 1d4 turnos para montá-los ou desmontá-los.

Furioso: Aumenta o moral e a taxa de batalha da unidade em 1 por um turno.

Carga: A unidade se move com o dobro de sua taxa de movimento, mas ao custo de ter -1 em seu nível de batalha para o próximo turno seguinte.

Diamante: Aumenta a taxa de batalha em +1 ao atacar corpo a corpo, mas ao custo de ter -1 taxa de batalha quando atacado.

Hoplita: A unidade permanece no lugar e ganha +2 de nível de batalha, mas ao custo de não poder se mover.

Falange: A unidade ganha +2 de nível de batalha contra atacantes que avançam e lutam em formação de diamante, mas se movem com metade de sua taxa de movimento.

Faixa: A unidade consegue atacar a uma distância de até 40 metros.

Escaramuça: A unidade consegue atacar rapidamente corpo a corpo ou à distância e, em seguida, mover-se novamente se não tiver gasto todo o seu movimento naquele turno.

Tartaruga: A unidade levanta seus escudos no ar e se torna imune a ataques à distância, mas sofre uma penalidade de -2 no índice de batalha contra carregadores, escaramuçadores e formações de diamante.

Unidades Especiais

Unidades que podem ter conjuradores ou psiônicos podem lançar seus poderes de uma só vez para outra unidade ou centúria, com os mesmos efeitos e limitações de magia e psionismo, além de só poder realizar em unidades ou centúrias do mesmo tipo. Fazer isso, no entanto, os deixa vulneráveis a ataques, sofrendo uma penalidade de -3 no nível de batalha se forem atacados no mesmo turno.

Jogando Batalhas

1. **Role para iniciativa:** Cada lado rola 1d6.
2. **Determinar a Moral**
3. **Ordenar ações**
4. **Cada lado determina a classificação de batalha:** Cada lado rola 1d6.
5. **Teste de perda de moral**

Turnos: O combate em massa é dividido por turnos, ao contrário dos combates regulares que usam rodadas

Iniciativa

Jogue 1d6 para cada lado no início de cada rodada.

Ganhador: O lado com a rolagem mais alta age primeiro. Os outros lados agem na ordem do mais alto para o mais baixo.

Empate: Ambos os lados podem rolar novamente ou as ações de ambos podem ser resolvidas ao mesmo tempo.

Moral

O líder do exército deve sempre verificar o moral de qualquer unidade ou centúria antes de dar as ordens. Se o teste de moral falhar, em vez de recuar, uma unidade ou centúria pode ficar parada, ou manter a ordem anterior pelo resto do turno.

Ação de Ordenar

Verificada a moral, o líder dá as ordens, na seguinte ordem:

1. **Movimento (se aplicável).**
2. **Formação (se aplicável).**
3. **Alvo de Ataque.**

Determinar Nível de Batalha

Determine o nível de batalha da unidade ou centúria, adicionando o bônus ou penalidade de formações especiais e observando o seguinte:

Comandantes:

Se o líder de seu exército está presente, a unidade tem +1 em seu nível de batalha.

PJ Combatente:

Se os PJs participam de um combate regular, se vencerem recebem +1 de nível de batalha naquele turno.

Equipamento de Metal:

Equipamento de metal concede +1 ao nível de batalha.

Suprimentos: Exércitos sem um suprimento constante de comida e água sofrem uma penalidade de -2 no índice de batalha e -2 no moral.

Resolvendo Ataques

Após determinar o Nível de Batalha, ambos os lados rolam 1d6 e os adicionam o resultado ao seu Nível de Batalha. O lado com o maior resultado usa esse resultado como o dano contra a unidade alvo.

Exceções:

Ataques a Distância: O lado defensor não causa dano se o atacante vencer.

Ataques de flanco ou retaguarda: Se o ataque vier pela retaguarda dos flancos, o defensor não aplica dano de volta.

Perdendo nos Teste de Moral

O lado perdedor faz um teste de moral, se o teste falhar, o nível de moral diminui em 1. Se uma unidade ou centúria falhar em seu teste de moral três vezes em batalha, ele perderá a coesão e fugirá do campo de batalha.

Cercos

Quando ocorrem cercos, o lado atacante precisa usar armas especializadas para penetrar na fortaleza inimiga. O uso de engenheiros é crucial para operá-los, e sua presença é crucial para a vitória.

Como o cerco funciona

Os cercos são gerenciados da mesma forma que um combate em massa, com exceção das armas de cerco e como elas interagem com paredes, portões e outras estruturas defensivas.

Muralhas

As muralhas do forte são a única coisa que protege os defensores contra o atacante. Suas estatísticas são listadas a seguir:

Pontos de Estrutura (PE)

A integridade estrutural da muralha e a capacidade de se manter em movimento quando danificada. Análogo aos pontos de vida de um PJ. Uma muralha que atinge o pontos de estrutura é destruída.

Classe de Armadura (CA)

É a resistência da muralha contra dano de ataques.

Preço das Muralhas

Para mais detalhes sobre o preço e construção de muros e fortalezas, consulte *Fortalezas*, p89 do *Livro do Jogador de Dark Sun*.

Tabela de Estatísticas de Muralhas

Estrutura	Pontos de Estrutura	Classe de Armadura
Muralha	40-60	9[10]
Torre, Peq.	20-30	8[11]
Torre, Gde.	30-40	8[11]
Portão	40-50	9[10]

Armas de Cerco

Arietes

Muito eficazes contra portões. **Os aríetes custam o mesmo que uma carroça fechada (400 PC).**

Jogadas de ataque: São feitos usando THACo de 19 [0] e ocorrem na mesma sequência de combate a distância.

Modificadores de ataque: Pode ser aplicado para condições meteorológicas, manobrabilidade, etc.

Dano: Causa 1d6+5 pontos de dano contra portões e 1d4+4 contra paredes.

Catapultas

Atire pedras grandes ou piche flamejante. **Catapultas custam 100 PC.**

Alcance: 150-300 metros.

Rolagem de ataques: Ataca com THACo 17 [+2]. Dispara a cada 5 rodadas.

Modificadores de ataque: Podem ser aplicado para condições meteorológicas, manobrabilidade, etc.

Dano: Inflige 3d6 de dano contra estruturas. **Tiros custam 5 PC cada.**

Tiro de Catapulta com Piche: Defina uma área de 3 m × 3 m de uma estrutura em chamas. O fogo causa 1d6 pontos de dano na estrutura por turno (por pelo menos um turno) e se espalhará para outras áreas das paredes se não for extinto. **Um tiro de piche custa 25 PC.**

Desmantelando Armas de Cerco

Descartar os engenheiros que operam as armas ou atacá-los diretamente uma vez irão tornar as armas de cerco inúteis.



Capítulo 3: Monstros

Estatísticas de Monstros

Os monstros são descritos pelas seguintes estatísticas.

Classe de Armadura (CA)

A habilidade do monstro de evitar dano em combate.

CA Ascendente: O nível opcional de CA é listado posteriormente entre colchetes.

Dados de Vida (DV)

O número de d8s rolados para determinar os pontos de vida de um indivíduo.

Asteriscos: Um ou mais asteriscos após o número DV indicam o número de habilidades especiais que o monstro possui, para fins de cálculo de XP (consulte a página 228).

Modificadores: Modificadores para o DV (por exemplo, +3, -1) são aplicados ao total de pontos de vida após rolar o número especificado de d8s.

Dado de vida fracionário: Alguns monstros são listados como tendo menos de um DV, seja como $\frac{1}{2}$ (jogue 1d4) ou como um número fixo.

Média de pontos de vida: O valor médio do ponto de vida está listado entre parênteses.

Ataques por rodada (Atq)

Os ataques que o monstro pode usar a cada rodada, com o dano infligido entre parênteses. (Observe que as jogadas de ataque e dano dos monstros não são modificadas por FOR ou DES, a menos que especificado.)

Rotinas alternativas de ataque:

Colchetes são usados para distinguir

para ataques alternativos que um monstro pode escolher.

Jogadas de Proteção (JP)

Os valores dos testes de resistência do monstro:

- **M:** Morte/veneno.
- **V:** Varinhas.
- **P:** Paralisia/petrificação.
- **S:** Ataques de sopra.
- **F:** Feitiços/bastões/cajados.

JP como DV: O DV do monstro usa está listado entre parênteses (com HN indicando que ele joga como um humano normal). Isso nem sempre é igual ao nível de DV do monstro - monstros pouco inteligentes geralmente usam metade de seu nível de DV; monstros mágicos podem ter mais DV. Alguns monstros usam JP como uma classe de personagem. Nesse caso, a classe e o nível são listados entre parênteses após os valores de JP:

Rolagem de “to Hit AC o” (THACo)

A habilidade do monstro de atingir os inimigos em combate, determinada por seus Dados de Vida (consulte a Matriz de Ataque, p135).

Bônus de ataque: O bônus de ataque do monstro (necessário ao usar a regra opcional para CA Ascendente) é listada entre colchetes.

Taxa de Movimento (MV): A velocidade na qual o monstro pode se mover. Cada monstro tem um movimento base e um movimento de encontro entre parênteses.

Modos de movimento: Se o monstro tiver vários modos de movimento (por exemplo, andar, voar, escalar), eles são listados individualmente, separados por barras.

Moral (ML)

A probabilidade do monstro persistir na batalha. Veja em **OSE Fantasia Clássica Moral**, pág. 133.

Alinhamento (AL)

A associação do monstro à Ordem, Neutralidade ou Caos. Se “qualquer” estiver listado, o árbitro pode rolar aleatoriamente ou escolher o alinhamento da criatura.

Prêmio XP (XP)

Recompensa de XP pré-calculada por derrotar o monstro.

Número encontrado (NE)

Listado como dois valores, o segundo entre parênteses.

Zeros: Se o primeiro valor for zero, monstros desse tipo geralmente não são encontrados em masmorras. Se o segundo valor for zero, monstros desse tipo geralmente não são encontrados no deserto e geralmente não possuem covis.

Uso: O uso desses valores depende da situação em que os monstros são encontrados:

- **Monstros errantes em uma masmorra:** O primeiro valor determina o número de monstros encontrados vagando pela masmorra igual ao seu DV. Se o monstro for encontrado em um nível maior que seu DV, o número que aparece pode ser aumentado; se encontrado em um nível menor que seu DV, o número que aparece deve ser reduzido.
- **Covil do monstro em uma masmorra:** O segundo valor lista o número de monstros encontrados em um covil em uma masmorra.

➤ **Monstros errantes no deserto:** O segundo valor indica o número de monstros encontrados vagando no deserto.

➤ **Covil do monstro no deserto:** O segundo valor multiplicado por 5 indica o número de monstros encontrados em um covil na selva.

Tipo de Tesouro (TT)

O código usado para determinar a quantidade e o tipo de tesouro possuído pelo(s) monstro(s). As letras listadas são usadas da seguinte forma:

- **A a O:** Indica um tesouro: a riqueza total de um monstro grande ou de um grupo de monstros menores, geralmente escondidos no covil. Para monstros com um tamanho de encontro de covil (veja Número Encontrado) maior que 1d4, a quantidade de tesouro no tesouro pode ser reduzida, se o número de monstros estiver abaixo da média.
- **P a V:** Se listado para um monstro inteligente, indique o tesouro carregado por indivíduos (P a T) ou um grupo (U, V). Se listado para um monstro não inteligente, indique o tesouro dos corpos de suas vítimas.

Resumo Psiônico (PSI)

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

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

Descrições dos Monstros

Aaracokra

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

Idiomas: Comum, Aaracocra.

CA 7[12], **DV** 1+2(6 PV), **Atq** 1 x arma (1d6 ou por arma), **Thaco** 19[0] **MV** 11 m voador, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (1), **ML** 6 (8 com chefe), **AL** Caótico, **XP** 20, **NE** 1d10 (3d10), **TT** D

PSI: TS: Visão Alheia, Saber Direção
Poderes: 2

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

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



Anakore

As aberrações das dunas, ou anakore, são uma raça de humanoides estúpidos. Eles são nômades escavadores constantemente se movendo pelos desertos arenosos de Athas.

CA 7[12], **DV** 3(14 PV), **Atq** 2x arma (1d4 ou por arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m(6 m) toca, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (3), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 95, **NE** 2d6, **TT** P

PSI: TS: Detecção de Vida **Poderes:** 2
Infravisão: 27 m.

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

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



Baazrag

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

CA 4[15], **DV** 1(4 PV), **Atq** 1 x arma (1d4+2 garras ou mordida), **Thaco** 19[0] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (1), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 15, **NE** 2d10 (4d10), **TT** Nenhum

PSI: Punho Cinético **Poderes:** 2
Classificação: 1º **Infravisão:** 18 m
Garra de osso: Ocasionalmente, um baazrag nasce sendo muito maior do que o normal. Esta criatura é um Garra de Osso. O Garra de Osso tem mais de 2,5 metros de altura. **DV:**4(18 cv), **Atq** 2 x arma (1d4+2 garras), **VM** 18 m **EXP** 125 **TT** Nenhum.



Belgoi

Semi-humanos que habitam os desertos mais abandonados de Athas. Eles têm um gosto pela carne de raças inteligentes.

CA 7[12], **DV** 3(14 PV), **Atq** 2 x arma (1d4+2 garras ou por arma), **Thaco** 16[+3] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (3), **ML** 8, **AL** Caótico, **XP** 80, **NE** 1d10 (1d10), **TT** M

PSI: Hipnose, Dominação **TS:** Detecção de Vida **Poderes:** 3
Nível: 2º.

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



Braxat

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

CA 0[19], **DV** 10 (45 PV), **Atq** 1 x arma (2d10 por porrete de espinhos), **Thaco** 11[+8] **MV** 13 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (10), **ML** 11, **AL** Neutro, **XP** 2300, **NE** 0 (1d2), **TT** V

PSI: Invisibilidade, Escudo Cinético, Barreira Mental, Telecinese **TS:** Poder Camaleão, Controle do Som
Poderes: 10 Nível 2°

Infravisão: 27 m

Arma de sopro: Cuspe de ácido de 3 m de comprimento, 2d10 de dano (**JP versus Sopro** p/ metade do dano)

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



Brambleweed

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

CA 8[12], **DV** 1** (4 PV), **Atq** d100 x espinho (1 dano por espinho), **Thaco** 19[0] **MV** 0, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (1), **ML** N/A, **AL** Neutro, **XP** 15, **NE** 100(100), **TT** Nenhum

****:** Cada DV conta para 3 m quadrados da planta

Espinhos: Brambleweed não faz um ataque, mas se uma vítima for jogada em uma seção de moita, faça uma jogada de ataque.



B'rogh

B'rohgs são gigantes humanoides magros, com quatro braços e duas pernas. Eles são frequentemente caçados para combate nas arenas de gladiadores de Athas devido à sua força, tamanho e proeza de combate.

CA 7[12], **DV** 5+3 (25 PV), **Atq** 4 x arma (1d8 por punho ou arma), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S12 F14 (4), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 575, **NE** 1d12 (1d12), **TT** J

PSI: TS: Saber Direção, Visão Alheia
Poderes: 2

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

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



Cactos

Os cactos são uma forma vil de vida vegetal que habita qualquer lugar onde haja areia. Alimenta-se do sangue de suas vítimas. Eles geralmente descansam entre um grupo de cactos normais, se houver um disponível.

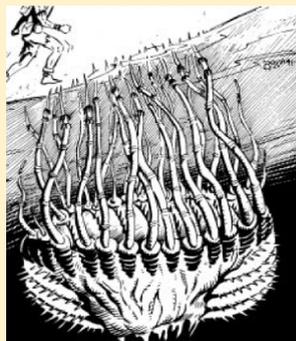
- **falsa aparência:** Enquanto permanecem imóveis, os cactos parecem indistinguíveis de outros cactos normais.
- **Visão Cega:** Os cactos só podem perceber 9 m ao seu redor, eles são cegos além deste ponto.

Cacto de Areia

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

CA 8[12], **DV** 5 (22 PV), **Atq** 4-8 x espinho (1d3 por apêndice), **Thaco** 15[+4] **MV** 0, **JP** M10 V11 P12 S12 F14 (4), **ML** N/A, **AL** Neutro, **XP** 575, **NE** 0(1), **TT** Nenhum

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



Cacto Caçador

Os cactos caçadores medem 1 m de altura com várias vagens de formato oval presas ao tronco principal. Eles dependem principalmente de suas habilidades psiônicas para detectar presas.

CA 8[12], **DV** 5+5 (27 PV), **Atq** 6-8 x espinho (1d4 por apêndice), **Thaco** 15[+4] **MV** 0, **JP** M10 V11 P12 S12 F14 (4), **ML** N/A, **AL** Neutro, **XP** 575, **NE** 0(1), **TT** Nenhum

PSI: TS: Detecção de Vida

Espinhos venenosos: Qualquer criatura atingida por seus espinhos deve jogar **JP vs paralisia**, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas.



Cacto aranha

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

CA 7[13], **DV** 3 (20 PV), **Atq** 1 x espinho (1d4 por espinho), **Thaco** 17[+2] **MV** 0, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (1), **ML** N/A, **AL** Neutro, **XP** 150, **NE** 0(2d4), **TT** Nenhum

PSI: TS: Detecção de Vida

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



Gato, Grande

Esses grandes felinos são dotados de poderes psiônicos que usam para perseguir suas presas. Como todos os gatos, eles preferem matar com suas armas naturais.

Gato Psiônico

Criaturas felinas de cor verde-escura e listras verticais pretas ou marrom-amareladas. Crescendo até um comprimento de 2,1 m, eles podem pesar mais de 115 kg.

CA 6[14], **DV** 4+2 (20 PV), **Atq** 3 x garras (1d4 por garras), **Thaco** 17[+2] **MV** 15 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (4), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 375, **NE** 1(1d4), **TT** Nenhum

PSI: Dominação, PES, Invisibilidade

TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção, Detecção de Vida

Poderes: 10 **Nível:** 2°

Perseguir: Sempre persegue a presa que foge.

Presa Favorita: Frequentemente desenvolvem um gosto por um certo tipo de carne (isso pode incluir humanos!), caçando essa criatura com preferência.

Infravisão: 27 m



Kirre

O kirre é um dos animais mais cruéis das florestas e selvas de Athas.

Assemelhando-se a um tigre em muitos aspectos, o kirre é uma fera com a qual não se deve brincar.

CA 6[14], **DV** 6+6 (33 PV), **Atq** 4 x garras (1d4+2 por garras), **Thaco** 13[+6] **MV** 17 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (6), **ML** 9, **AL** Neutro, **XP** 700, **NE** 1(1), **TT** Nenhum

PSI: Levitação, Telecinese, Salto Cinético, Escudo do Pensamento, Invisibilidade, Esmagar a Vida **TS:** Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção **Poderes:** 12 **Nível:** 3° **Perseguir:** Sempre persegue a presa que foge.

Presa Favorita: Frequentemente desenvolvem um gosto por um certo tipo de carne (isso pode incluir humanos!), caçando essa criatura com preferência.

Infravisão: 27 m

Surpresa: Com 1-4, em floresta ou deserto, devido à camuflagem.



Cilop

Cilops são caçadores implacáveis valorizados pelos templários de todas as cidades-estado por suas habilidades únicas de rastreamento. As criaturas parecem enormes centopeias que atingem comprimentos superiores a 4,5 metros.

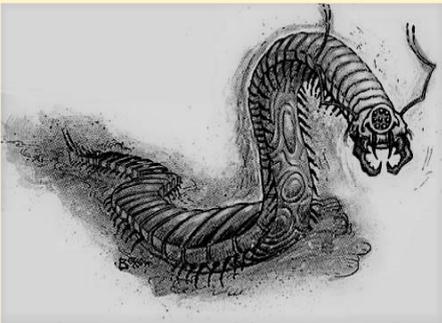
CA 3[17], **DV** 5 (27 PV), **Atq** 2 x mordida (2d6 por presas), **Thaco** 15[+4] **MV** 15 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (5), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 500, **NE** 1d4(1d4), **TT** Nenhum

PSI: Levitação, Telecinese, Precognição, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida **TS:** Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção, **Poderes:** 8 **Nível:** 3° **Sentido de perigo:** Não pode ser surpreso.

Tóxico: Faz com que as vítimas fiquem terrivelmente doentes por dez dias (**JP vs veneno**), nenhuma atividade física possível, exceto o movimento de meia velocidade.

Infravisão: 27 m

Perseguir: Sempre persegue a presa que foge.



Demônio da Cisterna

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

CA 0[20], **DV** 10+10 (55 PV), **Atq** 4 x chicote (1d6 por tentáculo), **Thaco** 9[+10] **MV** 12 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (10), **ML** 11, **AL** Neutro, **XP** 3000, **NE** 1(1), **TT** Água

PSI: Barreira Mental, Telecinese, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida **TS:** Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção, **Poderes:** 8 **Nível:** 3°

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

Infravisão: 27 m

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



Arraia das Nuvens

Pelos céus e nuvens de Athas voam lentamente esses gigantes mortais. Os Arraias das Nuvens às vezes podem ser vistos cruzando o céu noturno.

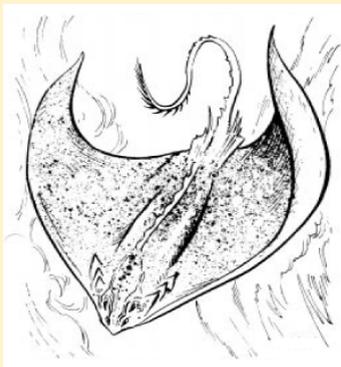
CA 5[15], **DV** 12+7 (61 PV), **Atq** 2 x ataque (2d10 por rabada ou mordida), **Thaco** 12[+7] **MV** 3 m(36 m) voador, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (12), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 2,700, **NE** o(1), **TT** Nenhum

PSI: Barreira Mental, Telecinese, Escudo Cinético, Escudo do Pensamento, Levitação, Projeção Astral **TS:** Visão Alheia, Saber Direção, **Poderes:** 10 **Nível:** 3° **Levitação:** Arraias das Nuvens podem lançar levitação sobre si sem restrições.

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

Infravisão: 90 m

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

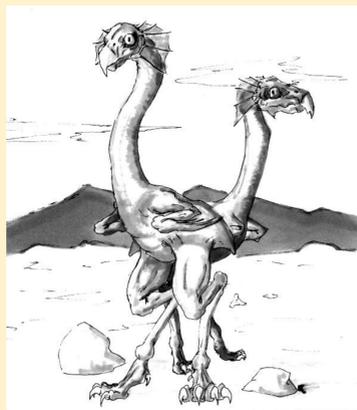


Crodlu

Crodlu são grandes répteis que vagam pelos desertos e matagais em bandos. Às vezes, eles são mantidos por pastores como gado.

CA 4[16], **DV** 2+4 (14 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por garra ou mordida), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (2), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 40, **NE** o(5d6), **TT** Nenhum

PSI: **TS:** Visão Alheia, Saber Direção
Poderes: 2



Dragonetes

Dragonetes são monstros reptilianos gigantes que usam Athas como seu campo de caça pessoal. Dragonetes compreendem um grupo muito poderoso e não inteligente de criaturas em Athas. Se o instinto natural, astúcia e ferocidade fossem mensuráveis, os dragonetes superariam muitas outras criaturas.

Psiônicos Inatos: Eles são temidos por seu tamanho, velocidade e habilidades devastadoras em combate, este último devido, em grande parte, aos talentos psiônicos muito poderosos.

PSI: Controle do Corpo, Ajuste de Célula, Clariaudiência, Clarividência, Esmagar a Vida, Escudo Cinético **TS:** Visão Alheia, Detecção de Vida.

Poderes: 18 **Nível:** 4°

Infravisão: 36 m

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

Armas de Sopro: Pode ser usado até três vezes ao dia. Salvo indicação em contrário, todos pegos na área sofrem dano igual aos pontos de vida atuais do dragão (**JP contra a respiração** p/ metade do dano). **Formas:**

a. Nuvem: 15 m de comprimento, 12 m de largura, 6 m de altura.

b. Cone: 60 cm de largura na boca, 9 m de largura na extremidade.

c. Linha: 1,5 m de largura ao longo de todo o comprimento.

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

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



Dragonete de Ar

Eles passam a maioria do tempo voando pelos céus athasianos.

CA -2[22], **DV** 20+9 (99 PV), **Atq** 4 x ataque (2d8+1d10), **Thaco** 5[+14] **MV** 12 m(18 m)voador, **JP** M2 V2 P2 S2 F4 (20), **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 5,000, **NE** 0(1), **TT** Partes do Corpo

PSI: Consulte p.29 + Levitação and Telecinese

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

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



Dragonete de Terra

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

CA -4[24], **DV** 20+20 (110 PV), **Atq** 4 x ataque (3d8+1d12), **Thaco** 5[+14] **MV** 15 m(9 m)enterrado, **JP** M2 V2 P2 S2 F4 (20), **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 5,500, **NE** 1(1), **TT** Partes do Corpo

PSI: Consulte p.29 + Agitação Molecular, Manipulação Molecular, Telecinese, Porta Dimensional.

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

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



Dragonete de Fogo

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

CA -3[23], **DV** 20+5 (95 PV), **Atq** 4 x ataque (2d10+2d8), **Thaco** 5[+14] **MV** 13 m, **JP** M2 V2 P2 S2 F4 (20), **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 5,000, **NE** o(1), **TT** Partes do Corpo

PSI: Veja p.29 + Elo Mental, Dominação em Massa, Telecinese, Agitação Molecular.

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

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



Dragonete de Água

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

CA -1[21], **DV** 20+5 (90 PV), **Atq** 4 x ataque (2d10+2d8), **Thaco** 5[+14] **MV** 11 m (18 m Nado), **JP** M2 V2 P2 S2 F4 (20), **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 5,000, **NE** o(1), **TT** Partes do Corpo

PSI: Consulte p.29 + Porta Dimensional, Mentre sobre o Corpo, Alteração de Forma, Telecinese, Manipulação Molecular

Esfera de Gelo: Eles conseguem lançar uma esfera de gelo de 9 m de diâmetro por 1d10 rodadas.

Qualquer um pegado dentro desta esfera deve fazer um **JP** contra sopros ou ser congelado dentro dela.

Indivíduos sofrerão 1d8 pontos de dano de frio por rodada e sufocarão a menos que sejam resgatados.

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





Dragão de Tyr

Felizmente, existe apenas um dragão na região de Tyr, e talvez em todo o mundo de Athas. Sua aparência é reptiliana de várias maneiras: tem um longo pescoço de cobra, cauda em forma de chicote e pele escamosa. No entanto, ele anda sobre duas pernas, suas mãos têm dedos e polegares longos e bem desenvolvidos, sua estrutura óssea parece vagamente humanoide e sua cabeça é longa e estreita, com uma aparência distintamente mamífera.

Origem Misteriosa: O dragão vagueia por todas as partes de Athas, geralmente sozinho. Ocasionalmente, ele visita um rei-feiticeiro, deixando desastre e caos em seu rastro. Ninguém sabe, porém, de onde vem, sendo um segredo conhecido apenas pelos reis feiticeiros.

CA -5[25], **DV** 40** (200 PV), **Atq** 4 x ataque (2d10+15 por garras e cauda), **Thaco** 0[+19] **MV** 18 m(18 m) **Voador**, **JP** M2 V2 P2 S2 F2 (21), **ML** 12, **AL** Ordeiro, **XP** 10,000, **NE** 1, **TT** H

PSI: Movimento Acelerado, Telecinese, Ajuste de Célula, Dominação em Massa, Hipnose, Controle do Corpo, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida, Agitação Molecular, Barreira Mental, Rearranjo Molecular, Precognição, Teleporte, Invisibilidade, Clariaudiência, Clarividência, Detectar Magia, Projeção Astral **TS:** Visão Alheia, Controle do Som, Visão Geral, Detecção de Vida, Enviar Pensamentos, Controle de Luz, Saber Direção, Animar Sombra **Poderes:** 25 **Nível:** 4°
Infravisão: 90 m

Imunidade ao fogo: Imune pelo fogo.
Imunidade a dano mundano: Só pode ser ferido por ataques mágicos.

Resistência Psiônica: Afetado apenas por poderes de 4° nível ou maior

Poderes Profanadores Arcanos: Pode lançar feitiços como um Profanador de nível 14, ele sempre irá profanar.

Feitiços conhecidos: Encantar Pessoa, Detectar Magia, Escudo, Ler Magia(1° nível). Força Fantasma, Imagem Espelhada, ESP, Detectar Invisível (2° nível), Bola de Fogo, Haste, Relâmpago, Prender Pessoa (3° nível, Polimorfar em Massa, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo, Remover Maldição, Maldição (4° nível). Muralha de Pedra, Nuvem Mortal, Conjurar Elemental (5° nível). Dissipar Magia, Feitiço da Morte, Desintegrar (6° nível).

Levitar: O dragão pode levitar à vontade sem restrições.

Arma de sopro: Ele pode usar três vezes por dia um cone de areia ardente de 15 m de comprimento. Ele causa dano igual aos seus pontos de vida atuais (**JP vs sopro** p/ metade do dano).



Anões

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

CA 4[15], **DV** 1 (4 PV), **Atq** 1 x arma (1d8 ou por arma), **Thaco** 19[0] **MV** 18 m(6 m), **JP** M8 V9 P10 S13 F12 (Anão, 1), **ML** 8(10 com líder), **AL** Ordeiro, **XP** 15, **NE** 1d6(5d8), **TT** G

PSI: TS: Visão Geral, Saber Direção

Poderes: 2

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

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



Alma Penada Anã

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

CA 0[20], **DV** 2+2 (10 PV), **Atq** 1 x arma (1d4+6 por punho ou arma), **Thaco** 19[0] **MV** 18 m(6 m), **JP** M8 V9 P10 S13 F12 (Anão, 1), **ML** 12, **AL** Caótico, **XP** 25, **NE** 1d6(5d8), **TT** G

PSI: TS: Visão Geral, Saber Direção

Poderes: 2

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

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



Elfo

Elfos Athasianos medem 1,8 m - 2,1 m de altura. Eles são invasores tribais, nômades e comerciantes em todas as dunas e estepes de Athas.

CA 5[14], **DV** 1+1* (5 PV), **Atq** 1 x arma (1d8 por punho ou arma), **Thaco** 18[+1] **MV** 36 m(60 m)correndo, **JP** M12 V13 P13 S15 F15 (Elfo, 1), **ML** 6(8 com líder), **AL** Caótico, **XP** 15, **NE** 1d6(2d12), **TT** E

PSI: Um poder aleatório **TS:** Enviar Pensamentos, Queda Lenta

Poderes: 2 Nível 1°

Corrida Élfica: Ele pode correr 50 m por 2d6 rodadas uma por dia.

Líder: Grupos de 15+ são liderados por um elfo de nível 1d6 + 1. O líder pode ter itens mágicos: 5% de chance por nível para cada tabela de itens mágicos.



Erdlu

Erdlus são pássaros que não voam e não têm penas, cobertos com escamas cinza. Eles pesam até 90 quilos e chegam a medir 2,1 metros de altura. Eles são usados como montarias e gado.

CA 7[12], **DV** 3 (13 PV), **Atq** 2 x ataque (1d6/1d4 por garra ou mordida), **Thaco** 17[+2] **MV** 27 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (3), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 35, **NE** 5d10, **TT** Nenhum

PSI: **TS:** Visão Alheia, Saber Direção

Poderes: 2

Carregamento máximo: Carregue até 4.500 moedas livres; até 9.000 em meia velocidade.



Gaj

Um gaj é um horror psiônico, uma criatura insectoide predatória que se alimenta drenando a mente de criaturas inteligentes.

CA 2[18], **DV** 7 (31 PV), **Atq** 2 x ataque (1d6+2 por garra), **Thaco** 13[+6] **MV** 18 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (7), **ML** 9, **AL** Neutro, **XP** 1,250, **NE** 1d2, **TT** Nenhum

PSI: Barreira Mental, Dominação, Hipnose, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida **TS:** Detecção de Vida, Visão Alheia, Visão Geral, Enviar Pensamentos **Poderes:** 7 **Nível:** 2°

Mandíbula Garra: A vítima deve fazer **JP vs. paralisar** ou ser segurado pelas mandíbulas por 1d6 rodadas.

Consumo Mental: Quando segura sua vítima, usa suas antenas para se alimentar de sua mente. A vítima perde 1d4 pontos de INT ou SAB, se qualquer uma dessas duas estatísticas cair para o, a vítima morre.



Gigante, Athasiano

Os Gigantes de Athas são criaturas enormes e pesadas que comumente habitam as ilhas do Mar de Silte. Todos os Gigantes de Athas compartilham uma característica, a selvageria. Embora os gigantes humanoides possam ser simpáticos e amigáveis quando abordados adequadamente, eles têm pavio curto e são facilmente agitados.

Gigante cabeça-de-fera

Embora um pouco menores que os gigantes humanoides, os gigantes cabeça-de-fera são realmente mais perigosos. Eles têm um corpo de aparência humana e a cabeça de uma fera.

CA 3[17], **DV** 15 (67 PV), **Atq** 2 x ataque (2d8+4 por punho ou arma), **Thaco** 5[+14] **MV** 18 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (12), **ML** 10, **AL** Neutro, **XP** 1,100 **NE** 1d4+2(2d6), **TT** O

PSI: Barreira Mental, Clarividência, Esmagar a Vida, Punho Cinético **TS:** Detecção de Vida, Saber Direção **Poderes:** 5 **Nível:** 2°

Resistência Psiônica: Afetado apenas por poderes de 2° nível e em diante.

Cabeça de besta: A cabeça tem o formato de uma fera, podendo realizar um ataque semelhante a essa criatura, conforme listado abaixo:

- Águia, cabra 1d8+4
- Lobo 1d10+2
- Demônio 1d 1d6+6
- Kirre 1d10 (2 ataques)
- Braxat 2d8 (sopro, alvo **faz uma JP vs sopro** para metade do dano).

Gigante do Deserto

Gigantes do deserto são humanoides na aparência e vivem em ilhas desertas.

CA 4[16], **DV** 13 (58 PV), **Atq** 1 x ataque (1d8+4 por punho ou arma), **Thaco** 7[+12] **MV** 12 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (9), **ML** 8, **AL** Neutro, **XP** 1,000 **NE** 2d6(3d6), **TT** J

PSI: TS: Detecção de Vida, Saber
Direção **Poderes:** 3

Resistência Psiônica: Afetado apenas por poderes de 2º nível e em diante.

Atire pedras de arremesso: Quando em combate, eles podem atirar pedras que causam 2d10+5 de dano. Eles podem fazer isso três vezes por dia.

Arremesso de pedra: Até 60 m

Fortaleza: Em ilhas desertas. Esse clima é quase idêntico ao dos desertos de Athas, exceto que essas ilhas são cercadas pelo Mar de Areia.



Gigante das Planícies

Os gigantes das planícies têm características faciais mais parecidas com um elfo do que com um humano. Os gigantes das planícies vivem em ilhas semelhantes às planícies de Athas.

CA 5[15], **DV** 10 (58 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6+4 por punho ou arma), **Thaco** 10[+9] **MV** 12 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (9), **ML** 7, **AL** Caótico, **XP** 1,000 **NE** 2d6+2(3d6+4), **TT** J

PSI: TS: Enviar Pensamentos, Saber
Direção **Poderes:** 3

Resistência Psiônica: Afetado apenas por poderes de 2º nível e em diante.

Atire pedras de arremesso:

Quando em combate, eles podem atirar pedras que causam 2d10+5 de dano. Eles podem fazer isso duas vezes por dia.

Arremesso de pedra: Até 45 m

Fortaleza: nas áreas de vegetação mais densa de suas ilhas, fazendo suas casas no meio dessas áreas de mato.

Gith

Os gith são uma raça de humanoides grotescos que parecem ser uma mistura peculiar de elfos e répteis. Eles tendem a organizar sua sociedade mais de acordo com as linhas de um clã de caçadores nômades.

CA 8[12], **DV** 2 (9 PV), **Atq** 1 x ataque (1d4+2 por arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (2), **ML** 6(8 com líder), **AL** Caótico, **XP** 30 **NE** 2d6(3d6), **TT** M

PSI: Clarividência, Clariaudiência, Esmagar a Vida, Punho Cinético, Telecinese **TS:** Detecção de Vida, Saber Direção **Poderes:** 5 **Nível:** 1° **Líder:** Um líder de nível 1d6 + 2 está presente para cada 20 Gith. O líder pode ter equipamentos valiosos: 5% de chance por nível.



Meio-Gigante

Altamente valorizados como guardas e mercenários, meio-gigantes podem ser encontrados por toda Athas.

CA 7[13], **DV** 4 (18 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6+4 por arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (4), **ML** 7, **AL** Varies, **XP** 125 **NE** 1d4+1(1d10), **TT** O

PSI: TS: Queda Lenta, Visão Geral

Poderes: 2

Mudança de Alinhamento:

Meio-gigantes mudam seus alinhamentos para combinar com qualquer situação que mais os influenciou ultimamente.



Halfling

Em pé não mais do que 1 m de altura, e ao contrário de seus homólogos de outros mundos, Halflings Athasianos são xenóforos caçadores e canibais que caçam e matam invasores em suas terras.

CA 7[13], **DV** 1 (4 PV), **Atq** 1 x ataque (1d4+2 por arma), **Thaco** 19[+0] **MV** 9 m, **JP** M11 V12 P13 S14 F15 (1), **ML** 6 (8 com líder), **AL** Ordeiro, **XP** 20 **NE** 2d8(3d10), **TT** V(E)

PSI: Telecinese, Onda Cinética, Escudo do Pensamento, Elo Mental

TS: Queda Lenta, Enviar Pensamentos **Poderes:** 4

Nível: 1°

Líder e milícia: As tribos são lideradas por um halfling de nível 1d6 + 1. Uma milícia de guerreiros 5d4 2 DV também está presente.

Tesouro escondido: Tenha apenas o tipo de tesouro E quando encontrado no deserto.



Hej-kin

Hej-kin são uma raça de humanoides de aparência vil que habitam as cavernas naturais e os túneis de Athas.

CA 10[10], **DV** 2 (8 PV), **Atq** 2 x ataque (1d4 por arma), **Thaco** 19[+0] **MV** 12 m, **JP** M11 V12 P13 S14 F15 (1), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 30 **NE** 1d10(3d8), **TT** O(C)

PSI: Equilíbrio Corporal, Escudo do Pensamento **TS:** Detecção de Vida, Enviar Pensamentos **Poderes:** 4
Nível: 1°

Deslizamento da Terra: Ele pode se mover através de terra ou pedra não mágica sem ser percebido.



Demônio Id

O demônio Id é um predador psiônico cuja maior arma é a habilidade de extrair imagens dos medos de suas vítimas de suas mentes.

CA 6[14], **DV** 5+5 (27 PV), **Atq** 3 x ataque (1d8 por garra ou mordida), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (5), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 475 **NE** 1(2), **TT** Nenhum(A)

PSI: Esmagar a Vida, Ajuste de Célula, Invisibilidade, Projeção Telepática **TS:** Detecção de Vida, Poder Camaleão **Poderes:** 7 **Nível:** 2°
Incitar pânico: Uma vez por dia pode incitar medo em até 1d6 vítimas, se a vítima falhar em uma **JP vs feitiço**, ele fica com medo por 1d6 rodadas e se torna incapaz de agir corretamente.

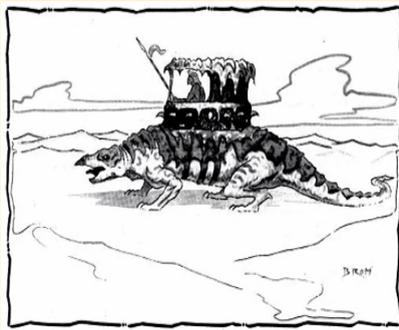


Inix

O inix é um grande lagarto de tamanho médio entre um kank e um mekillot. Pesa cerca de duas toneladas e cresce até dezesseis metros de comprimento. Eles são amplamente utilizados como montagens.

CA 6[14], **DV** 6 (27 PV), **Atq** 2 x ataque (1d6 por garra ou tail), **Thaco** 15[+4] **MV** 30 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (6), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 500 **NE** 1(2), **TT** Nenhum(Cavaleiro)

PSI: **TS:** Visão Alheia, Saber Direção
Poderes: 2
Carregamento máximo: Carregue até 3.500 moedas sem ônus; até 7.000 na metade da velocidade.



Jozhal

Réptil de mais de um metro de altura que vive em clãs no deserto. Eles são muito hábeis em psionismo e interessados em magia.

CA 3[17], **DV** 3 (12 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por garra ou arma), **Thaco** 15[+4] **MV** 9 m, **JP** M11 V12 P13 S14 F15 (6), **ML** 6, **AL** Caótico, **XP** 500 **NE** 1d6(1d10+4), **TT** U

PSI: Salto Cinético, Escudo Cinético, Barreira Mental, Telecinese

TS: Poder Camaleão, Controle do Som **Poderes:** 8 **Nível** 2°

Feitiços: Eles conseguem lançar feitiços como um clérigo de 3° nível.

Feitiços Conhecidos: Curar Ferimentos Leves, Detectar Magia (1° nível), Reter Pessoa (2° nível).

Cleptomania Mágica: Eles tendem a sempre procurar roubar itens mágicos dos outros.



Kank

Kanks são insetos grandes e dóceis, muitas vezes pesando até 180 quilos e medem até um metro e meio de altura nas costas, com corpos de até dois metros e meio da cabeça ao abdômen. Eles são frequentemente usados como montarias e gado.

CA 5[15], **DV** 2 (8 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por garra), **Thaco** 19[+0] **MV** 36 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (6), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 50 **NE** 0(5d10), **TT** Nenhum(Cavaleiro)

PSI: **TS:** Visão Alheia, Saber Direção **Poderes:** 2

Carregamento máximo: Carregue até 4.000 moedas sem ônus; até 8.000 na metade da velocidade.



Megapeia

Megapeia são centopeias colossais que vagam pelos desertos arenosos de Athas. Eles têm um corpo segmentado muito longo (30 a 45 m) que ostenta um par de pernas quase a cada 0,6 m.

CA 3[17], **DV** 10 (40 PV), **Atq** 5 x ataque (1d6 por garra), **Thaco** 11[+8] **MV** 12 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (10), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 2,300 **NE** 1d4(1), **TT** Nenhum

PSI: Elo Mental, Escudo do Pensamento, Redução, Ajuste de Célula **TS:** Visão Alheia, Poder Camaleão **Poderes:** 6 **Nível:** 2º **Mordida Venenosa:** Megapeias tem presas venenosas. A vítima, que deve realizar uma **JP vs veneno** e receber 3d6 de dano venenoso em caso de falha.



Melikot

Mekillots são lagartos poderosos pesando até seis toneladas, com enormes corpos em forma de morro de até 27 m. Eles são usados para puxar vagões de caravanas.

CA 3[17], **DV** 11 (44 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por língua), **Thaco** 9[+10] **MV** 12 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (11), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 2,600 **NE** 2(1), **TT** Nenhum

Engolir: Com um 20 natural em sua jogada de ataque, o Mekillot pode agarrar sua vítima com sua língua e puxá-la para dentro de sua boca. As vítimas devem realizar uma **JP vs paralisia**, se falhar, é engolido pelo Mekillot e morre imediatamente, esmagado pelas entranhas do Mekillot.



Mul

Mul são um cruzamento de anões e humanos criados para os jogos de gladiadores em Athas. Enquanto todos nascem em cativeiro, alguns escapam e fazem suas casas nas planícies e oásis dos desertos Athasianos.

CA 8[12], **DV** 3+4 (16 PV), **Atq** 1 x ataque (1d8 por lança ou arma), **Thaco** 15[+4] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (3), **ML** 7, **AL** Caótico, **XP** 60 **NE** 1d6+1(2d6+2), **TT** L (C)

PSI: Salto Cinético, Controle do Corpo **TS:** Visão Geral, Controle do Som **Poderes:** 4 **Nível:** 1° **Líder:** Um líder de nível 1d6 + 2 está presente a cada 10 Mul. O líder pode ter equipamentos valiosos: 5% de chance por nível.



Besta do Pesadelo

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

CA -5[25], **DV** 15 (67 PV), **Atq** 5 x ataque (2d6 por garras ou presas), **Thaco** 5[+14] **MV** 15 m, **JP** M4 V5 P6 S5 F8 (15), **ML** 9, **AL** Caótico, **XP** 4,000 **NE** 1(1), **TT** **Nenhum** (F)

PSI: Esmagar a Vida, Agitação Molecular, Rearranjo Molecular, Onda Cinética, Teleporte, Escudo do Pensamento **TS:** Detecção de Vida, Controle do Som **Poderes:** 10 **Nível:** 3° **Feitiços Profanadores:** Podem lançar cada um deles duas vezes por dia, drenando a terra ao redor.

Feitiço conhecido: Bola de Fogo, Dissipar Magia, Desintegrar, Névoa Mortal

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



Pterran

Pterrans são uma raça de homens lagartos que habitam as Terras Agrestes perto das Montanhas Ressonantes. Enquanto a maioria nunca consegue passar pelas montanhas, alguns pequenos clãs fizeram suas casas no lado do deserto, vivendo nas florestas e selvas perto do Cinturão Verdejante, perto das Pedreiras Rochosas que margeiam os desertos de Athas.

CA 8[12], **DV** 3 (12 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por garras ou arma), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (2), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 55 **NE** 1d10(2d10+5), **TT** J (C)

PSI: PES, Escudo do Pensamento

TS: Saber Direção, Detecção de

Vida **Poderes:** 4 **Nível:** 1°

Armas venenosas: Os Pterran colocam veneno em suas armas, as vítimas fazem uma **JP vs veneno**, e em caso de falha perde 1 FOR ou CON por 1d20 dias. Se qualquer uma dessas estatísticas cair para zero, a vítima morre.



Pterrax

Pterrax são grandes criaturas semelhantes a pteranodontes que conseguem voar. Eles ocupam as planícies estéreis e rochosas de Athas. Pterrax às vezes são encontrados perto das bordas do Cinturão Verdejante perto das Montanhas Ressonante, onde são comumente usados por Pterrans como montarias voadoras.

CA 7[13], **DV** 5 (23 PV), **Atq** 2 x ataque (1d8 por garras), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m(18 m) **Voador**, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (5), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 225 **NE** 1d6(1d6), **TT** Nenhum

PSI: Escudo do Pensamento **TS:**

Saber Direção, Visão Alheia

Poderes: 3 **Nível:** 1°

Ataque de mergulho: O Pterrax mergulha em seu alvo e o morde, causando 2d6 de dano extra.





Pyreen

Pyreens são seres misteriosos que vagam pelo mundo de Athas. Eles são poderosos psiônicos e druidas muito poderosos. Eles viajam por Athas tentando consertar as coisas, embora pareça uma batalha sem esperança. Poucos sabem de sua existência, e menos ainda já conheceram um. Eles são inimigos jurados dos profanadores, e suas ações indicam que eles estão empenhados na destruição dos reis-feiticeiros.

Pyreens são humanoides, embora não sejam identificáveis como nenhuma das raças humanoides ou semi-humanas atuais, ao contrário, eles têm características de todos eles.

CA 0[20], **DV** 16 (72 PV), **Atq** 1 x ataque (1d8+3 por arma), **Thaco** 5[+14] **MV** 18 m, **JP** M2 V3 P4 S3 F6 (16), **ML** 12, **AL** Neutro, **XP** 6,000 **NE** 1, **TT** V

PSI: Ajuste de Célula, Barreira Mental, Elo Mental, Teleporte, Esmagar a Vida, Rearranjo Molecular, Agitação Molecular, Porta Dimensional, Telecinese, Controle de Densidade, Escudo do Pensamento, Hipnose, Projeção Astral, Movimento Acelerado, Levitação, Armamento Corporal, Clarividência, Clariaudiência **TS:** Visão Geral, Poder Camaleão

Poderes: 18 **Nível:** 4º

Magia Divina: Pyreens têm acesso a feitiços de todas as esferas elementais. Eles lançam magia semelhante a um Druida de 14º nível.

Rejuvenescer: Três vezes por dia eles conseguem lançar o Feitiço

Rejuvenescer em Terras Corrompidas.

Transformação Animal: Pyreens são capazes de se transformar em qualquer animal que desejarem à vontade.

Imunidade à Fome e à Sede: Pyreen conseguem sobreviver sem comer ou beber água.

Resistência Psiônica: Eles são afetados apenas por poderes psiônicos de nível 4.

Conhecimento do idioma: Pyreens sabem todas as línguas humanoides em Athas.

Fale com plantas e animais: Pyreens conseguem falar com todas as plantas e animais.

Equipamento mágico: Pyreens tendem a possuir pelo menos 3 itens mágicos, geralmente armas, anéis e varinhas.



Asa Navalha

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

CA 6[14], **DV** 4 (19 PV), **Atq** 3 x ataque (2d4 por asas ou mordida), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m(18 m) **Voador**, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (5), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 175 **NE** 2d4(2d4), **TT** Nenhum

PSI: TS: Detecção de Vida, Controle do Som **Poderes:** 3

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

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



Noiva da Areia

A noiva de areia é uma criatura do plano material negativo presa em Athas. Ele usa seus poderes de ilusão para atrair as vítimas para uma morte fria. A noiva de areia costuma criar a ilusão de um oásis, consigo mesma como uma bela mulher (ou mais raramente, um homem). Alimenta-se da força vital de seres inteligentes.

CA 0[20], **DV** 6 (27 PV), **Atq** 2 x ataque (ido por braço), **Thaco** 13[+6] **MV** 18 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (6), **ML** 9, **AL** Caótico, **XP** 725 **NE** 1, **TT** C

Ilusão: Duas vezes por dia, uma Noiva de Areia pode criar a Ilusão de um Oásis no deserto e usar a forma de um belo homem ou mulher para enganar um viajante sedento.

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



Horror do Silte

Horror do Silte é o nome dado a um grupo de predadores que habitam o mar de areia. Embora variem em tamanho e cor, todos eles são caracterizados por inúmeros tentáculos e uma fome sem fim. Poucas são as criaturas que escapam quando um horror do silte tem seus tentáculos ao seu redor.

CA 8[12], **DV** 18 (8o PV), **Atq** 10 x ataque (1d6 por tentáculo), **Thaco** 7[+12] **MV** 18 m, **JP** M2 V3 P4 S3 F6 (18), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 7,000 **NE** 1, **TT** Nenhum

PSI: Escudo do Pensamento, Precognição, Dominação **TS:** Criar Som, Visão Geral

Poderes: 6 **Nível:** 2°

Recrutamento: Três vezes por dia, um Horror do Silte pode agarrar uma vítima e causar 1d8 de dano a cada rodada que o segurar. Uma **verificação de abrir portas** permitir que a vítima se liberte do domínio de um Horror do Silte.

Rajada de ar: Nas raras ocasiões em que um Horror está perdendo uma luta, ele usa seu jato de ar para escapar. Ele se move lançando uma grande rajada de ar, deslizando para trás através do lodo a uma taxa de 50 metros por rodada.

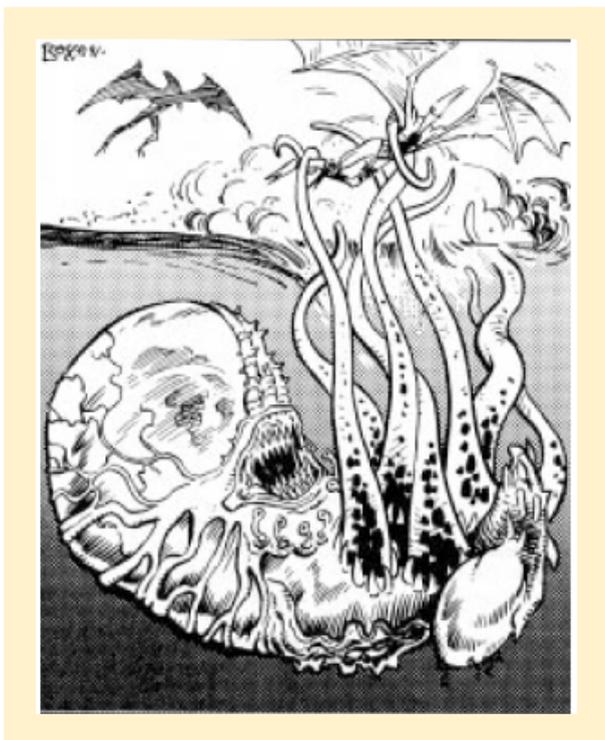
Afundar: Três vezes ao dia, quando ataca, tenta agarrar um oponente com seus tentáculos e arrastá-lo para baixo do Silte. Ao ser arrastada para dentro

do Silte, a vítima pode sobreviver por 1d4 rodadas. Uma **verificação de abrir portas** permite que a vítima se liberte do domínio do Horror Silte.

Múltiplos Tentáculos: Um Horror do Silte tem até 10 tentáculos para atacar, cada tentáculo conta como sua criatura, seguindo as estatísticas listadas abaixo:

Tentáculo do Horror

CA 5[15], **DV** 2+1 (10 PV)



Corredores do Silte

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

CA 7[13], **DV** 2 (8 PV), **Atq** 1 x ataque (1d3 por garras ou arma), **Thaco** 19[+0] **MV** 12 m (36 m) correndo, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (2), **ML** 6, **AL** Caótico, **XP** 40 **NE** 4d4(5d6+5), **TT** J (A)

PSI: Clariaudiência **TS:** Poder Camaleão, Visão Alheia **Poderes:** 3 **Nível:** 1°

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

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



Sloth, Athasiano

A preguiça athasiana é rápida, astuta e muito sanguinária. Uma família de preguiças pode comer uma vila halfling inteira em uma noite e geralmente não tem medo de tentar.

CA 5[15], **DV** 11 (49 PV), **Atq** 3 x ataque (2d8 por garras), **Thaco** 7[+12] **MV** 12 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (11), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 1,100 **NE** 0(1d4), **TT** Nenhum

PSI: **TS:** Detecção de Vida, Poder Camaleão **Poderes:** 4

Resistência a veneno: +4 nos testes de resistência.

Mordida Poderosa: Seus dentes causam 2d10 de dano. Se a vítima falhar em uma **JP vs paralisia**, a preguiça crava seus dentes em sua presa e a segura, causando 1d10 de dano adicional por rodada.

Preferência dos Halflings: Atacará primeiro os halflings à vista.



So-ut (Agitador)

O So-ut, ou agitador, são criaturas ferozes que vivem apenas para a destruição. Eles não conhecem o medo e odeiam as coisas dos homens, como armas e edifícios.

CA -4[24], **DV** 14+2 (65 PV), **Atq** 2 x ataque (2d6 por garras ou mordida), **Thaco** 7[+12] **MV** 12 m, **JP** M6 V7 P8 S8 F10 (11), **ML** 12, **AL** Caótico, **XP** 2,500 **NE** 1, **TT** Nenhum

Aura do medo: Duas vezes por dia, o So-ut emana uma aura de 9 m ao seu redor, qualquer criatura no alcance deve fazer uma **JP vs feitiço** e ficar amedrontado por 1d4 rodadas em caso de falha.

Garra Venenosa: o So-ut secreta veneno ácido em suas garras. Qualquer criatura atingida por este ataque deve fazer uma **JP vs veneno** e recebe 10 de dano extra em caso de falha. Qualquer armadura atingida dessa maneira derrete e se torna ineficaz.



Aranha de Cristal

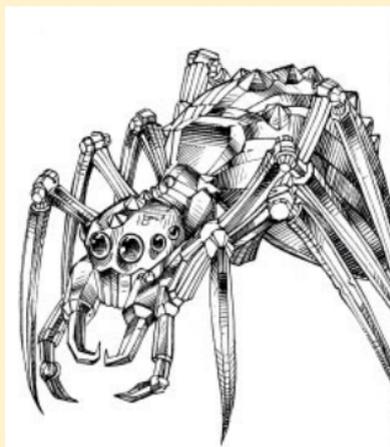
A aranha de cristal é um predador voraz que tece uma teia de vidro. A teia é muito afiada e pode focar um feixe de luz prejudicial em uma vítima em potencial.

CA 2[18], **DV** 4(17 PV), **Atq** 2 x ataque (2d4 por garras e mordida), **Thaco** 17[+2] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (4), **ML** 7, **AL** Neutro, **XP** 120 **NE** 1d4(3d4), **TT** Q

PSI: Escudo Cinético **TS:** Controle de Luz **Poderes:** 4 **Nível:** 1°

Raio de luz: Após uma rodada para se preparar, a aranha dispara um feixe de luz de seus olhos. A criatura alvo recebe 3d6 de dano e deve fazer uma **JP vs varinha** cegando em caso de falha.

Agulha venenosa: Qualquer criatura atingida por seu ferrão deve fazer uma **JP vs paralisia**, a falha causa paralisia no alvo por 1d6 rodadas.



Ssurran

Ssurrans são répteis nômades e humanoides. Alguns são invasores, enquanto outros são simples caçadores. Como homens lagartos do deserto, eles se adaptaram ao calor do dia atasiano e são ativos mesmo durante o calor escaldante do meio-dia.

CA 4[16], **DV** 3(12 PV), **Atq** 1 x lança (1d8 por arma), **Thaco** 7[+12] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 P16 (3), **ML** 6, **AL** Ordeiro, **XP** 80 **NE** 2d8(5d6), **TT** R

PSI: TS: Saber Direção, Detecção de Vida **Poderes:** 4 **Nível:** 1º

Resistência ao fogo: Eles recebem apenas metade do dano de ataques baseados em fogo.

Xamã: Para cada grupo de 10 ou mais ssurrans encontrados, um é um xamã/líder com o máximo de pontos de vida e habilidades clericais de 3º nível. Tem 5% de chance de conter equipamentos valiosos.



Serpente Sylk

Uma serpente de 15 m de comprimento com uma carapaça dura e quitinosa. Costuma ser visto voando durante o dia em busca de presas para atacar ao entardecer.

CA 3[17], **DV** 6 (27 PV), **Atq** 1 x ataque (1d6 por mordida), **Thaco** 15[+4] **MV** 9 m(15 m) voador, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (7), **ML** 6, **AL** Neutro, **XP** 1,100 **NE** 1, **TT** Q

PSI: TS: Criar Som, Animar Sombra **Poderes:** 6

Resistência ao fogo: Elas recebem apenas metade do dano de ataques baseados em fogo.

Mordida Paralisante: Elas podem morder seus oponentes e secretar um forte veneno, uma falha em uma **JP vs paralisia** faz com que a vítima fique paralisada por 1d4 dias.

Sugando a Vida: Ela tenta levar sua vítima para um covil e começar a drenar 1d4 CON por dia enquanto durar seu veneno. Se a CON da vítima cair para 0, ela morre.



Tarek

Tareks são bípedes grandes, musculosos e sem pelos que habitam as áreas montanhosas de Athas.

CA 7[13], **DV** 2+2(10 PV), **Atq** 1 x lança (1d4+4 por arma), **Thaco** 7[+12] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (2), **ML** 6, **AL** Ordeiro, **XP** 125 **NE** 2d8(5d6), **TT** P

PSI: Elo Mental, Esmagar a Vida, **PES TS:** Animar Sombra, Enviar Pensamentos **Poderes:** 6 **Nível:** 1°
Além da Morte: Mesmo após um golpe fatal, os Tareks podem continuar lutando após terem seus pontos de vida reduzidos a 0. Eles só param após 1 rodada ou seu PV reduzido a -10, o que ocorrer primeiro.



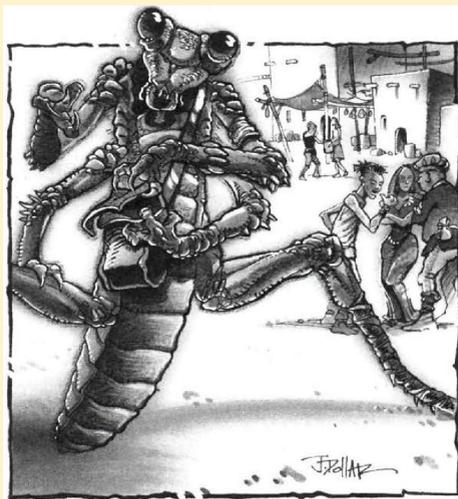
Thri-kreen

Thri-kreen são uma raça de insetos grandes e inteligentes, muitas vezes referidos como guerreiros louva-a-deus. Eles são encontrados na maioria das áreas de Athas e eles preferem vagar pelas planícies onde eles podem caçar.

CA 5[15], **DV** 3+2(15 PV), **Atq** 4 x ataques (1d4 por garra ou arma), **Thaco** 16[+3] **MV** 12 m, **JP** M12 V13 P14 S15 F16 (3), **ML** 9, **AL** Caótico, **XP** 150 **NE** 2d12(2d12), **TT** R

PSI: Escudo Cinético, Salto Cinético, **PES TS:** Poder Camaleão, Enviar Pensamentos **Poderes:** 6 **Nível:** 1°

Multi-braço: O Thri-kreen tem quatro braços e pode usar até quatro armas ao mesmo tempo. Eles recebem uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque se carregarem qualquer arma extra.



Tohr-kreen

Tohr-kreen são versões maiores e cultas de thri-kreen. Eles são mais civilizados do que seus primos menores e não tão agressivos. No entanto, quando eles lutam, eles são mais mortais do que os thri-kreen.

CA 3[17], **DV** 6(25 PV), **Atq** 4 x ataques (1d4 por garra ou arma), **Thaco** 16[+3] **MV** 12 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (6), **ML** 10, **AL** Ordeiro, **XP** 300 **NE** 1(1d4), **TT** R

PSI: Escudo Cinético, Salto Cinético, PES **TS:** Poder Camaleão, Enviar Pensamentos **Poderes:** 8 **Nível:** 2° **Multi-braço:** Tohr-kreen tem quatro braços e pode usar até quatro armas ao mesmo tempo. Eles recebem uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque se carregarem qualquer arma extra.

Mordida Paralisante: Eles podem morder seus oponentes e secretar um forte veneno, uma falha em uma **JP vs paralisia** faz com que a vítima fique paralisada por 1d6 rodadas.



Thrax

Um Thrax é uma criatura terrível que existe drenando a água de suas vítimas. O Thrax é muito inteligente e é um inimigo implacável.

CA 3[17], **DV** 9(40 PV), **Atq** 1 x ataques (2d6 por punho ou arma), **Thaco** 11[+8] **MV** 12 m, **JP** M8 V9 P10 S10 F12 (9), **ML** 9, **AL** Neutro, **XP** 700 **NE** 1(1), **TT** R

PSI :Barreira Mental, Telecinese, Elo Mental, Escudo do Pensamento, Esmagar a Vida **TS:** Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção, **Poderes:** 8 **Nível:** 2°

Drenar Água: Um golpe bem-sucedido por um Thrax em uma vítima sem armadura causa 2d6 pontos de dano, e a vítima deve fazer uma **JP vs petrificação**, e em uma falha, a vítima começa a perder água de seu corpo. Após 2 rodadas neste estado, a vítima morre desidratada.



Villichis

Villichis são mulheres nascidas de humanos normais, mas humanas mutantes com habilidades psíquicas aprimoradas e extrema sensibilidade à luz solar.

CA 7[13], **DV** 4(19 PV), **Atq** 1 x ataques (1d4 por arma), **Thaco** 11[+8] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (4), **ML** 9, **AL** Ordeiro, **XP** 150 **NE** 1(1), **TT** K

PSI: Telecinese, Escudo do Pensamento, Controle do Corpo, Esmagar a Vida, Onda Cinética **TS:** Detecção de Vida, Controle do Som **Poderes:** 9 **Nível:** 2°



Zhackal

Zhackals são pequenos bandos de animais que viajam alimentando-se das emoções daqueles que estão prestes a morrer.

CA 7[13], **DV** 1(5 PV), **Atq** 1 x ataques (1d4 por mordida), **Thaco** 19[+0] **MV** 12 m, **JP** M10 V11 P12 S13 F14 (4), **ML** 9, **AL** Neutro, **XP** 120 **NE** 2d6(3d6), **TT** **Nenhum**

PSI: Barreira Mental, Elo Mental, Invisibilidade **TS:** Poder Camaleão, Enviar Pensamentos **Poderes:** 7 **Nível:** 2°



Monstros Diversos

Alguns outros Monstros menores são menos comuns ou muito sem importância para serem listados com o resto. A maioria destes são animais domésticos, como animais de estimação, familiares e companheiros

Hurum

Esses besouros de cores vivas são muito apreciados pelos agradáveis sons de zumbido que produzem. As melhores casas comerciais têm pelo menos um.

CA 8[12], **DV** 1/4(1 PV), **Atq** 1 x ataques (1 por picada), **Thaco** 20[-1] **MV** 6 m

Lagarto Crítico

Lagartos multicoloridos e de dorso espinhoso, os críticos costumam ser hóspedes relutantes em Athas. Eles são naturalmente psiônicos e sintonizam-se com seus criadores.

7[13], **DV** 1/2(2 PV), **Atq** 1 x ataques (1 por mordida), **Thaco** 19[+0] **MV** 6 m

PSI: TS: Detecção de Vida, Visão Alheia, Saber Direção,
Poderes: 4



Flutuador

Flutuadores são pequenas águas-vivas aéreas que flutuam sobre o Mar de Silte.

CA 9[11], **DV** 1/4(1 PV), **Atq** 1 x ataques (1 por picada), **Thaco** 19[+0] **MV** 6 m(9 m)
Voador

Kes'trekel

O flagelo dos Planaltos, kes'trekel são criaturas aviárias vis que se alimentam de carniça do deserto.

CA 9[11], **DV** 1/2(2 PV), **Atq** 1 x ataques (1 por bicada), **Thaco** 18[+1] **MV** 6 m(12 m)
Voador



Monstros de outros cenários

Esta seção é para descrever a lista de monstros presentes em outras cenários de campanha que podem ser compatíveis com jogos em Athas. As descrições deste monstro podem ser encontradas nas regras clássicas de fantasia para *Old School Essentials*™.

- Acólito
- Bandido
- Basilisco
- Morcego
- Besouro, Gigante
- Berserker
- Assaltante
- Bucaneiro
- Caecilia
- Carcass Rastejante
- Gatos, Gigante
- Gafanhoto da Caverna
- Centopéia, Gigante
- Ciclope
- Dervixe
- Formiga Operária
- Elemental
- Furão, Gigante
- Ghoul
- Golem
- Enxame de Insetos
- Abelha Assassina
- Estátua Viva

- Múmia
- Neanderthal (Homem da Caverna)
- Nobre
- Nômade
- Humano Normal
- Pirata
- Pterossauro
- Verme Púrpura
- Rato
- Roc
- Salamandra
- Escorpião, Gigante
- Esqueleto
- Serpente
- Aranha, Gigante
- Estegossauro
- Stirge
- Mercador
- Triceratops
- Tiranossauro Rex
- Veterano
- Weaser, Gigante
- Wight
- Aparição
- Wyvern
- Zumbi



Capítulo 4: Encuentros

Tabelas de Encontros

As tabelas a seguir são feitas para fornecer algumas diretrizes aos mestres para determinar encontros para os PJs. Encontros de semi-humanos, trabalhadores escravos e patrulhas templárias devem ser organizados pelo Mestre. As tabelas a seguir requerem o uso do *OSE Dark Sun OSE* e *Old School Essentials Classic Fantasy*™.

Como Rolar um Encontro

Role 1d12 e verifique a tabela, dependendo do tipo de terreno onde os PJs se encontram atualmente.

Pedreiras Rochosas

d12	Encontro
1	Gaj
2	Roc
3	Brambleweed
4	Humano/Semi-humano
5	Wyvern
6	Basilisco
7	Aranha gigante
8	Gith
9	Verme do Silte
10	Baazrag
11	Braxat
12	Arraia das Nuvens

Cinturão Verdejante

d12	Encontro
1	Arraia das Nuvens
2	Dragonete, fogo
3	Erdland
4	Gaj
5	Humano/Semi-humano
6	Belgoi
7	Thri-kreen
8	Jozhal
9	Stirge
10	Gato, gigante
11	Braxat
12	Dragonete, água

Pedreiras Rochosas, Alternativo

d12	Encontro
1	Dragonete, terra
2	Demônio Id
3	Tohr-kreen
4	Gigante da Planície
5	B'rogh
6	Humano/Semi-humano
7	B'rogh
8	Kank
9	Erdland
10	Gato, psiônico
11	So-ut
12	Besta do Pesadelo

Deserto de Poeira

d12	Encontro
1	Basilisco
2	Ssurran
3	Serpente
4	Gith
5	Humano/Semi-humano
6	Escorpião, gigante
7	Inix
8	Corredor do Silte
9	Cilop
10	Anakore
11	Verme Púrpura
12	Arraia das Nuvens

Deserto de Poeira, Alternativo

d12	Encontro
1	Megapede
2	Cacto da Rocha
3	Thrax
4	Verme Profundo
5	B'rogh
6	Corredor do Silte
7	Gato, psiônico
8	Besouro, Gigante
9	Dragonete, terra
10	Cacto da Areia
11	Kank
12	Dragonete, fogo

Terras Baldias Rochosas

d12	Encontro
1	Ciclope
2	Roc
3	Ssurran
4	Braxat
5	Humano/Semi-humano
6	Rato, gigante
7	Jhozal
8	Belgoi
9	Gith
10	Aaracokra
11	Besta do Pesadelo
12	Dragonete, terra

Terras Baldias Rochosas, Alternativo

d12	Encontro
1	Arraia das Nuvens
2	Dragonete, fogo
3	Besouro, gigante
4	B'rogh
5	Pterrax
6	Gigante do Deserto
7	So-ut
8	Belgoi
9	Aaracokra
10	Demônio Id
11	Erdland
12	Dragonete, ar

Montanhas

d12	Encontro
1	Tiranossauro Rex
2	Salamandra
3	Roc
4	B'rogh
5	Pterrax
6	Pterran
7	Zumbi
8	Gith
9	Aaracokra
10	Villich
11	Wyvern
12	Dragonete, ar

Montanhas, Alternativo

d12	Encontro
1	Triceratops
2	Banshee, anão
3	Gato, psiônico
4	Demônio Id
5	Escorpião, gigante
6	Arraia das Nuvens
7	Tarek
8	Gith
9	Ghoul
10	Villich
11	Pterossauro
12	Dragonete, ar

Cerrado

d12	Encontro
1	Mekillot
2	Verme Sylk
3	Roc
4	Gith
5	Belgoi
6	Kank
7	Inix
8	Thrax
9	Aranha, gigante
10	Stirge
11	Cacto da Rocha
12	Gaj

Cerrado, Alternativo

d12	Encontro
1	Dragonete, terra
2	Thri-kreen + Tohr-kreen
3	B'rogh
4	Noiva da Areia
5	Villich
6	Humano/Semi-humano
7	Tarek
8	Anakore
9	Gigante, planície
10	Basilisco
11	Cacto da rocha
12	Gaj

Salinas

d12	Encontro
1	Basilisco
2	Serpente, gigante
3	Wyvern
4	Noiva da Areia
5	Esqueleto
6	Escorpião, gigante
7	Corredor do Silte
8	Roc
9	Centopéia, gigante
10	Aranha, Gigante
11	Cacto da Rocha
12	Gaj

Florestas

d12	Encontro
1	Besta do Pesadelo
2	Gato, kirre
3	Pterrann
4	Halfling
5	Gith
6	Pterrax
7	Aranha, gigante
8	Gato, psiônico
9	Demônio da Cisterna
10	Besouro, gigante
11	Wyvern
12	Dragonete, água

Salinas, Alternativo

d12	Encontro
1	Basilisco
2	Demônio Id
3	Wyvern
4	Noiva da Areia
5	Megapeia
6	Erdland
7	Corredor do Silte
8	Asa Navalha
9	Centopéia, gigante
10	Verme Púrpura
11	B'rogh
12	Dragonete, fogo

Mar de Silte

d12	Encontro
1	Arraia das Nuvens
2	Verme Púrpura
3	Corredor do Silte
4	Asa Navalha
5	Gigante, cabeça de animal
6	Marinheiro (Pirata)
7	Semi-humano (merc./pirata)
8	Noiva da Areia
9	Gigante, planície
10	Mercador
11	Pterrax
12	Horror do Silte

Encontros PNJ

Este procedimento gera grupos de aventureiros PNJ. Como o procedimento é bastante complicado, os mestres podem desejar pré-gerar algumas partes do PNJ para uso em encontros aleatórios. Os seguintes detalhes gerais se aplicam a todos os tipos de PNJ descritos:

- **Feitiços:** Se os conjuradores de feitiços estiverem presentes, escolha ou role seus feitiços memorizados.
- **Equipamento:** Equipamento de aventura normal.
- **Tesouro:** Tesouros do tipo U+V, compartilhados entre o grupo.
- **Ordem de Marcha:** Decidido pelo mestre. Se as classes apresentadas neste livro não estiverem em uso, o mestre deve substituir as classes listadas por equivalentes em uso na campanha.

Classe e Nível do PNJ Aventureiro

d12	Classe	Nível	
		Básico	Experiente
1	Bardo	1d3	1d6+4
2	Druida	1d3	1d6+2
3	Clérigo	1d3	1d6+3
4	Guerreiro	1d3	1d6+5
5	Gladiador	1d3	1d6+3
6	Preservador	1d3	1d6+2
7	Profanador	1d3	1d6+4
8	Psiônico	1d3	1d6+3
9	Ranger	1d3	1d6+4
10	Templário	1d3	1d6+3
11	Ladrão	1d3	1d6+4
12	Semi-humano	1d3	1d6+3

Classe e Nível de PNJ Semi Humano

d6	Classe	Nível	
		Básico	Experiente
1	Anão	1d3	1d6+3
2	Elfo	1d3	1d6+4
3	Halfling	1d3	1d6+3
4	Meio-elfo	1d3	1d6+2
5	Gigante	1d3	1d6+2
6	Mul	1d3	1d6+3

Aventureiros Básicos

Composição: 1d4+4 personagens de classe e nível aleatórios (veja abaixo).

Alinhamento: Role o alinhamento de cada PNJ ou role uma vez para o grupo.

Aventureiros Experientes

Composição: 1d6+3 personagens de classe e nível aleatórios (veja abaixo).

Alinhamento: Role o alinhamento de cada PNJ ou role uma vez para o grupo.

Montarias: 75% de chance de ser montarias vindas dos Ermos.

Itens valiosos: Por indivíduo: há uma chance de o PNJ ter um metal ou item mágico de cada sub-tabela de item valioso adequado (consulte **Itens Mágicos**, p.68). A chance por sub-tabela é de 5% por nível do PNJ. Itens rolados que não podem ser usados pelo PNJ devem ser ignorados (sem rolar novamente).

Complicações de encontros

Athas é um mundo vivo, e a luta pela sobrevivência é um desafio que quase todos os habitantes de Athas enfrentam. As tabelas a seguir auxiliarão os Mestres a decidir em que estado os PJs podem encontrar os PNJs. A intenção deles é dar alguma inspiração aos mestres e fornecer a possibilidade de narrativa emergente no jogo.

Comportamento do Monstro

A tabela abaixo descreve quais ações a criatura de um possível encontro pode estar realizando no momento de encontrar os jogadores. Para alguns resultados, o Mestre será obrigado a preencher os espaços em branco, mas na maioria das vezes, rolar novamente a tabela de encontros deve ser suficiente.

Comportamento do Monstro

2d6 O Monstro está...

- | | |
|----|-------------------------------|
| 2 | Cuidando de... |
| 3 | Fazendo armadilhas/território |
| 4 | Criando/Afiando armas |
| 5 | Descanso/Dormir/Recreação |
| 6 | Movendo-se pela área |
| 7 | Fazendo Patrulhamento |
| 8 | Comendo/Cozinhando |
| 9 | Procurando por... |
| 10 | Fugindo de... |
| 11 | Negociando com... |
| 12 | Lutando com... |

Complicações do Monstro

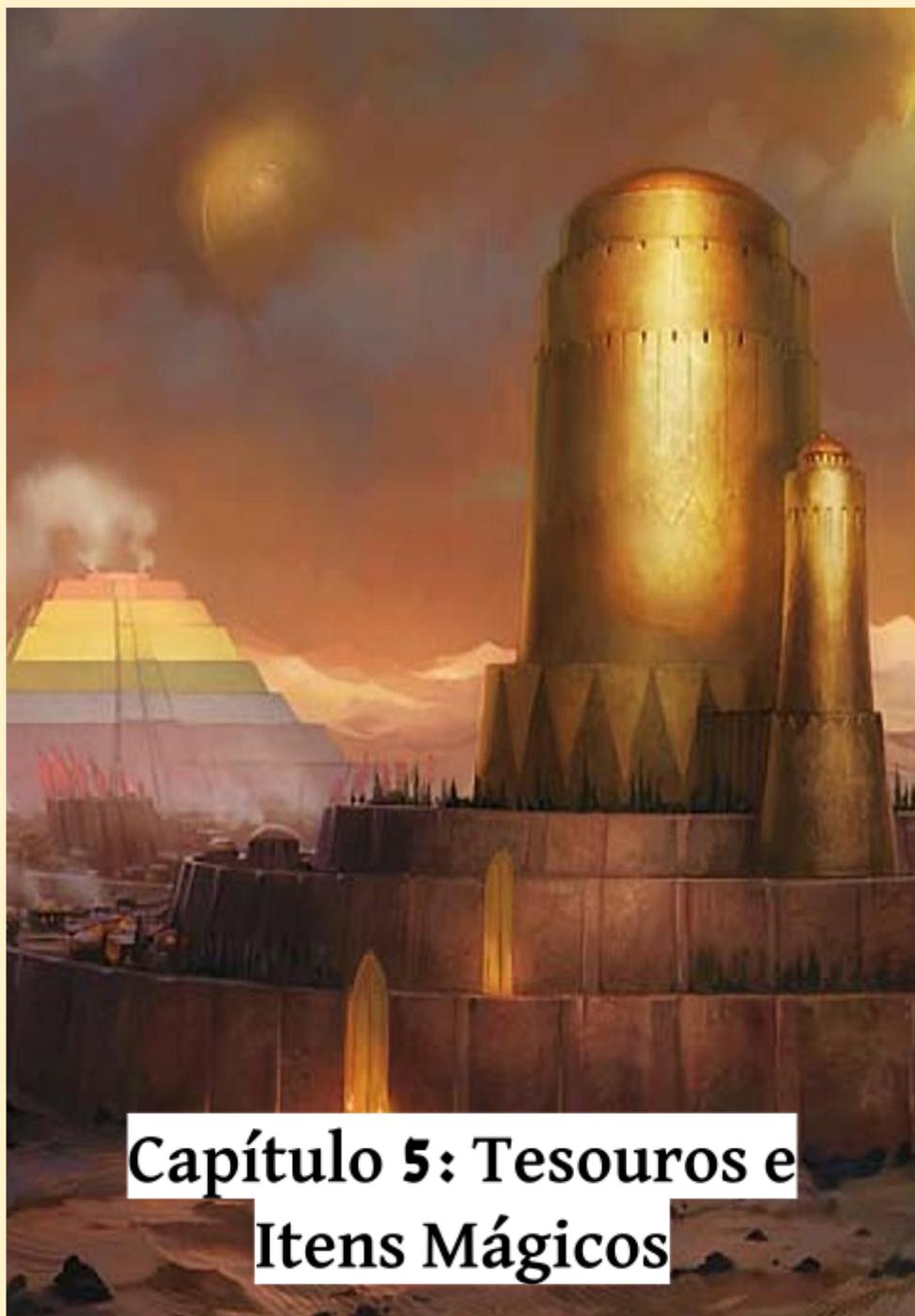
A tabela abaixo descreve as possíveis complicações que os monstros podem enfrentar. Estes devem ser rolados a critério do Mestre com a intenção de adicionar profundidade a um encontro.

Complicações do Monstro

2d6 Monstro sofrendo com...

- | | |
|----|--|
| 2 | Falta de um Membro |
| 3 | Desidratação |
| 4 | Fome |
| 5 | Equipamento quebrado |
| 6 | Ferido (ferimentos leves) |
| 7 | Amarrado/Preso |
| 8 | Doença |
| 9 | Insolação/Hipotermia |
| 10 | Falta de olhos/ouvidos |
| 11 | Tendo gasto habilidades especiais |
| 12 | Fatalmente feridos (ferimentos graves) |





Capítulo 5: Tesouros e Itens Mágicos

Tesouro

Como Athas é um mundo pobre em metal, as tabelas de tesouro encontradas em *Old School Essentials*™ são inadequados para moedas encontradas em um covil. O Mestre pode usar essas tabelas para todos os tesouros de Dark Sun.

Rolando Aleatoriamente

As listas de monstros informam qual tipo de tesouro está presente no covil da criatura e qual ele pode carregar consigo. Cada tipo de tesouro lista um ou mais tipos de moedas, ou itens que podem ser encontrados no tesouro. Para cada item da lista:

1. Se um valor percentual for dado, primeiro jogue d100 para ver se este item está presente no tesouro.
2. Se for dado um intervalo de valores (por exemplo, 100-1.000 PC, 6d6 gemas), decida sobre esse intervalo para determinar a quantidade deste item que está presente no tesouro.
3. Para gemas e itens valiosos, os procedimentos para determinar o valor e as propriedades dos itens do tesouro são encontrados nas seções posteriores.

Ajustes manuais

Se o valor do tesouro gerado aleatoriamente estiver significativamente acima ou abaixo do valor médio do tipo de tesouro, o mestre pode ajustar os resultados.

Tabela de Tesouro Individual e Covil Pequeno

Tipo de Tesouro	Cacos	Peças de Cerâmica	Peças de Bronze	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Item Valioso
J	2-12	-	-	-	-	-	-
K	-	2-12	-	-	-	-	-
L	-	-	5-10	-	2-8	-	-
M	-	-	6-12	1-6	-	-	-
N	-	-	-	-	1-4	-	-
O	10-30	10-20	-	-	-	-	-
P	-	10-40	-	-	1-10	-	-
Q	-	-	10-20	-	-	1-6	-
R	-	-	-	2-16	10-40	3-18	-
S	-	-	-	-	-	-	1-8 poções
T	-	-	-	-	-	-	1-4 pergaminhos
U	-	-	-	-	-	3-24	Qq. 1
	-	-	-	-	-	90%	70%
V	-	-	-	-	-	-	Qq. 2
W	-	-	-	4-24	1-6	2-20	Qq. 2
	-	-	-	50%	25%	70%	60%
X	-	-	-	-	-	-	Qq. 2 poções
Y	-	-	-	200-800	-	-	-
Z	100-300	100-400	100-500	100-600	100-400	1-10	Qq. 3
	50%	50%	50%	50%	60%	75%	50%

Tabela de Tesouro de Covil

Tipo de Tesouro	Cacos	Peças de Cerâmica	Peças de Bronze	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Item Valioso
A	200-2,000 30%	100-2,000 40%	50-1,000 40%	10-100 35%	10-100 25%	10-40 60%	Qq. 2 30%
B	400-4,000 25%	100-1,000 25%	50-500 25%	10-100 25%	5-50 30%	1-8 30%	Armadura, Arma 10%
C	- -	100-600 15%	50-200 15%	10-60 20%	- -	1-6 25%	Qq. 2 10%
D	1,000-10,000 15%	1,000-3,000 50%	500-1,000 20%	100-600 15%	100-400 10%	1-10 30%	Qq. 2+1 poção 15%
E	2,000-12,000 25%	1,000-4,000 25%	500-1,100 25%	300-1,800 25%	200-1,200 30%	1-12 15%	Qq. 3+1 perg. 25%
F	3,000-18,000 10%	1,000-4,000 30%	600-2,400 20%	300-1,200 10%	100-400 10%	2-20 35%	Qq. 5 exceto arma 30%
G	- -	1,000-8,000 40%	1,200-2,400 30%	300-1,800 20%	10-40 10%	3-18 45%	Qq. 5 35%
H	1,000-10,000 35%	1,000-6,000 30%	1,200-3,000 30%	200-1,200 30%	20-120 15%	3-30 60%	Qq. 6 15%
I	- -	- -	- -	100-600 30%	10-100 10%	2-12 65%	Qq. 15%

Moedas

Como as moedas de metal são mais valiosas em Athas, elas são um pouco mais raras em tesouros. Nenhuma peça de platina ou eletro é regularmente cunhada em Athas. O metal é ocasionalmente encontrado em pequenas quantidades, mas não o suficiente para justificar sua inclusão na tabela.

Gemas

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

Tabela de Gemas

D100	Valor Base	Classe
01-25	15 PC	Ornamental
26-50	15 PB	Semi-preciosa
51-70	15 PP	Chique
71-90	75 PP	Preciosa
91-99	15 PO	Gemas
00	75 PO	Jóias

Objetos de Arte

A arte geralmente não faz parte dos tesouros do covil em Athas. Tais achados serão colocados especialmente pelo DM.

Itens valiosos

Itens valiosos é uma denominação para itens de alta utilidade cujas propriedades garantem a superioridade de seus usuários durante a aventura. Para todos os efeitos, itens valiosos funcionam da mesma forma que itens mágicos, mas a terminologia foi alterada para incluir também armas obra-prima, armas e armaduras de metal (detalhes encontrados em *Equipamento p.14*).

A natureza dos Itens Mágicos

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

Poções e Óleos: Em Athas, as poções são extraídas dos sucos das frutas, conhecidas como **frutas mágicas**.

Pergaminhos: Os pergaminhos encontrados como parte de um tesouro sempre serão papiros e não terão nenhum tipo de caixa, a menos que indicado de outra forma. Como tal, esses pergaminhos delicados muitas vezes não sobrevivem ao combate em que são vencidos. As magias em um pergaminho podem ser mago ou sacerdote, conforme indicado em *Old School Essentials*™. O processo de definir um feitiço para um pergaminho remove inerentemente o feitiço das características de profanador ou preservador. Assim, feitiços lançados de pergaminhos não causam destruição do profanador.

Anéis, bastões, bastões, varinhas e magia variada: Esses itens funcionam exatamente como descrito em *Old*

School Essentials™. Esses itens raramente consistem em metal, mas são feitos com os melhores materiais alternativos disponíveis.

Armaduras e Escudos: Substitua a tabela a seguir pela apresentada no *Old School Essentials*™. A menos que o material esteja listado, o Mestre pode escolher o material do conjunto de armadura.

Armaduras e Escudos Valiosos

di00 Item

01-10	Armadura de Metal
11-15	Armadura de Aço
16-25	Armadura +1
26-27	Armadura +1, Escudo +1
28	Armadura +1, Escudo +2
29-33	Armadura +1, Escudo +3
34-36	Armadura +2
37-41	Armadura +2, Escudo +1
42	Armadura +2, Escudo +2
43-44	Armadura +2, Escudo +3
45	Armadura +3
46	Armadura +3, Escudo +1
47	Armadura +3, Escudo +2
48	Armadura Amaldiçoada -1
49-51	Armadura Amaldiçoada -2
52-53	Armadura Amaldiç. -2, Escudo
54	+1 Armadura Amaldiç., CA 9 [10]
55-56	Escudo Amaldiçoado -2
57-62	Escudo Amaldiçoado, CA 9 [10]
63-65	Escudo de metal
66-80	Escudo de aço
81-90	Escudo +1
91-95	Escudo +2
96-00	Escudo +3

Armas: Para armas valiosas, todas as armas valiosas encontradas como pilhagem de monstros têm 25% de chance de ser uma obra-prima, 5% de

serem feitas de metal e 1% de serem feitas de aço. Para armas mágicas, todas as encontradas como parte de um tesouro são de metal ou possuem componentes de metal. Armas não metálicas também podem ser encantadas, mas os ajustes mágicos ainda devem levar em consideração a qualidade inerentemente inferior do material usado. As armas são determinadas como em *Old School Essentials*™. Armas podem ter inteligência, e aquelas com inteligência 15 ou maior podem ter poder psíquico (25% de chance).

Itens Mágicos Adicionais

Esses novos itens mágicos podem ser encontrados como parte dos tesouros do covil em Dark Sun. Porque eles não aparecem em *Old School Essentials*™, o DM pode concedê-los se for aplicável ou conveniente para a campanha.

Amuleto de Interferência Psíquica

Este item embaralha as habilidades psíquicas do usuário:

- **Erro Psíquicos:** Em vez de lançar um poder escolhido, um diferente é lançado, escolhido pelo Mestre.
- **Removendo-o:** Só a pessoa que coloca o amuleto no pescoço pode removê-lo, a menos que sejam encontrados meios sobrenaturais de remoção.

Anel da Vida

O anel da vida também confere ao seu portador poderes de recuperação a ele ou ao redor dele.

- **Cura da terra:** 1 vez por dia, o anel é capaz de curar terras contaminadas em um raio de 1,5 m ao redor do usuário.
- **Cura melhorada:** Após um descanso completo na cama, o usuário recupera 1d3 pontos de vida extras.

Bastão da Adivinhação

Este item é um pequeno bastão em forma de "Y" que deve ser segurado com as duas mãos para usar. Com cada carga gasta, este item localizará e puxará seu suporte em direção a qualquer acúmulo de água de pelo menos um 5 L em um raio de 1.000 metros.

- **Prioridade de água:** Se múltiplas acumulações de água residirem no alcance do bastão, ela se atrairá para a maior.

Seiva da Árvore da Vida

Seiva da Vida extraída de uma Árvore da Vida e abençoada por um Druida ou Clérigo, com poderosas energias e propriedades curativas.

- **Cura da terra:** Derramar um frasco em terra contaminada curará uma área de 1,5 m x 1,5 m.
- **Cura:** Consumi-lo irá curar 1d6+6 pontos de vida, bem como todas as doenças ou enfermidades (não maldições)
- **Danos mortos-vivos:** Atirá-lo em criaturas mortas-vivas causará 2d8 de dano.

Fruta de Barreira Mental

Os efeitos desta fruta são idênticos à barreira mental de poder psiônico, mas não exige que o consumidor conheça psionismo para usar.

Fruta de Restauração Psiônica

Quando um personagem psiônico o come, ele aumenta temporariamente a quantidade total de poderes psiônicos disponíveis para conjuração em 1d6.

- **Duração:** Os efeitos duram 12 horas.
- **Consumo Múltiplo:** Consumir vários pedaços dessa fruta tem um efeito oposto, diminuindo a quantidade de poderes disponíveis em 1d4 se dois ou mais forem comidos em um período de 12 horas.

Fruta do Aumento Psiônico

Quando um personagem psiônico o come, os próximos 1d4 poderes que ele conjura podem ser 1 nível maior do que o permitido ao personagem.

- **Duração:** Os efeitos duram 12 horas.
- **Consumo Múltiplo:** Consumir vários pedaços desta fruta durante a referida duração não causaria um efeito perceptível.

Fruta da Respiração de Silte

Quem come essa fruta não precisa respirar enquanto está submerso no silte.

- **Duração:** Esta fruta dura 2d6+2 turnos.

Óleo de Armadura

Aplicando este óleo em uma superfície, ele concede ao usuário maior resistência

- **Bônus Concedido:** CA +3 de bônus e 2d4 PV.
- **Duração:** Os benefícios duram por 24 horas. A aplicação de vários frascos deste óleo ao mesmo tempo não faz diferença na duração e efeito.

Óleo de Ocultação

Quando este óleo é esfregado no corpo, ele efetivamente “oculta” a pessoa de todos os sentidos, exceto da visão normal.

- **Ocultação:** Sentidos como olfato, audição, infravisão e qualquer meio de detecção psiônica não podem detectar a presença de alguém coberto por este óleo.
- **Duração:** Os benefícios duram 24 horas. A aplicação de vários frascos deste óleo ao mesmo tempo não faz diferença na duração e efeito.

Anel da Influência Animal

Sob a influência do poder do anel, um tipo específico de animal selvagem torna-se dócil e responde a comandos simples dados pelo usuário.

- **Faixa :** O animal pode ser controlado a uma distância de até 100 pés.

1d100	Tipo de Criatura
01-20	Kank
21-49	Erdlu
50-79	Inix
80-95	Mekillot
96+	Outro (Escolha do Mestre)

Anel de Defesa Psiônica

Os usuários deste anel recebem uma proteção especial contra ataques mentais, protegendo-os.

- **Bônus de Defesa Mental:** O anel concede um bônus em todos os testes de resistência contra poderes psiônicos. A maioria dos anéis concede um bônus de +1, mas versões mais valiosas dele podem conceder um bônus de até +5.

Anel da Maestria Psiônica

O anel permite que o usuário aprimore certos poderes psiônicos, fazendo com que o referido poder seja lançado em um poder superior.

- **Maior classificação:** Uma vez por dia, o usuário é capaz de lançar um grupo de $1d8$ poderes psiônicos (determinado pelo mestre) em um nível mais alto.

Anel de Ataque Psiônico

Quando um personagem psiônico usa este anel, qualquer poder que cause dano a um inimigo será aprimorado para causar dano aprimorado.

- **Dano Aumentado:** O anel concede um bônus em todo dano causado por um poder psiônico. A maioria dos anéis concede um bônus de +1, mas versões mais valiosas dele podem conceder um bônus de até +5.

Anel do Andarilho de Silte

Este anel permite que o usuário caminhe sobre o lodo sem afundar nele. Os pés

do usuário não tocam o lodo, permanecendo sempre acima da superfície.

Anel de Carga Psiônica

O usuário deste anel pode armazenar pontos psiônicos nele para uso futuro em uma base de dois para um.

- **Carga Psiônica:** Qualquer poder conhecido pelo lançador pode ser armazenado, desde que ele consiga lançá-lo. Depois, o lançador pode ativar o poder sem ter gasto sua própria energia mental. Após lançá-lo, o poder é gasto.
- **Número de cobranças:** Dependendo do anel, ele pode conter $1d10$ poderes (conforme determinado pelo DM).
- **Decaimento de energia:** Após $1d10$ dias, o poder decai perdendo a carga.

Bastão da Travessia do Deserto

Este cajado é construído por halflings das Montanhas Anelantes que viajam para a região mais dura de Tyr, dotados de vários poderes psiônicos (os quais são desconhecidos, já que os halflings não compartilham essa informação).

- **Cargas:** Até 20 cargas. O Bastão se torna inútil após ficar sem cargas.
- **Poderes do Bastão:**
 1. Conjurar *Criar Água e Purificar Comida e Água*, esses feitiços consomem 3 cargas.
 2. Apontar a direção Norte (+1 na rolagem de direção)
 3. Detectar e identificar qualquer predador a cerca de 100 metros.
 4. Conjurar *Elemental Inferior (Água)*, isso consome 2 cargas.

Varinha do Vento do Deserto

Este dispositivo cria uma rajada de vento forte o suficiente para pegar partículas de areia ou sujeira e arremessá-las em um alvo designado.

- **Área Afetada:** A quantidade de material afetado é de 3 m cúbicos por carga gasta.
- **Dano:** 3d6 de dano por carga.
- **Cobranças:** Quando encontradas, essas varinhas têm 2d10+20 cargas e não podem ser recarregadas.

Varinha da Detecção Psiônica

Uma vez que uma carga é gasta, a varinha indica ao usuário a presença de itens que usam poder psiônico, ou aqueles sob a influência, ou usando poderes psiônicos. Essas varinhas funcionam com poder psiônico, não mágico.

- **Faixa de detecção:** raio de 9 m do portador.

Varinha da Negação Psiônica

Este dispositivo nega temporariamente itens ativados com poder psiônico, ou remove efeitos psiônicos de indivíduos.

- **Duração:** Itens psiônicos afetados por esta varinha não funcionam por 1d4+4 rodadas.
- **Faixa:** 9 m
- **Alvos Psiônicos:** Entidades sob a influência de poderes psiônicos têm todas as conexões rompidas
- **Cargas:** A varinha pode funcionar uma vez por rodada, cada uso drenando uma carga. Essas varinhas têm 2d10+20 cargas e não podem ser recarregadas.

Varinha da Chuva

Esta varinha cria nuvens de tempestade que então criam breves pancadas de chuva.

- **Alcance e Duração:** 1d3 turnos, afetando uma área de 100 metros de diâmetro.
- **Chuva:** A quantidade de chuva produzida por este efeito é mínima, embora possa fornecer até seis humanoides (ou três humanoides e um meio-gigante) com água suficiente para um dia, caso tenham algum meio de coletar a água.
- **Cobranças:** Até 5d10+20 cargas. Essas varinhas não podem ser recarregadas.

Cubo de Contenção de Energia

Este dispositivo funciona de forma comparável ao poder psiônico *Controle do Corpo*, protegendo o usuário de formas de energia como eletricidade, fogo, frio ou calor.

- **Absorção de Dano:** Quando o portador do cubo recebe dano, o cubo sofre o dano.
- **Pontos de vida do cubo:** 200
- **Quando PV vai para o:** Quando o cubo tem 20 PV sobrando, ele começa a emanar calor, e quando o PV chega a 0, o cubo explode em uma área de 9 m de raio, causando 10d10 de dano psiônico a qualquer criatura no raio (**jogada de proteção vs Sopro** para metade do dano).

Sela de Viagem no Deserto

Essas selas mágicas são usadas por viajantes para acelerar suas viagens pelo perigoso deserto. Essas selas são feitas de pele de lagarto e servem para kanks, inix ou crodlu.

- **Velocidade de montaria:** Uma vez afixada à montaria, a criatura viaja a 150% de sua taxa de movimento normal através do terreno desértico.
- **Consumo de recursos:** A criatura com esta sela montada exigirá apenas 25% da ingestão de água por dia.

Mala de Faces

Este item muito incomum é feito de couro grosso. O proprietário coloca o saco sobre a cabeça por uma volta completa. Quando ele tira, ele parece outra pessoa.

- **Mantendo a Ilusão:** O proprietário deve manter a bolsa consigo para que ela mantenha o disfarce.
- **Condição da Ilusão:** A bolsa não muda o corpo, a voz ou os maneirismos do dono, esse disfarce só é útil para pessoas que conhecem a pessoa imitada casualmente.

Botas do Equilíbrio

Essas botas podem variar em cor de um vermelho-escuro a um verde-escuro e musgoso. Essas são as cores da pele de hej-kin usada para fabricá-las.

- **Poderes Psiônicos:** O uso dessas botas permite ao usuário lançar os poderes psiônicos *Queda Lenta à vontade* e *Equilíbrio Corporal* **1d4 vezes por dia**.

Flauta de Fogo

A flauta de fogo é feita da haste de uma flor queimada. Quando tocada, o jogador consegue controlar chamas não mágicas em um raio de 9 m, alterando seu tamanho e forma ou movendo-as.

Elmo da Força de Vontade

O elmo é uma placa craniana ossuda coberta de runas de um id fiend. O interior foi atado com uma fina teia de fios de ferro.

- **Poderes Psiônicos:** Um personagem com este elmo pode usá-lo para lançar o poder *Torre da Vontade de Ferro*, **1d4 vezes por dia**, no nível 1 se usado por um personagem não psiônico e no nível mais alto se usado por um personagem psiônico.

Manto Solar

Esses mantos sempre têm um tom de verde sendo feitos de uma variedade de fibras vegetais. Ele concede o poder ao usuário de recuperar energia através do sol.

- **Recuperação de energia:** Para cada turno deitado imóvel ao sol, o manto cura seu usuário em 1 ponto de vida.
- **Nutrição:** Uma hora inteira também elimina sua necessidade de uma refeição e metade de sua água diária.

Lira do Silêncio

Uma lira do silêncio é um instrumento parecido com uma harpa que deve ser amarrado com os tendões trançados de um morcego. Quando é tocado, não emite nenhum som audível. Isto permite que um personagem perceba as ondas sonoras visualmente, convertendo as ondas sonoras em impulsos de luz (funciona como sentir a luz).

Manoplas de Guerra

Feito de pedaços de osso costurados com intestino de Kirre, a característica mais notável é a cobertura distinta de pele. Personagens curiosos podem descobrir que a pele é de uma besta do pesadelo.

- **Cargas:** Até 20 cargas. As manoplas se tornam inúteis após ficarem sem carga. Ela possui 2d10+20 cargas.
- **Poderes Psiônicos:** Essas manoplas permitem que o usuário use o *movimento acelerado* ou *armamento corporal* poderes psiônicos, no nível 1.

Espelho de Clarividência

Embora este item pareça um espelho comum, não é. A tinta reflexiva usada para revestir a parte de trás do vidro é misturada com o crânio moído de um gato psiônico.

- **Poderes Psiônicos:** Quando o espelho é ativado, ele lança o poder psiônico *clarividência*, no 2º nível. Qualquer outra pessoa que se olhe no espelho vê a cena distante.



Bugigangas Athasianas

Objetos pequenos de tamanho e valor, podem ser colocados para vestir, decorar ou encher pequenos bolsos.

Tabela de Bugigangas Athasianas

d100	Item	d100	Item
1	Uma agulha de fardo	26	Uma parte de um elemental de pedra
2	Um pedaço de couro	27	Um frasco com a saliva de id fiend
3	Antena Thri-kreen	28	Um colar de osso endurecido
4	Um leque de penas de roc	29	Um pergaminho de feitiço mal escrito
5	Uma obsidiana em forma de caveira	30	Uma concha de ock'n
6	Um colar feito com dedos	31	Uma joia que contém o foco de um anão
7	O ferrão de um wyvern	32	Amuleto dos Templários do rei Hamanu
8	Um esqueleto completo de cobra	33	Um tufo de cabelo de um feylaar
9	Uma flor de esperweed seca	34	Um pedaço de couro com uma imagem
10	Uma insígnia de Yaramuke	35	Uma pena de aarakocra
11	Um boneco de barro de gladiador	36	Uma jarra com tentáculos em conserva
12	Um amuleto de couro com runa	37	Um apito feito de osso
13	Um frasco contendo Silte	38	Um chocalho de casco de tartaruga
14	Um olho de uma aranha de cristal	39	Um esporão de jankx
15	Um besouro hurrum seco	40	Um dente de um dragão d'água
16	Uma moeda esculpida em carapaça	41	Uma agulha de madeira de agafari
17	Bonequinha de osso	42	Uma chave de osso de design Balican
18	Uma estátua de pedra de crodlu	43	Um fetiche com sangue seco nele
19	Pergaminho com nomes de lugares	44	Um thanak pterran quebrado
20	Palito de osso com uma história	45	Um brinquedo de madeira de mekillot
21	Uma mecha de cabelo gigante	46	Uma mão mumificada de um thrax
22	Uma estátua de halfling de madeira	47	Um símbolo sagrado da água
23	Um anel feito de madeira de agafari	48	Uma pena afiada
24	Um ovo de kes'trekel petrificado	49	Uma cabeça seca de um Nikaal
25	Um cilindro de dasl suave	50	Uma esfera de obsidiana sem um pedaço

Tabela de Buggingangas Athasianas

diou	Item	diou	Item
51	Uma moeda de cerâmica de uma casa mercantil extinta	76	Um pedaço de couro que contém pedaços de seiva seca
52	Uma escama de dragão de fogo que está sempre quente	77	Uma moeda comercial M'Ke quebrada
53	Um psiônico inerte	78	Uma adaga dada para libertar um gladiador escravo de Tyr
54	Um pedaço de bronze na forma de uma cabeça de anão	79	Um sino de belgoi rachado
55	Uma escama de dragão de fogo que está sempre quente	80	Uma balança enferrujada
56	Um pedaço de 2 m de corda chá'thrang	81	Um anel de barba urikita
57	Um pequeno peão de madeira, ao girar você ouve o vento	82	Um crânio de uma criatura distorcida da Torre Pristina
58	Um pedaço de cristal que vibra levemente	83	Uma caixa de madeira cheia de folhas secas da floresta
59	Um amuleto templário da cidade de Kalidnay	84	Um véu de seda
60	Um pequeno esboço de um pequeno humanóide extinto	85	Uma placa de madeira com um desenho da Sunrise Home
61	Uma máscara de bico erdlu com barbante amarrado a ele	86	Uma estátua de pedra retirada de um edifício em Nibenay
62	Um glóbulo de mel kank seco	87	Um frasco com água do Lago dos Sonhos Dourados
63	Um cristal com um rosto semelhante a você	88	Uma pequena garrafa com areia da região de Black Sand
64	Uma conta de vidro, endurecida por psionismo	89	Uma peça de cerâmica com imagem de um Veleiro de Silte
65	Uma pequena caixa de pedra com cinzas desconhecidas	90	Um crânio esculpido em rocha de lava
66	Um pequeno brinquedo de carrinho de vela de madeira	91	Uma moeda antiga de Giustenal
67	Uma bolsa cheia de cinzas profanadoras	92	Um acordo de comércio desbotado de Kurn
68	Um pequeno relógio de sol	93	Uma baqueta da cidade esquecida de Eldaarich
69	Um suporte de incenso esculpido com um horror de silte	94	Uma placa de pedra com nomes de antigos cavaleiros
70	Uma pequena escultura em pedra do deus râmico Badnu	95	Uma tabuleta de argila com runas desconhecidas
71	Um pedaço de cera esculpido com a imagem do grão-vizir	96	Uma placa de osso com imagens de Raf & Guthay gravadas
72	Um disco de jade com a imagem do templário Draji	97	Um pedaço amarelo do manto do Templário de Urikite
73	Um dente esculpido com a imagem de uma aldeia halfling	98	Um disco de cerâmica em forma de sol
74	Uma bandeira laranja com carrikals cruzados em preto	99	Uma ponta de flecha feita por uma tribo élfica morta
75	Um maço com ervas secas	00	Um pequeno martelo de ferro feito por um antigo clã anão





Apêndice A: Geradores

Gerador de Cidade-Estado

Como em qualquer outro cenário, os DMs podem e também são encorajados a fazer o seu próprio mundo.

Originalmente a Caixa de **Dark Sun™** mencionou sete cidades-estados presentes na região de Tyr, no entanto, mais cidades foram sugeridas para o norte, sul e leste, então as tabelas a seguir podem ser usadas para criar cidades-estado, seja na região de Tyr ou outras terras desconhecidas em Athas .

Origem da Água da Cidade

1d6	Origem
1	Aquífero
2	Lago
3	Fonte nas Montanhas
4	Pântanos
5	Oásis
6	Rituais Mágicos

Característica Natural da Cidade

1d12	Característica
1	Pedreira
2	Caverna
3	Morro
4	Penhasco da Montanha
5	Cratera
6	Campina
7	Arvoredo
8	Colina
9	Lodaçal
10	Lago
11	Pântano
12	Desfiladeiro

Tamanho do Assentamento & População

1d4	População
1	Cidade Pequena, 5,000 - 15,000
2	Cidade Média, 15,000 - 30,000
3	Cidade Grande, 30,000 - 60,000
4	Metrópolis 60,000 - 100,000

Tipo de Governo da Cidade

3d6	Governante
3	Aliança Velada (magicracia)
4	Senhor(es) da mente (psionocracia)
5	Ditador Eleito (república)
6	Rei (monarquia tradicional)
7-14	Rei-Feiticeiro (monarquia)
15	Conselho nobre (aristocracia)
16	Casa(s) Mercante(s) (plutocracia)
17	Assembléia de Cidadãos (democracia)
18	Sacerdotes elementais (teocracia)

Cidade famosa por...

1d10	Característica
1	Academias Psiônicas
2	Videntes, oráculos e adivinhos
3	Jogos e arenas de gladiadores
4	Tráfico produtivo de escravos
5	Sociedade tirânica
6	Exuberância de seu solo
7	Ruínas embaixo
8	Ecologia diversa ao seu redor
9	Falta de Escravos
10	Poderio Militar
11	Minas de Metal
12	Casas mercantes poderosas

Inspiração Cultural na Vida Real

1d12 Cultura

- 1 Grego antigo/Romano
- 2 Egípcio Antigo/Núbio
- 3 América Pré Colombiana
- 4 Babilônico
- 5 Fenício/Cartaginesa
- 6 Indiano
- 7 Chinês Antigo
- 8 Hitita
- 9 Assírio
- 10 Minóico/Micênico
- 11 Khmer(Camboja)
- 12 Etiópe antigo

Mercado de Exportação (Role até 4x)

1d20 Bem Produzido

- 1 Ferro
- 2 Cobre
- 3 Prata
- 4 Gemas
- 5 Madeira
- 6 Algodão
- 7 Seda
- 8 escravos
- 9 Gado
- 10 Obsidiana
- 11 Trigo
- 12 Arroz
- 13 Sal
- 14 Água
- 15 Especiarias
- 16 Cânhamo
- 17 Latão
- 18 Marfim
- 19 Lã
- 20 Ouro

Marcos da Cidade (role uma vez por distrito)

1d20 Marco

- 1 Universidade
- 2 Ruína Antiga
- 3 Arena
- 4 Necrópole
- 5 Fórum
- 6 Rua principal
- 7 Fortaleza
- 8 Portal ou arco
- 9 Escola Psiônica
- 10 Farol ou torre de vigia
- 11 Mercado ou Bazar
- 12 Memorial(d4): 1. Espelho d'água, 2. Mausoléu, 3. grande estátua, 4. Jardim
- 13 Monumento (d4): 1. Colosso, 2. Coluna, 3. Obelisco, 4. Muralha
- 14 Palácio
- 15 Campo de desfiles ou pátio de perfuração
- 16 Praça pública
- 17 Templo
- 18 Teatro Bárdico
- 19 Estábulos
- 20 Vila Nobre

Cidade caminha para...

1d12 Situação

- 1 Declínio econômico
- 2 Agitação civil
- 3 Governo Totalitário
- 4 Alta criminalidade
- 5 Guerra civil
- 6 Ataque de monstros
- 7 Perseguição/expurgo dentro do grupo
- 8 Instabilidade do governo
- 9 Fome/Seca
- 10 Praga
- 11 Crise de vontade (enfraq. psiônico)
- 12 Crescimento econômico

Distritos (Role ao menos uma vez por categoria)

Residencial		Recreacional	
id6	Distrito	id4	Distrito
1	Fossos de Escravos	1	Arena
2	Favelas	2	Praça pública
3	Homens Livres	3	Estalagens/Quartéis Estrangeiros
4	Residências Comerciais	4	Becos dos Bardos
5	Alojamentos Nobres		
6	Alojamento Templário		
Comercial			
id4	Distrito		
1	Empórios		
2	Armazéns		
3	Artesãos e Artífices		
4	Academias/Universidade		
Governo			
id4	Distrito		
1	Quartel Militar		
2	Jardins		
3	Templo		
4	Palácio		



Gerador de recursos selvagens

Durante a exploração, a própria natureza apresenta uma grande variedade e diversidade de locais, e mesmo um planeta moribundo como Athas apresenta uma imensa quantidade de beleza e fascínio. Para criar rapidamente que tipo de locais um grupo encontraria, use o seguinte método:

1. Checar o bioma

Os biomas determinarão a chance de encontrar certos recursos naturais, verifique uma das tabelas a seguir, dependendo do bioma. Em seguida, role duas vezes nas referidas tabelas para ter uma ideia de que tipo e combinação de recursos os PJs estão prestes a encontrar. É bom ressaltar, porém, que localmente alguns tipos de feições denotam a presença de outras (ex: vegetação e povoamento denotam claramente a presença de algum tipo de hidrografia).

Cinturão Verdejante

Cinturão Verdejante

d100	Característica
00-06	Povoado
07-15	Ruínas
16-30	Hidrografia
31-45	Vegetação
46-69	Característica do solo
70-99	Formações Rochosas

Pedreiras Rochosas

Pedreiras Rochosas

d100	Característica
00-06	Ruínas
07-15	Hidrografia
16-30	Vegetação
31-45	Característica do solo
46-69	Relevo
70-99	Formações Rochosas

Deserto de Poeira

Deserto de Poeira

d100	Característica
00-07	Hidrografia
08-15	Vegetação
16-25	Ruínas
26-60	Característica do solo
61-99	Relevo

Terras Baldias Rochosa

Terras Baldias Rochosas

d100	Característica
00-01	Povoado
02-09	Hidrografia
10-25	Vegetação
26-33	Ruínas
34-60	Característica do solo
61-99	Formações Rochosas

Montanhas

Montanhas	
d100	Característica
00-09	Hidrografia
10-22	Ruínas
23-43	Característica do solo
44-60	Formações Rochosas
61-99	Relevo

Cerrado

Cerrado	
d100	Característica
00-06	Povoado
07-14	Hidrografia
15-27	Ruínas
28-60	Vegetação
61-99	Característica do solo

Salinas

Salinas	
d100	Característica
00-06	Hidrografia
07-13	Vegetação
14-20	Ruínas
21-45	Formações Rochosas
46-99	Características do Solo

Mar de Silte

Mar de Silte	
d100	Característica
00-09	Ilha (Ruínas)
10-20	Ilha (Características do Solo)
21-35	Hidrografia
36-50	Ilha (Formações Rochosas)
51-99	Silte

Florestas

Florestas	
d100	Característica
00-09	Povoado
10-20	Ruínas
21-35	Relevo
36-50	Hidrografia
51-65	Características do solo
66-99	Vegetação

2. Gerando cada resultado de característica

As características são categorizadas em assentamentos, ruínas, vegetação, formações rochosas, hidrografia, relevo e características do solo. Cada categoria apresenta seu próprio gerador para fornecer detalhes do tipo de recurso que se pode encontrar no deserto, listados individualmente nas próximas páginas:

Geração do Assentamento Athasiano

Para gerar vilas e cidades construídas, as tabelas a seguir podem ser usadas. Jogar uma vez em cada tabela pode ser suficiente para gerar um bom assentamento, mas os mestres podem rolar várias vezes para adicionar vários fatores que do assentamento e/ou sua situação.

Tipo de Assentamento

1d6 Assentamento

- 1 Pastores nômades acampando por uma semana.
- 2 Um aglomerado de edifícios que cercam um pequeno suprimento de água.
- 3 Um posto avançado de abastecimento para a cidade-estado mais próxima.
- 4 Uma comunidade agrícola (plantações ou animais).
- 5 Um posto avançado de comércio.
- 6 Uma base de artesanato (por exemplo, pedreira, mina, couro, etc.).

Comportamento do Líder

1d12 Comportamento

- 1 Briguento
- 2 Cruel
- 3 Fraco
- 4 Ambicioso
- 5 Sábio
- 6 Excêntrico
- 7 Confuso
- 8 Brutal
- 9 Ardiloso
- 10 Severo
- 11 Reservado
- 12 Bêbado

Tipo de Líder

1d12 Líder

- 1 Conselho
- 2 Déspota
- 3 Ancião
- 4 Ex-escravo
- 5 Monstro Inteligente
- 6 Templário
- 7 Ninguém
- 8 Comandante
- 9 Comerciante
- 10 Casa Mercante
- 11 Artesão
- 12 Chefe dos Bandidos

Outro NPC Interessante

1d12 NPC

- 1 Cientista estudando estrelas
- 2 Ex-gladiador famoso
- 3 Bela Cortesã
- 4 Agente da Casa Mercante Visitante
- 5 Elemental Amigável
- 6 Agente da Aliança Velada disfarçado
- 7 Profanador disfarçado
- 8 Figura materna vivaz e tagarela
- 9 Anão construtor/escultor
- 10 Carrasco Meio Gigante
- 11 Seguidor adolescente entusiasmado
- 12 Cavaleiro de animal judiado

Tamanho & População do Assentamento

1d4 População

- 1 Aldeia, <100
- 2 Vila, 100 - 500
- 3 Cidade Pequena, 500 - 1,000
- 4 Cidade Grande, 1,000 - 2,000

Singularidade do Assentamento

1d12 Singularidade

- 1 Materiais de construção estranhos
- 2 Ventoso
- 3 Árvore da Vida
- 4 Jogatina
- 5 Torre Velha
- 6 Água de cor vermelha
- 7 Hábitos alimentares estranhos
- 8 Animais de estimação incomuns
- 9 Flores bonitas
- 10 Salões subterrâneos
- 11 Preparando um casamento
- 12 A maior parte da população são parentes

Características Naturais do Assentamento

1d20 Característica

- 1 De frente a um penhasco
- 2 Areia movediça
- 3 Estuário de Silte
- 4 Campo de Cactos
- 5 Mina de Obsidiana
- 6 Planalto desgastado
- 7 Caverna
- 8 Ruína
- 9 Interseção de trilhas/rotas de animais
- 10 Solo profanado
- 11 Oásis
- 12 Gêiser(es)
- 13 Planície de lama
- 14 Campo de pedra
- 15 Areia/pedras coloridas
- 16 Vinhas/raízes resistentes
- 17 Poços de piche
- 18 Piscinas de lava
- 19 Cristais psiônicos quebrados
- 20 Role duas vezes

Problemas do Assentamento

1d12 Problema

- 1 Elemental vingativo
- 2 Escassez de comida/água
- 3 Luta pelo poder
- 4 Tribo élfica
- 5 Cisma
- 6 Mortos-vivos nas proximidades
- 7 Doença
- 8 Bandidos
- 9 Monstro aterrador
- 10 Tráfico de escravos
- 11 Cidade-estado próxima
- 12 Casa Mercante

Orgulho do Assentamento

1d12 Orgulho

- 1 Comida apimentada
- 2 desaparecimentos estranhos
- 3 Corantes Coloridos
- 4 Bebida alcoólica deliciosa
- 5 Riquezas escondidas
- 6 Mel
- 7 Suspeita de estranhos
- 8 Habilidades incomuns (ex. metalurgia)
- 9 Hospitalidade
- 10 Artesanato
- 11 Decadência
- 12 Fertilidade da população

Gerador de Ruínas

Para ruínas e masmorras encontradas no deserto, os mestres podem usar essas tabelas para gerá-las rapidamente.

Tamanho da Ruína

1d6 Tamanho

- | 1d6 | Tamanho |
|-----|---|
| 1 | Apenas uma sala, talvez pouco diferente do ambiente em volta. |
| 2 | Pequeno. Existem apenas 2-4 salas nesta masmorra. |
| 3 | Pequeno. 5-7 salas pequenas. As salas estão situadas próximas uma das outras. |
| 4 | Médio. 8-10 salas de tamanho similar. |
| 5 | Grande. 11-14 salas de tamanhos diferentes e muitos corredores sinuosos. |
| 6 | Gigantesco. Esta ruína é tão grande quanto uma pequena cidade com muitas passagens e salas diferentes. Existem 15-20 salas nesta ruína. |

Condições das Ruínas

1d8 Estado

- | | |
|---|---|
| 1 | Imaculado e nada está fora do lugar. Parece que não passou um dia sem manutenção. |
| 2 | Aberto, mas cerca de três salas da ruína desmoronaram e estão intransponíveis. |
| 3 | Totalmente arruinado com pouco ou nada sobrando. Ainda há evidências de uma estrutura aqui como pilares caídos e pedaços de pedra cinzelados. |
| 4 | À beira do colapso - um movimento ou empurrão errado pode esmagar qualquer um que está dentro. |
| 5 | Bloqueado. Por causa disso, o resto da ruína está intocada desde sua última atividade, séculos atrás. |
| 6 | Ainda intacto, mas desgastado pelo tempo e pelas intempéries. |
| 7 | Intacto, mas empoeirado, esquecido e enterrado sob as areias. |
| 8 | Estripado por carniceiros há muito tempo. Muito pouco resta da história desta ruína. |



Habitantes Atuais da Ruína

1d12 Habitantes

- 1 Monstros Gigantes
- 2 Humanóides caóticos (ex. Gith)
- 3 Morto-vivo
- 4 Forças da cidade-estado
- 5 Casa Mercante
- 6 Grupo de aventureiros
- 7 Bando de bandidos
- 8 Grupo de Profanadores
- 9 Invasores
- 10 um eremita
- 11 Ninguém
- 12 Role duas vezes



Características Únicas da Ruína

1d12 Característica

- 1 Muitos quebra-cabeças e armadilhas para deter os saqueadores indesejados.
- 2 Aberturas que vão enchendo a ruína de areia, bloqueando saídas e entradas.
- 3 Muitas fissuras e é propenso a desmoronar se algo bater nas paredes.
- 4 Ventos fortes uivam através da ruína que soam como vozes assustadoras.
- 5 Um monólito de obsidiana gravado com marcas estranhas.
- 6 Duas tribos guerreiras que o usam como terreno neutro.
- 7 Cadáveres frescos espalhados - as vítimas de um sacrifício ritual.
- 8 Escrita apressada com giz que marca todas as paredes, do chão ao teto.
- 9 Um rio de silte cortando-o, com cadáveres saindo dele.
- 10 Uma aura estranha que faz com que aqueles que estão dentro sintam fome e sede mais rápido do que o normal.
- 11 Cinzas brancas de 5cm de profundidade cobrindo todas as superfícies.
- 12 Role duas vezes

Propósito da Sala da Ruína

1d12 Propósito

- 1 Caminho aberto, entrada ou clareira*.
- 2 Caminho alternativo (subida, fosso, etc).
- 3-5 Ameaça passiva, perigos, armadilha.
- 6-10 Perigo, covil de monstros.
- 11 Caminho bloqueado, parcialmente ou totalmente desmoronado.
- 12 Um destino chave (Tesouro).

*: Obviamente, a maioria das masmorras precisa de uma entrada.

Singularidade/Decoração da Sala

díuo	Singularidade	díuo	Singularidade
1	Uma ponta de flecha pequena pintada com tinta verde.	26	Uma caneca de metal com duas letras gravadas no fundo.
2	Uma pequena moeda de ouro com o perfil de um rei.	27	Um saco cheio de penas de pássaros de todas as cores.
3	Uma efígie de uma mulher feita de galhos entrelaçados.	28	Um florete que nunca perde o fio ou quebra.
4	Insignia de patente de metal de um antigo exército.	29	Uma figura humanóide em uma base que se move.
5	Três lâminas primitivas de adagas de sílex.	30	Uma garra enegrecida pelo fogo de uma besta enorme.
6	Um ídolo do homem que brilha em um azul fraco ao luar.	31	Um travesseiro e cobertor cheio de penas de pássaros.
7	Um feixe de ervas secas que tem um aroma encantador.	32	Um rato em uma jarra cheia de um líquido malcheiroso.
8	Um mapa de uma terra desconhecida com escrita ilegível.	33	Um vestido de renda branca coberto de sangue fresco.
9	Uma escova de cabelo, ao ser usada, muda a cor dos olhos.	34	Um pequeno recipiente de vidro cheio de tinta.
10	Um crânio de um anão sobre um altar de madeira.	35	Uma mecha de cabelo loiro trançado numa tigela de água.
11	Um pequeno caderno com capa de couro.	36	Uma mão empalhada e preservada de um elfo velho.
12	Uma pederneira que produz uma chama turquesa.	37	Um pote de metal contendo cinzas que cheiram a mel.
13	Um colar de gemas mudam de cor com o humor.	38	Uma bengala com ponta de metal na forma de um dragão.
14	Um berloque feito de pérolas com tiras de couro.	39	Um anel de prata élfica que se encaixa em qualquer dedo.
15	Um bastão feito de um fêmur extremamente grande.	40	Um pedaço de pele de cobra com desenhos estranhos.
16	Um lobo de brinquedo de madeira que volta para o bolso.	41	Um pequeno frasco de corante verde que tinga a pele.
17	Um conjunto de dados de ossos que gritam ao jogar.	42	Uma caixa de madeira vazia com um espaço oculto.
18	Uma pequeno pote contendo repolho fermentado.	43	Uma vara de carvalho que brilha se a água está perto.
19	Um espelho que faz parecer dez anos mais jovem.	44	Uma figura de cera que é igual a quem a está segurando.
20	Um pote de pó que brilha ao tocar a pele.	45	Uma bolsa de couro contendo 20 dentes de orc.
21	Um conjunto de vestes amarelas simples difíceis de rasgar.	46	Um cavalo de madeira que está apenas meio esculpido.
22	Uma rosa escarlate que sempre floresce no seu vaso.	47	Um frasco de óleo que cheira a carne podre.
23	Uma pequena garrafa de vidro com água salgada.	48	Uma única bota de couro amarrada com fios de ouro.
24	Um olho de pedra artificial em uma pote de líquido azul.	49	Um prisma que lança sombras quando brilha na luz.
25	Um saco cheio de escamas iridescentes, frias ao toque.	50	Um globo de vidro com árvore, grama e nuvens próprias.



Singularidade/Decoração da Sala (Continuação)

duo Singularidade

- 51 Uma estátua élfica tocando flauta. Às vezes, ouve-se música.
- 52 Uma esfera de cristal com uma espada de obsidiana no meio.
- 53 Uma coroa feita de gelo, fria ao toque, mas nunca derrete.
- 54 Um frasco de seiva pegajosa.
- 55 Um pedaço de pergaminho escrito: "Eu não estou morto".
- 56 O diário de um bardo viajante cheio de versos terríveis.
- 57 Um frasco de óleo. Não é veneno, apenas óleo preto.
- 58 Um monte de chifres de veado amarrados juntos.
- 59 Uma pote cheio de uma pomada que entorpece a pele.
- 60 Um frasco que aquece quando o perigo se aproxima.
- 61 Um pequeno crânio com olhos de joias e parece senciente.
- 62 Um galho de uma árvore que pega fogo sem queimar.
- 63 Uma bolsinha cheia de unhas.
- 64 Uma pedra preciosa azul em forma de chama.
- 65 O coração de um tarek, colocado em uma jarra de barro.
- 66 Uma pulseira com ligamentos trançados com pingentes.
- 67 Um violino que qualquer um pode tocar quando está doente.
- 68 Um frasco de insignia de sangue gravado pela antiga realeza.
- 69 Uma jarra cheia de olhos de réptil.
- 70 Uma bainha de espada vazia.
- 71 Um frasco cheio de um líquido verde viscoso.
- 72 Dez bolas de gude de vários tamanhos em caixa de madeira.
- 73 Um cálice que está sempre cheio de sangue.
- 74 Um crânio humano não maior que o crânio de um rato.
- 75 Um espelho que faz parecer 20 anos mais velho.

duo Singularidade

- 76 Um pergaminho com um verso élfico sobre conquistas.
- 77 Um tubo que solta uma fumaça que muda o humor.
- 78 Um saco de feijão preto que fornece energia.
- 79 Um sapato de couro que deixam pegadas vermelhas.
- 80 Uma pena que brilha à luz do sol.
- 81 Uma pena que escreve em qualquer superfície permanente.
- 82 Um conjunto de brincos compridos feitos de conchas.
- 83 Um anel que muda de cor com base no humor do usuário. Um
- 84 frasco que muda o sabor do líquido que esteja nele.
- 85 Um corvo empalhado.
- 86 Um colar que dá ao usuário uma sensação paranóica.
- 87 Uma peça de couro azul extremamente macia ao toque.
- 88 Um couro cabeludo humano com um mapa tatuado na pele.
- 89 Um pergaminho com um sigilo diferente sempre que aberto.
- 90 Um saco de feijão que vibra quando está perto da vegetação.
- 91 Um par de luvas de couro que entorpece a pele do usuário.
- 92 Um saco de que sempre contém menos do que deveria.
- 93 Uma estatueta que lembra um ente querido que já morreu.
- 94 Um pingente de besouro com joias vermelhas nos olhos.
- 95 Uma chave com um pássaro prateado no cabo.
- 96 Uma caixa de música que toca uma música familiar.
- 97 Um pequeno livro cheio de gravuras de diferentes folhas.
- 98 Um cadeado com uma marca de um corvo na fechadura.
- 99 Um frasco cheio de um metal líquido, dez vezes o seu peso.
- 00 Um caco de vidro de obsidiana cercado pela escuridão.



Gerador de Vegetação

Destina-se a ser usado para gerar plantas estranhas e/ou únicas. Recomenda-se usar este gerador várias vezes para maior eco-diversidade. Role uma vez para o tipo de vegetação e tabela de densidade e duas vezes para características:

Tabela de Tipo de Vegetação

1d6 Tipo de Vegetação

- 1 Flores/Grama
- 2 Fungos
- 3 Cactos
- 4 Arbustos
- 5 Árvores Pequenas
- 6 Árvores Grandes

Tabela de Densidade de Vegetação

1d6 Densidade

- 1 Estéril
- 2 Espalhado
- 3 Moderado
- 4 Aglomerado esparsos
- 5 Mata Fechada
- 6 Exuberante

Tabela de Características da Vegetação

1d8 Característica

- 1 Espigões
- 2 Cores estranhas/vivas
- 3 Libera esporos venenosos
- 4 Comestível
- 5 Alucinógeno
- 6 Veneno ao toque
- 7-8 Normal

Geração de Hidrografia

Apesar do estado devastado de Athas, existem muitos tipos de hidrografia. Observe que as formações de água ativas tendem a ser cercadas por vida, então considere rolar nas tabelas de vegetação para complementar a hidrografia.

Tabela de Características Hidrográficas

1d8 Característica

- 1 Oásis
- 2 Canal de Irrigação Seco
- 3 Piscina de água salgada
- 4 Poço artesiano
- 5 Rio seco
- 6 Pântano do deserto
- 7 Lago Miragem
- 8 Aquífero

Tabela de Marcos Aquáticos

1d6 Marco

- 1 Covil dos Monstros
- 2 Cavernas Subterrâneas
- 3 Formação de Cachoeiras
- 4 Ilha Central
- 5 Ponte (antiga)
- 6 Gêiseres Borbulhantes

Tabela de Fenômeno Hidrológico

1d6 Evento

- 1 Aparições de Fantasmas
- 2 Luzes Bioluminescentes
- 3 Névoa
- 4 Passagem de Tribo Nômada
- 5 Águas Coloridas
- 6 Cheia e Seca Periódica

Formações Rochosas

As formações rochosas são muito comuns em Athas, tão numerosas e diversas quanto os desertos podem ser. Para gerar formações rochosas, role nas seguintes tabelas:

Tabela de Tipo de Formação Rochosa

1d6 Tipo de Formação

- 1 Pilares
- 2 Arcos
- 3 Canion
- 4 Plateaus
- 5 Pedregulho
- 6 Coluna Erudida

Tabela de Maravilhas Geológicas

1d6 Maravilha

- 1 Parede rochosa rica em fósseis
- 2 Eco criando leito de rocha
- 3 Distribuição labiríntica
- 4 Fontes geotérmicas
- 5 Pedras preciosas brilhantes
- 6 Cavernas Subterrâneas Secretas

Tabela de Anomalias Geológicas

1d6 Anomalias

- 1 Rochas Enigmáticas que andam
- 2 Fungos Bioluminescentes
- 3 Cristais Brilhantes
- 4 Poços
- 5 Montes de areia movediça
- 6 Florestas petrificadas

Características do solo

Para qualidades interessantes e estranhas do solo atravessado, role nas seguintes tabelas:

Tabela de Perigos do Solo

1d6 Hazard

- 1 Piscinas de Silte
- 2 Remendos de areia movediça
- 3 Solo Escaldante
- 4 Dolinas
- 5 Pedras Afiadas
- 6 Solo Envenenado

Tabela de Pontos de Interesse

1d6 Ponto de Interesse

- 1 Pináculos de rocha desgastada
- 2 Leitos Fósseis
- 3 Calhas de Vento
- 4 Areia de cor estranha
- 5 Piscinas de Lama
- 6 Padrões circulares de areia

Gerador de Relevo

Para elevação, use as seguintes tabelas:

Tabela de Tipo de Relevo

1d6 Relevo

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | Dunas Ondulantes |
| 2 | Planaltos banhados pelo sol |
| 3 | Bacias submersas |
| 4 | Terras Ermas Erodidas |
| 5 | Terras Rochosas |
| 6 | Escarpas íngremes |

Tabela de Relevo Estranho

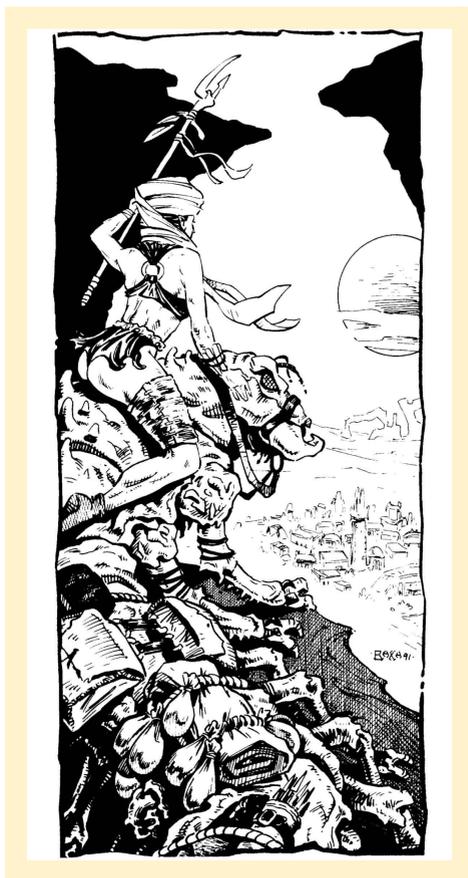
1d6 Estranheza

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | Planalto de Arenito |
| 2 | Gargantas Profundas |
| 3 | Planalto esculpido pelo vento |
| 4 | Leito seco Sinuosos |
| 5 | Penhascos Desintegrados |
| 6 | Dolinas serenos |

Tabela de Marco de Relevo

1d6 Marco

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Pico tocado pelas nuvens |
| 2 | Penhasco |
| 3 | Cavernas Montanhosas |
| 4 | Jardins Suspensos |
| 5 | Ninho da Besta Voadora |
| 6 | Rocha maciça no topo |





Apêndice L: Regras da Casa

Regras da Casa

Este apêndice foi escrito da perspectiva do Autor conversando com qualquer mestre em potencial, pois é mais pessoal, pelo menos em relação ao restante deste livro. Cada mesa tem suas próprias regras da casa, uma forma de os mestres exercerem seu poder como mestres do jogo, modificando, adicionando ou removendo regras para tornar seus jogos mais divertidos. Este apêndice específico é para mostrar as regras da casa que eu, o autor (u/Lixuni98) usar na mesa. Algumas delas são mais estranhas em relação aos jogos OSR do que outras, mas são os que considero mais práticos e divertidos em geral, e o objetivo é que eu possa pelo menos fornecer ideias para seus jogos.

Checagem de Habilidade Ascendente

Esta foi uma mecânica introduzida na 3ª edição em diante, que está fazendo verificações de habilidade rolando um d20 e adicionando um **modificador** determinado pelo valor de habilidade do personagem, o sucesso determinado por se o lançamento do dado é ou não igual ou maior que um número definido pelo Mestre, chamado **Verificação de Dificuldade**, quanto mais alto, mais difícil é a tarefa que o personagem está tentando fazer.

Pessoalmente, adoro essa mecânica, é simplesmente tão simples e elegante que honestamente não conseguiria ver meus jogos sem ela, então acabei de

adicioná-la de volta aos meus jogos. Eu não usei o definido pela 3ª edição em diante, pois pensei que era muito desbalanceado, então estou usando os modificadores que li no jogo **Castelos e Cruzadas™**, que eu acho mais adequado para **OSE™**.

Modificador de pontuação de habilidade

Atribua cada modificador a cada valor de habilidade, todos os bônus concedidos a qualquer valor de habilidade determinado por seu número serão vinculados ao modificador, conforme determinado pela tabela:

Tabela de Modificador de Habilidade

Valor da Habilidade	Modificador
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Verificações de Dificuldade

A tabela a seguir é para dar uma ideia aos DMs de qual número representa qual dificuldade.

Tabela de Checagem de Dificuldade

Dificuldade da Tarefa	TD
Fácil	5
Média	10
Difícil	15
Heróica	20
Lendária	25

Vantagens & Desvantagens

Introduzido na 5ª edição, rolar com vantagem significa jogar o dado duas vezes e escolher o resultado mais alto, enquanto rolar com desvantagem é o oposto, jogar o dado duas vezes e escolher o resultado mais baixo. Simples, elegante, é útil usar em vez de bônus e penalidades, por isso o uso.

Acerto Crítico

Old School Essentials™ tem isso de certa forma. Rolar 20 em uma jogada de ataque equivale a um acerto automático, enquanto rolar 1 significa falhar automaticamente. Pessoalmente, adoro a ideia de acertos críticos, e é por isso que uso a seguinte variante:

Acerto crítico: Em uma rolagem natural de 20, o atacante causa a quantidade máxima de dano possível, enquanto adiciona uma segunda rolagem de dano mais todos os modificadores de dano (por exemplo: Um lutador com 14 FOR ataca com uma espada e rola um 20 natural. O dano causado é $9(1d8+FOR)$ e mais uma rolagem de $1d8+FOR$).

Apelação Crítica

Apelação crítica é uma decisão que permite ataques mais brutais ao custo de uma arma. Basicamente, sempre que um atacante com uma arma rolar um 20 natural, além de aplicar o dano causado por um **acerto crítico**, ele consegue rolar dano uma terceira vez ao custo de

quebrar a arma (não importa o material) e somar tudo para um ataque devastador e brutal!

Esta é uma maneira de fornecer aos jogadores a opção de gastar recursos de maneira significativa e dramática. Talvez eles enfrentem um oponente muito mais poderoso do que eles, e essa regra pode dar a eles uma chance de sobreviver gastando algo indiscutivelmente de menos valor do que suas vidas.



Material Inspirador

A inspiração é crucial em RPGs, e Dark Sun não é exceção. Para todos os mestres em potencial que desejam ter uma ideia do cenário, segue uma lista de leitura de romances, filmes, programas de TV, etc, para fornecer uma ideia dos temas de Athas:

- Prism Pentad Series™ (Troy Denning)
- Série Duna™ (Frank Herbert)
- A Série Barsoom™ (Edgar Rice Burroughs)
- O Pergaminho de Saqqara™ (Pauline Gedge)
- Série de filmes Mad Max™
- Livro de Eli™
- Dark Sun: Shattered Lands™
- A Série Counter-Earth™ (John Norman)
- A série de jogos Fallout™
- As histórias de Conan, o Bárbaro™ (Robert E. Howard)
- A Terra Moribunda™ (Jack Vance)
- A série de TV Spartacus™
- Stargate™
- Série Eternal Champions™ (Michael Moorcock)



