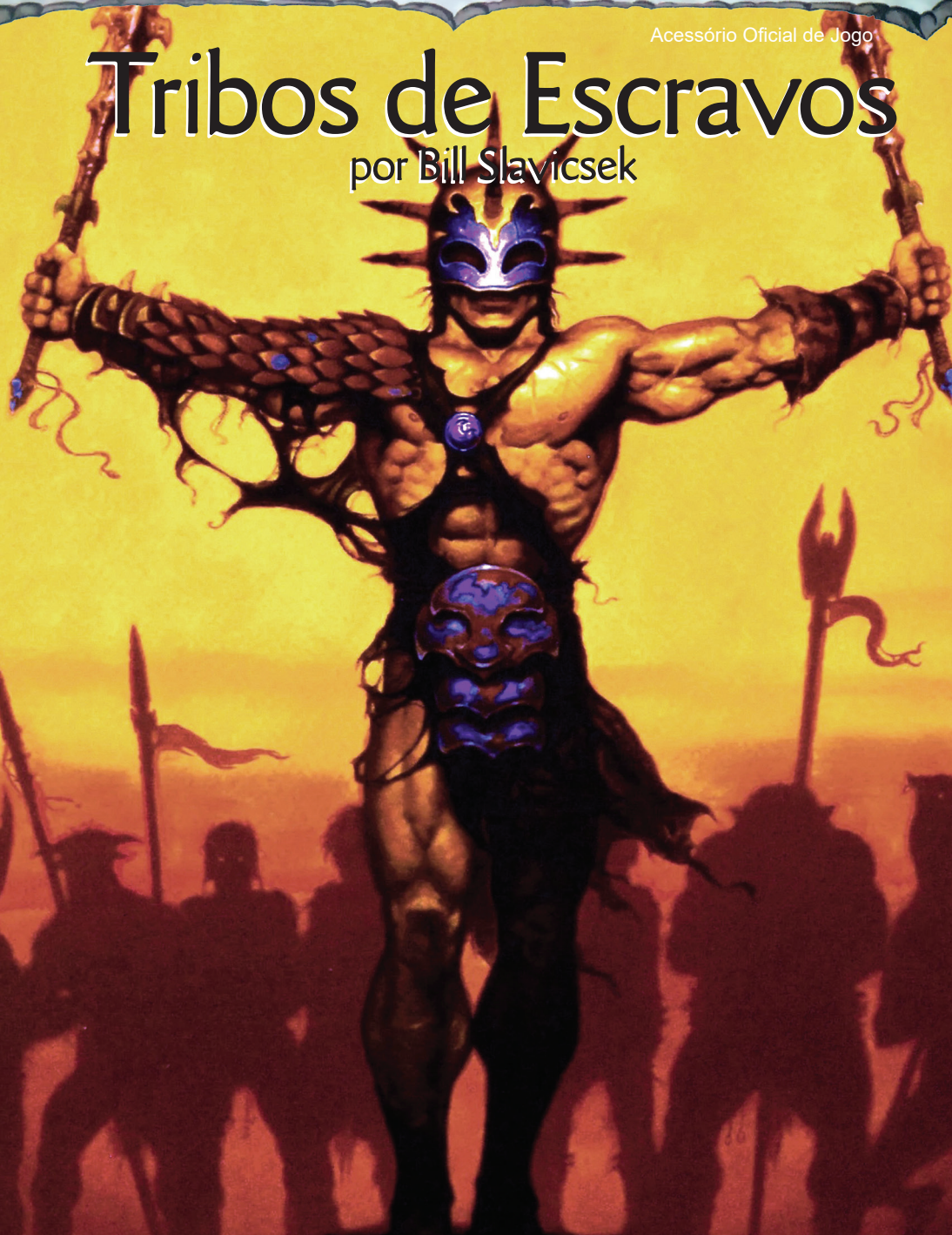




Acessório Oficial de Jogo

Tribos de Escravos

por Bill Slavicsek



Tradução: Ary Machado

Diagramação:
Paulo César

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

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

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

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

NÃO VENDA!

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

Versão desta Edição:
AD&D 2E Dark Sun — Tribos de Escravos V 1.0



Acessório Oficial de Jogo

Tribos de Escravos

por Bill Slavicsek

Créditos

Design: Bill Slavicsek
Edição: Mike Breault
Coordenação de Produção: Timothy B. Brown
Arte em Preto e Branco: Tom Baxa
Arte Colorida: Brom
Produção Gráfica: SaraK Feggestad
Tipografia: Tracey Zamagne
Cartografia: Dave Sut Kerland
Tradução PT-BR: Ary Machado
Diagramação PT-BR: Paulo César

Tribos de Escravos

Sumário

Introdução.....	3
Capítulo 1: Escravidão Athasiana.....	6
Capítulo 2: As Tribos de Escravos.....	21
Capítulo 3: A Vida em uma Tribo de Escravos.....	78
Apêndice: Criando Suas Próprias Tribos.....	87

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



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



Introdução

Tribos de Escravos é um acessório para o cenário de campanha DARK SUN. Ele apresenta informações sobre a escravidão em Athas, descrições de algumas das proeminentes tribos de escravos vagando pelos desertos sem fim, exemplos de vida em uma tribo de escravos e até mesmo conselhos sobre como criar novas tribos de escravos para suas próprias campanhas.

Esteja ciente de que o cenário de DARK SUN é muito diferente de outros mundos de fantasia. É um mundo brutal e implacável que recompensa o descuido com uma morte rápida. A vida é preciosa, excitante, perigosa e muito, muito curta. O mundo, Athas, viu sua natureza fundamental distorcida e por séculos de magia desenfreada e abusiva. Para sobreviver, as raças que você conhece de outros cenários de jogo AD&D se adaptaram a este novo mundo passando por modificações bizarras. Por isso, sugerimos que você se familiarize com a caixa de DARK SUN antes de se aprofundar nas informações contidas neste livro.

Dito isso, *tribos de escravos* oferece muito aos Mestres e jogadores envolvidos ou se preparando para iniciar uma campanha DARK SUN. Primeiro, uma discussão sobre a escravidão em Athas descreve quem são os escravos, de onde vêm, o que fazem e para quem o fazem. Ele também examina os benefícios da escravidão para a sociedade athasiana, escravos nas principais cidades e aldeias e a emergente rebelião escrava. Depois que essas informações básicas forem colocadas, você conhecerá as tribos de ex-escravos que começaram a fazer nomes para si mesmas, desde os Ermos até o Mar de Silte. Esses perfis de tribo constituem a maior parte do livro, fornecendo aos mestres informações, estatísticas de jogo e ideias de aventura para usar em suas próprias campanhas. Uma olhada na vida em uma típica tribo de escravos é voltada para a representação e apresenta muitas ideias de aventura para se basear. Finalmente, uma seção sobre a criação de novas tribos fornece conselhos tanto para mestres quanto para jogadores que buscam aumentar as fileiras dos livres.

A informação aguarda nestas páginas. O que você e seus jogadores fazem com ela depende, como sempre, de

você. Agora, a areia quente de Athas acena e as tribos escravas ficam inquietas. A rebelião está prestes a começar e não vai esperar até que você esteja pronto. Depressa! O sol mergulha abaixo do horizonte, e quem sabe o que outro dia trará a esta terra árida.

Crônica de Daled

Eu sou Daled, anão e ex-escravo neste mundo em chamas chamado Athas. O que estou prestes a compartilhar com você foi reunido com astúcia, tenacidade e viagens perigosas. Começou como a maioria dos trabalhos para um escravo, a mando de meu mestre na distante Balic. Ele era um patricio na cidade-estado, um dos privilegiados da nobreza. Para manter suas terras, ele aceitou realizar um projeto generosamente oferecido a ele por um templário de alto escalão.

O rei feiticeiro de Balic tem um desejo de conhecimento e constantemente inicia projetos de pesquisa para satisfazer sua curiosidade mais atual. Como a própria Athas, o rei-feiticeiro de Balic tem sede de muitas coisas. Naquele dia, tantos ciclos atrás, ele desejou saber mais sobre o número crescente de tribos escravas que pontilhavam os desertos sem fim. Quando o trabalho foi imposto a mim, tornou-se meu foco, minha própria sede.

Olhe ao seu redor, pois este é Athas! Quente e seco, o mundo clama por água que sustenta a vida para lavar o suor e a areia. Morrendo lentamente, tem sede de vitalidade e rejuvenescimento para fazer a vida crescer novamente. Brutal e selvagem, ela tem sede da tranquilidade da paz. Meu mundo tem sede de muitas coisas, mas não consegue encontrar nenhum líquido mágico e totalmente saciante para fornecer alívio. Existe apenas o calor escaldante, e é tão infinito quanto o deserto que cobre meu mundo. Acrescente a essas sedes a sede de saber mais sobre este mundo ressecado pelo sol, varrido pelo vento e sugado pela magia asquerosa.

Dos Ermos Agrestes ao Mar de Silte e além, meu mundo é uma casca pálida e murcha, uma memória desbotada de um lugar muito diferente que apenas alguns podem imaginar. Antigamente, dizem alguns, havia água tão abundante que



Introdução

cobria a terra como a areia cobre hoje. Tanta água! Como deve ter sido nunca ter sede? Não consigo nem imaginar um mundo assim em meus sonhos, e pouco de bom vem de desejar coisas que nunca mais acontecerão.

Outra sede assola Athas, no entanto, e pode haver uma maneira de extinguir esse fogo violento. Eu lentamente aprendi sobre isso enquanto me envolvia na pesquisa que estava diante de mim. E, como as outras sedes de Athas, esta também se tornou parte de mim. Essa sede queima a garganta de Athas crua nas arenas de gladiadores de Draji e nas pedreiras de Urik. Essa sede é de liberdade; todo escravo em toda a terra deseja provar seu sabor fresco e doce. Quantos morreram por algumas gotas deste precioso líquido? Quantos mais morrerão para acalmar os lábios ressecados de Athas?

Não me entenda mal. A prática de manter escravos foi estabelecida muito antes de você ou eu nascermos nestas planícies quentes e varridas pelo vento. Não tenho certeza se as cidades sobreviveriam sem o trabalho fornecido pelos fortes braços e costas de humanos, anões e escravos mul. E sem as cidades, a própria Athas poderia continuar a perdurar, mesmo nesta meia-vida à qual se apegamos obstinadamente?

Mas, ao mesmo tempo, não podemos fingir que a sede de liberdade não existe, pois às vezes e em certos lugares ela queima tão quente quanto o sol da tarde. Alguns afirmam que a sede vai incendiar Athas, forçando os donos de escravos e reis-feiticeiros a apagar as chamas concedendo liberdade a todos os escravos. Acredito que essas reivindicações não passam de sonhos, mas talvez seja disso que Athas precisa nestes tempos de tantas sedes insaciáveis.

Quem sou eu? Eu sou Daled, uma vez um escravo servindo a um patrício na cidade de Balic. O nobre ensinou-me a ler e a escrever, confiando-me a narração das suas palavras e feitos para que os transmitisse à sua família. Então ele me deu uma tarefa que se tornaria meu foco, aquela de que falei anteriormente. Mesmo minha liberdade, que veio inesperadamente e sem planejamento, não me distraiu dessa tarefa. Agora sou um ex-escravo em uma tribo de ex-escravos, continuando a aprender e

registrar tudo o que posso sobre os escravos que vivem em tribos semelhantes em toda a região de Tyr.

Desde que me juntei à minha tribo, viajei muito e largamente na superfície queimada de Athas. Eu vi paisagens de beleza majestosa e horror inigualável. Visitei inúmeras tribos de ex-escravos, cada uma tentando, à sua maneira, esculpir a vida no deserto austero e inflexível. Já vi tribos prosperarem, mas com mais frequência as vi morrer.

Esta é minha crônica das coisas que testemunhei ou ouvi sobre a escravidão, tribos de escravos e todas as práticas associadas a ambos. Em teoria, faço isso por herança do líder de minha tribo para que o futuro, se houver futuro, saiba de nossas lutas e sonhos. Na verdade, faço isso por mim mesmo, para satisfazer uma necessidade minha que tudo consome e que mal entendo.

Os discursos e descrições que se seguem foram selecionados a partir de anos de viagem e incontáveis horas de escuta. Ouvir é a arte do escravo, pois o escravo aprende a se misturar e ouvir desde o dia em que se torna cativo, e o dono fala o que quer sem mais consideração pelo escravo do que por uma mesa ou cadeira. Afinal, para o proprietário, propriedade é propriedade. Ainda assim, ouvir acumula apenas o que o ouvinte pode ouvir, e muitas histórias se tornam mais altas ao serem contadas. Embora eu acredite que muito do que apresento seja verdadeiro, algumas podem não ser mais verdades e algumas podem nunca ter sido. O que era verdade ontem pode ser falso hoje por causa de uma mudança repentina no vento. Essa é a natureza da vida em Athas — nada é para sempre além do sol e da areia. Claro, o que era falso provavelmente sempre será falso. Erros não podem ser evitados, mas, por favor, confie que os temas e padrões subjacentes estão corretos, pois eles sobreviveram a todas as narrativas e, sempre que possível, resistiram à inspeção pessoal.

Muito do material apresentado diz respeito à sede de liberdade de que falei, pois essa necessidade básica define os sonhos de tantos escravos. Fui encarregado de levar esses sonhos a todas as tribos escravas que visito. Como os escravos e suas tribos respondem me conta um pouco mais sobre Athas e seu povo.

Introdução



Acredito no sonho da liberdade ou apenas sirvo a ela? Na verdade, não posso responder a isso. Sei que experimentei a liberdade e é muito doce. Nunca mais quero ter sede disso, trabalhando duro por um mestre enquanto meu espírito murcha sob o sol quente da escravidão. Mas

eu acredito que Athas pode sobreviver a esse sonho e acordar melhor por causa dele? Isso cabe a outra pessoa decidir, pois sou apenas o cronista, e esta é a crônica das tribos escravas de Athas, que foi meu foco registrar.



Capítulo I: Escravidão Athasiana

A escravidão existe em toda Athas. Ela prospera nas cidades-estado dos reis-feiticeiros. Floresce nas casas mercantes. Permanece em aldeias distantes dos centros da civilização. Quase todos os seres vivos e inteligentes conhecem a prática de capturar, criar e manter escravos. Alguns apreciam o sistema e adotam completamente seus métodos e ideologia. Alguns o ignoram com o desdém reservado ao lugar-comum e amplamente aceito. Outros o temem, temendo a perda da liberdade pessoal que é tão tênue para aqueles de origem menos nobre. Outros o vivem, marcados como propriedade e postos a trabalhar para o bem das cidades-estado, dos templários, dos nobres, dos mercadores ou dos reis-feiticeiros. Poucos entendem a prática, pois isso não é necessário. A escravidão existe, e isso é compreensão suficiente para a maioria das pessoas.

Há aqueles que desejam compreender os mecanismos e porquês das coisas, e eu estou entre eles. Para conhecer os escravos, devemos saber por que eles são escravos. Para entender a escravidão, devemos entender os motivos e as forças que impulsionam o sistema. Com esses objetivos de conhecimento e compreensão em mente, começo esta crônica com perguntas. Talvez, quando eu terminar, haja respostas.

O que é Escravidão?

A escravidão athasiana é um sistema sob o qual indivíduos de todas as raças e fases da vida se tornam propriedade de outros. Nesse sistema, os bens, chamados de escravos, podem ser usados ou alienados à vontade dos proprietários. Eles executam quaisquer tarefas que seus donos colocam diante deles e vivem basicamente como seus donos escolhem, seja no conforto ou na miséria.

Embora essa definição funcione como um estandarte, a escravidão continua sendo uma besta de várias cabeças. O que é verdade para uma cabeça pode não ser verdade para outra. O sistema aparece de uma forma em uma cidade, enquanto em outra cidade assume uma forma totalmente diferente. O sistema assume, inclusive, diferentes aspectos dentro de uma determinada cidade, dependendo dos proprietários, dos escravos e das tarefas a serem executadas. Pensando nisso, saiba que costumes e situações específicas

podem alterar a cara da escravidão de um lugar para o outro; assim, na melhor das hipóteses, minha crônica pode ser tomada como um amplo conjunto de diretrizes para a instituição da escravidão.

Em algumas cidades-estado, um visitante pode não ser capaz de distinguir o homem livre do escravo. Em outro, os escravos se tornaram bens móveis, tratados como coisas. Alguns escravos recebem tratamento favorecido, vivendo melhor do que o homem livre médio. Outros suportam condições severas e punições cruéis como parte regular de sua exploração.

Minha própria experiência como escravo foi tão pessoal, único e universal quanto a de qualquer outro escravo. Fiz o que me mandaram fazer, quando me mandaram fazer. Se eu fosse um pouco lento demais, ou se parecesse descontente com a tarefa que me foi dada, eu suportava qualquer punição que meu mestre ou seu capataz julgasse adequado dispensar. Não posso alegar ter sido tratado melhor ou pior do que outros em minha posição. Na verdade, se eu tivesse sido mimado ou maltratado, a situação teria sido a mesma — eu era uma propriedade, marcada e levada a meu mestre sem nenhuma liberdade pessoal. Essa é a condição da escravidão.

Quem são os Escravos?

A sociedade athasiana é uma sociedade de escravos; eles ocupam um papel central na dinâmica econômica e social desse mundo de fogo e areia. Os escravos vêm de todas as raças e classes sociais, embora os escravos tirados das classes nobres ou mercadores geralmente reconquistem sua liberdade com a ajuda das peças de cerâmica de seus amigos ou familiares. Clérigos e magos também raramente são encontrados em cativeiro, pois seus poderes e habilidades fornecem a eles oportunidades abundantes de fuga.

As raças mais comuns encontradas entre a população escrava são humanos, anões, meio-gigantes, meio-elfos e muls. Menos comuns são elfos, thri-kreen e halflings, embora até mesmo essas raças às vezes apareçam trabalhando nos campos ou proporcionando entretenimento exótico nas arenas de gladiadores.

Escravidão Athasiana



Como essas pessoas de diferentes sociedades e estilos de vida se reúnem no grande caldeirão da escravidão? Alguns nascem dela, filhos e filhas de gerações de escravos. Outros são capturados na guerra ou sequestrados em ataques lançados especificamente para reabastecer a população escrava de uma cidade-estado. Finalmente, há aqueles que são vendidos como escravos por causa de dívidas ou como punição por algum crime.

Qualquer pessoa pode se tornar um escravo em Athas. Seja templário ou nobre, mercador ou homem livre, rico ou pobre, as portas da escravidão estão sempre abertas, prontas para engolir aqueles que se aproximam demais. Quem são os escravos? Há quem diga que todos somos escravos — é apenas uma questão de quão firmemente estamos presos.

Quem são os Proprietários?

Qualquer homem livre pode possuir escravos, e a maioria mantém pelo menos um escravo para lidar com as tarefas consideradas trabalhosas ou abaixo da posição de um homem livre. Os reis-feiticeiros possuem milhares de escravos, cumprindo todos os deveres concebíveis com trabalho móvel. Esse grande número de escravos serve para reduzi-los ao nível de mera propriedade. Muitos levam existências miseráveis como trabalho descartável. Os nobres tendem a manter um grande número de escravos, mas nenhum chega perto dos exércitos servis dos reis-feiticeiros. Os nobres empregam dezenas de empregados domésticos bem tratados, estábulos mimados de gladiadores e trabalhadores de campo severamente disciplinados. Os templários, embora possam possuir escravos, raramente mantêm mais do que alguns servos pessoais e concubinas.

Em vez disso, eles são livres para fazer uso da população escrava de uma cidade. Sempre que um templário precisa de corpos para realizar alguma tarefa, ele mergulha nos estábulos de seu rei-feiticeiro e leva quantos escravos precisar.

Os homens livres, por outro lado, raramente podem pagar mais do que um punhado de criados, dependendo de seu nível de renda e de sua profissão. Escravos pertencentes a homens livres raramente se deparam com trabalho penoso desagradável, como mineração ou pedreira. Na verdade, o





Escravidão Athasiana

escravo de um homem livre é um dos escravos mais bem tratados em todo o Athas. Frequentemente, esses escravos trabalham ao lado de seus senhores livres, cuidando de pequenos lotes de terra, trabalhando em oficinas de artesanato ou construindo residências particulares em algum lugar da cidade.

As casas mercantes mantêm escravos para lidar com as tarefas laboriosas associadas ao comércio. Levantar, empilhar e carregar mercadorias são tarefas atribuídas aos escravos de um mercador. Essas casas mercantes que produzem mercadorias também mantêm lojas cheias de escravos artesãos para produzir armas, tecidos e cerâmica.

Eu encontrei uma correlação direta entre como os mestres veem seus escravos e como os escravos são tratados. Aqueles que mantêm um grande número de escravos tendem a vê-los como propriedade, um suprimento quase ilimitado de ferramentas para realizar trabalhos. Aqueles que mantêm apenas alguns escravos os conhecem pessoalmente e geralmente os tratam mais como pessoas. Além disso, se um homem livre tiver apenas um punhado de escravos a seu serviço, cada um desses escravos se tornará valioso demais para ser desperdiçado com maus-tratos ou excesso de trabalho.

Ainda assim, não conclua que alguns escravos tenham uma vida fácil. Mesmo os servos mais favorecidos não conseguem tomar as decisões mais simples sobre seus próprios assuntos. De fato, eles não têm negócios, exceto aqueles permitidos por seus mestres.

O que os Escravos Fazem?

Os escravos vêm em uma variedade de classes, que são definidas pelos deveres dos escravos que preenchem suas fileiras. Qualquer que seja a classe e seus deveres específicos, os escravos devem fazer tudo o que seus donos pedem. Essa é a natureza da escravidão. As classes mais comuns de escravos são artistas e artesãos, concubinas, empregados domésticos, fazendeiros, gladiadores, trabalhadores e soldados. Também discutirei uma espécie mais rara de escravo, o estudioso contratado.

Artistas e Artesãos

Embora as artes sejam apreciadas na maioria das cidades athasianas, elas não são altamente consideradas. Templários, nobres e até mesmo os reis-feiticeiros apreciam a arte, muitas vezes cercando-se dos melhores exemplos que podem encontrar. A criação de obras de arte é vista como uma tarefa trabalhosa, no entanto, e todas as tarefas são confiadas aos escravos.

Como as artes são usadas por nobres e outros proprietários para impressionar seus pares, os escravos podem alcançar um bom padrão de vida demonstrando habilidades artísticas rudimentares. Aqueles que se destacam em um esforço artístico específico alcançam um estado de luxo mimado enquanto continuarem a produzir criações elegantes. Claro, estilo é uma questão de opinião, e a única opinião que conta é a do proprietário. Se o estilo particular de um artista sai de moda, o artista perde seu status de favorito — e talvez muito mais.

Alguns proprietários mantêm um único artista dentro de seu estábulo de escravos. Outros montam oficinas cheias de artesãos para produzir o máximo de criações possível para seu próprio prazer e como uma empresa lucrativa. Exemplos de empreendimentos artísticos populares em Athas incluem cantar, atuar, recitar poesia, pintar, esculpir, contar histórias e esculpir ossos. Além dessas artes, muitos escravos recebem instrução na leitura e na escrita. Embora em teoria apenas templários e nobres possam possuir essas habilidades, sob pena de morte, na prática essas habilidades são ensinadas a escravos artistas para que possam ajudar um proprietário na manutenção de registros ou para aumentar a capacidade de um escravo para criar trabalhos de arte.

Enquanto o artista favorito produz itens de estilo e beleza, os artesãos produzem artesanato finamente feito e outros itens úteis. Algumas oficinas contêm dezenas de escravos. Eles se mantêm ocupados preparando painéis, copos, roupas e até armaduras e armas. Cada oficina e seus artesãos geralmente se especializam em um determinado tipo de artesanato, seja cerâmica, tecelagem, madeira ou pedra. Eles produzem armas excelentes, artigos feitos à mão de argila, pedra e osso, e até mesmo itens de metal, quando esse material raro pode ser obtido.

Escravidão Athasiana



Concubinas

As concubinas são escravas mantidas para o gozo físico de seus donos. Esses escravos e escravas geralmente recebem tratamento mimado, pois espera-se que mimem seus donos na sua vez. Especialistas em todas as formas de prazer físico, as concubinas empregam técnicas variadas para cumprir seus deveres íntimos.

Rumores persistem de que alguns dos reis-feiticeiros mantêm haréns cheios de concubinas, enquanto a maioria dos nobres não mantém mais do que uma ou duas. É nas fileiras dos templários que esses servos puramente físicos são vistos com mais frequência, sempre prontos para atender às necessidades de seus mestres.

Embora muitos proprietários apreciem e talvez até cuidem de suas escravas concubinas, a maioria considera essa classe de escrava como pouco mais do que uma mobília atraente. O fato de as concubinas serem treinadas para pensar em si mesmas da mesma maneira ajuda a perpetuar a situação. É raro a escrava concubina sobreviver à liberdade, pois elas têm poucas habilidades para usar fora de sua existência mimada.

Empregados Domésticos

Os empregados domésticos atendem às necessidades diárias das famílias a que estão vinculados. Essa classe de escravo serve como cozinheiro, babá, camareiro, mordomo, empregada doméstica ou mordomo de seus proprietários. Alguns reis feiticeiros empregam dezenas e dezenas de servos domésticos para cuidar de suas necessidades domésticas individuais, enquanto os templários e nobres menores podem manter apenas um para preencher todos os deveres aplicáveis a esta classe de escravos.

Muitos proprietários tornaram-se tão dependentes de empregados domésticos para cuidar de suas famílias que estariam perdidos sem eles. Dos nobres que mantêm tais escravos, poucos podem cuidar de si mesmos. Eles dependem de seus escravos domésticos para preparar suas refeições, comprar sua comida, criar seus filhos, limpar suas casas e até ajudá-los a se vestir no início do dia.

A maioria dos nobres concorda que humanos e anões são os melhores empregados domésticos. Ambos têm

temperamento para se dedicar a tais tarefas mundanas, e a maioria pode ser confiável ou pelo menos controlada por seus donos. Poucos proprietários de escravos, entretanto, empregariam qualquer uma das outras raças para trabalhar tão perto deles. Nem elfos nem halflings inspiram confiança; a maioria dos proprietários teria medo de ser servido de caldo envenenado como refeição da noite. E quem iria querer tentar comandar um meio-gigante ou um mul, quando sua grande força é melhor usada em outras tarefas?

Escravos domésticos se tornaram uma extensão tão grande da rica vida athasiana que poucos nobres poderiam viver sem eles. A maioria dos nobres despreza qualquer membro de sua classe que seja tão pobre que precise empregar esposa e filhos para cuidar das tarefas domésticas. Das compras ao estoque de suprimentos, da moagem de grãos ao preparo de refeições, até mesmo para cuidar do bem-estar físico dos mestres, as tarefas atribuídas aos escravos domésticos tornaram-se tão importantes para as classes mais altas que a nobreza athasiana não pode mais sobreviver sem eles.

Fazendeiros

Cada cidade mantém extensos campos de cultivo e mantém grandes rebanhos de animais para fornecer sustento e outros materiais para suas populações. Pelo menos metade de todos os escravos dentro de uma determinada cidade-estado trabalham nos campos e cuidam do rebanho de animais, como carru e kitsus. Esses fazendeiros suportam os estilos de vida mais rigorosos e difíceis que se possa imaginar — com a possível exceção de certos trabalhadores, como os trabalhadores da pedreira de Urik.

Os fazendeiros devem cultivar o solo, colher, capinar os campos, matar insetos perigosos com as próprias mãos e buscar água com uma regularidade extenuante. Para realizar essas tarefas, os fazendeiros recebem o essencial — apenas comida e água suficientes para se manterem vivos. Eles são bestas de carga, tratados com mais severidade do que os animais de rebanho que eles cuidam.

Os escravos fazendeiros de Balic, por exemplo, devem trabalhar arduamente para manter vivos os bandos de kitsus sob seus cuidados. Esses “lagartos-pássaros” de aparência



Escravidão Athasiana

estranha são pequenas criaturas com escamas cor de areia, bicos cheios de dentes e asas emplumadas para planar. Essas criaturas não são apenas criadas para produzir ovos, mas a carne cozida do kitsus é um prato particularmente saboroso. Se um agricultor perde um de seus kitsus, morrendo, sendo caçado ou fugindo, ele é punido com uma tira de pele arrancada de seu corpo. Poucos agricultores sobrevivem perdendo mais do que um punhado de lagartos-pássaros.

Em Raam, escravos fazendeiros cuidam de rebanhos de carru. Eles garantem que os animais com cascos comam bem, tenham água suficiente e até arrancam insetos de seus pelos curtos. Os animais de rebanho de quatro patas fornecem leite e carne para a cidade-estado, e um único carru é considerado mais valioso do que o escravo da fazenda que cuida dele. O nome do animal vem do som que ele faz através do chifre nasal que se curva ao longo de sua cabeça. Maltratar um carru ou permitir que se machuque antes de programar seu abate é uma ofensa grave. Cuidar de escravos geralmente suporta a terrível punição associada a esses crimes — morte lenta na arena.

Outras regras estritas governam a vida dos fazendeiros. Nenhum escravo de campo pode colocar a mão na boca sem a permissão de seu capataz, sob pena de uma surra severa. Se um escravo do campo roubar comida ou água, ele perde uma mão. Após o segundo roubo, o escravo agora inútil é condenado à morte.

Gladiadores

O entretenimento público nas cidades-estado de Athas fornece distrações momentâneas das dificuldades do dia-a-dia que a maioria dos cidadãos enfrenta. Os espetáculos de maior sucesso acontecem nas grandes arenas de gladiadores, onde os escravos colocam força e habilidade uns contra os outros para o deleite das massas.

Templários e nobres ricos mantêm estábulos de gladiadores masculinos e femininos. Esses escravos são selecionados por suas proezas de luta. Força, inteligência, velocidade, e habilidade — essas características são as mais desejáveis em escravos gladiadores. Ainda assim, cada estábulo mantém um pequeno estoque de escravos exóticos e imperfeitos para usar apenas para o entretenimento que eles irão fornecer.

Enquanto alguns estábulos criam e treinam seus próprios gladiadores, a maioria vai para uma das escolas de gladiadores da casa mercantil para reabastecer seu estoque. A Casa Jarko em Balic, por exemplo, mantém uma das melhores escolas de gladiadores, e seus escravos cobram altos preços no mercado aberto. Os escravos Jarko recebem treinamento excelente e tratamento mimado, e a maioria se sai muito bem nas arenas. Em contraste, a cidade-estado de Draj possui suas próprias instalações de treinamento, onde os escravos são ensinados a ser gladiadores por meio de lições cruéis e tratamento severo. Curiosamente, os gladiadores de Draj são tão procurados e temidos quanto os da Casa Jarko.

Enquanto os membros de qualquer raça podem ser treinados como gladiadores, uma raça fez seu nome nas arenas de gladiadores e nas arenas de batalha. Muls são os gladiadores por excelência. Um cruzamento entre um humano e um anão, um mul combina o melhor de ambas as raças em uma máquina de combate resistente. Tão alto, hábil e astuto quanto um humano, um mul também é dotado da força e resistência da raça anã. Como os anões, os muls têm uma obstinação que os torna guerreiros de tal determinação e resistência que poucos podem enfrentá-los.

É claro que algumas raças terminam nos fossos de batalha apenas para dar um sabor exótico às partidas de um dia. Multidões saem para ver um gladiador thri-kreen ou meio-gigante, e até mesmo os halflings ficam curiosos quando aparecem no cartaz. Em casos raros, os gladiadores são colocados contra uma criatura das terras inexploradas. Poucos podem resistir a sair para assistir a um mul enfrentar um braxat ou gaj mortal.

As competições de gladiadores inspiram apostas, com nobres e homens livres apostando quantias consideráveis no resultado de uma determinada batalha. Os proprietários observam as competições de camarotes privados bem acima da arena, enquanto os menos ricos assistem de arquibancadas lotadas. Muitos apostadores, sejam templários, nobres ou livres, são vendidos como escravos quando seu gladiador favorito cai e eles não podem pagar a dívida. Às vezes me pergunto se um gladiador, ao ouvir as quantias assombrosas apostadas nele para sair vitorioso, pensa em

Escravidão Athasiana



perder apenas para contrariar os nobres e templários que apostaram nele. Infelizmente, um gladiador que perdeu uma partida nunca sobreviveu para eu perguntar.

Operários

Os operários servis suportam talvez as piores condições de qualquer classe de escravos, dependendo do trabalho que são forçados a fazer e para quem o fazem. Aqueles a serviço de homens livres geralmente recebem os melhores cuidados, pois são um investimento valioso demais para ser desperdiçado desnecessariamente. Aqueles sob o chicote dos superintendentes dos reis-feiticeiros são literalmente trabalhados até a morte e então substituídos por criminosos menores e vagabundos.

Os escravos são empregados por homens livres para construir casas, lojas e outras estruturas privadas. Aqueles escravos dos reis trabalham em minas perigosas e pedreiras profundas, trabalham para construir e manter estruturas públicas, como templos e muros da cidade, e até mesmo

são colocados para trabalhar em projetos frívolos para diversão ou engrandecimento de um rei-feiticeiro.

Escravos que trabalham nos poços de sílex de Nibenay e nas pedreiras de obsidiana de Urik suportam as condições mais terríveis de todas, muitas vezes morrendo de vontade de extrair o precioso material do solo. Esses minerais de primeira exigem um custo de primeira — o suor e o sangue dos escravos que trabalham na terra com músculos, mãos e ferramentas.

Os melhores trabalhadores vêm das raças fortes. Anões e meio-gigantes são os mais comuns, mas muls que ficaram muito velhos ou muito mutilados para continuar como gladiadores também podem ser encontrados trabalhando como escravos em bandos de trabalhadores de Balic a Raam.

Escravos Estudiosos

Um tipo raro de escravo encontrado apenas a serviço do Rei das Sombras de Nibenay, os estudiosos recebem dispensa para que possam praticar abertamente as habilidades proibidas de ler e escrever. Nibenay reuniu um





Escravidão Athasiana

pequeno grupo de escravos estudiosos (a maioria selecionados entre nobres e templários) para estudar os antigos escritos encontrados nas ruínas perto de sua cidade.

Por que ele usa escravos em vez de templários para estudar a escrita antiga permanece um mistério, pois a maioria dos escravos estudiosos nunca sai da universidade que Nibenay preparou para eles dentro da subcidade murada. Alguns dizem que a escrita dos antigos enlouquece os escravos depois de um tempo. Outros afirmam que uma vez que os estudiosos de Nibenay decifraram o texto, ficam condenados a morte. Até ouvi dizer que os outros reis-feiticeiros começaram a ficar um pouco nervosos com esses rumores misteriosos.

Escravos Soldados

Além das unidades do exército regular e da milícia local, os reis feiticeiros e as casas nobres usam exércitos de soldados escravos para proteger as cidades-estado e as vilas clientes. Frequentemente, esses exércitos de escravos são reunidos quando o perigo é iminente. Retirado dos campos ou outras estações de escravos e equipado com algum tipo de arma, um soldado escravo é geralmente considerado como um peão adicional para ajudar os soldados regulares em tempo de guerra. Poucas cidades-estados mantêm mais do que uma força simbólica permanente de escravos, a menos que seja absolutamente necessário, e os soldados escravos recebem treinamento rudimentar na melhor das hipóteses. Apenas os reis-feiticeiros mais confiantes se sentem confortáveis em manter uma grande força de escravos armados prontos dentro das muralhas de uma cidade. A disciplina entre os soldados escravos é mantida através do uso de tratamento privilegiado e punição rápida.

As casas nobres, no entanto, têm necessidades diferentes. Muitos selecionam escravos crianças para treinar para a vida no exército, criando máquinas de combate leais para proteger os interesses da família e ajudar as forças da cidade-estado em tempos de guerra. Por sua natureza, o exército de escravos de um nobre é pequeno e bem organizado. Soldados escravos a serviço de uma casa nobre recebem excelente treinamento desde o momento em que podem

engatinhar. No momento em que são soldados adultos, esses escravos passarão a considerar a família proprietária como sua. Eles lutarão até a morte para protegê-la, sem se importar com sua própria segurança.

Claro, tal lealdade inspira desconfiança nos reis-feiticeiros. Para manter os exércitos da nobreza sob controle, muitos reis alistam tropas meio-gigantes para servir como uma espécie de guarda real. Poucas entre as outras raças podem resistir por muito tempo contra esses brutamontes poderosos, e mesmo os reis-feiticeiros devem empregar oficiais templários talentosos para manter os meio-gigantes sob controle com magia.

Escravos nas Cidades-Estado

Até este ponto, fui um tanto geral em minha discussão sobre a escravidão athasiana. Na próxima seção, abordarei brevemente alguns detalhes sobre a condição escrava nas várias cidades-estado da região de Tyr. Este não é de forma alguma um tratado exaustivo. É uma breve visão geral da natureza da besta de muitas cabeças chamada escravidão.

Balic

Diz-se que nas ruas de Balic, um visitante não consegue distinguir um homem livre de um escravo. Claro, isso só é dito por templários e nobres de outras cidades-estado. Como um escravo que já serviu em Balic, posso garantir que apenas os proprietários afirmam que os escravos são bem tratados. Para ser justo, o que aprendi sobre as condições em outras cidades-estado dá alguma substância à sua reivindicação, mas duas vezes melhor do que terrível ainda é intolerável.

Proprietários de escravos em Balic permitem aos seus escravos um pouco de liberdade e um padrão de vida satisfatório. Enquanto os cidadãos de Balic encontram seu modo de vida ao seu gosto (e seus gestos simbólicos de boa vontade para com seus escravos aliviam suas consciências perturbadas), os cidadãos de outras cidades-estados desprezam os vizinhos de Balic como brutos incivilizados que compartilham seus privilégios e espaço de vida com propriedade comum. Muitos visitantes são rápidos em apontar a lição da agora morta cidade-estado de Yaramuke,

Escravidão Athasiana



onde escravos e cidadãos trabalhavam lado a lado como quase iguais. Esse tratamento humano, dizem eles, levou à morte de Yaramuke, e Balic deveria aprender com os erros dos outros.

Apesar de todas as previsões dos pessimistas, Balic prospera. Cidadãos e escravos trabalham juntos nos olivais e nas fazendas de grãos, colhendo os principais produtos da cidade. Os nobres, chamados patrícios, também colocavam os escravos para trabalhar na produção de azeite e moagem de grãos, ou como pastores cuidando dos rebanhos de kitsus e outros animais. Muitos escravos artesãos também trabalham nas olarias, criando cerâmicas lindamente decoradas que são vendidas em toda a região de Tyr.

Esse nível sem precedentes de cooperação entre homens livres e escravos também se estende à defesa de Balic. Devido à sua proximidade com o Estuário da Língua Bifurcada, esta cidade-estado isolada está a salvo de ataques de outras cidades-estados. No entanto, sua localização o torna um alvo tentador de gigantes que saem das areias. Por esta razão, todos os escravos e cidadãos são membros da milícia. Os escravos recebem mais treinamento militar do que seus equivalentes em outras cidades e passam a cada dez meses ao lado do exército regular, patrulhando os campos e cerrados em um esforço para reduzir a frequência de ataques de gigantes.

Não pense que Balic é menos opressivo por toda a sua conversa sobre cooperação entre proprietário e escravo. Embora as punições físicas sejam desaprovadas, elas não são desconhecidas em Balic. De fato, se um escravo fizer algo tão terrível que leve seu mestre a buscar o chicote, então é considerado aceitável chicotear o escravo quase até a morte. Na maioria das vezes, no entanto, os proprietários empregam punições destinadas a destruir o espírito e quebrar a vontade. O confinamento prolongado em fossos pequenos e escuros é um favorito particular dos nobres, enquanto os templários gostam de adicionar pequenos insetos e répteis para manter a companhia do escravo punido.

Em Balic, porque os escravos têm a liberdade de trabalhar como quiserem e ao lado de seus mestres, as leis relativas ao seu comportamento são empilhadas como muros altos ao seu redor. Um olhar perdido, uma reverência lenta ou

mesmo um passo errado podem ser considerados comportamento obstinado e podem render um tempo de escravo em um fosso de confinamento. Porque qualquer coisa pode ser considerada comportamento impróprio para um escravo em Balic, medo e ansiedade são companheiros constantes de todo escravo. Para quem está de fora, Balic pode parecer uma cidade agradável onde os escravos são livres para vagar e trabalhar sem medo do chicote do feitor. Mas a verdade é que há outras coisas a temer em Balic, e esses medos pairam como nuvens negras sobre a população escrava da cidade-estado.

Draj

A vida de um escravo em Draj é cheia de medo e terrível expectativa. O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay gosta de enviar sua cidade-estado para a guerra. Esses ataques parecem ter apenas um propósito: obter prisioneiros para serem sacrificados na grande pirâmide do rei feiticeiro. Enquanto houver muitos prisioneiros, os escravos podem relaxar e cuidar de seus afazeres. No entanto, se o número de prisioneiros cair abaixo do nível que Tectuktitlay considera aceitável para um dia de sacrifício, o saldo é retirado da população escrava da cidade.

Draj faz uso de escravos como soldados, como gladiadores para lutar na grande arena abaixo da pirâmide do rei e como trabalhadores na exuberante vegetação dos lodaçais circundantes. Eles também trabalham na colheita de cânhamo para fazer cordas e roupas, e trabalham nos moinhos de grãos, pois Draj mantém um intenso comércio com as outras cidades-estados, apesar de sua natureza guerreira.

Uma das principais ocupações de escravos em Draj é a fabricação de tijolos. Todos os dias, grupos de trabalho são enviados para os lodaçais para coletar lama, moldá-la em tijolos e levar os tijolos secos de volta à cidade. Os tijolos de barro secam rapidamente sob o sol quente, transformando-se em quadrados duros que podem ser usados para construir novos edifícios ou reparar estruturas existentes.

Gulg

A cidade florestal de Gulg trata os escravos com uma indiferença impessoal que muitas vezes leva a maus-tratos.



Escravidão Athasiana

Ao contrário de outras cidades-estado onde os nobres empregam uma boa porcentagem da população escrava, os escravos Gulg são todos propriedade da própria cidade. Os enormes bandos de trabalho, gerenciados por templários e capatazes, se enquadram na categoria de fazendeiros/trabalhadores. Regras rígidas e punições severas são o modo de vida desses escravos.

Por causa da localização exuberante da cidade, alimentos e recursos naturais são abundantes — desde que alguém saia para buscá-los. Os escravos fazem viagens diárias à floresta para colher frutas silvestres, nozes, raízes e bagas. Os nobres, que atuam como caçadores, guerreiros e batedores, trazem comida na forma de carne fresca. Toda comida reunida por escravos e nobres torna-se propriedade da oba, a rainha-feiticeira de Gulg. Ela o redistribui aos cidadãos e escravos para que suas necessidades sejam atendidas. Se os escravos precisarem ser disciplinados em grande escala, oba simplesmente se recusa a dar-lhes uma parte da comida e da água até que a lição de obediência seja aprendida.

Uma Revolta de Escravos

A seguinte história me foi contada por um ex-escravo que estava lá. Vou contar para vocês como foi contado para mim, nas palavras do próprio ex-escravo.

Eu fui capturado novamente, depois de apenas alguns meses de liberdade. Eu estava me acostumando a viver em uma tribo de escravos quando os traficantes me pegaram. Amaldiçoei o sol quente por minha má sorte e me enrolei em um canto do vagão de escravos lotado. Desta vez, eu tinha certeza de que seria devolvido ao meu dono em Draj e punido por minha fuga anterior. Depois de dois dias no vagão de escravos em movimento, no entanto, finalmente chegamos ao nosso verdadeiro destino.

Observei por uma pequena rachadura na parede do vagão quando entramos em uma aldeia temporária. Mais tarde soube que a aldeia se chamava Langu. Era um assentamento comercial estabelecido fora da

cidade-estado de Urik. Pela fresta pude ver centenas de pessoas. Havia mercadores e guardas por toda parte, mas havia ainda mais escravos.

Os traficantes de escravos que me capturaram pararam seu vagão bem ao lado de uma grande cerca com um portão robusto. Os guardas forçaram a mim e meus companheiros a sair e entrar no cercado. Eles pareciam nervosos, esses guardas, sempre olhando em volta e mantendo suas armas à mão. Mesmo depois que o portão foi novamente fechado, os guardas do outro lado permaneceram cautelosos e até com um pouco de medo. Isso me fez sentir muito melhor do que minha situação justificava.

Mais dias se passaram e, de meu lugar no cercado, observei enquanto a aldeia se enchia de escravos. Eles foram trazidos de vagão, em caravanas, ou marcharam algemados uns aos outros. Logo os currais foram preenchidos e os escravos começaram a trabalhar na construção de mais cercados.

Fiquei sabendo que esta vila havia sido estabelecida como um ponto de transferência e abastecimento para um próximo mercado de escravos a ser realizado em Urik. Muitos escravos e poucos guardas rapidamente combinados para deixar os mercadores e seus mercenários contratados muito, muito nervosos. Esse nervosismo deixou os escravos mais ousados do que de costume. Até eu, uma simples escrava doméstica que viveu brevemente em uma tribo livre, fiquei corajosa o suficiente para importunar os guardas e aumentar seu desconforto.

O que aconteceu no dia anterior ao grande mercado foi atribuído aos inimigos de Urik. Alguns sugerem que os instigadores de Tyr se infiltraram nos currais de escravos e semearam descontentamento. Outros culpam uma das crescentes tribos de escravos rebeldes que operam fora das cidades. A verdade, pelo menos até onde eu sei, é composta de circunstâncias não relacionadas, em vez de grandes tramas.

À medida que a multidão de escravos aumentava e os guardas ficavam mais tensos na expectativa de

Escravidão Athasiana



que algo... qualquer coisa... desse errado, os nervos ficavam à flor da pele e todos ficavam nervosos. A aldeia era um arbusto seco à espera de uma faísca para incendiá-lo. Fui designado para uma turma de trabalho naquele dia, com a tarefa de construir mais um curral para o fluxo interminável de escravos que inundava a aldeia. Uma jovem escrava chamada Valuna carregava uma bolsa de água para saciar a sede dos trabalhadores. Alguns dos escravos a chamavam, fazendo piadas de que em outras circunstâncias não teriam contado. Virando-se para um lado e para o outro, o jovem Valuna não notou o guarda de pé de costas para ela. Ela entrou nele, derramando água por toda parte e assustando a si mesma e ao guarda nervoso.

O que aconteceu a seguir é um borrão em minhas memórias. Eu vi Valuna esbarrar na guarda. Observei a água cintilante espirrar no ar e cair no chão. Engoli em seco quando o guarda golpeou com sua espada e o sangue de Valuna se misturou com a água derramada na areia. Eu gritei, e todos os escravos à vista se juntaram aos seus próprios gritos. Furiosos com o ato impensado de violência e cheios de tensão dos dias anteriores, atacamos como um.

Com as próprias mãos e em número esmagador, caímos sobre o guarda e o despedaçamos. Seus companheiros tentaram ajudá-lo, mas os outros escravos se levantaram para nos ajudar. Logo alguns de nós tinham armas, tiradas dos guardas caídos, e avançamos pela aldeia. No que pareceu um piscar de olhos, derrubamos a quantidade inadequadamente pequena de guardas e desaparecemos no deserto.

Eu estava livre novamente e jurei que nunca mais me deixaria ser capturado por traficantes de escravos ou conduzido a um cercado como um animal assustado. E nunca esquecerei a visão do sangue do pobre Valuna encharcando a areia quente.

Os cidadãos de Urik, é claro, contam a história de maneira um pouco diferente, e já ouvi muitas variações. Langu permanece típico das recentes revoltas de escravos,

independentemente de qual versão da história você queira acreditar. A maioria das revoltas de escravos nada mais são do que ações espontâneas que levam à liberdade ou à morte dos escravos envolvidos. Grandes tramas e subterfúgios insidiosos criam grandes histórias, mas raramente são realidade.

Nibenay

A vida de um escravo Nibenay varia dramaticamente dependendo da parte da cidade em que ele trabalha e vive. Em Nibenay, artistas e escravos artesãos trabalham para decorar cada edifício com relevos de pedra. Essas esculturas variam de altamente realistas a totalmente abstratas a representações de monstros raramente vistos. Os empregados da nobreza cuidam das fontes borbulhantes ou dos abundantes campos de arroz. Mesmo os artesãos livres usam escravos para ajudá-los em seu trabalho, empregando escravos para cortar madeira na Floresta Crescente e para ajudar a moldar essa madeira em armas para venda em toda a região.

Na subcidade murada do rei-feiticeiro, dizem que a vida de um escravo é muito mais difícil e muito mais curta. Digo rumores, pois poucos dos escravos chamados para trabalhar no centro da cidade emergiram de seus confins escuros. Dentro da subcidade, Nibenay (que nomeou sua cidade-estado em homenagem a si mesmo) supostamente mantém uma multidão de escravos ocupados administrando as necessidades dele mesmo e de seus templários. A propósito, todos os templários de Nibenay são mulheres, e alguns dizem que todas compartilham os deveres e posição de esposas do rei-feiticeiro. Dezenas de empregados domésticos e concubinas servem o rei e sua corte templária, enquanto um número igual de trabalhadores trabalha para construir e manter as estruturas dentro da subcidade.

Também trabalhando dentro da subcidade murada estão dezenas de escravos artesãos. Diz-se (embora nenhum homem livre jamais o tenha visto pessoalmente) que o palácio de Nibenay se parece com a cabeça do Rei das Sombras. Há muitos rumores de que esses artesãos constantemente esculpem imagens dos templários no cabelo das esculturas do palácio. Mais recentemente, circularam



Escravidão Athasiana

rumores de que o Rei das Sombras estabeleceu uma universidade dentro da subcidade murada e a abasteceu com escravos acadêmicos. Em que projeto esses escravos estão trabalhando é desconhecido, mas alguns dizem que tem a ver com escritos antigos encontrados em ruínas nas profundezas da Floresta Crescente.

Os escravos Nibenay temem o dia inevitável em que saberão que serão chamados para a subcidade, pois nenhum de seus companheiros assim chamados jamais retornou. Mesmo que a vida dentro do santuário interno do Rei das Sombras não passasse de um luxo mimado para os escravos, o fato de que toda tarefa termina em morte escurece o humor de servos em potencial.

Os escravos de Nibenay também servem como soldados no exército regular. Conflitos constantes com Gulg e distúrbios civis frequentes dentro da cidade exigem um grande número de lutadores capazes de manter os interesses do Rei das Sombras.

Raam

Uma rainha feiticeira, Abalach-Re, preside a cidade-estado de Raam. Ela é uma monarca paranoica, tão temerosa de seus próprios cidadãos quanto das outras cidades-estado. Essa paranoia se espalha dos mais altos cargos de poder até os escravos mais humildes, causando ventos caóticos que açoitam a sociedade como uma tempestade de areia no deserto. Nesse caos de templários assustados, nobres invasores e cidadãos furiosos, é a população escrava que sofre o peso da quase anarquia.

Um escravo existe em Raam apenas enquanto for útil. Por causa do caos predominante e da má organização, cabe aos próprios escravos encontrar um trabalho útil para ocupar seu tempo. No momento em que um escravo parece ocioso, ele é enviado à arena para entreter as multidões. Como a maioria desses escravos não tem treinamento ou experiência em combate, o entretenimento dura pouco, na melhor das hipóteses.

Raam aparece como uma cidade à beira do colapso. Sua rainha-feiticeira se tranca dentro das paredes de marfim de seu palácio, escondida atrás de parapeitos e fossos defensivos. Seus templários se recusam a andar pelas ruas

por medo de encontrar a adaga de um assassino esperando por eles. Os nobres se comportam como tribos invasoras, lutando entre si e contra os templários. Mesmo as casas mercantes encontram-se presas na paranoia e no caos, contratando grandes bandos de mercenários para proteger seus bens.

Essa falta de estabilidade e liderança prejudica os escravos acima de tudo. À medida que os campos ficam abandonados e os animais do rebanho se afastam, a comida se torna cada vez mais escassa. Os escravos recebem a menor parte do que resta, e as punições tornam-se mais frequentes e muito mais brutais.

Tyr

Rumores estranhos chegaram até mim sobre a situação atual na cidade-estado de Tyr. Uma vez que esta cidade-estado usou centenas de escravos para extrair ferro das minas próximas. Mais recentemente, os escravos foram desviados para a tarefa de completar um poderoso zigurate erguendo-se bem alto sobre a cidade. Agora, pelo menos pelo que entendi, o terrível rei-feiticeiro Kalak foi morto e um novo rei assumiu entre as fileiras dos templários.

As histórias que chegaram até mim de Tyr foram, na melhor das hipóteses, confusas, e sinto que elas simplesmente refletem o estado confuso e caótico que existe dentro da cidade. O conto que mais me intriga é a história de que a escravidão foi abolida em Tyr. Pelo menos duas caravanas mercantes diferentes me contaram esta história, cada uma atestando que os escravos de Tyr agora são livres.

O que isso significa para outros escravos e ex-escravos em toda a região de Tyr? Eu não faço ideia. Talvez a situação dure pouco. Embora eu espere o contrário, não consigo ver os outros templários e nobres indo junto com este novo rei que liberta seus escravos. Embora eu me esforce para descobrir mais sobre os eventos em Tyr, devo advertir que as situações caóticas tendem a ser as situações mais perigosas em Athas. Mesmo que os escravos estejam livres hoje em Tyr, amanhã eles podem ser novamente cativos. Afinal, se alguém foi capaz de matar o terrível Kalak (e persistem os rumores de que ele foi morto por

Escravidão Athasiana



um gladiador!), então alguém pode facilmente matar esse novo rei que parece ser amigo de escravos.

Urik

Urik e seu rei, Hamanu, criaram uma cidade de contrastes no que diz respeito à população escrava. Por um lado, a pior tarefa para a qual um escravo pode imaginar ser designado são as pedreiras de obsidiana da Montanha da Coroa Negra. Por outro lado, os exércitos de Hamanu constantemente libertam os escravos de seus inimigos. Tais contrastes são enlouquecedores, mas fazem todo o sentido para Hamanu.

Na verdade, os escravos de Urik estão entre os mais bem tratados e leais que já conheci na região de Tyr. Todos os deveres servis usuais podem ser encontrados em Urik, mas a característica guerreira da cidade-estado traz muitos escravos para o serviço militar. Os escravos constituem uma grande parte do exército de Hamanu. Escravos militares servem como assistentes de oficiais, portadores de escudos, portadores de armas, cavaleiros e até mesmo soldados, lutando lado a lado com os cidadãos e as unidades de

combate mais interessantes de Urik — associados meio-gigantes e uma companhia de rangers halflings.

Claro, existem os aspectos negativos da vida em Urik que tanto o escravo quanto o homem livre devem conhecer. As leis de Hamanu devem ser obedecidas ao pé da letra; contanto que uma pessoa cumpra essas leis, ela pode cuidar de seus negócios em paz. Mas uma transgressão, um único desrespeito ao código estrito e implacável, e você se encontrará entre os escravos nas pedreiras de obsidiana.

Poucos deveres servis se comparam às terríveis condições existentes nas pedreiras de vidro negro. Como os mineiros de Tyr, os escravos da pedra trabalham do amanhecer ao anoitecer sem descanso. Cada um tem uma cota de pedra para cumprir, e aqueles que não conseguem cortar o suficiente do material das covas sofrem punições excruciantes. A economia de Urik depende da pedra preciosa, e a preguiça entre os escravos da pedra nunca é tolerada.

Os problemas em Tyr pioraram as condições das pedreiras. Sem o ferro de Tyr para fazer as ferramentas adequadas, os escravos da pedra são forçados a cavar a rocha vítrea com ferramentas inferiores e até mesmo com



Escravidão Athasiana

as próprias mãos, dando à rocha negra uma camada lisa de sangue ao longo de suas bordas afiadas.

Escravos nas Vilas

Vilas pontilham os espaços abertos entre as cidades-estados, mas poucas delas são mais do que abrigos temporários do deserto. Todos os dias, uma ou mais dessas minúsculas comunidades caem para invasores, desastres naturais ou o dragão. Por causa disso, qualquer discussão sobre os escravos das vilas deve ser tratada em termos gerais, pois as condições específicas mudam com o vento.

Vilas clientes muitas vezes espelham as atitudes e práticas de suas cidades-estado. No entanto, a vida no deserto pode levar a um comportamento mais extremo, no que diz respeito aos escravos. Alguns recebem status quase igual ao de seus mestres, já que a cooperação que tal tratamento traz é inestimável longe das muralhas e exércitos dos reis-feiticeiros. Alguns mestres veem as condições nas vilas como convites abertos para tratar seus escravos com corações endurecidos e açoites pungentes, esperando que a autoridade severa mantenha os escravos na linha.

Não importa qual atitude em relação aos escravos influencie uma vila específica, raramente os escravos são mantidos em grande número tão longe dos centros da civilização. Um grande número de escravos pode ser difícil de lidar, exigindo mais capatazes e guardas do que uma vila típica pode empregar. Os escravos também são alvos tentadores para os vários grupos de invasores que podem varrer o deserto sem aviso prévio. Finalmente, a maioria das rebeliões de escravos ocorre dentro das vilas. Nenhuma delas pode fechar suas fronteiras de forma tão eficaz quanto uma cidade, e os escravos veem sua melhor chance de liberdade ocorrendo durante o trabalho de uma vila.

Outros tipos de vilas tratam os escravos de acordo com seus propósitos. Alguns não têm nenhum escravo; alguns são compostos inteiramente de escravos fugidos. Algumas vilas nada mais são do que acampamentos armados, bases temporárias ao longo da linha de abastecimento de um grupo de escravos. Esses tipos de vilas tratam os escravos com severidade e mantêm uma vigilância constante sobre eles.

Como Começou a Escravidão?

Em algum momento no passado, os reis-feiticeiros levantaram exércitos uns contra os outros e foram para a guerra. Como existem poucos documentos históricos (pelo menos que eu saiba), o passado vive apenas em histórias, lendas e memórias dos reis-feiticeiros. Essas histórias fornecem poucos detalhes e muitas mudam de uma narrativa para outra. Uma história permanece bastante constante, no entanto, e seu relato fez muitos dormirem depois de uma noite em torno das fogueiras dos escravos.

A história diz respeito aos cidadãos de uma cidade-estado e como eles foram feitos prisioneiros pelos soldados de outra. Esses prisioneiros de guerra esperavam ser torturados e eventualmente mortos por seus captores, como era a prática da época. Mas o herói da história, um prisioneiro chamado Ragoner, conversou com seu captor, o rei-feiticeiro, por um dia e uma noite. Ao longo da discussão, Ragoner convenceu o rei-feiticeiro de que havia um uso melhor para seus prisioneiros do que a simples matança. Ele descreveu os tipos de tarefas que ele e seus companheiros prisioneiros poderiam realizar, do mundano ao difícil e ao perigoso, deixando o rei-feiticeiro e seu povo com tempo para empreendimentos mais importantes.

O rei-feiticeiro (que assume a forma do governante da cidade em que a história está sendo contada) contemplou as palavras de Ragoner por mais um dia e outra noite. Como ele considerou, os prisioneiros de guerra permaneceram vivos. Finalmente, o rei apareceu e chamou Ragoner e os outros prisioneiros para a frente. Com grande alarde, o rei declarou que daquele momento em diante todos os prisioneiros, criminosos, estrangeiros extraviados, vagabundos e devedores serviriam a propósitos úteis em vez de encontrarem mortes rápidas. Esses prisioneiros se tornariam escravos e trabalhariam para o benefício de homens livres em todos os lugares. Assim começou a escravidão e terminou a matança de prisioneiros.

Ou então a história continua.

Descobri que todas as histórias e lendas têm alguma base na verdade, e o conto de Ragoner não é exceção. Sabemos por contos dos antigos que uma vez todos os prisioneiros foram executados. Um dia, há tanto tempo que ninguém

Esclavidão Athasiana



vivo se lembra quando (exceto talvez os reis-feiticeiros), o conceito de escravidão foi introduzido e a matança desnecessária cessou. Com o passar do tempo, a prática de tomar e manter escravos desenvolveu-se no sofisticado sistema de mestre e servo que opera em Athas hoje.

Agora toda a base da ordem econômica e social de Athas é construída sobre a escravidão. O estoque servil ainda vem em parte de prisioneiros capturados, mas mais frequentemente é criado em fazendas de escravos e comprado em mercados de escravos. As leis regem a venda de escravos, desde garantias sobre imperfeições ocultas até o tempo de servidão para aqueles vendidos para saldar dívidas ou como punição por algum crime.

Inúmeros templários e nobres justificaram a prática por meio de argumentos filosóficos. Na ordem natural, declaram os grandes pensadores, os mais fracos tornam-se naturalmente subservientes aos mais fortes. Mais fraco, neste argumento, não aponta para a força física, mas para a força da mente e do espírito. Aqueles de mente e espírito fortes nascem naturalmente para serem mestres, como evidenciado

pelas vantagens que os psiônicos possuem. Aqueles do corpo, cuja força é medida não por poderes psiônicos, mas por tendões e ossos, naturalmente se tornam escravos.

Seja como for que a prática da escravidão tenha começado, ela se tornou parte integrante da vida em nosso mundo brutal e implacável. De muitas maneiras, o sistema provê para as massas sem esperança, concedendo-lhes tarefas significativas, propósitos claros, abrigo e comida onde de outra forma não haveria nenhum. Eu me pergunto, se a base da escravidão fosse removida, a sociedade acima dela cairia na areia, para nunca mais ser vista?

Por que a Escravidão é Necessária?

Alguns consideram a escravidão como a ordem natural, que a manutenção de escravos por homens livres é boa e correta. Os escravos são instrumentos necessários para lidar com tarefas maçantes e pesadas. Sem escravos os superiores naturais da sociedade não seriam livres para buscar maior lazer e outros empreendimentos.





Escravidão Athasiana

Outros veem a escravidão como um meio para um fim. Neste caso, o fim é a continuação da civilização em nosso mundo duro e cruel. Sem escravos, raciocinam esses filósofos, toda a vida seria reduzida a uma luta constante contra o meio ambiente. Enquanto existir o sistema de escravidão, os escravos permanecerão o amortecedor entre a civilização e a barbárie. Nesta visão, os fins definitivamente justificam os meios.

Uma crescente minoria vê a escravidão como uma prática ultrapassada que mantém um nível da sociedade gordo e satisfeito às custas de outro. Nesta visão, a civilização é retida pelo peso da escravidão, e não alcançará suas alturas até que o peso seja solto.

Minha própria opinião, vale o que vale, fica em algum lugar no meio. Nosso mundo, para o bem ou para o mal, foi construído sobre o alicerce do sistema escravista. O lazer e os avanços das classes superiores, das grandes cidades e seus monumentos, até mesmo a própria vida, repousa sobre o trabalho forçado da multidão. A vida em Athas não é comprada de ânimo leve, mas com suor e sangue de muito, muito trabalho. Vejo um dia em que compramos nossa liberdade com muito trabalho, mas outros veem um dia em que a liberdade é comprada com rebeldia. Mas tal rebelião requer uma mudança radical, e não acredito que Athas possa sobreviver a uma mudança rápida que elimine a base da sociedade.

Alguns dizem que escravo e homem livre estão em constante oposição um ao outro, que o que é ganho por um é perdido pelo outro. Eu digo que isso está errado. Escravo e homem livre estão lutando não um com o outro, mas com a própria Athas, pois o mundo desiste de seus dons com relutância.

Por que a escravidão é necessária? É verdade que somente através dos esforços da sociedade como um todo — tanto homens livres quanto escravos — as raças podem ter esperança de sobreviver neste mundo moribundo. Mas os escravos não trabalhariam ainda mais para sobreviver se fossem libertos? Anseio pelo dia em que poderemos eliminar essa prática imoral e maligna de manter escravos. Então todos os homens livres poderiam lutar por uma vida boa para todos em Athas.





Capítulo 2: As Tribos de Escravos

Uma vez que você deixa os limites seguros e civilizados de uma cidade-estado, o vasto deserto de Athas se estende diante de você. Lá fora, além das paredes sólidas e portões de proteção, as areias ardentes aguardam. O verdadeiro Athas está lá fora — sombrio, estéril e cheio de beleza mortal. Ele espera pacientemente sob o sol quente, pronto para se revelar a qualquer um que se atreva a se afastar da pequena e frágil costa da civilização. Suas revelações, no entanto, são maravilhosas e terríveis de se ver, e poucos sobrevivem mesmo a um breve vislumbre ileso. O deserto de Athas muda aqueles que viajam por seus caminhos não marcados. Quem a respeita, teme e até admira, pode encontrar sustento nos lugares mais remotos. Aqueles que buscam desafiar a selvageria, submeter a natureza à sua própria vontade, descobrem que Athas é um oponente teimoso e implacável.

O truque para sobreviver é usar o que Athas lhe dá para sua melhor vantagem. As tribos escravas aprenderam bem esta lição. O presente mais importante que o deserto oferece é a proteção daqueles que caçam os escravos fugitivos e tiram sua liberdade duramente conquistada. As regiões abandonadas e desoladas de Athas fornecem esconderijos, abrigos seguros e defesas naturais contra as muitas tribos de escravos inimigos. Não importa quais recursos o deserto teimosamente se recusa a disponibilizar, ele dá aos escravos que vêm até ele, o que eles mais precisam... uma chance.

Escravos trabalham para seus mestres nas cidades e vilas de Athas. Eles vivem, trabalham e morrem. Esse é o ciclo de vida dos escravos. Há outra etapa possível no ciclo, no entanto, que os escravos esperam e os senhores temem. Há fuga. Os escravos escapam da escravidão há séculos. Para um escravo, escapar significa liberdade. Se ele morrer na tentativa, ele está livre. Se ele escapar sem ser morto, ele se volta para o deserto para colocar distância entre ele e aqueles que o escravizariam novamente. De qualquer forma, ele está livre.

Escravos fugitivos inevitavelmente encontram outros escravos fugitivos escondidos no deserto. Para sobreviver, esses grupos de ex-escravos formam tribos. Existem centenas de tribos de escravos espalhadas pelo deserto. Algumas tribos nada mais são do que pequenos grupos de nômades

que viajam juntos de oásis em oásis. Outros crescem e estabelecem vilas para se protegerem. Visitei muitas tribos de escravos em minhas viagens. Algumas dessas tribos ainda estão intactas e operando fora da influência das cidades-estados. Muitos mais deixaram de existir, engolidos pelas areias, massacrados por donos vingativos ou destruídos por seus próprios conflitos internos.

As tribos incluídas nesta crônica foram selecionadas para demonstrar uma variedade de comunidades escravas. Embora todas as tribos tenham os objetivos de sobrevivência, prosperidade e liberdade contínua em comum, nem todas se esforçam para atingir esses objetivos da mesma maneira. Embora você ache as diferenças entre as tribos fascinantes e informativas, fique atento às semelhanças. Pois nas semelhanças está a chave para a sobrevivência final de cada tribo.

Quase sem exceção, os líderes das tribos escravas tendem a ser de orientação militar. Soldados e gladiadores oferecem proteção e ordem, então outros tipos de escravos naturalmente se reúnem em torno dos membros mais excepcionais dessas classes.

Magos e templários — mesmo aqueles que caíram na escravidão — nunca chegam a posições de liderança nessas comunidades. Para os escravos, essas classes representam os aspectos mais malignos de Athas. Todo mago é um rei-feiticeiro em potencial na mente de um escravo, e todo templário é um lembrete da vida em servidão. Isso não quer dizer que os magos não tenham lugar nas tribos de escravos. A proteção e outros serviços que eles podem fornecer tornam os magos tolerados, se não bem-vindos, nas comunidades escravas. Claro, uma tribo ou vila normalmente permite que apenas um tipo de mago maneje suas artes arcanas para ela. Raramente você encontrará um preservador e um profanador em uma tribo de escravos, pois suas abordagens radicalmente diferentes da magia os colocam em desacordo e perturbam a paz da comunidade.

Os ex-escravos existem em um estado de felicidade plena, pois são verdadeiramente gratos por serem livres. No entanto, eles também permanecem sempre vigilantes para aqueles que querem tirar sua liberdade. Para isso, a maioria dos ex-escravos vive momento a momento, apro-



As Tribos de Escravos

veitando o tempo que tem no abraço da liberdade. Todo escravo sabe muito bem como é a vida em algemas, e eles entendem que a liberdade é uma coisa frágil que pode evaporar com o sol nascente.

Eu entendo essas coisas também, pois eu me incluo entre eles. Por isso, pegue este relato pelo que ele é — uma crônica sobre ex-escravos escrita por um ex-escravo.

Os Livres

A primeira tribo que desejo narrar, em seu curto período de existência, tornou-se uma questão de lenda. Escravos em todos os lugares sussurram o nome dos Livres em tons reverentes outrora prodigalizados aos reis-feiticeiros. Todos os dias a lenda se espalha e os contos ficam mais altos a cada recontagem. Essa é a natureza das lendas.

Já ouvi velhos empregados domésticos dizerem aos jovens que brincam de escravos que um dia os Livres virão para levá-los embora. Nesse dia, diziam os antigos criados, os escravos seriam levados numa enorme caravana de carroças de metal cobertas de ouro. Nenhum senhor poderia ferir os escravos nas carroças, não só por causa do metal, mas pela grande velocidade com que a caravana se move. O destino da caravana é uma cidade-estado sem senhores, onde todos os escravos são livres.

A lenda soa tão maravilhosa que reluto em estragá-la com a verdade, mas devo estragá-la. Algum dia os Livres poderão vir para libertar aqueles velhos servos e jovens escravos brincalhões, mas é mais provável que as histórias permitam que os escravos se libertem.

A verdade é que os Livres é o mesmo que uma centena de tribos invasoras semelhantes operando no deserto de Athas. Sim, eles às vezes ajudam os escravos a escapar para a liberdade, mas apenas como uma reflexão tardia. A cidade-estado falada nas lendas, onde todo escravo vive livre, nada mais é do que uma vila fortificada escondida dentro de uma profunda cratera.

Os Livres acreditam que todos os escravos merecem viver em liberdade. Eles seguem esse credo, desde que isso não ameace sua própria liberdade. Eles são um bando selvagem, mas se abstêm de atos de verdadeira maldade.

Pelas histórias que ouvi, os Livres atacam apenas aqueles que mantêm escravos — caravanas de mercadores, carroças de escravos, vilas clientes e até mesmo os campos cultivados ao redor das cidades-estados. Não houve uma única história do saque livre de outra tribo escrava ou de uma vila que não mantivesse escravos.

A tribo contém mais de 500 membros, que vivem juntos em uma vila fortificada longe de outros assentamentos. Eles acreditam que o bem do grupo é superior a todas as outras preocupações. Todos os membros dividem igualmente os suprimentos, e quaisquer escravos libertados por seus grupos invasores são convidados a se juntar, se assim o desejarem.

Os membros da tribo se veem envolvidos em uma guerra para manter a liberdade que trabalharam duro para preservar. Qualquer um que ameace essa liberdade é considerado um inimigo da tribo. Os escravos, como prisioneiros do inimigo, são considerados aliados a serem ajudados, desde que tal ajuda não coloque em risco a tribo.

Organização

Bartras, um ex-soldado escravo, lidera os Livres. Ele considera o cargo um mal temporário, pois nenhum escravo deve ser colocado acima do outro. Ele promete abolir sua posição assim que todos os escravos forem livres. Como líder, Bartras relutantemente organizou a tribo em linhas militares, reconhecendo que a luta para permanecer livre é uma guerra entre senhores e escravos. Oito generais servem como seu conselho de guerra. Esses homens e mulheres foram selecionados de todas as classes e raças de escravos para oferecer conselhos e manter Bartras informado sobre os eventos dentro de suas esferas de influência.

Abaixo dos generais, um major preside a Vila Oculta. Além de administrar as necessidades diárias da vila de tomada de decisão e resolução de disputas, o major supervisiona as defesas e designa grupos de trabalho para manter e expandir o assentamento conforme necessário.

Os grupos de invasão são liderados por capitães e consistem em apenas seis membros ou até várias centenas, dependendo do alvo do ataque.



Operações e Meios de Existência

Tudo o que o Livre faz gira em torno de manter a liberdade. Eles se envolvem em ataques para obter suprimentos, escravos livres para aumentar suas fileiras e atacam vilas clientes para contra-atacar de alguma forma os mestres que os mantinham algemados. Esses ataques são geralmente direcionados a instalações de manutenção de escravos: postos avançados ou caravanas de casas mercantes, destacamentos de trabalho da cidade-estado ou vilas clientes. Além de obter os suprimentos necessários, os invasores também procuram libertar quaisquer escravos que encontrem durante essas missões, desde que isso não coloque seus próprios membros em risco.

A Vila Oculta mantém pequenos rebanhos de carru e cuida de um oásis. O que ela não pode fazer por si mesma ou adquirir por meio de ataques, a vila obtém negociando com outras comunidades. Envia caravanas pertencentes a casas mercantes fictícias para negociar com vilas e postos avançados legítimos.

Enquanto planeja um ataque, a tribo procura oportunidades para libertar escravos. Isso pode ser tão simples quanto entrar sorrateiramente em um grupo de trabalho e persuadir os escravos a se revoltarem, proporcionando assim uma distração para lançar um ataque. No entanto, pode ser tão difícil quanto armar uma emboscada e dominar os guardas. Se um ataque correr como planejado, todos os escravos presos à área saqueada serão libertados.

Muitas circunstâncias podem surgir para interromper a recém-descoberta liberdade dos escravos. Os escravos podem se recusar a cooperar com os invasores; eles podem ter medo de deixar seu ambiente familiar para o deserto desconhecido. Mesmo que sigam os Livres, o cansaço, o medo ou a falta de suprimentos podem mais tarde virar os escravos contra seus salvadores. Os invasores fornecerão pelo menos o que puderem de comida e água e darão aos escravos libertos instruções para um local seguro, como um oásis. Se os escravos cooperarem, pode ser oferecida a eles a chance de se juntarem aos Livres.





As Tribos de Escravos

Origem

Bartras cresceu como um escravo de recreação na casa de um patrício Balic. A criança escrava aprendeu muito ao lado de seu mestre/companheiro, participando de quase todas as lições atribuídas ao filho do patrício. Quando Bartras tinha nove anos, foi decidido que ele serviria como soldado escravo no exército pessoal do patrício. Ele foi entregue ao sargento de armas do patrício para iniciar seu treinamento militar. Bartras se destacou em combate armado e desarmado, superando facilmente inimigos maiores e mais fortes. Ele apreciou a estratégia e o planejamento, prestando atenção extra às lições sobre táticas militares.

Quando Bartras atingiu a maioridade, ele assumiu seu lugar entre os melhores e mais altos soldados escravos de sua milícia patrícia. Mas Bartras não estava contente. Por que os escravos deveriam se contentar, na melhor das hipóteses, com a quase igualdade e, na pior, com o status de propriedade para serem usados e abusados como o proprietário quisesse? Tinha que haver mais para Bartras, e para os escravos em Athas. Algo estava faltando, e o buraco que deixou dentro do jovem soldado-escravo queimou como sua garganta quando ele estava com sede.

Os anos se passaram e Bartras serviu bem a família do patrício. Seus desejos indefinidos nunca interferiram em seus deveres ou em sua lealdade. Eles apenas o deixaram se sentindo vazio e incompleto.

O desastre aconteceu enquanto Bartras acompanhava seu ex-companheiro nos campos patrícios do lado de fora das paredes protetoras de Balic. O filho do nobre estava fazendo uma verificação de rotina nas propriedades de sua família, e Bartras e seus soldados escravos estavam junto para protegê-lo. Os invasores atacaram sem aviso, emboscando o pequeno grupo enquanto ele percorria o caminho em direção aos pomares de oliveiras. Quando o conflito doloroso e rápido terminou, os soldados e o filho do nobre estavam mortos. Bartras sobreviveu sozinho, embora a inconsciência e os ferimentos tenham feito os invasores acreditarem que ele também estava morto.

Bartras teve uma escolha a fazer quando recuperou a consciência. Ele poderia retornar a Balic e explicar a seu

patrício por que havia falhado em proteger o filho do nobre, ou poderia ir embora para o deserto e desaparecer. Qualquer escolha parecia terminar em morte, tanto quanto o jovem podia ver, mas pelo menos no deserto ele poderia morrer livre. Bartras avançou para os ermos.

No deserto, a morte não encontrou o ex-escravo. Em vez disso, ele vagou sozinho e logo descobriu que o sentimento de vazio dentro dele havia sido preenchido. Era a liberdade que ele ansiava, e agora que podia ir aonde quisesse, fazer o que quisesse, sentia-se quase completo. No deserto, foi mais do que apenas seu corpo que Bartras deixou vagar. Ele também libertou sua mente, deixando-a explorar pensamentos internos dos quais antes se esquivava. Ele percebeu que a liberdade era uma batalha constante travada contra os mestres de Athas que tinham prazer em escravizar as massas.

Demorou vários anos, mas ele finalmente reuniu seguidores suficientes (cada um deles um escravo fugitivo) para iniciar sua própria tribo. Os Livres nasceu no calor do deserto e rapidamente floresceu em uma chuva de ataques contra proprietários de escravos em todos os lugares.

Localização e Defesas

A Vila Oculta fica no fundo de uma cratera no sopé das Grandes Areias Aluviais, perdida em algum lugar entre Tyr e Urik na sombra das Montanhas Ressonantes. Não posso ser mais específico do que isso, pois prometi manter todas as tribos sobre as quais escrevo tão protegidas quanto possível.

Sua localização escondida e o campo circundante oferecem muita proteção a vila, mas ela tem suas próprias defesas. Todos os membros da tribo, dos jovens aos mais velhos, participam de exercícios destinados a ensinar os ex-escravos a trabalhar juntos pela defesa comum. Locais específicos e fortificações estão sob o comando de militares experientes, sejam ex-soldados ou gladiadores, que dirigem os membros não militares da comunidade em questões de defesa.

Batedores da vila constantemente percorrem a terra por quilômetros, servindo como defensores de primeira linha

As Tribos de Escravos



(com ordens para agir apenas contra pequenos grupos) e para soar o alarme caso o perigo se aproxime demais.

Além da própria cratera, com sua parede natural que se eleva cerca de nove metros acima do solo, uma resistente parede de tijolos circunda a vila, elevando-se a uma altura de três metros e montada com ameias para proteger os defensores. Portões na parede podem ser fechados e barrados. Dentro das muralhas, a vila foi projetada para oferecer posições de recuo e esconderijos para os defensores, enquanto frustra qualquer atacante com seu labirinto de muralhas baixas e pontos de vantagem para emboscadas. Se os atacantes conseguirem romper as paredes, eles terão que lutar por cada metro de terreno que ganharem uma vez lá dentro.

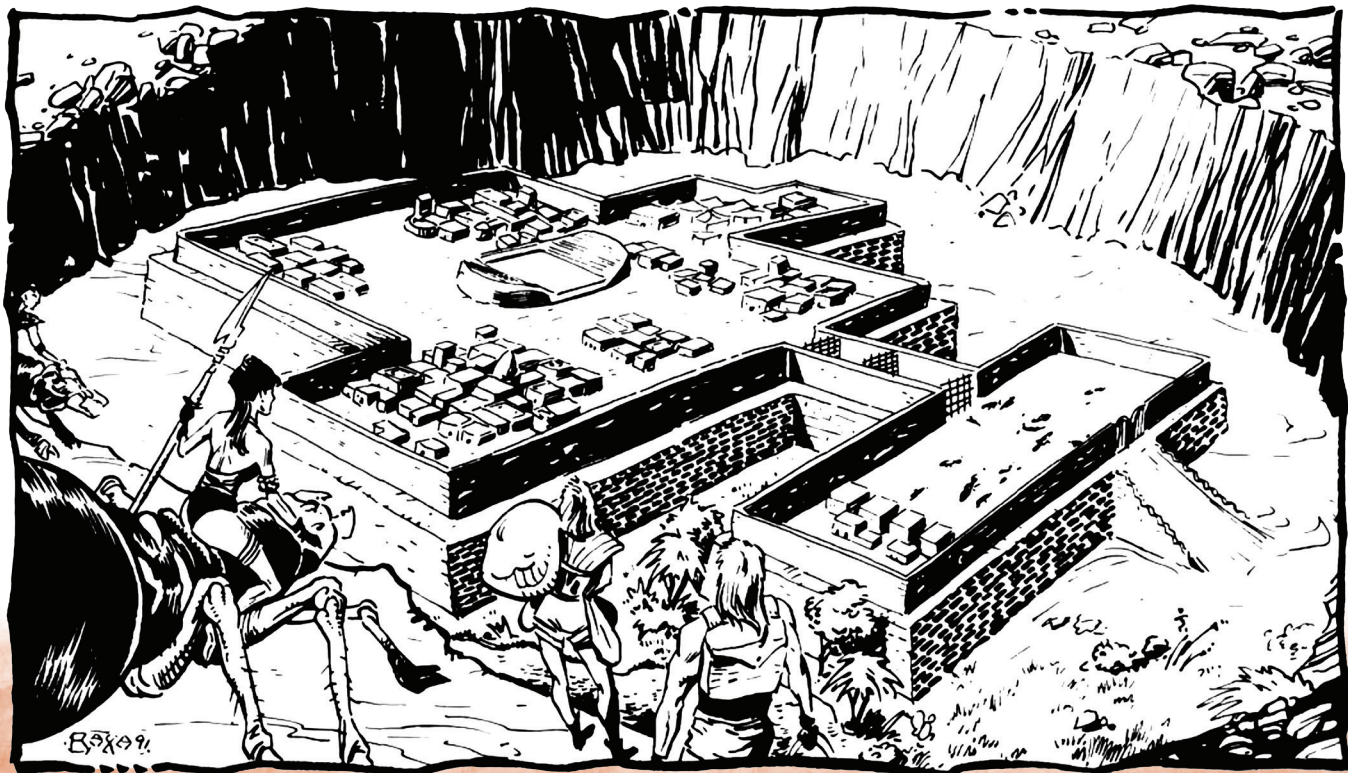
A própria aldeia é construída sobre uma plataforma elevada de lama cozida, tornando os ataques contra ela muito difíceis. Os atacantes não apenas devem descer na cratera profunda ou navegar pela rampa estreita que é o único acesso, mas uma vez no fundo, eles enfrentam a plataforma elevada e as paredes da vila. Se algum atacante

chegar tão perto da vila, ele se encontrará enfrentando ataques concentrados das posições mais altas dos defensores.

A Vila Oculta é uma próspera comunidade de ex-escravos trabalhando juntos para criar um lar. O edifício do qual a vila mais se orgulha é a Arena Livre. Modelado após as arenas de gladiadores das cidades-estado, mas construído em uma escala muito menor, a Arena Livre é um anfiteatro ao ar livre no qual os membros da tribo podem se reunir para discutir tópicos importantes e tomar decisões em grupo. Embora Bartras e seus generais ainda não estejam prontos para desistir de suas posições como líderes da comunidade, eles começaram, no entanto, a transferir algumas decisões da comunidade na Arena.

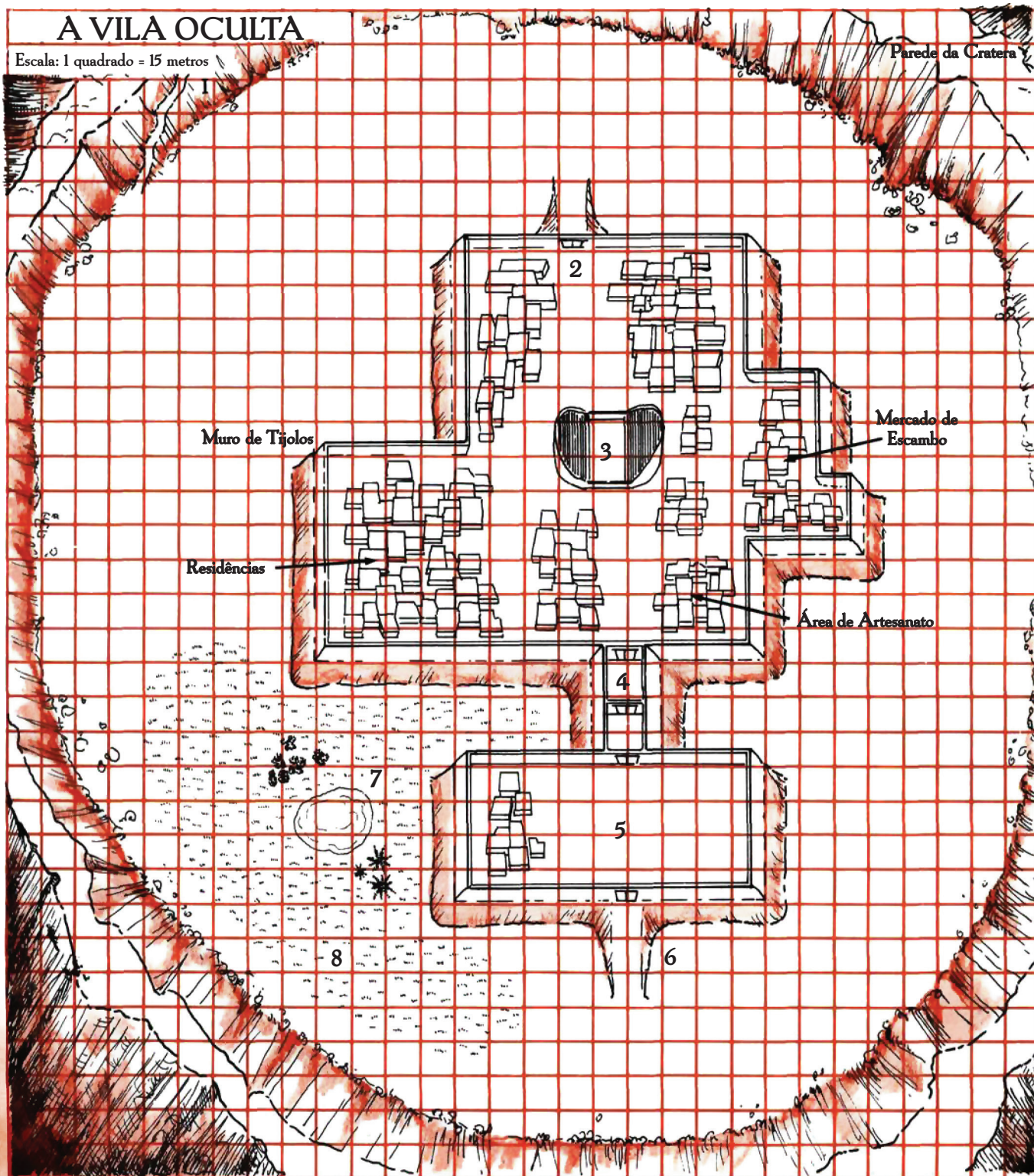
Na Arena, quem quiser opinar pode fazê-lo sem medo de represálias ou castigo. As questões podem ser debatidas e todos participam do processo de tomada de decisão.

A vila também possui um mercado de troca respeitável, onde os membros da comunidade comercializam suas habilidades e mercadorias, uma grande seção de artesãos cheia de todos os tipos de lojas e estúdios de artesanato e





As Tribos de Escravos



As Tribos de Escravos



uma crescente seção residencial onde os filhos dos Livres podem crescer, para ser o que quiserem — com ou sem a permissão dos proprietários ou dos reis-feiticeiros.

A Vila Oculta

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa da Vila Oculta.

1. Rampa da Parede da Cratera: Esta rampa estreita feita de lama cozida pelo sol dá acesso à cratera na qual os Livres construíram sua aldeia.

2. O Portão Principal: Uma rampa estreita leva até a vila, que foi construída sobre uma plataforma de lama cozida pelo sol. O portão se abre para a vila propriamente dita e dá para a Arena Livre.

3. A Arena Livre: Este anfiteatro, modelado a partir das arenas de gladiadores das cidades-estado, serve como uma sala de reuniões e um centro de encontro onde as notícias podem ser compartilhadas e os assuntos da comunidade podem ser debatidos e decididos.

4. O Corredor de Portões: Um corredor estreito dividido por três portões separa a vila principal do curral do rebanho. Esses portões podem ser selados para proteger a vila de invasores.

5. O curral do rebanho: Manadas de carru e alguns bandos de kitsus são mantidos nesta parte da aldeia. Os animais podem pastar no mato ao redor do oásis todos os dias, indo e vindo pelo portão do rebanho.

6. O portão do rebanho: Uma rampa estreita e um portão resistente fornecem acesso do curral do rebanho aos campos de pastagem ao redor.

7. O Oásis: Este oásis fornece água para toda a vila.

8. Campos de pastagem: Este trecho de grama, sustentado pelo oásis, fornece alimento para os animais de rebanho da aldeia.

Relações com os Outros

O comércio livre com quase ninguém. A comunidade envia rotineiramente caravanas para vilas e postos avançados. Essas caravanas fingem ser de alguma casa mercantil

distante ou inexistente. Tirando esse pouco de engano, eles negociam de forma justa, fazendo negócios astutos e negociando duramente com os melhores mercadores e comerciantes de Athas.

As únicas pessoas com as quais os Livres se recusam a lidar de forma justa são aquelas que se envolvem regularmente no tráfico de escravos ou que trabalham diretamente para os reis-feiticeiros. O Livre pode visitar tal posto avançado ou acampamento mercantil na calada da noite para afugentar os escravos, mas eles nunca fingirão conduzir negócios com tais grupos. Claro, eles evitam as cidades-estado tanto quanto possível, com a rara exceção de realizar um ataque aos campos circundantes.

Juntando-se à Tribo

Como acontece com a maioria das tribos de escravos, apenas ex-escravos podem se candidatar a membros do Livre. Todas as raças e a maioria das classes são bem vindas, desde que o candidato possa provar que era escravo. Provar a servidão pode ser difícil, especialmente para os escravos de famílias que não usam marca. Quando a prova física não pode ser oferecida, o Livre busca atitudes, habilidades e origem para determinar o valor do candidato. Se o escravo em questão foi libertado como parte de um ataque da tribo, ele tem mais chances de ser aceito. Os profanadores são a principal exceção à atitude acolhedora dos Livres. Nenhum mago que pratique artes profanadoras é bem-vindo entre os Livres.

Ainda assim, o desejo de ingressar e o status de escravo não garantem direitos tribais completos. Um período de iniciação deve ser realizado, com duração não inferior a três meses e não superior a um ano. Durante este período, o candidato é designado para uma equipe de ataque. Ele deve demonstrar sua sede e amor pela liberdade ajudando a tribo a travar sua guerra contra os proprietários e libertando outros escravos quando a oportunidade se apresentar. Se puder realizar algum serviço especial ou façanha heroica durante sua iniciação, ele garante sua seleção como membro da tribo.



As Tribos de Escravos

Qualquer membro que aja contra a tribo ou que não consiga se provar durante a iniciação é condenado à morte, pois a localização da Vila Oculta é importante demais para ser confiada aos expulsos da tribo.

Membros Importantes da Tribo

Bartras

Guerreiro Humano, Honrado (caótico e bom)

Cat. de Armadura 5 (armadura de kank)	For 15
Movimento 12	Des 14
Nível 8	Con 15
Pontos de Vida 52	Int 13
TAC0 13	Sab 12
Nº de ataques 3/2	Car 15

Dano/Ataque: 1d8-1 (espada longa de pedra)

Resumo Psiônico: PPP 44; Talento Latente — Devaneio (VP Sab; Custo — Contato +3/rodada)

Bartras, um guerreiro humano, serviu como escravo do filho de um nobre e depois como soldado escravo na milícia do nobre antes de encontrar sua liberdade. Ele passou seu tempo como ex-escravo estabelecendo a tribo chamada Livre.

Como líder do Free, Bartras emprega seus seguidores como soldados em uma guerra contra os proprietários de escravos. Ele vê a luta para permanecer livre e viver no deserto longe das cidades-estados como uma guerra contra a natureza e os proprietários. Cada ataque bem-sucedido oferece mais um dia de liberdade e, portanto, é considerado uma pequena vitória em sua guerra em andamento.

Sua capacidade de liderar vem de seu treinamento militar, oratória carismática e sua abordagem prática para resolver problemas. Com a ajuda de seu talento selvagem, Bartras pode facilmente distrair os guardas da caravana para que um ataque ocorra sem problemas. Ele ama a liberdade e deseja ver todos os escravos livres. Cada grupo de invasores

de sua tribo tem ordens permanentes para libertar escravos, desde que isso não coloque em risco o bem-estar da tribo.

Drog

Anão guerreiro, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 6 (gibão de mekillot)	For 16
Movimento 6	Dez 14
Nível 6	Con 17
Pontos de Vida 42	Int 13
TAC0 15	Sab 14
Nº de ataques 1	Car 11

Dano/Ataque: 1d8 (machado de batalha de pedra, -2 na jogada de ataque)

Drog, um anão que já serviu como soldado escravo em Tyr, serve como major (o governador) da Vila Oculta. Ele é um administrador rigoroso, mas justo, com um talento especial para a rotina burocrática. Sob seus cuidados, o assentamento cresceu de um pequeno acampamento no fundo de uma enorme cratera para uma próspera vila. Ele está constantemente avaliando suas ações para ter certeza de que não está imitando os métodos dos mestres nas cidades-estados.

Drog definitivamente não gosta da posição em que foi colocado, mas entende porque foi escolhido. Ele foi um dos primeiros seguidores de Bartras e tem um olho para os detalhes que o torna um administrador natural. No entanto, ele acredita que o cargo fede a dono, ou pior, a templário, e anseia pelo dia em que Bartras abolirá todos os cargos de comando. Claro, a liberdade total também o assusta. Isso assusta suas tendências legais e ordenadas com visões de caos descontrolado. Às vezes ele se pergunta se é por isso que eles estão lutando. Então ele se lembra de seu tempo como escravo, e tais pensamentos fogem diante de seu próprio desejo de permanecer livre.

Selanu

Ladrão Humano, Inconstante (neutro e caótico)

As Tribos de Escravos



Cat. de Armadura 4 (couro de carru)	For 16
Movimento 12	Des 18
Nível 5	Con 14
Pontos de Vida 23	Int 10
TAC0 16	Sab 14
Nº de ataques 1	Car 9

Dano/Ataque: Id6 (maça de osso, -1 nas jogadas de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 34; Talento Latente — Enxertar Arma (VP Con; Custo 10 +1/rodada)

Selanu já serviu como escravo artista na corte templária de Balic. Sua especialidade era esculpir ossos, mas ela desenvolveu algumas habilidades adicionais para ajudá-la a se locomover pela quadra sem ser vista. Seus talentos incipientes de ladrão encontraram plena expressão sob a tutela de outro escravo artista que uma vez ganhava a vida como um ladino (antes que seus talentos lhe valessem um lugar como escravo).

Depois de ganhar sua liberdade devido aos esforços do Livre, Selanu pediu para se juntar à tribo. Ela agora coloca seus talentos para trabalhar como invasora e como ladra quando é designada para uma caravana comercial. Ela gosta de roubar mercadorias adicionais e peças de cerâmica enquanto vagueia por uma vila disfarçada de comerciante de alguma casa fictícia do outro lado da região de Tyr.

Bando de Tenpug

Uma das tribos de escravos mais incomuns e criativas de que já ouvi falar é um pequeno grupo chamado Bando de Tenpug. A tribo é formada por escravos artistas e artesãos que fizeram bom uso de seus talentos coletivos. Como eles têm poucos guerreiros habilidosos entre eles, e nenhuma outra habilidade de sobrevivência que valha a pena mencionar, a tribo criou outra maneira de sobreviver.

O Bando de Tenpug envia seus membros para pequenos vilarejos e acampamentos de caravanas onde eles se disfarçam de homens livres e vendem seus serviços. Eles trabalham consertando carroças e ferramentas, entreterendo com histórias e até mesmo produzindo obras de arte, se

alguém estiver interessado em tais coisas. O salário que esses homens livres ganham é levado de volta à tribo para distribuição a todos.

Cerca de 200 escravos artistas e artesãos compõem o Bando de Tenpug. Destes, apenas uma dúzia é hábil com armas.

Organização

O Bando de Tenpug tem uma estrutura muito solta. O líder da tribo é um mul maneta chamado Tenpug, cuja experiência como gladiador (antes de perder o braço) fez dele um líder natural. Foi ideia dele sobreviver vendendo talentos em vez de invadir. Ele continua a liderar e tomar as decisões finais sobre o bem-estar da tribo.

Os outros cargos de destaque são o guardião dos salários e o guardião dos suprimentos. Esses dois membros da tribo trabalham juntos para usar o dinheiro arrecadado para comprar os suprimentos de que a tribo precisa para sobreviver. Como este é o principal meio para a tribo obter comida e água, essas posições são muito importantes.

Existem outros membros importantes da tribo que constantemente conferem com Tenpug, mas não há uma hierarquia estrita de níveis ou posições. Se alguém tem uma ideia, ele apresenta para a tribo. Se a tribo gostar da ideia, ela é usada. Se a tribo não gostar, é arquivada.

Operações e Meios de Existência

O Bando de Tenpug atribui a cada membro da tribo um número de períodos de uma semana para ganhar salários durante o próximo ano. Quando chega a hora de um membro, esse membro deve deixar o acampamento e ir para uma vila ou acampamento de caravana. Fingindo ser um homem livre, o membro da tribo oferece seus talentos particulares para venda. Ele permanece na vila ou acampamento enquanto houver trabalho remunerado ou até que sua semana (15 dias) termine. Então ele junta seus ganhos e volta para a tribo até que chegue sua vez novamente.

Às vezes, um membro da tribo é enviado com um saco cheio de cerâmica finamente trabalhada ou algum outro produto feito pela tribo. Além de colocar seus talentos



As Tribos de Escravos

à venda, o membro da tribo busca compradores para as mercadorias que carrega.

A tribo nunca envia mais da metade de seu número em um determinado momento. O resto fica para trás para proteger o acampamento, fabricar mercadorias para vender ou consertar tendas e ferramentas. Sempre que necessário, a tribo envia uma pequena caravana para comprar mantimentos. Eles usam pelo menos três assentamentos próximos diferentes para esse fim, nunca indo ao mesmo duas vezes seguidas. Mais uma vez, a caravana finge ser de uma vila de homens livres que precisa complementar seus próprios estoques com a compra de suprimentos.

Origem

O Bando de Tenpug começou como um pequeno grupo de artesãos viajantes que ganhavam comida, água e abrigo realizando pequenas tarefas para seus anfitriões. Os primeiros membros eram todos escravos artesãos de Nibenay. A história, pelo menos do jeito que eu ouvi, foi assim.

Durante um período particularmente difícil em Nibenay, escravos de todas as classes foram forçados a trabalhar para coletar madeira da Floresta Crescente. Uma parte era composta por escravos artesãos, incluindo o mul de um braço só chamado Tenpug. Depois de um duro dia de trabalho, os escravos terminavam de carregar as carroças com madeira e se preparavam para voltar à cidade. Eles mal estavam no caminho de volta quando guerreiros de Gulg emboscaram seu pequeno grupo. Os guerreiros mataram os guardas e dispersaram os escravos assustados.

Os escravos se reuniram na floresta e procuraram orientação no Velho Galth. O antigo anão, que havia trabalhado como escravo por Nibenay por mais tempo do que qualquer um dos outros escravos poderia se lembrar, disse a eles para correrem para o deserto. “Vocês são homens livres agora,” Galth disse a eles, “Pois os guerreiros de Gulg quebraram os laços que os prendiam.” Os escravos começaram a falar todos ao mesmo tempo, fazendo perguntas e tentando adiar o inevitável.

Finalmente, Tenpug perguntou: “Como podemos sobreviver sem nossos mestres? O que podemos fazer?”

Zangado, Galth virou-se para o mul com um rosnado. Por um momento, ele parecia mais um gladiador do que um armeiro. “Você pode fazer o que sempre fez!” Galth gritou. “Cada um de vocês tem habilidades pelas quais a maioria dos homens livres morreria. Combine seus talentos, reúna seus recursos e venda-os pelo lance mais alto! Mas não faça isso como escravos. Faça como os comerciantes livres.”

Galth e Tenpug conversaram durante a noite, apresentando as ideias que seriam usadas por esses ex-escravos para sobreviver. Quando terminaram de conversar, o anão se despediu e voltou para Nibenay. Quando Tenpug perguntou para onde estava indo, Galth disse que ainda tinha foco para terminar. Ele não queria acabar vagando pelos desertos como um banshee depois que ele morresse. Essa foi a última vez que qualquer um deles viu o velho anão.

Eventualmente, o bando encontrou um local seguro para montar um acampamento permanente. Assim que não precisassem mais se deslocar de um lugar para outro, a banda poderia se concentrar em encontrar trabalho e ganhar dinheiro.

Localização e Defesas

O Bando de Tenpug estabeleceu um acampamento dentro das ruínas semienterradas de um antigo templo. O templo está localizado a cerca de 80 quilômetros a nordeste de Nibenay, perto da costa do Mar de Silte. A areia soprada cobriu grande parte das ruínas, oferecendo proteção contra os viajantes que passam. As temíveis estátuas que protegem a entrada do templo servem para afugentar todos, exceto os invasores mais desesperados ou implacáveis. Aqueles que tentam forçar a entrada geralmente podem ser assustados por algumas explosões dos chifres fantasmas (Esses instrumentos foram feitos especialmente pelos artesãos de Tenpug para produzir ruídos misteriosos e sobrenaturais).

O templo parcialmente enterrado foi construído em grande escala, como se os ocupantes originais fossem gigantes. O teto tem 12 metros de altura e toda a estrutura é feita de pedras encaixadas. Deve ser do tempo dos antigos, mas nenhum espírito anda por seus enormes salões.

As Tribos de Escravos



Dentro do templo abandonado, que foi notavelmente bem preservado, o bando montou tendas entre pilares maciços que são tão grandes quanto as árvores da Floresta Crescente. Poucos itens foram encontrados dentro do templo, e Tenpug relutou em procurar esconderijos secretos. Até agora, os deuses antigos toleraram sua presença. Ele não quer fazer nada para perturbar isso. Na verdade, Tenpug começou a colocar uma parte dos bens que eles fazem e o dinheiro que eles ganham no enorme altar como uma oferenda aos deuses antigos. Ele espera que esse apaziguamento mantenha seu bando bem-vindo nos salões antigos.

Acampamento Tenpug

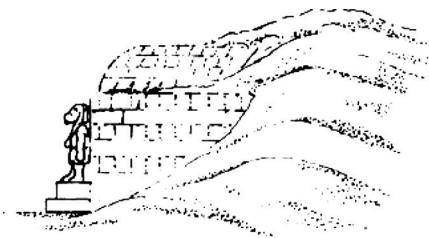
Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa do acampamento Tenpug.

1. A entrada do templo: Enormes degraus de pedra e portas gigantes de pedra conduzem ao templo semi-enterrado. Grandes estátuas de pedra guardam cada lado das portas. As estátuas são humanos gigantes com cabeças de leões.

2. O Grande Salão: Este enorme salão, construído em proporções gigantescas, eleva-se cerca de 12 metros até um teto abobadado. Grandes pilares de pedra se estendem como árvores do chão ao teto. Entre esses pilares, a tribo ergueu grandes tendas que servem como áreas de convivência e trabalho.

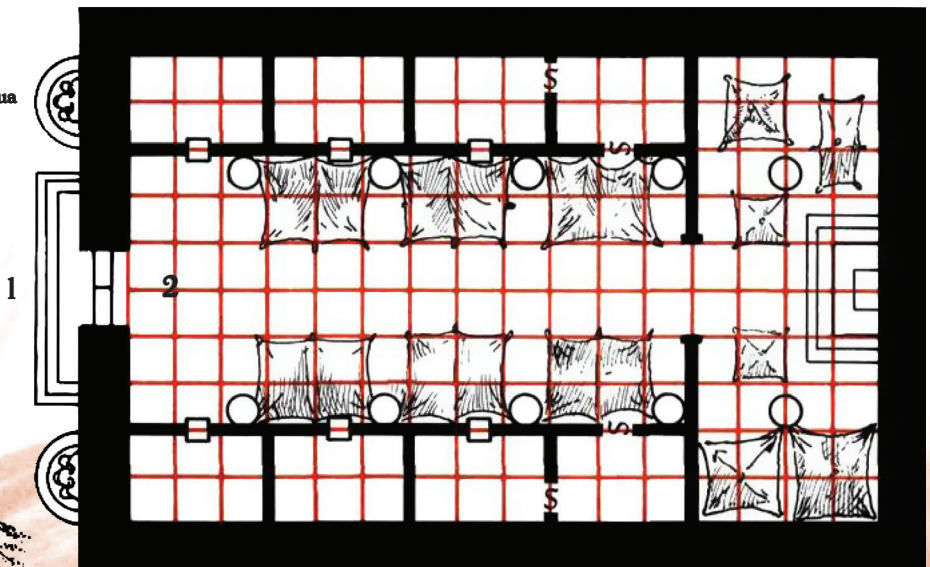
3, 4, 5. Câmaras Vazias: Cada uma dessas enormes câmaras tem tetos de 7,5m de altura. Essas câmaras estavam vazias quando a tribo chegou e Tenpug decidiu mantê-las assim. Os únicos itens de interesse nessas salas são os murais de parede que foram gravados diretamente na pedra. Os murais retratam cenas de um mundo muito diferente do atual Athas. Há florestas



Estátua

BANDO DE TENPUG

Escala: 1 quadrado = 6 metros





As Tribos de Escravos

exuberantes, lagos enormes, rios caudalosos e cachoeiras e gigantes envolvidos em atividades artesanais.

6. Câmara Secreta: Até agora, esta câmara permaneceu escondida da tribo. Ele ainda contém seus tesouros originais, incluindo móveis de tamanho gigante, pilhas de ouro e objetos feitos de metal. Existem taças de bronze, espadas de ferro e até armaduras inteiras de cota de malha.

7, 8, 9. Câmaras Vazias: Estas salas são semelhantes às salas 3, 4 e 5.

10. Câmara Secreta: Esta sala é semelhante à sala 6.

11. Câmara do Altar: Um gigantesco altar escalonado ocupa grande parte deste enorme salão. Tenpug empilhou bens feitos pela tribo, bem como uma parte dos salários que a tribo ganhou no topo do altar como um tributo aos antigos deuses que permitiram que eles habitassem neste templo. As tendas montadas nesta área incluem tendas de armazenamento, tenda de comando Tenpug e tendas de reunião.

Relações com os Outros

Com a possível exceção de tribos invasoras e cidades-estado, o bando de Tenpug se dá bem com os outros assentamentos nos ermos. Poucos assentamentos se recusam a receber seus artesãos de braços e bolsas abertos, pois a vinda de um único viajante quebra a rotina normal e traz notícias de outros lugares para as vilas remotas.

O bando mantém o passado de seus membros escondido, acreditando que eles não receberiam boas vindas calorosas se seus anfitriões soubessem que eles eram escravos fugitivos. Em vez disso, fingem ser homens livres em busca de trabalho honesto.

É claro que, às vezes, um viajante solitário é um alvo tentador para monstros, saqueadores ou escravistas. De vez em quando, um membro do bando sai e nunca mais volta. Esse é um fato cruel da vida dos ex-escravos do Bando de Tenpug.

Juntando-se à tribo

Qualquer escravo com talento como artista ou artesão é bem-vindo para se juntar à Bando de Tenpug. Tenpug não

quer nada com preservadores, profanadores ou templários, entretanto, e nenhum desses ex-escravos é bem-vindo. Além disso, o mul é cauteloso quando se trata de guerreiros que desejam se juntar ao seu bando. Embora a tribo sempre precise de outro forte defensor, Tenpug sabe que seu povo se acostumou a viver sozinho. Tipos guerreiros geralmente gostam de liderar, e o Bando de Tenpug simplesmente não é uma organização militar.

O Bando de Tenpug atrai artistas e artesãos, pois eles já foram escravos miseráveis que encontraram uma medida de valor demonstrando habilidades artísticas. Eles não têm habilidades práticas, apenas talento artístico; enquanto eram escravos, suas vidas geralmente terminavam assim que a popularidade de suas criações diminuía.

Aqueles que são aceitos na tribo devem passar um período de tempo como aprendizes de alguém com talentos semelhantes. Eles passam esse aprendizado no templo, trabalhando ao lado do membro da tribo e aprendendo sobre a vida no bando. Uma vez que o membro da tribo esteja convencido de que o aprendiz é bom para a tribo, ele se torna um membro efetivo e recebe semanas para vender seus serviços. Este período é projetado para eliminar espões e traficantes de escravos, pois simplesmente permitir que um novo membro veja a localização do acampamento e então se afastar é um convite ao desastre. Aqueles não aceitos são enviados para o Mar de Silte sem comida, água ou arma.

Membros importantes da tribo

Tenpug

Mul Gladiador, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 5 (couro de carru)	For 20
Movimento 12	Des 17
Nível 7	Con 16
Pontos de Vida 56	Int 15
TAC0 II	Sab 13
Nº de ataques 3/2	Car 11

Dano/ataque: 1d4 +9 (martelo de guerra de ferro)

As Tribos de Escravos



Tenpug já serviu como gladiador na arena de Nibenay. Foi lá que perdeu o braço esquerdo e quase a vida. Ele se tornou um escravo artesão depois de curado, momento em que mostrou talento para fazer armas. Agora ele trabalha como ferreiro na tribo, produzindo algumas das melhores armas de pedra e osso encontradas em qualquer lugar da região de Tyr.

O mul com um braço só parece assustador para muitos, mas na verdade ele é um homem muito gentil e quieto que trabalha incessantemente em suas mercadorias. A mão-de-obra mostra-se no produto final.

Assim que ele chega a uma aldeia e demonstra seu artesanato, os clientes coletam seu próprio material para ele trabalhar. Eles juntam pedaços de pedra e osso para levar para Tenpug Um-Braço. Então o mul de um braço forja o material em uma espada, ou machado, ou adaga de equilíbrio perfeito e navalha nítida.

Quando não está trabalhando, Tenpug lidera a tribo tanto quanto fabrica armas. Ele transformou seu bando em um grupo de sucesso de artistas e artesãos que ganham a vida vendendo seus talentos.

Feera

Meio-Elfo Artesão, Honrado (caótico e bom)

Cat. de Armadura 8 (Corselete Acolchoado)	For 13
Movimento 12	Des 13
Nível 3	Con 12
Pontos de Vida 16	Int 14
TACO 20	Sab 13
Nº de ataques 1	Car 12

Dano/Ataque: 1d4-1 (adaga de osso, -1 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 30; Talento Latente — Bio-Regeneração (VP Con-2; Custo 6 +3/rodada)

Feera, uma meio-elfa, trabalha como esculpadora de ossos no bando de Tenpug. Ela é uma jovem bem falante, simpática e atraente que deixa os clientes à vontade com suas brincadeiras amigáveis.

Feera não nasceu na escravidão. Ela era filha de um homem livre em Raam que ganhava a vida da mesma forma que bando de Tenpug faz hoje, vendendo os frutos de



As Tribos de Escravos

seu talento como escultor. Feera cresceu neste ambiente, aprendendo suas habilidades artesanais ao lado de seu pai. Seu pai era humano e ela nunca soube o que aconteceu com sua mãe. Ela só sabia que seu pai amava muito a elfa. O desastre aconteceu quando seu pai conseguiu um emprego para um templário. O templário gostou tanto da escultura em osso que mandou prender Feera e seu pai e entregá-los aos currais de escravos. Feera foi designada para o curral de concubinas e logo aprendeu a odiar o templário egoísta.

Uma viagem casual para longe da cidade levou à fuga de Feera. Enquanto o templário examinava os campos, Feera escapuliu. Por fim, ela foi encontrada por um membro do Bando de Tenpug em seu caminho de volta de um trabalho. Ele levou a jovem com ele e ela logo se tornou um membro da tribo.

Vista do Silte

Entrar na vila Vista do Silte é entrar num local de contrastes. Movendo-se entre seu povo, você verá a vida em uma tribo escrava de vários ângulos diferentes. Os aldeões são um bando indisciplinado de ex-escravos de todas as raças. Eles participam da maior parte das atividades normais associadas às tribos escravas — atacam caravanas, ficam alertas para caçadores de escravos e vivem cada momento de liberdade como se fosse o último. Além disso, o povo de Vista do Silte tem um verdadeiro amor pelas artes. Eles são especialmente apaixonados por contar histórias, que levaram a novos níveis em arenas que chamam de **teatros**. Aqui, em vez de um único contador de histórias tecendo uma história para uma audiência, todo um grupo de contadores de histórias representa a história do começo ao fim. Devo dizer a você, assistir a tal performance é ser levado para outra época!

Em Vista do Silte, os invasores selvagens e barulhentos gostam de se apresentar para o público. Enquanto os teatros permanentes em Vista do Silte são usados para aprimorar suas habilidades, eles enviam teatros itinerantes para aldeias, acampamentos de caravanas e oásis para atuar para outros. Este novo conceito aparentemente atraiu muitos, pois entendo que a vila complementa seu sustento com os

rendimentos que esses teatros itinerantes trazem. As duas peças (é assim que chamam essas múltiplas apresentações de contadores de histórias) que assisti foram emocionantes e bastante agradáveis.

Vista do Silte é uma vila bastante grande com mais de 500 pessoas. Representantes de todas as raças andam constantemente pelas ruas movimentadas, desfrutando de vidas que não são mais controladas pelos caprichos e desejos de mestres indiferentes. Enquanto humanos e anões representam uma grande parte da população, um grande número de elfos fixou residência especificamente para se apresentar nos teatros. Há também alguns muls na aldeia, incluindo o líder da tribo. Na minha visita, eu até vi um thri-kreen e um par de meio-gigantes vagando por aí.

Com tamanha diversidade de indivíduos, não há um único traço dominante em ação em Vista do Silte. O mais próximo que todo o grupo chega de uma visão unificada pode ser visto na natureza caótica da própria vila. As pessoas vêm e vão sem rima ou razão, e a maioria rejeita o trabalho sério em favor da diversão. Isso não quer dizer que o povo de Vista do Silte seja preguiçoso, pois quando surge a necessidade, eles se unem para realizar o trabalho em questão. Mas os horários organizados mantidos por outras tribos de escravos, como o Bando de Tenpug, lembram muito o povo de Vista do Silte de suas vidas passadas como escravos. Quando o trabalho deve ser feito, é. Quando um trabalho pode esperar, o povo enche as ruas de bebida, música e dança.

Vista do Silte, embora seja uma tribo invasora, não deve ser confundida com gente como os Saqueadores da Areia Negra. Os invasores de Vista do Silte raramente ferem ou matam aqueles que atacam. Eles querem os bens e suprimentos transportados, não o sangue dos protetores da caravana. Uma vez que eles subjagam uma caravana e pegam o que podem carregar, eles agradecem suas vítimas com um floreio teatral e cavalgam de volta para a Grande Planície de Marfim.

Organização

Vista do Silte, como a maioria das comunidades de tribos escravas, é vagamente organizada em uma estrutura militar.

As Tribos de Escravos



Xaynon, um ex-gladiador mul, lidera a tribo por meio de força e destreza em batalha. Não é bem verdade que ele comanda os outros membros da tribo, mas suas sugestões são quase sempre seguidas. Ele tenta deixar a comunidade se defender sozinha, impondo o mínimo possível de regras e restrições aos ex-escravos. Contanto que ninguém limite a liberdade do outro, o povo de Vista do Silte é livre para fazer o que quiser. No entanto, se o perigo ameaçar ou um ataque deve ser realizado, Xaynon abandona sua abordagem indiferente à liderança e se torna um senhor da guerra a ser reconhecido. Nesses tempos, os ex-escravos sabem que não devem desafiar sua autoridade, por medo de uma morte rápida e dolorosa.

O principal conselheiro de Xaynon é um preservador chamado Arya, que muitas vezes apoia sua autoridade com poderosas exibições de magia. Muitos desconfiam do mago, já que a maioria dos escravos olha para sua espécie com suspeita, ódio e medo. Ninguém pode negar que a maga conquistou seu lugar em Vista do Silte, muitas vezes usando suas artes arcanas em benefício da vila.

A maioria dos aldeões opera como membros de um ou mais grupos de invasão. Esses grupos se reúnem sob o comando dos tenentes-chefes de Xaynon com o propósito expresso de realizar ataques. Durante um ataque, a liberdade caótica fica em segundo plano em relação ao protocolo militar. Os oficiais do grupo invasor devem ser obedecidos ou os preciosos suprimentos que procuram podem ser perdidos. Foi uma visão incrível ver os escravos barulhentos e indisciplinados se alinharem para conduzir um ataque.

Além das classificações baseadas em força e habilidade que são atribuídas aos grupos invasores, não há níveis formais de autoridade em Vista do Silte. Uma cadeia de comando mais organizada lembra as hierarquias de cidade-estado que Vista do Silte rejeitou. Níveis informais de autoridade, baseados no poder do forte sobre o fraco, existem aqui como na maioria das tribos escravas. Frequentemente, as decisões são tomadas em combate ou com o fio de uma adaga. A sobrevivência do mais apto é definitivamente a lei em Vista do Silte.

Operações e Meios de Existência

A vila não mantém fazendas ou cria rebanhos de animais. Raramente se dedica ao comércio, e poucos artesãos abrem lojas dentro de suas paredes. A caça e a coleta, embora praticadas, servem para complementar a principal fonte de receita da tribo. Vista do Silte, em primeiro lugar, é uma base de operações para grupos de invasão que atacam viajantes e caravanas com destino a Gulg e Nibenay. As caravanas mercantes que fazem o circuito entre essas duas cidades-estados rivais nunca sabem quando os invasores de Vista do Silte aparecerão para exigir tributos para passagem segura ou até mesmo carros inteiros deles.

Sempre que Vista do Silte precisa reabastecer suprimentos cada vez menores, ele envia batedores para a Grande Planície de Marfim para vigiar as caravanas que se aproximam. Uma vez que o caminho de uma caravana foi estabelecido, os batedores retornam para liderar um grupo de ataque de tamanho apropriado de volta à caravana. Um grupo de ataque pode rastrear uma caravana por dias, seguindo seu rastro enquanto determina o tamanho e a força de seus guardas. Assim que o líder do grupo sente que aprendeu tudo o que precisa, ele se reúne com seus invasores veteranos para planejar uma emboscada. As emboscadas podem ser assuntos simples nos quais os invasores saem correndo do deserto, ou podem ser cercos complicados projetados para paralisar carroças e quebrar o espírito dos defensores.

Como afirmado anteriormente, os invasores de Vista do Silte tentam manter sua pilhagem o menos sangrenta possível. Eles veem a carga com destino às cidades-estado como uma compensação justa pelos anos que passaram como escravos dos reis-feiticeiros. Eles não têm nenhum desejo de machucar ninguém ou ver qualquer um de seus companheiros feridos. Eles se defenderão e até mesmo matarão mercenários teimosos, se necessário, mas sempre como último recurso.

A maioria das casas mercantes que negociam com Gulg e Nibenay estão dolorosamente cientes de Vista do Silte e seus invasores. Enquanto alguns tentaram frustrar as tentativas dos invasores mudando constantemente os horários



As Tribos de Escravos

das caravanas e até mesmo contratando mais guardas, a maioria simplesmente aumentou os preços cobrados na área para compensar o carregamento perdido ocasional. Enquanto Vista do Silte continuar a pegar apenas o que precisa e não recorrer a mais derramamento de sangue, as casas mercantes irão tolerar os ataques infrequentes. Qualquer aumento perceptível em ataques ou incidentes de violência excessiva pode levar a uma espécie de guerra. As casas mercantes são conhecidas por reunir seus recursos no passado para contratar grandes exércitos de mercenários para expulsar invasores e monstros ao longo de trilhas de caravanas. Xaynon tem o cuidado de manter as atividades de sua tribo abaixo dos níveis que inspirariam tal ação a ser tomada contra Vista do Silte.

A tribo escrava suplementa as receitas trazidas pelos ataques às caravanas com uma nova forma de entretenimento. Vista do Silte possui um movimentado distrito de teatros onde uma nova geração de artistas, chamados **atores**, encenam produções, chamadas **peças**, para audiências apreciativas de companheiros escravos. Essas peças têm a mesma sensação das histórias contadas pelos bardos viajantes, mas com uma grande diferença. Em vez de simplesmente contar uma história, os atores assumem os papéis dos personagens e representam a história como se ela estivesse realmente acontecendo no palco. Essas produções variam de assuntos simples a tratamentos elaborados completos com figurinos e cenários.

Poucos membros que não são da tribo visitam Vista do Silte, então os teatros são mais para a diversão da tribo. As peças são programadas todas as noites, trazendo risos, drama, música ou lágrimas para o público encantado. A atmosfera é contagiante e quase todos os habitantes de Vista do Silte pertencem a uma das dezenas de companhias de teatro que operam na vila. Eles praticam e aperfeiçoam suas técnicas nos palcos para o deleite de seus companheiros, depois levam seus shows para a estrada para divertir os outros.

Grupos de atores itinerantes tornaram-se adições lucrativas às operações normais da tribo. Essas trupes fazem shows para comerciantes ricos em acampamentos de caravanas e para colonos em vilas vizinhas, geralmente aparecendo para multidões lotadas. As trupes fazem shows excelentes que

deixam o público querendo mais, garantindo o retorno dos compromissos. Se eles puderem obter informações sobre horários de caravanas e cargas transportadas enquanto atuam para os mercadores, tanto melhor.

As trupes se fazem passar por homens livres, nunca revelando suas identidades como ex-escravos ou insinuando uma conexão com Vista do Silte. Na verdade, eles fazem grandes esforços para se aproximar de um acampamento ou vila na direção oposta das montanhas Mekillot.

As trupes de atuação de Vista do Silte nunca fazem shows para nobres ou templários, e são conhecidas por recusarem até mesmo o convite do rei-feiticeiro de Nibenay (que pensava estar contratando um grupo de homens livres). Apresentar-se para essas pessoas seria o mesmo que vestir novamente os grilhões da escravidão, não importa quanta riqueza possa ser oferecida. Eles podem satirizar essas classes em suas peças, mas não se apresentarão para elas.

Origem

Xaynon e sua tribo original de invasores se cansaram da vida nômade que levavam. Eles queriam mais do que apenas a liberdade. Eles queriam a liberdade de estabelecer casas e criar famílias. Eles queriam a segurança e proteção que somente uma vila fortificada poderia oferecer. Quando sua tribo pisou na face leste das montanhas Mekillot e encontrou a mina de sal abandonada, Xaynon sabia que eles haviam encontrado seu lar.

Xaynon tinha sido um gladiador, lutando regularmente por sua vida na arena em Raam. Quando o mul finalmente encontrou a liberdade, ele imaginou que seus dias de luta haviam acabado. Ele estava errado, pois logo se viu lutando contra o líder da tribo escrava à qual se juntou para comandar o grupo. Sua vitória deu início a um novo capítulo na existência desta tribo. Primeiro, o mul os levou para longe de Raam, levando sua tribo para o sudoeste em busca de pilhagem e aventura. Em segundo lugar, ele mudou o hábito da tribo de matar aqueles de quem eles roubaram. Não havia necessidade de trazer mais morte para este mundo moribundo, ele disse a eles. Ele também deu a eles mais liberdade para determinar seus destinos.

As Tribos de Escravos



Quando eles precisavam de um líder, ele estava lá. Quando não o fizeram, ele os deixou tomar suas próprias decisões.

Mais ex-escravos se juntaram à tribo de Xaynon enquanto ela viajava ao redor do perímetro do Mar de Silte, passando pela Bacia do Dragão e para o sul em direção à Grande Planície de Marfim. Além dos soldados e gladiadores que se aglomeraram ao lado de Xaynon, ele atraiu um grande número de artistas. Talvez porque gostasse das artes e até se considerasse uma espécie de artista. Adorava contar histórias e dançar, e podia ouvir escultores e pintores falarem durante horas sobre as técnicas de seu ofício.

Nas montanhas Mekillot, ele ordenou que sua tribo parasse. O tempo de viagem acabou, ele decidiu, pelo menos no que lhe dizia respeito. Qualquer um que quisesse continuar estava livre para ir. Aqueles que quisessem ficar teriam que ajudá-lo a construir a vila que ele sempre sonhou em viver. Foi assim que Xaynon e sua tribo chegaram a construir Vista do Silte dentro das cavernas das montanhas.

Não muito tempo depois que as primeiras habitações foram construídas e a parede do perímetro foi construída, alguns artistas que compartilharam histórias e poemas com Xaynon perguntaram se eles poderiam construir uma arena. O ex-gladiador ficou horrorizado com a sugestão e em sua raiva quase atingiu o homem que sugeriu tal coisa. Mas eles rapidamente explicaram que queriam que esta arena servisse como uma vitrine para as artes, não para entretenimento sangrento. Então Xaynon concordou e o primeiro teatro de Vista do Silte foi construído. Quem imaginaria na época que um dia os atores ganhariam uma porcentagem significativa da renda da aldeia, ocupando seu lugar ao lado dos saqueadores como produtores de receita? Mesmo agora, Xaynon ri de seu pensamento... quando ele não está no palco se apresentando!

Localização e Defesas

Vista do Silte está localizado na face leste das Montanhas Mekillot, com vista para a Grande Planície de Marfim. A vila foi construída dentro de uma grande caverna que Xaynon acredita ter sido uma mina de sal para os antigos. A primeira linha de defesa da vila é a própria geografia, pois a vila está escondida dentro das inúmeras cavernas da

montanha. As trilhas na montanha são sinuosas e perigosas, que geralmente terminam em penhascos íngremes ou paredes intransponíveis. Apenas os habitantes de Vista do Silte sabem quais caminhos levam à sua vila, e qualquer hóspede indesejado pode ser desencorajado com deslizamentos repentinos de pedras ou armadilhas invisíveis. Se alguém chegar à própria caverna, os túneis que levam à vila podem ser desmornados. Um túnel secreto bloqueado pode ser aberto em tal evento, fornecendo uma rota de fuga para os aldeões.

Como em outras tribos de escravos, todos os membros da comunidade de Vista do Silte podem ser convocados para defender a vila. Mesmo aqueles escravos que vieram para a tribo sem nenhuma habilidade de combate receberam treinamento suficiente para capacitá-los a manejar espadas ou clavas em sua própria defesa. E aqueles com antecedentes guerreiros ou militares aprimoraram suas habilidades em inúmeras missões de invasão.

Vila Vista do Silte

Escondido dentro de uma enorme caverna nas montanhas Mekillot, Vista do Silte repousa serenamente fora da vista dos olhos espíões de seus inimigos. O layout da vila é de natureza caótica, com muito pouca evidência de plano ou propósito.

A vila obtém sua água de um riacho da montanha que se acumula dentro da caverna. Não há campos de colheita para colher, nem rebanhos de animais para cuidar. Existe um mercado onde os bens e suprimentos obtidos em ataques são exibidos. Os membros da tribo se revezam distribuindo alimentos roubados e outros itens da maneira mais justa possível entre toda a população.

O resto da vila é um agrupamento aleatório de habitações e tabernas — os habitantes de Vista do Silte adoram suas tabernas — construídas em torno do grande distrito de teatros e do pequeno acampamento de artesãos. Alguns teatros são simplesmente plataformas elevadas colocadas diante de um terreno aberto onde o público pode se sentar, toda a área coberta por uma tenda. Outros, como a arena do artista, são construídos em pedra e têm a forma de



As Tribos de Escravos

uma arena de gladiadores. A maioria dos outros edifícios, incluindo as habitações, são cabanas de palha, caixas de tijolos ou grandes tendas.

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa da vila de Vista do Silte.

1. Arena Teatro: Esta estrutura, modelada a partir das arenas de gladiadores, serve como um salão de reuniões para a vila, bem como um local para apresentações de peças elaboradas.

2. Área Residencial: Esta parte da vila é composta por moradias para os membros da tribo. Há também um bom número de tabernas espalhadas por esta área.

3. Mercado e Acampamento dos Artesãos: Nesta parte da vila, os membros da tribo se revezam na distribuição dos bens roubados nas incursões. Além disso, uma pequena parte da área abriga o acampamento de artesãos, onde os artesãos trabalham para seu próprio prazer, bem como para produzir itens necessários para a vila. Existem algumas tabernas espalhadas por toda esta área.

4. Distrito dos Teatros: Além do Arena Teatro, dezenas e dezenas de teatros menores preenchem esta seção da vila. Existem também algumas tabernas espalhadas por toda a área.

5. Área Residencial: Como a Área 2 acima.

6. Piscina da Caverna: Um fino riacho de água corre do topo da caverna até uma piscina contra a parede rochosa. Como grande parte da caverna está repleta de depósitos de sal, a água tem um sabor salgado. Ainda assim, não contém tanto sal que não seja saudável para beber, e a vila o utiliza para complementar seu abastecimento de água (obtida em ataques contra caravanas e outras vilas).

7. Túnel Bloqueado: Este túnel serve como rota de fuga caso os túneis principais não estejam disponíveis. As rochas que bloqueiam o túnel podem ser afastadas rapidamente para fornecer acesso.

Relações com os Outros

Vista do Silte se envolve em muito pouco comércio com outros assentamentos. Eles produzem poucos bens, em vez disso dependem de caravanas que passam para suprir suas necessidades. Como tal, Vista do Silte é considerada uma comunidade ilegal de ladrões por Gulg e Nibenay. Felizmente, as relações conturbadas que mantêm essas duas cidades-estados em desacordo também as mantêm muito ocupadas e cautelosas para montar expedições aos Mekillots em busca da vila da tribo escrava. Ambas as cidades temem que fiquem expostas ao ataque se enviarem grandes forças atrás dos invasores.

Ambas as cidades ocasionalmente enviam escoltas armadas para guiar e proteger as caravanas que se aproximam, e essas forças causam problemas para os invasores. Mas muitas caravanas não podem pagar um grande número de tropas, e elas são alvos fáceis para os habitantes de Vista do Silte.

O vizinho mais próximo de Vista do Silte, a vila anã de Ledopolus do Norte, se recusa a ter qualquer relação com a tribo escrava. Eles consideram os invasores uma ameaça para suas caravanas, como evidenciado pela quantidade de carga que nunca chega ao seu destino.

As casas mercantes que negociam regularmente com Gulg e Nibenay estão familiarizadas com Vista do Silte e suas práticas. Muitos ordenam que seus condutores de caravanas simplesmente desistam de parte de sua carga como tributo aos invasores, na verdade comprando passagem gratuita pela Grande Planície do Marfim e seus arredores. Outros tentam todos os tipos de coisas para deter os invasores — variando os horários de suas caravanas, viajando à noite, adicionando guardas extras, empregando poderosos psiônicos e magos, até mesmo enviando caravanas iscas carregando cargas sem valor para ocupar os invasores enquanto a verdadeira caravana segue outra rota. Às vezes, essas estratégias funcionam, mas na maioria das vezes os invasores obtêm sua parte dos produtos para distribuir no mercado de Vista do Silte.

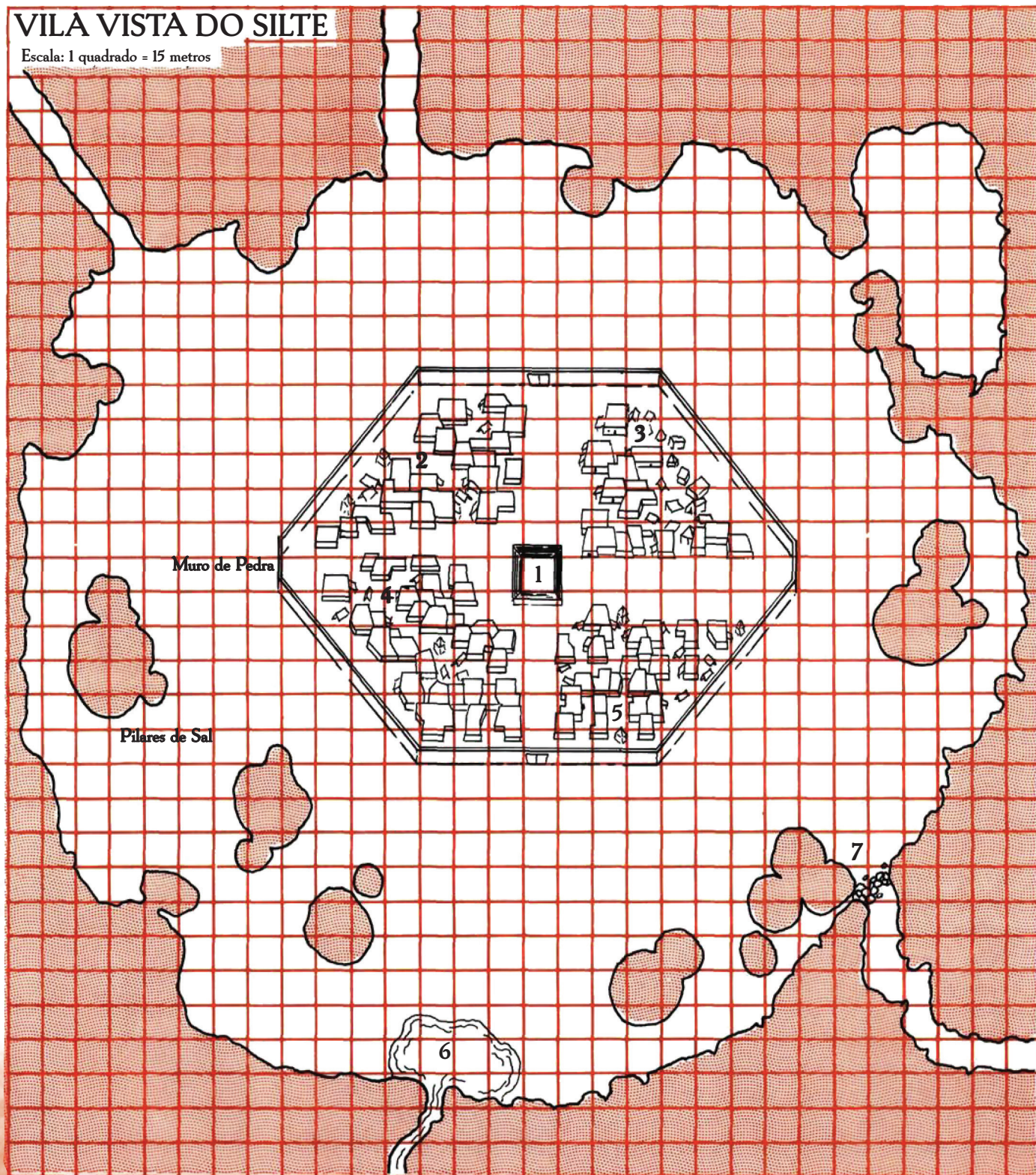
Vista do Silte mantém boas relações com as casas mercantes e até mesmo com as vilas dos anões por meio das

As Tribos de Escravos



VILA VISTA DO SILTE

Escala: 1 quadrado = 15 metros





As Tribos de Escravos

atividades de suas trupes itinerantes. Embora essas trupes nunca afirmem ser de Vista do Silte, muitos de seus públicos suspeitam da verdade. Eles ficaram tão apaixonados por esses atores e suas peças, no entanto, que nunca expressam suas suspeitas ou ameaçam os atores de forma alguma. Eles consideram os invasores um risco necessário ao negócio (pelo menos desde que não se tornem gananciosos ou matem desnecessariamente os atendentes da caravana) e ajustam seus preços de acordo. As trupes de atuação fornecem um nível de entretenimento indisponível em qualquer outro lugar e, portanto, recebem a hospitalidade e a proteção de seus anfitriões (além de um amplo pagamento) em troca de um noite de bom teatro.

A maior ameaça a Vista do Silte vem de outros bandos de invasores que afirmam fazer parte da tribo Xaynon, mas não se importam com as vidas ligadas às caravanas que saqueiam. Consequentemente, esses pequenos grupos de invasores não se dão bem com o povo de Vista do Silte. Se esses pretendentes causarem derramamento de muito sangue, Vista do Silte poderá ter sérios problemas com as casas mercantes.

Recentemente, Xaynon ordenou que seus batedores procurassem sinais de outros invasores trabalhando na Grande Planície de Marfim. Quando tal grupo for avistado, os batedores devem trazer a notícia para Xaynon imediatamente. Grupos invasores são rotineiramente enviados para alcançar um grupo de pretendentes com visão e expulsá-lo antes que ele possa saquear qualquer caravana.

Juntando-se à Tribo

Vista do Silte é cautelosa quando se trata de trazer novos membros. Xaynon sabe que precisa de sangue fresco e músculos para manter a tribo forte, mas também sabe que deve ser o sangue e os músculos certos. Apenas escravos são considerados membros, e ajuda se os escravos tiverem talento para entretenimento. Vista do Silte leva muito a sério sua reputação do bom teatro.

Aqueles que desejam ingressar devem passar por um período de testes. Durante esse tempo, eles participam de ataques e trabalham com as trupes de atuação enquanto os

líderes da tribo os avaliam cuidadosamente. Se o período de teste correr bem, o escravo se torna um membro pleno da tribo e nada mais é dito. No entanto, se um escravo não tiver um bom desempenho e for negado um lugar na tribo, ele é enviado para o Mar de Areia para morrer. A tribo não pode arriscar que um membro negado revele a localização de Vista do Silte para seus inimigos.

As coisas que farão com que um escravo seja rejeitado como membro incluem tendências extremamente violentas, sede de sangue excessiva em ataques, falta de vontade de se encaixar e má atuação.

Membros Importantes da Tribo

Xaynon

Mul Gladiador, Honrado (caótico e bom)

Cat. de Armadura 4

(peitoral de couro de braxat)

For 21

Movimento 12

Des 18

Nível 9

Con 15

Pontos de Vida 79

Int 14

TAC0 8

Sab 16

Nº de ataques 3/2

Car 15

Dano/Ataque: 2d4+3 (espada bastarda de aço)

Xaynon era o favorito do público na arena de gladiadores em Raam. Sempre que o poderoso mul estava programado para aparecer, as apostas aumentavam. Xaynon nunca havia perdido uma partida, e esse fato inspirou a torcida a apostar pesadamente — tanto a favor quanto contra ele. Quando o jovem mul fez sua primeira aparição na arena, ele desfrutou dos aplausos da multidão. Quando ele ganhou o dia, os aplausos soaram como uma serenata para ele. Mas a cada vitória que ele ganhava, outro gladiador morria, e os aplausos se transformavam em lamentos de tristeza em sua mente. Os aplausos o perseguiam, evocando imagens de todos os humanos, anões e muls que ele matou. Finalmente, ele decidiu que já estava farto desse entretenimento sangrento.

As Tribos de Escravos



Xaynon forjou os outros gladiadores em seu cercado para se levantarem contra os guardas que os vigiavam. Muitos morreram em ambos os lados do conflito naquele dia, mas no final o mul e um punhado de seus companheiros escaparam. Os ex-escravos fugiram para o deserto ao redor de Raam, eventualmente se juntando a uma tribo invasora. Não demorou muito para que Xaynon desafiasse o líder dos invasores pelo controle da tribo. Como todas as batalhas que ele já lutou, ele venceu essa também.

Agora sua tribo está firmemente estabelecida nas montanhas Mekillot, vivendo em uma vila chamada Vista do Silte. Xaynon lidera pelo exemplo e concedendo ao seu povo a liberdade de fazer o que quiserem. Essa liberdade é apreciada e valorizada, mas eles sempre recorrem ao mul em busca de conselhos, liderança e proteção.

Xaynon ama todas as expressões de arte, e artistas e artesãos encontram um lugar especial em sua tribo. Ele ama especialmente a arena do artista, onde pode assistir a boas apresentações e apresentar algumas de sua autoria. O

mul gosta mais de atuar em comédias, e os aplausos que surgem quando ele sobe ao palco quase o fazem esquecer as memórias sangrentas de seu passado.

Arya

Meio-Elfo Preservador, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 6

Movimento 12

Nível 7

Pontos de Vida 28

TACO 18

Nº de ataques 1

For 12

Des 18

Con 15

Int 19

Sab 17

Car 16

Dano/Ataque: 1d6 (bastão de madeira)

Arya é uma mulher alta com feições marcantes e longos cabelos loiros escuros. Ela tem idade indeterminada e seus olhos ligeiramente exóticos sugerem a idade meio-elfa da





As Tribos de Escravos

qual ela nunca fala. Na verdade, Arya nunca fala sobre seu passado, exceto para admitir que já serviu como escrava em uma cidade-estado longe da região de Tyr.

A mulher se juntou a Xaynon logo depois que ele assumiu o comando da tribo. Ela literalmente apareceu das ruínas de Yaramuke e ofereceu seus serviços ao mul. Enquanto o resto de sua tribo falhou em esconder seus medos e suspeitas, Xaynon acreditou na palavra da mulher. Ela se tornou sua principal conselheira e uma poderosa aliada da tribo.

Arya é agora uma figura tão importante ao lado do amado mul que membros de longa data da tribo passaram a aceitá-la, se não confiar nela. Os membros mais novos ainda acham o pensamento de um mago com tal influência muito perturbador, mas eles são cuidadosos para não expressar sua apreensão ao alcance da voz da mulher ou de Xaynon.

Uma coisa que aliviou os sentimentos ao longo dos anos é que Arya pratica uma arte não destrutiva. Ela não se envolve nas práticas dos profanadores, mas trabalha um equilíbrio entre a natureza e a magia. Alguns até sugeriram que ela é membro da Aliança Velada, mas ninguém sabe ao certo. O que eles sabem é que Arya usa sua arte para o benefício de Vista do Silte, e por isso ela encontra tolerância e uma aceitação difícil.

Vandrellen

Elfo Ranger, Honrado (caótico e bom)

Cat. de Armadura 3

(corselete de couro de carru)

Movimento 12

Nível 6

Pontos de Vida 33

TAC0 15

Nº de ataques 1

For 15

Des 21

Con 14

Int 17

Sab 16

Car 18

Dano/Ataque: 1d6-1 (espada longa de obsidiana, -2 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 48; Talento Latente — Precog-nição (VP Sab-5; Custo 24)

Vandrellen escapou de Raam com Xaynon após uma curta passagem como gladiador. Quando o elfo foi levado como escravo, ele se recusou a se curvar à vontade dos templários. A falta de cooperação de Vandrellen rapidamente o levou à arena, onde foi decidido que, se ele não pudesse desempenhar uma função útil, pelo menos forneceria algum entretenimento em uma luta de gladiadores. Sua velocidade e habilidades de luta surpreenderam a todos, porém, e Vandrellen venceu suas duas primeiras lutas. Sua próxima luta agendada foi contra Xaynon, mas os dois escaparam antes de serem forçados a determinar quem era melhor.

O caloroso e imprevisível elfo decidiu ficar com Xaynon. Ele disse ao mul que não poderia sair antes de satisfazer sua curiosidade sobre qual deles teria vencido a partida. Agora, anos depois, Vandrellen permanece ao lado de Xaynon como um valioso membro de Vista do Silte.

Vandrellen serve como líder de grupo de invasores, empregando suas habilidades como ranger e guerreiro para obter a melhor vantagem. Como muitos ex-escravos, o elfo não revela muito sobre seu passado. Às vezes ele fica com um olhar distante em seus olhos dourados, e nesses momentos Xaynon se pergunta quanto tempo mais seu amigo permanecerá na vila. Algum dia, ele acredita, o elfo anunciará que está voltando para seu próprio povo. Nesse dia, Xaynon desejará boa sorte e tentará não demonstrar sua tristeza.

Como muitos habitantes de Vista do Silte, Vandrellen adora se apresentar no palco. Ele é um ator talentoso, passando facilmente de um papel para outro com uma habilidade que deixa muitos dos outros atores com inveja. Ele parece não ter nenhum tipo de papel favorito, pois aborda todos os tipos de atuação com igual prazer.

Kilay

Humano Bardo, Inconstante (neutro e caótico)

Cat. de Armadura 6

(corselete de couro de carru)

Movimento 12

For 14

Des 16

As Tribos de Escravos



Nível 6	Con 12
Pontos de Vida 24	Int 20
TAC0 18	Sab 18
Nº de ataques 1	Car 17

Dano/Ataque: 1d4-1 (punhal de pedra, -2 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 43; Talento Latente — Animar Sombras (VP Sab-3; Custo 7 +3/rodada)

Talvez o dramaturgo mais talentoso que trabalha em Vista do Silte seja o bardo Kilay. Kilay é baixo para um humano, pouco mais alto que um anão, mas as peças que ele cria para os teatros de Vista do Silte são maravilhosas de se ver. Ele tentou todos os tipos de histórias, mas algumas se destacam como particularmente boas. Sua comédia, *O Halfling Vem para Jantar*, destaca-se como uma obra de gênio cômico. Seu drama, *O Último Escravo em Yaramuke*, traz lágrimas aos olhos de todos os espectadores, mesmo que já o tenham visto antes.

O bardo também se apresenta de vez em quando, geralmente preferindo musicais a papéis dramáticos pesados. Sua voz foi considerada o som mais bonito de Vista do Silte, e muitas donzelas desmaiaram com as canções de Kilay.

Kilay veio para Salt View depois que sua reputação de bom teatro se espalhou. Quando ele ouviu histórias de um local de entretenimento que levou a narrativa a novos patamares, ele sabia que tinha que descobrir se era verdade. Embora sua alegação de ser um escravo nunca tenha sido comprovada (e muitos acreditam que ele nunca foi), o bardo fez uma bela exibição durante seu período de teste. Quando Xaynon ouviu Kilay cantar, ele imediatamente concordou em deixá-lo se juntar à tribo.

O bardo faz sua parte no trabalho tribal. Ele faz incursões, viaja com as trupes de atuação e até é conhecido por ajudar quando a parede precisa de reparos. Mas seu verdadeiro amor é criar histórias para os atores interpretar, e poucos conseguem igualar o poder de suas criações.

Matilha de Krikik

Agora deixe-me falar sobre uma tribo de ex-escravos que adotaram um estilo de vida bastante diferente da maioria das outras tribos de escravos. Essa tribo, ou “matilha”, como eles se autodenominam, opera a partir de um oásis escondido que tem um pequeno bosque ao seu redor. Embora o bando seja composto de uma variedade grande de raças quanto qualquer tribo de escravos, ela se moldou a partir de caçadores thri-kreen.

A matilha é liderada por um druida thri-kreen chamado Krikik. O druida vê os membros de sua matilha não apenas como caçadores, mas também como companheiros protetores do oásis oculto que ele guarda. Tudo o que passa perto do oásis é presa da matilha, fornecendo comida e outros suprimentos para os membros.

A matilha vive entre as árvores de seu oásis escondido. Há menos de 50 ex-escravos no bando, que muitas vezes deixa a vila das árvores para vagar pelo campo circundante em busca de viajantes para caçar.

A Matilha de Krikik vê a vida como um equilíbrio precário que deve ser mantido. Como tal, a matilha vê-se como um instrumento de equilíbrio. Quando a matilha precisa, ela procura uma caravana que esteja passando e que tenha muito de um determinado item. Ao tirar o que precisa daqueles que têm demais, a matilha mantém o equilíbrio e assim ajuda o mundo. Garantido, duvido que muitos dos membros do bando vejam dessa maneira, mas é como seu líder o entende. E sem Krikik, o bando logo se dissolveria em uma coleção de indivíduos sem propósito.

A matilha de Krikik pode ser considerada uma tribo invasora, embora nunca peguem mais do que precisam daqueles que pilham. Eles não têm escrúpulos em matar, e alguns dos membros do bando apreciam derramamento de sangue, mas geralmente eles não saem de seu caminho para se envolver em matança. Em vez disso, o bando mata quando deve, caça quando precisa satisfazer e saqueia aqueles que são mais fracos.



As Tribos de Escravos

Organização

O bando de Krikik é liderado por um druida thri-kreen. Ele vê essa coleção de ex-escravos como seu bando de caça e, portanto, trata cada membro como se fosse um companheiro thri-kreen. Krikik não tolera a ociosidade, embora entenda que sua matilha não pode ficar sem dormir como uma matilha thri-kreen normal. Quando o descanso termina, no entanto, o druida espera que seus seguidores cacem ou cuidem do oásis.

A matilha é organizada segundo uma ordem estrita de domínio, como em qualquer matilha thri-kreen. Krikik assume seu lugar como líder, embora nunca tenha sido desafiado pelo domínio. O resto sabe exatamente onde eles estão no bando, e quaisquer divergências são tratadas por meio do método testado pelo tempo de batalha até que um dos combatentes se renda ou seja morto. Por causa do instinto de matilha, Krikik é extremamente leal a seus companheiros de tribo. Ele espera a mesma lealdade deles.

Jaleen, uma psionicista humana, serve como segunda no comando do bando e geralmente lidera as caçadas que levam o bando para longe do oásis. Ela impiedosamente usa suas habilidades psiônicas para derrubar qualquer oponente, e suas habilidades com armas físicas surpreenderam muitos que pensaram que ela era um alvo fácil uma vez que seus poderes psiônicos foram gastos. Ela aprecia a atitude de matilha de caça que Krikik instilou na tribo. Às vezes ela até se imagina como um dos poderosos guerreiros louva-a-deus, rondando o deserto em busca de presas.

A terceira posição do bando é atualmente ocupada por um anão chamado Krom. Krom depende totalmente de força e habilidade com armas para manter sua posição de domínio. Embora às vezes ele sinta que poderia pegar Jaleen e assim subir na classificação, ele gosta demais do psiônico para querer perturbar a ordem atual. Contudo que Jaleen o trate com o respeito que ele acredita ser devido, ele ficará satisfeito em permanecer em terceiro lugar na ordem de domínio.

Embora essa ordem de domínio lembre alguns dos ex-escravos das categorias usadas pelos templários, o bando não trata seus membros como escravos. Na verdade, todo

aquele que quiser pode lutar pelo domínio, se assim o desejar. Ninguém recebe uma posição apenas por causa da estação em que nasceu ou da quantidade de dinheiro na bolsa do cinto.

Operações e Meios de Existência

A caça é o principal meio de existência do bando (embora outros chamem o que fazem de incursão). A matilha se afasta de seu oásis escondido para procurar pequenas caravanas ou outros grupos vulneráveis de viajantes. Quando o bando ataca, pode ser cruel. Presas bem protegidas são atingidas com força e mortas rapidamente para equilibrar as chances. Presas mais fracas podem ser poupadas caso se rendam. A matilha destruirá uma caravana inteira, no entanto, para proteger o oásis.

Às vezes, o bando até ataca vilas ou campos ao redor de uma cidade-estado se Krikik acreditar que pode fazê-lo com o mínimo de baixas.

A matilha leva apenas os itens de que precisa ou usará em um futuro próximo. Não saqueia para enriquecer, mas para sobreviver. Comida, água, armas e roupas são os alvos mais comuns em uma caçada.

Krikik também exige que o bando o ajude a proteger o oásis oculto. Isso envolve expulsar criaturas destrutivas ou até mesmo atacar viajantes que profanam o oásis de alguma forma. Os viajantes que procuram usar o oásis para fins normais não são incomodados, a menos que seu número inclua um profanador ou se eles representarem alguma ameaça ao bando. Claro, uma vez que eles deixam o oásis, não há nada que impeça o bando de prendê-los.

Origem

A história que ouvi sobre a origem da Matilha de Krikik conta muito sobre essa estranha tribo de ex-escravos. O druida thri-kreen começou seu tempo de peregrinação, viajando pela região de Tyr para entender o mundo e sua fé. Enquanto viajava perto de Draj, Krikik foi capturado e colocado como escravo. Ele decidiu permanecer como escravo por um tempo, pois considerava a escravidão como outra parte de seu tempo de peregrinação e aprendizado.

As Tribos de Escravos



Enquanto trabalhava nos campos fora da cidade-estado, Krikik conheceu seus companheiros escravos, incluindo a psiônica Jaleen. Jaleen persuadiu alguns dos outros escravos a se juntarem a ela em uma tentativa de fuga. Certo de que isso de alguma forma estava relacionado ao seu período de aprendizado, Krikik decidiu ajudar os escravos a escapar. Usando sua própria força e poderes drúidicos para complementar os poderes psiônicos de Jaleen e a pura determinação dos outros, Krikik forneceu o ingrediente extra para dominar os guardas.

Assim que o pequeno grupo de escravos fugitivos alcançou o deserto aberto, alguns deles começaram a reclamar que não tinham plano, suprimentos e chance de sobreviver. Ouvindo esses seres, Krikik finalmente tomou uma decisão. Ele desafiou Jaleen pela liderança, dizendo aos escravos que conhecia um lugar onde eles estariam seguros. A psiônica não resistiu à tentativa de domínio de Krikik, pois ela havia visto seus poderes e não tinha planos próprios. Então o druida conduziu os escravos para sua terra protegida.

Krikik decidiu que essas pessoas seriam o bando que ele não tinha. Eles foram a razão pela qual ele originalmente começou a vagar, pois o oásis que ele guardava era precioso demais para ser confiado a um único guardião. Ele precisava de um pacote completo para protegê-lo de profanadores e destruidores. Esses escravos seriam a Matilha de Krikik e serviriam como guardiões adicionais para seu oásis oculto.

Explicou aos ex-escravos o que era uma matilha e como era constituída. Qualquer um que não quisesse permanecer com o bando estava livre para sair, mas eles tinham que sair assim que chegassem — sem suprimentos de qualquer tipo. Nenhum dos ex-escravos aceitou sua oferta para ir. Todos eles decidiram que queriam fazer parte da Matilha de Krikik.

Localização e Defesas

A Matilha de Krikik opera a partir de um oásis oculto que é a terra protegida dos druidas. O oásis fica no fundo de um vale profundo nas montanhas ao norte de Raam. O vale, especialmente a área ao redor do oásis, é um





As Tribos de Escravos

domínio exuberante de terra fértil. Um pequeno bosque de árvores cerca o oásis, e o bando construiu uma vila entre os galhos dessas árvores.

A localização do vale oculto é a principal defesa do oásis. A pequena cadeia de montanhas é cercada por deserto por todos os lados, e o vale está escondido entre dois picos próximos. O druida guarda o oásis com toda a sua habilidade, pois ele considera este pedaço de terra como sua responsabilidade sagrada. Com a ajuda do bando, ele pode lidar com a maioria dos bandos de viajantes que profanariam a área.

A própria matilha permanece escondida entre os galhos e folhas das árvores. Eles construíram uma vila bem acima do solo, construindo plataformas entre os troncos das maiores árvores. Protegida e escondida pelos galhos poderosos e pela folhagem exuberante, a vila fica ainda mais disfarçada ao cobrir as tendas com trepadeiras e folhas. As escadas podem ser levantadas, eliminando assim todos os sinais externos de que as árvores são habitadas por uma tribo de escravos.

A Vila de Krikik

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa da vila de Krikik.

1. A Tenda de Reuniões: Esta grande tenda serve como local de encontro para o bando. Aqui as incursões de caça são planejadas, as histórias são contadas e as decisões relativas ao bando são discutidas. Krikik permite a discussão de todos os tópicos, exceto o oásis. Quando uma decisão deve ser tomada sobre sua terra protegida, o druida a toma sozinho. Ele ouve as opiniões dos membros dominantes de seu bando, no entanto.

2. Escadas de Corda: Essas aberturas na plataforma da árvore permitem a saída da vila na árvore. Escadas de corda fortes feitas de cânhamo e cabelo gigante podem ser levantadas ou abaixadas dependendo da situação, e as escotilhas podem ser fechadas para oferecer proteção adicional.

3. Tenda de Jaleen: Esta barraca serve como sala de estar e dormir para o segundo lugar no comando da matilha.

4. Tenda de Suprimento: O que quer que matilha adquira durante uma caça ou ataque é armazenado nesta tenda. Comida, água e armas extras são colocadas aqui.

5. Tenda de Krom: Esta tenda serve como sala de estar e dormir para o terceiro lugar no comando da matilha.

6. Tenda de Krikik: Quando o druida não está se comunicando com o oásis ou fora, ele usa essa tenda. Como ele não precisa dormir, ela serve como um lugar para o druida pensar, trabalhar em suas armas ou se encontrar com membros de sua matilha.

Relações com os Outros

A matilha vê todos como presas. Somente aqueles que se aproximam do oásis oculto para beber são deixados em paz, mas essa passagem livre geralmente dura apenas enquanto os viajantes permanecem dentro do oásis. Uma vez do lado de fora, eles se tornam presas da matilha.

A matilha de Krikik não se envolve no comércio. Existem para caçar e invadir. Os alvos favoritos da matilha são pequenos grupos de viajantes que se movem entre Urik, Raam e Draj. Às vezes, a matilha até invadirá os campos fora das cidades-estados. Os ex-escravos tendem a ficar longe de grandes assentamentos, pois não ele não tem o suficiente para atacar adequadamente as defesas seguras.

Juntando-se à Tribo

Poucos escravos saem do deserto pedindo para fazer parte da matilha. No entanto, quando a matilha atinge caravanas ou campos onde os escravos são mantidos, eles geralmente libertam os escravos. Se algum desses escravos procurar ingressar na matilha eles serão convidados a aparecer.

Várias considerações são feitas ao determinar se um escravo é digno da matilha. Primeiro, o escravo deve servir ao equilíbrio da matilha, nem perturbando as relações dos

As Tribos de Escravos



membros nem exigindo muita ajuda para sobreviver. A matilha sobrevive trabalhando junta, e qualquer pessoa que procura desequilibrar isso é lançada no deserto para se defender sozinha. Segundo, o escravo deve concordar em proteger o Oasis, pois essa é a missão sagrada da matilha (pelo menos no que diz respeito a Krikik). O oásis oferece o abrigo e a água, e a matilha deve oferecer proteção em troca.

Se um escravo concorda com essas duas regras de vida no grupo, ele pode se juntar e até lutar para estabelecer seu lugar na ordem de domínio. Se um escravo é considerado inaceitável, ele é enviado para o deserto ou morto, dependendo do quanto ele pode contar aos outros sobre o grupo.

Membros Importantes da Tribo

Krikik

Thri-Kreen Druida, Neutro

Cat. de Armadura 1

Movimento 18

Nível 12

Pontos de Vida 73

TACO 14

Nº de ataques 5 ou 1

For 18

Des 18

Con 16

Int 16

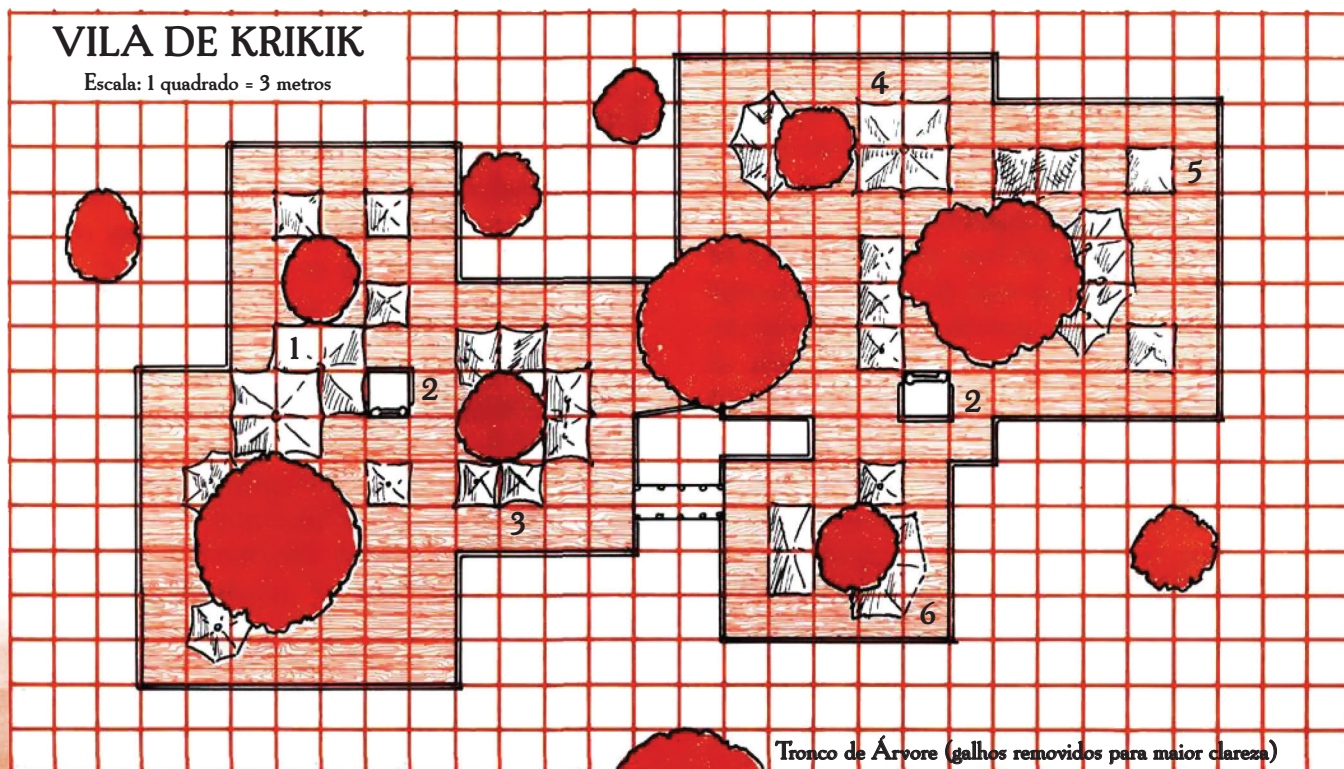
Sab 17

Car 15

Dano/ataque: 1d4+2 (x4)/1d4+3 ou 2d+2 (gythka)

Esferas escolhidas: água, cosmos.

Krikik tornou-se escravo durante o tempo de andarilho. Ele não rejeitou sua prisão, vendo-a como apenas mais uma experiência de aprendizado. Enquanto trabalhava nos campos fora de Draj, o druida soube de uma tentativa de fuga planejada por seus colegas escravos. Como essa tentativa também parecia se relacionar com seu período de aprendizado, Krikik decidiu ajudar os escravos. Junta-





As Tribos de Escravos

mente com o psionicista chamado Jaleen, Krikik ajudou os escravos a escapar para o deserto.

Não demorou muito tempo para que o druida decidisse que esses ex-escravos deveriam ajudá-lo com o trabalho de sua vida de proteger sua terra guardada. Ele ofereceu aos escravos a chance de fazer parte de sua matilha. Como membros da matilha, eles compartilhariam a emoção da caçada e teriam um oásis como abrigo desde que se comprometessem a protegê-lo. Os escravos concordaram e a matilha de Krikik foi formada.

Agora, Krikik passa a maior parte do tempo no vale escondido, comunicando-se com o espírito do oásis. Às vezes, ele se caça com sua matilha, mas prefere deixar esses assuntos para Jaleen.

Jaleen

Humana Psicionista, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 8 (Corselete Acolchoado)	For 16
Movimento 12	Des 14
Nível 5	Con 15
Pontos de Vida 25	Int 16
TAC0 18	Sab 18
Nº de ataques 1	Car 15

Dano/Ataque: 1d6 (espada curta de osso, -1 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 78; Disciplinas — Clarisciência, Psicocinésia; Ciências — Enxergar Auras, Clarividência, Projetar Energia; Devoções — Combate Mental, Perceber o Perigo, Saber Direções, Saber a Localização, Navegação, Perceber o Espírito, Animar Objetos, Ataque Balístico, Controlar as Chamas, Controlar as Luzes; Modo de Defesa — Barreira Mental, Torre da Vontade de Ferro, Escudo de Pensamentos.

Jaleen nasceu escrava, crescendo em um curral infantil em Draji. Quando ela demonstrou pela primeira vez um talento latente para psionismo, os templários decidiram matá-la. Um nobre pediu por sua vida e levou a criança

para sua casa para servir como uma de suas escravas domésticas. O nobre também era um psiônico talentoso e se divertia ensinando a jovem Jaleen a usar seus poderes. Ele era bom para ela e tão gentil quanto os mestres são, e ela nunca considerou usar seus poderes mentais contra ele. Os templários, por outro lado, eram outra questão. Se ela estivesse em posição de atacar psiquicamente o templário que queria matá-la, ela o faria sem pensar duas vezes.

Sua vida como empregada doméstica terminou quando o nobre morreu e ela foi entregue aos templários para o serviço de campo. Foi lá que ela conheceu Krikik. Ela agora serve como a segunda em comando da matilha e lidera pessoalmente a maioria das caçadas.

Jaleen tem olhos ardentes que projetam desafio e uma mente ferozmente independente. Seu cabelo ruivo cai sobre seu rosto como uma juba de fogo, e ela tem um temperamento capaz de derreter pedras. Ainda assim, ela é uma líder justa e conquistou o respeito de Krikik e do bando.

Krom

Anão Guerreiro, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 6 (gibão de mekillot)	For 21
Movimento 6	Des 14
Nível 7	Con 17
Pontos de Vida 62	Int 12
TAC0 10	Sab 11
Nº de ataques 3/2	Car 12

Dano/Ataque: 1d4 + 3 (porrete)

O anão Krom já ocupou o posto de oficial no exército de escravos de Draji. Ele sobreviveu à revolta de escravos liderada por Krikik e Jaleen, embora tenha sido dado como morto com um ferimento sangrento na cabeça. Quando acordou, Krom decidiu fazer sua própria tentativa de liberdade. Os outros guardas estavam mortos, incluindo o oficial templário que mantinha os soldados escravos na linha. Não havia ninguém para impedir o anão de simplesmente pegar sua arma e ir embora. Ele seguiu a

As Tribos de Escravos



trilha dos escravos em fuga, já que não tinha para onde ir no momento.

Krom finalmente alcançou os escravos fugitivos e pediu para entrar. Embora hesitantes no início, os outros escravos concordaram quando Krikik e Jaleen deram as boas-vindas ao anão. Agora ele compartilha seu treinamento militar com todos os que desejam aprender.

Enquanto Krom é um lutador feroz, ele também se tornou um rastreador talentoso. Ele adora a Jaleen humana e se contenta em permanecer em terceiro lugar na ordem de dominação, desde que ela retribua seus gestos de amizade.

Os Saqueadores da Areia Negra

Eles varrem os Planaltos como fantasmas de pesadelo, envolvidos em uma onda interminável de assassinatos e saques. Eles são os Saqueadores da Areia Negra, e aqueles infelizes o suficiente para encontrá-los deixam apenas corpos quebrados e ensanguentados para contar a história. Resolvi não incluir essa tribo de ex-escravos na minha lista de paradas, mas quis escrever sobre eles nesta crônica. O que se segue foi reunido a partir de histórias contadas a mim por aqueles que afirmaram ter sobrevivido a um encontro com os saqueadores ou por aqueles que conheceram alguém que sobreviveu. O material mais confiável veio de um anão que havia sido membro da tribo. Ele estava disposto a responder minhas perguntas, desde que eu nunca perguntasse seu nome. Também nunca perguntei por que ele deixou a tribo.

Todas as histórias contadas sobre os Saqueadores da Areia Negra são contadas em sussurros, como se falar muito alto sobre esses terríveis saqueadores atraísse sua atenção suja. Eles se tornaram criaturas lendárias, assim como os Livres. Mas ao contrário dos contos dos Livres, as lendas sobre a tribo da Areia Negra são sombrias e malignas.

A maioria dos contos gira em torno do líder da tribo, Zeburon, que usa um elmo de ferro, luvas de ferro e uma tanga sobre a pele nua. O homem — se for homem — é capaz das mesmas atrocidades atribuídas aos reis-feiticeiros, embora em menor escala. Sua crueldade, implacabilidade e ganância definem a agenda de seus seguidores enquanto

ele os lidera em ataques cada vez mais violentos, desde a Canção da Sereia até a Bacia do Dragão. Com vozes ainda mais baixas, as pessoas falam do mago de Zeburon. Este poderoso profanador aparentemente comunga com criaturas mortas-vivas, contaminando ainda mais as almas já maculadas dos Saqueadores da Areia Negra.

Zeburon cavalga à frente de uma tribo de 100 membros. Rumores dizem que o número de saqueadores nunca muda, nem aumenta nem diminui. Quando um membro da tribo morre, ele é imediatamente substituído por outro escravo fugitivo. Apesar da afirmação de que existem 100 saqueadores na tribo, nenhum relatório jamais colocou mais de 30 deles em um único grupo de invasores.

Os Saqueadores da Areia Negra são a epítome do mal para aqueles que vivem fora dos muros das cidades-estado. Esses saqueadores não param por nada para pegar o que querem e parecem se deleitar com a morte e a destruição. Suas tendências cruéis são contidas por Zeburon e seu mago profanador, mas eles têm muitas oportunidades de satisfazer essas tendências durante uma invasão.

Organização

Zeburon governa os Saqueadores da Areia Negra, literalmente, com mão de ferro. Ele governa através do poder e do medo, derrubando facilmente qualquer desafiante ao seu governo. Na maioria das vezes, enquanto ele continuar liderando os escravos em ataques bem-sucedidos, Zeburon continuará a comandá-los. Ele reivindica o título de senhor da guerra, embora a maioria de suas conquistas pareça ser sobre os fracos e mal defendidos. Ele ainda não pegou nenhuma caravana bem protegida ou operou perto de uma cidade-estado.

Os saqueadores são organizados em um sistema de classificação estritamente militar. No entanto, as classificações não são conquistadas por trabalhadores esforçados e bons líderes. Em vez disso, os poderosos sobem em autoridade e posição ao eliminar aqueles que estão acima deles. Se você conseguir derrotar seu adversário na batalha (seja uma luta justa ou não), poderá manter sua classificação. Caso contrário, um novo oficial é iniciado com o sangue



As Tribos de Escravos

de seu antecessor. Zeburon seleciona seus guarda-costas pessoais entre seus principais oficiais. Rumores persistem de que esses guardas devem primeiro se submeter à magia do profanador antes de poderem assumir seus novos postos.

O profanador, chamado Fevil na maioria dos relatos que ouvi, desempenha um papel importante na vida da tribo. Ele é mais do que apenas conselheiro chefe de Zeburon. Ele é a alma negra que permeia os Saqueadores da Areia Negra, conjurando visões de conquista para levar os saqueadores a um estado frenético de batalha. Sua palavra é lei no acampamento, pois os membros da tribo o temem tanto quanto ou mais do que temem Zeburon. Poucos querem chamar a atenção do arcano das trevas, pois ele às vezes recruta invasores para ajudá-lo em cerimônias sujas.

As classificações determinam quando um saqueador pode pegar sua parte dos despojos. Como um bando de leões após uma matança, os invasores de alto escalão se satisfazem antes que aqueles abaixo deles escolham. O mais novo ou mais fraco entre os invasores é selecionado por último, o que geralmente os motiva a trabalhar para subir o mais rápido possível.

Operações e Meios de Existência

Os Saqueadores da Areia Negra têm dois métodos de operação: eles fazem incursões para adquirir riqueza e suprimentos, e fazem incursões para satisfazer seus impulsos primitivos de causar dor e derramar sangue. Eles têm uma visão simples da vida. Tudo o que eles precisam ou querem é deles, eles acreditam. É deles por direito de força, e mais, por direito de retribuição. Zeburon fala do que Athas deve a seus invasores pelos anos que sofreram como escravos. Cada invasão que a tribo da Areia Negra empreende é um ataque contra os nobres e templários que uma vez os dominaram. Eles não se importam que inocentes e outros escravos também sofram em seus ataques.

A técnica dos saqueadores é simples. Eles escolhem um alvo que podem sobrepular e atacam. Os Saqueadores da Areia Negra são conhecidos por atacar postos avançados e pequenas vilas, caravanas de tamanho moderado e até mesmo outras tribos invasoras. Os invasores montam em

kanks e atacam rapidamente assim que selecionam um alvo. Não há planejamento ou estilo evidente em suas ações. Eles simplesmente atacam e matam, então pegam tudo o que podem carregar e desaparecem de volta no deserto. Eles tentam não deixar nenhum sobrevivente, embora na confusão de seus ataques, alguns indivíduos sortudos às vezes escapem.

Os saqueadores de Zeburon operam quase exclusivamente nos Planaltos. Eles são conhecidos por atingir alvos tão ao norte na Bacia do Dragão e tão ao sul na Canção da Sereia. Eles raramente viajam para a Grande Planície de Marfim, mas existem histórias sobre eles atacando caravanas que atravessam os desertos de areia a caminho de Tyr.

Quando não estão em busca de espólios, os saqueadores atacam pelo puro prazer de derrotar e matar um inimigo mais fraco. Eles também são conhecidos por se envolverem em caçadas, onde permitem que aqueles que capturaram tenham uma chance de escapar. Contanto que os cativos possam se manter à frente dos invasores, eles podem permanecer vivos. Uma vez que os invasores os alcançam, a morte vem lentamente e com tanta dor quanto Zeburon e seus seguidores podem persuadir as vítimas.

Todas as histórias que reuni falam de Zeburon liderando pessoalmente todos os ataques. Ele viaja com um grupo de 30 guerreiros montados, e às vezes seu profanador o acompanha. Eles devem causar medo, montando kanks e vestindo capas e capuzes pretos. Como eles suportam o calor está além de mim, mas isso só aumenta as armadilhas sobrenaturais da tribo. Zeburon e seus seguidores se consideram espíritos vingadores, mas eu os vejo como nada mais que bandidos assassinos.

Origem

Aqui a lenda realmente toma um rumo bizarro. A origem dos Saqueadores da Areia Negra remonta a muitos anos, quando um gladiador chamado Zeburon escapou de Urik. Na arena, Zeburon aprendeu a matar para sobreviver. Ele levou essa lição ao extremo enquanto vagava pelos Planaltos, matando todos que encontrava. Sua trilha manchada de sangue finalmente o levou a uma ilha de areia

As Tribos de Escravos



preta no meio de um terreno árido. A areia negra brilhava maldosamente ao sol da manhã, chamando o ex-escravo para a frente. Ele aceitou o convite.

Zeburon descobriu que a areia negra cercava as ruínas de uma cidade antiga. Alguns prédios se projetavam da areia, expondo estruturas parcialmente intactas de design estranho e propósito insondável. Uma poça de água estava escondida entre as ruínas, e Zeburon bebeu profundamente para saciar sua sede. Quando ele se levantou, notou uma figura observando-o da abertura sombreada de uma torre desmoronada. O gladiador moveu-se para lidar com este intruso como havia lidado com os outros que conheceu em suas viagens, mas foi interrompido em seu caminho por palavras arcanas e o formigamento da magia.

Zeburon não pôde fazer nada além de ouvir a figura que saiu para cumprimentá-lo. “Eu sou Fevil,” o profanador disse com uma careta maligna. Eu estava esperando você chegar. Zeburon ouviu enquanto o profanador lhe contava sobre suas visões de poder e conquista. Com Zeburon para comandar seu exército e Fevil para comungar com os

antigos mortos-vivos da cidade em ruínas, não havia nada que eles não pudessem realizar. Depois de um tempo, Zeburon ficou intrigado com as palavras do mago. Ele aceitou a proposta.

Para provar seu valor, no entanto, Fevil exigiu que Zeburon sobrevivesse a um teste simples. O profanador explicou que se o gladiador pudesse entrar nas câmaras abaixo da torre desmoronada e emergir vivo, então ele era digno de liderar os recém-nascidos Saqueadores da Areia Negra.

O que Zeburon encontrou sob a torre, ninguém sabe. De acordo com a história que me contaram, ele ficou lá embaixo por um dia inteiro e uma noite inteira enquanto Fevil esperava lá em cima. Quando ele finalmente emergiu da entrada cheia de sombras, Zeburon estava usando o elmo de ferro e manoplas que se tornaram sua marca registrada.

Foi apenas uma questão de tempo até que Zeburon tenha contratado um grupo de seguidores. Ele apelou aos elementos bárbaros e sem escrúpulos, causando promessas de riqueza ilimitada e excitação sem fim. Assim, a tribo dos saqueadores das areias negra nasceu.





As Tribos de Escravos

Localização e Defesas

Os Saqueadores das Areias Negras fazem seu acampamento nas ruínas de uma cidade antiga, rumores de serem localizados em alguns lugares nas proximidades de Fonte Prata, na área chamada Planaltos. As ruínas descansam dentro de uma piscina de areia preta, da qual a tribo leva o nome. Diz-se que o acampamento deles é uma confusão de tendas esticadas entre as ruínas, mas alguns dos invasores mais privilegiados formam suas casas dentro das estruturas quebradas e em colapso.

Vários fatores trabalham para proteger o campo, embora poucos deles tenham qualquer coisa a ver com a tribo. A maioria dos viajantes ouviu histórias dos Saqueadores das Areias Negras, então quem se depara com uma área de areia negra tende a deixar a área imediatamente. Aqueles que não ouviram falar dos saqueadores ainda tendem a evitar a área, pois dicas sobre areias negras revelam coisas além do mundo natural.

O campo mantém uma aparência de defesas, a maioria das quais assume a forma de patrulhas. As patrulhas têm dois propósitos. O primeiro é proteger o perímetro do acampamento e fornecer amplo aviso de quaisquer ameaças de fora. O segundo é proteger o interior do acampamento, pois ocasionalmente algo decididamente não amigável emerge das cavernas abaixo das ruínas. Frequentemente, o profanador pode agitar esses pesadelos de volta às profundezas. As patrulhas foram estabelecidas para os momentos em que eles não podem retornar, bem como proteger a tribo até que possam ser localizados.

Caso contrário, parece que o campo de areia negra não se preocupa com as defesas. Não há paredes resistentes para se esconder atrás, nenhuma milícia formal para recorrer. Em vez disso, todo saqueador se protege até que Zeburon chame todos. É assim que funciona no acampamento das areias negra.

As Ruínas

A maioria dos estranhos edifícios antigos desmoronou em pilhas de rochas ou foram totalmente enterrados na areia negra e fina. Essas estruturas que se projetam da

areia e oferecem alguma proteção contra os elementos são usadas pelos membros mais graduados da tribo. Um pequeno prédio permanece quase completamente intacto, e Zeburon usa como seus aposentos pessoais. A torre parcialmente desmoronada que leva às cavernas abaixo tornou-se o domínio do profanador; não há ninguém que se importe em desafiá-lo pelo espaço.

As cavernas sob as ruínas parecem durar para sempre. Apenas uma pequena parte delas foi mapeada e explorada por Fevil e Zeburon. Às vezes, eles enviam um grupo de saqueadores para as profundezas para encontrar tesouros antigos ou conduzir algum experimento sujo para o profanador. Outras vezes, as cavernas são usadas para testar novos membros ou servir como punição para aqueles que irritaram Zeburon. Em ambos os casos, aqueles que descem às profundezas devem estar preparados para lidar com os habitantes que vagam pelas passagens escuras e assombram as câmaras de formato estranho.

Acampamento da Areia Negra

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa do acampamento Areia Negra.

1. Torre de Fevil: Esta torre parcialmente desmoronada serve como domínio pessoal do profanador. Dentro das paredes antigas ele trabalha sua magia suja. A torre também serve como uma das entradas para as câmaras abaixo.

2. Habitação de Zeburon: Este edifício em ruínas de propósito desconhecido agora serve como residência pessoal e quartel-general de Zeburon, líder dos Saqueadores da Areia Negra. Criaturas maliciosas vindas de pesadelos decoram as paredes externas da estrutura em baixos-relevos e estátuas.

3. Tenda dos Prisioneiros: qualquer prisioneiro levado em um ataque é mantido nesta barraca até que seja necessário. Os prisioneiros escravos que podem se juntar à tribo, nobres levados para o resgate e sacrifícios

As Tribos de Escravos



para serem usados pelo profanador para apaziguar os mortos-vivos sob as ruínas.

4. Tenda das Armas: Embora a tribo não faça nenhuma de suas próprias armas ou armaduras, elas precisam manter-se em bom estado de reparo até que novos itens possam ser adquiridos. Na oficina de armas, um ex-escravo que aprendeu sua habilidade em um acampamento de artesãos em Raam, é responsável por manter as armas dos saqueadores afiadas e fortes entre os ataques.

5. Tenda do Tesouro: Todo o tesouro tomado em ataques, de dinheiro a armas e tecidos, é armazenado nesta tenda.

6. Tenda da Cozinha: A comida para o acampamento é preparada e servida aqui sobre grandes fogueiras para o cozimento de alimentos.

7. Tenda da Elite: Os guardas pessoais de Zeburon vivem nesta grande, espaçosa e bem equipada tenda.

8. Ruínas: Essas ruínas desmoronadas, quase completamente enterradas são cobertas com areia negra fina. Nem mesmo o profanador pode adivinhar a proposição original desses edifícios, mas muitos deles contêm entradas secretas para as câmaras abaixo do acampamento.

Sob o Acampamento da Areia Negra

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa das câmaras sob o acampamento Areia Negra.

1. Porão da Torre: Uma escada em espiral leva da torre de Fevil para esta grande câmara do porão. A câmara é construída com pedra tão negra quanto a areia que cobre as ruínas acima.

2. Criptas Antigas: Esta câmara grosseiramente esculpida tem um chão de terra. Uma película de areia negra cobre a terra compactada. Criptas de pedra enchem a câmara. Alguns artefatos antigos podem

ser encontrados dentro e ao redor dessas criptas, mas aqueles que os procuram devem superar os esqueletos que guardam esse lugar dos mortos.

3. Criptas Antigas: Como as câmaras 2 e 5, esta câmara abriga algumas criptas de pedra. Ao contrário das outras, essas criptas foram todas invadidas e saqueadas.

4. Caverna da Passagem: Esta caverna se conecta a uma série de túneis que levam a câmaras semelhantes abaixo das outras ruínas. Os túneis também levam a entradas para a superfície. A porta de ferro que está parcialmente aberta é coberta com ícones misteriosos do mundo antigo.

5. Criptas Antigas: Esta câmara grosseiramente esculpida tem um chão de terra. Uma película de areia preta cobre a terra compactada. Criptas de pedra enchem a câmara. Alguns artefatos antigos podem ser encontrados dentro e ao redor dessas criptas, mas aqueles que os procuram devem derrotar os zumbis que guardam este lugar dos mortos. Uma passagem na parede norte leva às câmaras abaixo das outras ruínas e às entradas para a superfície.

6. Câmara do Poço: Um antigo poço, há muito seco, repousa no canto noroeste desta câmara. O poço leva a níveis inexplorados muito abaixo do solo.

7. Câmara de Ossos: Esta câmara natural, completa com colunas irregulares de rocha que se estendem do chão ao teto, tem um tapete de ossos antigos. Alguns dos ossos se transformaram em pó, enquanto outros se erguem brancos e brilhantes do chão coberto de pó.

8. Altar Antigo: Este antigo templo tem fileiras de bancos de pedra colocados diante de um altar negro. O altar, obviamente dedicado a algum antigo deus do mal, é decorado com esculturas de pesadelo de criaturas que não andam mais na superfície de Athas.

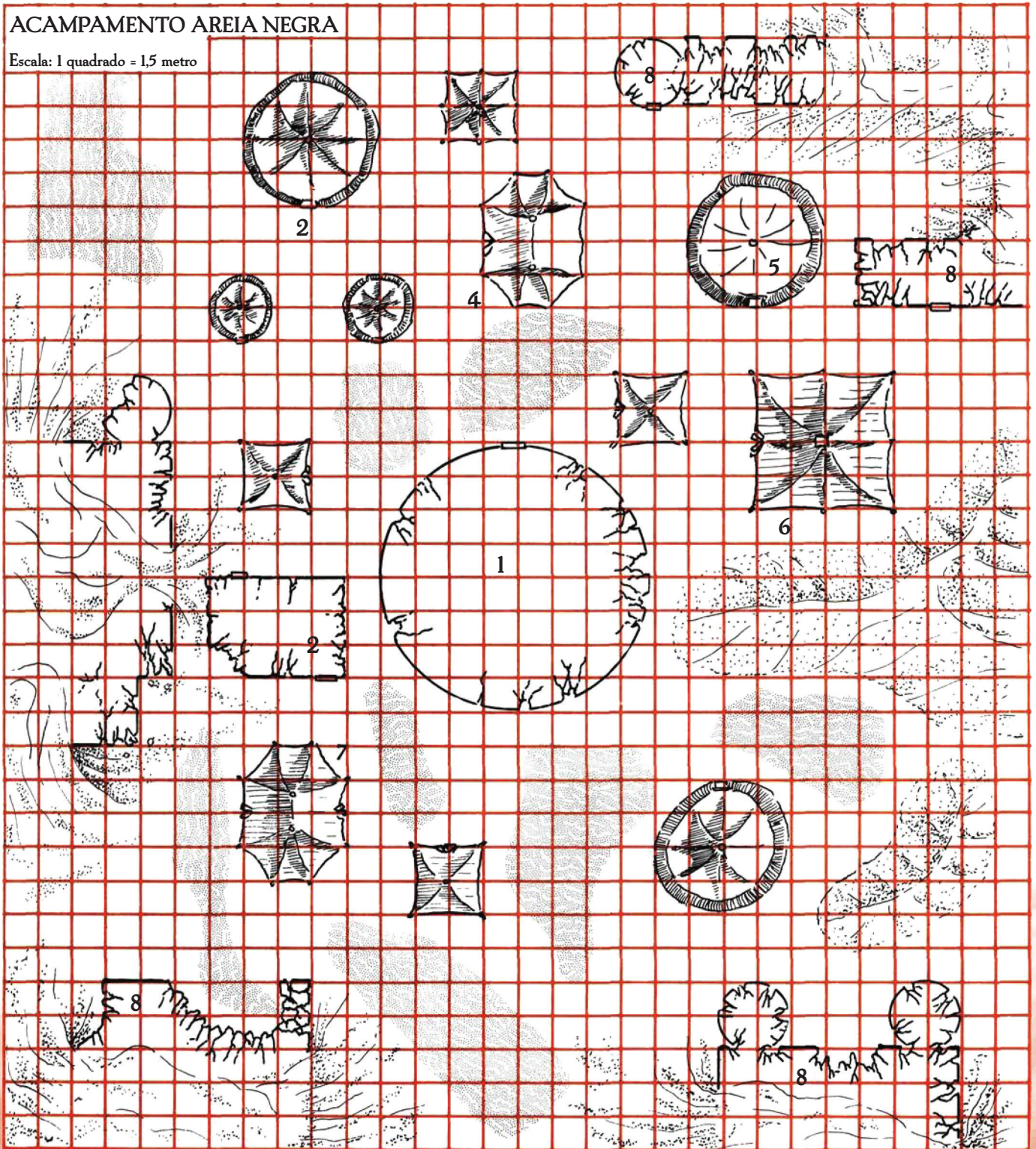
9. Câmara da Fonte: Uma fonte preenche a metade ocidental desta câmara. A fonte apresenta uma grande tigela de obsidiana. Água negra jorra da boca aberta e cheia de dentes de uma criatura de pesadelo com asas malignas esculpidas em uma única peça de obsidiana.



As Tribos de Escravos

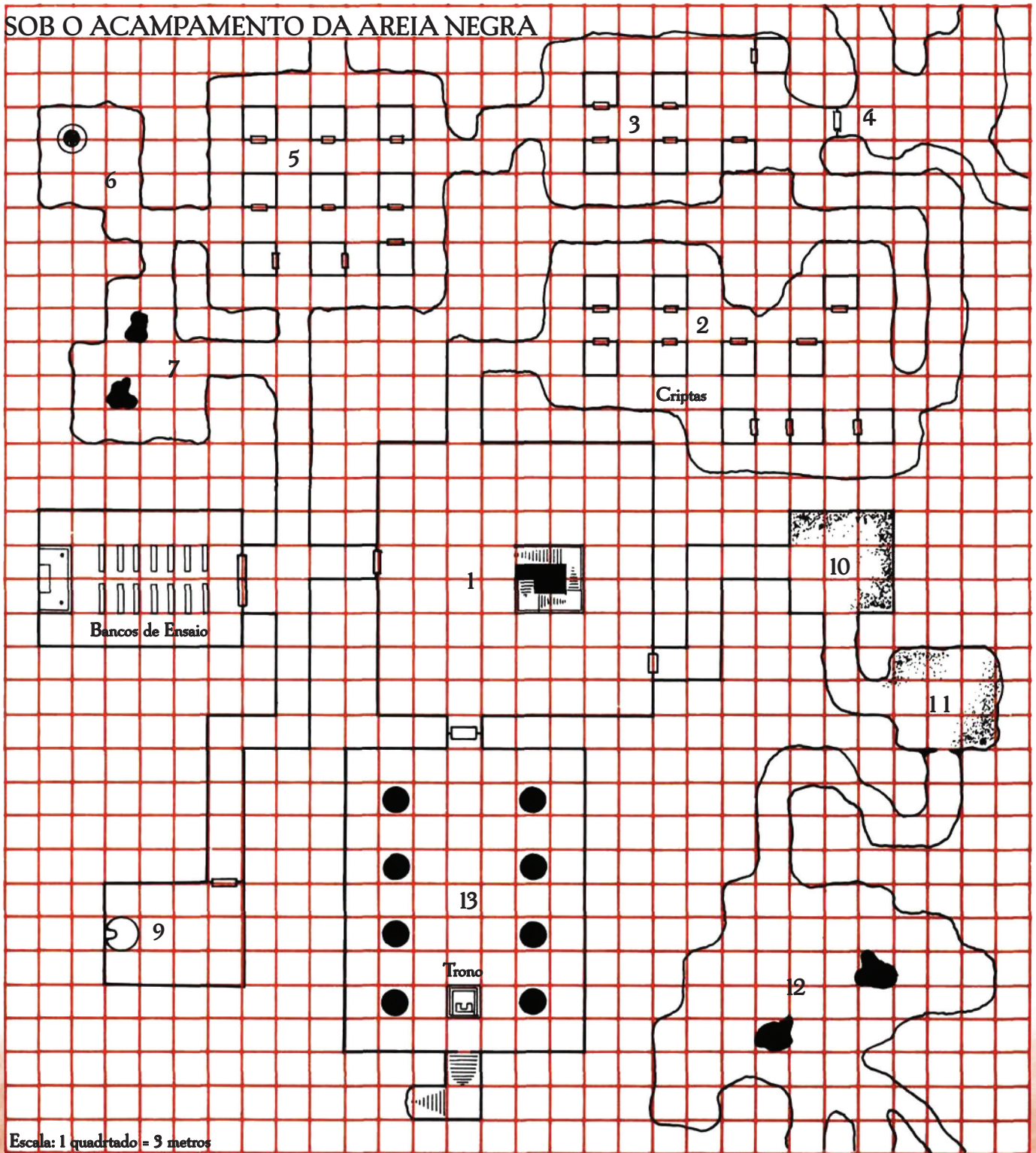
ACAMPAMENTO AREIA NEGRA

Escala: 1 quadrado = 1,5 metro





SOB O ACAMPAMENTO DA AREIA NEGRA



Escala: 1 quadrado = 3 metros



As Tribos de Escravos

A água parece não ter fonte ou dreno, mas nunca cessa, nem derrama da tigela. Beber a água matou muitos dos iniciados que Zeburon enviou para cá, mas seus corpos foram arrastados pelos mortos-vivos ambulantes.

10. Sala Cheia de Escombros: Vários itens podem ser encontrados nos montes de escombros espalhados por esta sala, incluindo objetos feitos de metal. Alguns estão quebrados, outros inteiros. Alguns são até considerados mágicos.

11. Sala Cheia de Escombros: Veja 10 acima, mas observe que uma porta secreta está localizada na parede sul.

12. Câmara do Tesouro: Esta grande câmara natural está repleta de tesouros antigos coletados por Er'Thork, um raaig (veja a seção “Membros Importantes da Tribo”) que domina essas antigas ruínas. Uma passagem bifurcada leva às ruínas e às entradas para a superfície.

13. Sala do Trono: Grandes pilares revestem as paredes desta sala do trono, e um grande trono repousa ao longo da parede sul. Tapeçarias esfarrapadas estão penduradas nas paredes, mas quaisquer que sejam as imagens que as adornavam, há muito desapareceram. O trono é o refúgio regular de Er'Thork, o raaig que governa essas antigas câmaras. Uma porta secreta leva a escadas que descem mais fundo nas entranhas de Athas.

Relações com os Outros

Zeburon considera todos os que não fazem parte de sua tribo como inimigos. Ele conduz seus negócios como se ainda estivesse lutando nas arenas de gladiadores, seguindo a lei de matar ou ser morto. Todas as outras tribos existem com apenas um propósito: suprir as necessidades de Zeburon e dos Saqueadores da Areia Negra. Por esta razão, poucos assentamentos têm acordos formais com os saqueadores. Em vez disso, simplesmente espero que a tribo da Areia Negra nunca venha visitá-los.

Os vizinhos mais próximos da tribo da Areia Negra ficam de olho nos sinais dos saqueadores. Altaruk, por

exemplo, não foi atacado diretamente pelos saqueadores mas algumas de suas caravanas caíram. Altaruk é um poderoso impedimento para os saqueadores, e Zeburon odeia a vila cliente com todo o seu coração sombrio. Em mais de uma ocasião, Zeburon teve que cancelar suas invasões por causa do aparecimento de uma escolta fortemente armada de Altaruk.

Apesar do tamanho de seu exército e da força de suas muralhas, Altaruk é regularmente destruído por gigantes do Estuário da Língua Bifurcada. Zeburon observa esses ataques, pois enquanto a vila está sendo reconstruída, seus saqueadores têm rédea solta sobre a área.

Fonte Prata, por outro lado, não pode esperar conter os saqueadores de Zeburon (ou pelo menos o chefe élfico cuja tribo se estabeleceu aqui acredita que este seja o caso). Ele abre seu oásis para os saqueadores sempre que desejam usá-lo, sofrendo com a humilhação e a dor que eles causam em troca de sua vida. Um dia Zeburon poderá matar os elfos e saquear o depósito de prata que supostamente está escondido aqui. Até lá, ele e seus seguidores continuarão a usá-lo como ponto de descanso.

Juntando-se à Tribo

Zeburon constantemente busca novos membros para os Saqueadores da Areia Negra. O estilo de vida que levam e os métodos usados para determinar a hierarquia da tribo tornam a vida entre os escalões inferiores extremamente curta. No entanto, o fato de que eles atacam instantaneamente qualquer um que vagueia em seu domínio torna bastante difícil encontrar novos membros. Zeburon deixa o recrutamento de novos membros para Fevil. O profanador tem um talento especial para saber quando a tribo vai precisar de sangue novo, e ele procura magicamente por prospectos adequados. Às vezes, o profanador até lidera uma incursão nas caravanas do mercado de escravos com o propósito expresso de adquirir novos escravos.

Quando o profanador faz um convite a um escravo, o escravo deve concordar em se juntar à tribo no local. Mesmo um momento de hesitação traz morte rápida vinda do profanador ou de seus saqueadores. Houve casos

As Tribos de Escravos



raros de escravos que realmente foram até os saqueadores para se juntar a eles. Pelo menos uma pequena tribo de escravos se fundiu com o acampamento da Areia Negra para sobreviver, mas principalmente o profanador sai para encontrar seus próprios recrutas. Claro, certos prisioneiros às vezes são trazidos de volta ao acampamento para fins de entretenimento ou para dar aos mortos-vivos nas cavernas abaixo das ruínas. De vez em quando, um recruta é encontrado entre esses miseráveis.

Somente escravos podem se juntar à tribo da Areia Negra, e apenas guerreiros geralmente sobrevivem aos rigores dos testes. Os testes de lealdade, coragem e força variam, mas geralmente incluem uma viagem às cavernas sob as ruínas da Areia Negra. Se o recruta em potencial conseguir sair vivo das profundezas, ele recebe o status completo de membro da tribo invasora. Se ele conseguir emergir com algum tesouro do passado, pode ser oferecido a ele uma posição de poder na hierarquia do acampamento. Se ele não emergir, então o profanador deseja aos habitantes das

profundezas uma boa refeição e envia o próximo membro em potencial.

Membros Importantes da Tribo

Zeburon

Humano Gladiador, Cruel (caótico e maligno)

Cat. de Armadura 7

For 17

Movimento 12

Des 16

Nível 7

Con 16

Pontos de Vida 67

Int 14

TAC0 7

Sab 12

Nº de ataques 3/2

Car 14

Dano/ataque: 1d8+6 (espada longa de ossos, -1 nas rolagens de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 52; Talento Latente – Perceber o Perigo (VP Sab-3; Custo – 4 +3/turno)





As Tribos de Escravos

Zeburon tornou-se líder dos saqueadores da areia negra da mesma maneira que todos os seus membros se juntaram à tribo: ele sobreviveu aos testes das cavernas sob as ruínas de areia negra. Enquanto é o líder da tribo, ele governa com a força de seus punhos de luvas de ferro, e segue o conselho do profanador, Fevil.

O ex-gladiador aborda todas as situações do ponto de vista da arena. Tudo é um jogo, mas um jogo mortal. O vencedor do jogo vive para lutar novamente, enquanto o perdedor simplesmente morre. Ele vê todos os oponentes nesses termos, acreditando que se não os matar primeiro, eles certamente o matarão. Ele governa os saqueadores da mesma maneira. Se algum de seus seguidores questionar suas ordens, ele rapidamente os mata e pergunta se alguém mais se importa em discordar.

Zeburon não fala sobre seus encontros sob as ruínas, mas ostenta com orgulho os troféus que conquistou uma espada de osso afiado.

O ex-gladiador é bastante louco, mas isso não prejudica sua capacidade de liderar. Claro, ele lidera sua tribo em seus próprios caminhos sombrios de loucura. Ele anseia por batalhas e tem uma feroz sede de sangue que deve ser constantemente saciada. Ele odeia todos aqueles que não são escravos, pois eles o transformaram no que ele se tornou. Ele odeia todos os escravos, pois foi isso que aprendeu na arena. Consequentemente, Zeburon odeia tudo e todos. Algum dia esse ódio o consumirá, mas até então ele satisfará alguns de seus impulsos sujos por meio das ações dos Saqueadores da Areia Negra

Fevil

Humano Profanador, Vil (maligno e leal)

Cat. de Armadura 7
Movimento 12
Nível 10
Pontos de Vida 42
TAC0 17
Nº de ataques 1

For 15
Des 17
Con 16
Int 22
Sab 17
Car 8

Dano/Ataque: 1d6+1 (cajado de osso)

Fevil tem sua própria agenda, que Zeburon e seus invasores involuntariamente o ajudam a seguir. Ele deixa o ex-gladiador pensar que está no comando, pois os escravos nunca concordariam em seguir um mago. Porque o profanador precisa dos escravos ainda não foi determinado, e ele se recusa a dar qualquer dica para aqueles que um dia podem se opor a ele.

O profanador tropeçou nas ruínas dentro da poça de areia negra muito antes de Zeburon chegar. Ele sabia que um poder ilimitado o esperava nas cavernas sob as ruínas, mas era incapaz de explorar muito as profundezas. Embora seu poder pessoal fosse grande, os habitantes imundos das profundezas poderiam dominá-lo se atacassem com força. Então ele esperou seu tempo, estudando as áreas que estavam abertas para ele.

Há quem afirme que Fevil comunga com uma ou mais das criaturas que vivem sob as ruínas. Alguns dizem que ele obtém seus poderes de um mal de longo alcance do passado de Athas. Outros dizem que seus poderes vêm dos registros que os antigos deixaram para trás. O mago não falará de qualquer maneira.

Fevil é um homem baixo e gordo com cabelos grisalhos e barba desgrenhada. Ele é tão cruel e mau quanto Zeburon, mas muito mais astuto e calculista. Enquanto Zeburon age por instinto e em resposta à sua própria loucura, Fevil age de acordo com um plano cuidadosamente traçado. Quando os detalhes desse plano forem finalmente revelados, a verdadeira natureza do profanador também será revelada. No entanto, a essa altura pode ser tarde demais.

Lokee

Halfling Guerreiro, Cruel (caótico e maligno)

Cat. de Armadura 4 (couro de carru)
Movimento 6
Nível 6
Pontos de Vida 33
TAC0 15
Nº de ataques 1

For 15
Des 13
Con 15
Int 16
Sab 14
Car 13

Dano/Ataque: 1d6 (espada curta de ferro)

As Tribos de Escravos



Resumo Psiônico: PPP 48; Talento Latente — Controlar Adrenalina (VP Con-3; Custo — 8 +4/rodada)

Lokee é um halfling que Fevil recrutou para os Black Sand Raiders. Ele fazia parte de um grupo de escravos capturados com destino à cidade-estado de Nibenay. Por causa do comportamento dos halflings em cativeiro, Lokee estava programado para ser vendido diretamente para a arena de gladiadores, onde sua morte poderia trazer algumas risadas para a multidão. Quando Fevil e seus invasores atacaram a caravana e libertaram o halfling, ele prontamente concordou em passar por qualquer teste que o mago decretasse. Pelo que ele podia ver, os Saqueadores da Areia Negra eram o tipo de tribo que ele queria se juntar.

O halfling se recusa a discutir seu passado, apenas diz que não é mais bem-vindo em Cumes da Floresta. Alguns especulam que ele pode ter feito a imperdoável carne halfling como comida.

Agora Lokee é um dos membros mais privilegiados da tribo. Sua crueldade, habilidades de luta e personalidade maligna o tornam igual à maioria dos oficiais do acampamento. Na verdade, Lokee serviu Zeburon fielmente por mais de um ano. Poucos dos outros oficiais podem fazer tal afirmação.

O guerreiro halfling gosta especialmente de se envolver em caçadas, pois elas o lembram de sua juventude passada nas florestas ocidentais. Às vezes, Zeburon até permite que ele fique com uma de suas capturas para que ele possa satisfazer seu desejo por carne de seres inteligente.

Embora Lokee siga as ordens de Zeburon sem questionar, ele prefere muito mais a companhia do profanador. Ele só pode aprender muito sobre matar e saquear com o ex-gladiador, enquanto tem certeza de que o profanador pode ensiná-lo a ser verdadeiramente mau.

Er'Thork

Raaig, Vil (maligno e leal)

Cat. de Armadura 0

Nível II

Nº de ataques 1

Movimento 6

TAC0 10

Dano 1d10

Er'Thork é uma antiga criatura morta-viva conhecida como raaig. Este espírito incorpóreo assombra as câmaras sob o acampamento Areia Negra, ainda prestando homenagem aos deuses das trevas que não existem mais em Athas.

O raaig permitiu que o profanador Fevil formasse uma aliança incômoda com ele, dando assim à criatura um peão no mundo dos vivos. Ele concede ao profanador algumas dicas da magia dos antigos, mas apenas o suficiente para mantê-lo interessado. Algum dia Er'Thork espera roubar o corpo do profanador, embora saiba que o malvado mago tem seus próprios planos.

Er'Thork pode ser ferido apenas por armas forjadas de ferro. Além disso, o raaig pode usar o olhar mortal à vontade contra seus oponentes. Um toque bem-sucedido drena 1d4 pontos de Inteligência de suas vítimas e pode controlar mortos-vivos menores (como zumbis e esqueletos) à vontade.

Perseguidores de Werrick

Na região de Tyr, como em grande parte do mundo de Athas, temo, há aqueles que fazem fortuna às custas dos outros. Talvez os mais desprezíveis desses tipos sejam aqueles que negociam com escravos. De tribos independentes a casas mercantes organizadas, muitas pessoas ganham a vida caçando, criando e vendendo escravos. O pior deles, na minha opinião, são os ex-escravos que se voltaram para o comércio de escravos como meio de manter sua própria liberdade.

Os Perseguidores de Werrick se enquadram nessa categoria. Os ex-escravos desta tribo se autodenominam Perseguidores, mas seu líder prefere o nome Casa Werrick, acreditando que isso dá à tribo uma legitimidade e o mesmo prestígio concedido às grandes casas mercantes. A única coisa que o nome mais grandioso consegue é chamar a atenção para o fato de que o bando de Werrick não é nada tentando ser alguma coisa. Os Perseguidores, não importa o nome que tenham, permanecem nada mais do que uma tribo nômade de antigos escravos que pegaram os chicotes e algemas de seus mestres para usar contra outros escravos.



As Tribos de Escravos

O bando de Werrick, como muitos de sua laia, não se especializou em nenhum aspecto do comércio de escravos. A tribo se orgulha de caçar servos fugitivos, bem como de garantir novos escravos para venda nos mercados. Os dois serviços que os Perseguidores se recusam a administrar são o treinamento especializado de escravos e a criação de escravos — eles não criam escravos. Eles simplesmente os protegem e os embalam para o mercado.

Um escravo fugitivo conhecerá os Perseguidores (ou Casa Werrick, se preferir) quando os encontrar, pois eles adotaram uma identidade tribal por meio de roupas e estilos de cabelo semelhantes. Na verdade, um Perseguidores não tem cabelo, exceto por uma longa trança que cai do topo da cabeça. Esta trança é adornada com pedaços de osso e torcida firmemente em uma única cauda. Caso contrário, toda a cabeça é raspada e careca. Tanto os membros masculinos quanto femininos do bando adotam esse estilo ao serem aceitos na tribo. Além disso, todos os membros da tribo usam pelo menos uma peça da armadura de couro de mekillot. Quanto maior a posição de um membro na tribo, mais armadura de pele de mekillot ele usa.

Os contos associados aos Perseguidores de Werrick variam do perturbador ao assustador. Escravos caçando escravos é um conceito que os reis-feiticeiros devem amar de verdade, pois quem mais poderia conceber uma ironia tão maligna? Se você for um escravo fugitivo e os Perseguidores sentirem seu cheiro, você achará extremamente difícil afastá-los. Eles não apenas são persistentes, mas também pensam como escravos fugitivos porque são escravos fugitivos. Eles conhecem todos os truques e esconderijos. Às vezes, quase parece que eles conhecem seus pensamentos antes de você. Quando você se vira, um Perseguidor já está lá. Quando você encontra um lugar para se esconder, um Perseguidor também o encontra.

Os Perseguidores de Werrick consistem em cerca de 30 ex-escravos. Os nômades viajam juntos em uma caravana composta por um enorme curral de escravos com rodas arrastado por um mekillot temperamental, cerca de uma dúzia de bancos e algumas pequenos vagões cheios de suprimentos. Quando estão caçando, a tribo acampa em qualquer lugar. Quando podem escolher, preferem acam-

par nas proximidades de uma vila onde fazem negócios regularmente.

Os Perseguidores de Werrick são maus. Como ex-escravo, sinto que seus negócios e modo de vida são abomináveis. Eles podem ver o que fazem como sua única chance de permanecerem livres, mas isso não desculpa a pura alegria que os Perseguidores sentem em uma boa caçada, ou o prazer que obviamente sentem ao brincar de mestres com seus escravos capturados.

Organização

A barda Werrick lidera os Perseguidores. Como seu melhor rastreador, ela pode encontrar o rastro de um escravo fugitivo mesmo depois que seus caçadores o perderam. Embora suas habilidades de luta sejam formidáveis, sua liderança é baseada mais em sua astúcia e senso de visão. Quando o líder anterior de sua tribo não conseguia mais suprir suas necessidades, Werrick deu um passo à frente com suas ideias. Enquanto ela continuar a fornecer sua marca de liderança — uma liderança que viu a tribo crescer forte e prosperar — a tribo de Werrick permanecerá leal e dedicada à sua causa.

Embora as ideias e as visões que definem a direção façam maravilhas no que diz respeito a manter a tribo motivada, os Perseguidores ainda são, no fundo, uma tribo de ex-invasores de escravos. Como tal, o líder da tribo precisa de força para manter os invasores na linha. Isso é fornecido pelos dois tenentes de Werrick, Doorub e Bontar. Doorub, um enorme meio-gigante, usa sua grande força para cumprir as ordens de Werrick e mantê-la segura. Bontar, um anão psiônico, serve como o principal conselheiro de Werrick, usando seus dons particulares para julgar o humor da tribo, descobrir descontentes e até mesmo subjugar presas difíceis que, de outra forma, poderiam ser feridas ou mortas pelos Perseguidores.

Outros membros do ranking da tribo incluem o guardião do curral e os mestres da caça. O trabalho do guardião do curral é guardar e alimentar os escravos capturados, certificando-se de que eles permaneçam relativamente saudáveis até chegarem ao mercado. Os mestres de caça

As Tribos de Escravos



conduzem as caçadas de escravos fugitivos e as buscas por fontes de novos escravos. Eles assumem o comando de pequenos grupos de caça e se separam da caravana principal para realizar suas buscas. Esses grupos geralmente nunca incluem mais de seis caçadores, pois eles devem ser rápidos e furtivos para realizar seu trabalho.

Enquanto o combate às vezes determina a posição de um membro nos Perseguidores, Werrick prefere nomear os níveis de acordo com as habilidades de uma pessoa. Um gladiador mul poderia derrotar um de seus mestres de caça em um combate individual, mas o gladiador poderia rastrear um escravo em fuga pelas Montanhas Ressonantes? Provavelmente não. Mas Werrick tem o cuidado de incluir oficiais militares em sua hierarquia para que as classes guerreiras permaneçam felizes. Mesmo essas classificações são determinadas por Werrick, que as atribui de acordo com quem ela acha que fará um trabalho melhor. Enquanto os Perseguidores continuarem sendo um bando especializado em caçar escravos, as regras do sistema Werrick de avanço será de acordo com as habilidades.

Operações e Meios de Existência

Os Perseguidores de Werrick viajam de vilas para postos avançados em sua caravana, trazendo escravos para o mercado ou assinando contratos para localizar e proteger fugitivos. Se os negócios estiverem lentos, o bando até aceita transporte de carga, concordando em mover escravos de um local para outro por uma taxa considerável.

Com a frequência de fugas e mortes da população escrava, e com a demanda por maior força de trabalho nas cidades, há uma necessidade constante de novos escravos. Através da desatenção de guardas negligentes, distrações inesperadas como debandadas de erdlus, esforços de tribos invasoras ou através de algum truque próprio, os escravos escapam da escravidão o tempo todo. Isso leva a um déficit na população servil e, portanto, a uma escassez de trabalhadores aptos. Adicione ao número de fugitivos todos os escravos que morrem de causas naturais ou por causa das dificuldades de seus deveres e, de repente, fica clara a necessidade de um suprimento constante de novos

escravos. Quando você calcula o número de novos escravos necessários para acompanhar os projetos cada vez maiores e mais ambiciosos dos reis-feiticeiros, fica fácil ver por que os esforços dos fornecedores oficiais de escravos devem ser suplementados por tribos como os Perseguidores.

Quando os comerciantes não conseguem atender à demanda, eles recorrem à Casa Werrick e a outros fornecedores autônomos. O fato de que Werrick e seu bando já foram escravos não importa para os mercadores, desde que eles possam fornecer muitos corpos capazes. Se os mercadores de escravos decidissem que os Perseguidores não estavam fazendo tudo o que podiam para atender à demanda, eles simplesmente pegariam os escravos de que precisavam das próprias fileiras dos Perseguidores. Portanto, cabe ao bando manter seu cercado bem abastecido.

Uma das maneiras pelas quais os Perseguidores estocam seu curral de escravos é capturando pessoas. Quando os Perseguidores se deparam com viajantes ou pequenos assentamentos, eles dominam o máximo de pessoas que podem. Isso é feito pela força direta (se os Perseguidores forem significativamente maiores que seus alvos ou obviamente parecerem mais fortes), ou por astúcia e esperteza (se o assentamento alvo for forte ou bem defendido). O bando toma cuidado para não matar muitos dos alvos, pois os mortos geralmente são escravos pobres. Em vez disso, eles usam redes e armas contundentes para enredar e deixar seus alvos inconscientes.

Se eles atacarem com força, os Perseguidores levarão todas as pessoas que puderem para seu cercado de escravos com rodas, bem como todo o saque que puderem carregar. Aqueles que não podem ser levados são deixados para continuar com suas vidas. Werrick acredita que se os Perseguidores deixarem o restante para reconstruir, eles podem retornar em uma data posterior para encontrar um novo suprimento de escravos em potencial.

Se usarem astúcia e esperteza, os Perseguidores movem a caravana para longe do assentamento alvo e enviam uma pequena força de ataque para encontrar pontos fracos que possam explorar. A força de ataque pode simplesmente entrar sorrateiramente no assentamento e abrir os portões para o resto do bando. Ou podem entrar e contaminar



As Tribos de Escravos

a água e os alimentos, causando doenças dolorosas, mas de curta duração. Os Perseguidores são conhecidos por abordar um acordo abertamente, alegando ser mercadores viajantes. Como a maioria dos assentamentos afastados recebe caravanas mercantes pelas notícias e mercadorias que eles trazem, esse truque geralmente faz com que os Perseguidores ultrapassem as defesas mais formidáveis de um assentamento. Depois disso, é relativamente fácil para eles reunir o máximo de pessoas que puderem transportar.

A aquisição de escravos invadindo pequenas aldeias e assentamentos fornece aos Perseguidores um grande número de estoques. Eles também constroem inventário para um leilão de escravos capturando os viajantes que encontram. Poucos são mais vulneráveis do que aqueles que viajam pelos ermos. Tribos errantes, caravanas mercantes e até mesmo outros invasores podem facilmente se encontrar presos dentro do curral se não forem cuidadosos. Mesmo caravanas fortemente protegidas podem ser tomadas enquanto a maioria de seus membros dorme. Na verdade, Werrick gosta de tomar acampamentos enquanto dormem, pois assim ela perde menos estoque. Mesmo que devam matar os guardas de vigia, os Perseguidores ainda têm uma multidão de dorminhocos para o cercado.

Claro, Werrick nunca estoca seu curral perto das vilas ou postos avançados para os quais deseja vender. Por exemplo, é muito melhor obter estoque de Balic se os Perseguidores planejam negociar nos postos avançados perto de Raam e Draj. Isso reduz muito a possibilidade de perder estoque para parentes irritados.

Outro serviço que os Perseguidores fornecem aos clientes pagantes envolve a recuperação de escravos fugitivos. Enquanto os escravos forem fugitivos recentes e os Perseguidores não tiverem negócios urgentes, Werrick aceitará contratos de recompensa. Muls fugitivos são os contratos mais lucrativos, mas também são os alvos mais perigosos de se capturar. Ela envia pequenos bandos para rastrear e localizar os fugitivos, então se move com toda a tribo para prendê-los. Werrick aceita contratos de recompensa apenas para escravos que escaparam dentro de uma semana do contrato. Fugitivos que escaparam há mais de 15 dias (uma semana em Athas) morreram ou se juntaram a uma tribo.

De qualquer forma, sua trilha provavelmente está muito fria e sua recuperação muito difícil para fazer o contrato valer a pena.

Um serviço final fornecido pela Casa Werrick é o transporte seguro de escravos de um local para outro. Normalmente, um posto avançado de uma casa mercantil contratará o curral de Werrick para mover escravos para uma vila de leilão temporária. Como Werrick e seu bando têm experiência em lidar com escravos em longas viagens, eles geralmente são confiados a esse tipo de trabalho. Claro, isso libera as caravanas e mercenários de um comerciante para outras viagens, o que também o torna um arranjo atraente.

Origem

Werrick odiava a vida de escravo. Ela preferia muito mais sua vida antes de sua escravidão, quando vagava livremente pelo deserto incivilizado. Infelizmente, sua peregrinação a levou a um posto avançado que precisava urgentemente de trabalho escravo. Ela nunca descobriu qual cidade-estado ou casa mercantil patrocinava o posto avançado. Eles simplesmente a prenderam e a colocaram para trabalhar fazendo tijolos de barro. De repente, sua liberdade se foi e o espírito de Werrick escureceu. Depois de algumas tentativas de fuga fracassadas e semanas aparentemente intermináveis de trabalho duro, Werrick perdeu a natureza despreocupada que tanto fazia parte de seu caráter. Ela cedeu ao desespero de sua situação.

No entanto, outros eventos coincidiriam para mudar a vida de Werrick. Um dia, o posto avançado foi atacado por gigantes. Quando o ataque surpresa terminou, os captores de Werrick estavam mortos ou dispersos, e os escravos que permaneceram vivos estavam livres. Mal acreditando em sua boa sorte, Werrick partiu para o deserto. Ela queria colocar o máximo de distância entre o posto avançado destruído e ela mesma o mais rápido possível.

Seu humor sombrio nunca melhorou verdadeiramente, pois Werrick continuou a ter pesadelos de seu tempo como escrava. Ela se juntou a uma tribo de escravos pela proteção que ela oferecia, mas logo se desiluiu com a liderança da tribo. A tribo estava morrendo, pois embora o líder

As Tribos de Escravos



fosse o guerreiro mais forte entre eles, ele não tinha senso de liderança ou planejamento. Com a ajuda de Doorub e Bontar, Werrick assumiu o comando da tribo e deu-lhe um novo propósito. Para ficar livre, ela decidiu, eles teriam que ter certeza de que seus antigos donos estavam contentes. Enquanto os donos tivessem escravos suficientes para satisfazer suas necessidades e desejos, os membros da tribo Werrick manteriam sua liberdade. A melhor maneira de garantir isso era se tornar um fornecedor de escravos.

Levou tempo para treinar seu bando para se tornarem perseguidores experientes e acumular riqueza suficiente para equipar sua caravana. A tribo passou a se chamar Perseguidores de Werrick, embora Werrick desencoraje esse nome. Ela prefere o título mais legítimo de Casa Werrick, pois evoca visões dos estabelecimentos mercantis mais grandiosos e confiáveis da região de Tyr. Mesmo com um nome nobre e um curral de escravos puxado por mekillots, Werrick teve que construir a reputação de sua tribo um pedaço de cada vez.

A Casa Werrick começou como um bando de caçadores de recompensas, recuperando escravos fugitivos por uma taxa. As casas mercantes primeiro viram o benefício em usar

Werrick. Muitos dos primeiros e mais lucrativos contratos da tribo vieram dos mercadores. Quando o líder da Casa Jarko sugeriu que Werrick considerasse encontrar novos escravos para seus campos de treinamento de gladiadores, seu curso futuro foi determinado. Agora a Casa Werrick é bem-vinda em vilas, postos avançados e acampamentos de caravanas pelos serviços que oferece. Às vezes, Werrick até realiza seus próprios leilões em vez de vender escravos diretamente para mercadores de escravos.

Localização e Defesas

Perseguidores de Werrick, ou Casa Werrick, é uma tribo nômade. Não tem assentamento permanente para proteger. Tem a caravana, no entanto. A caravana consiste em mais de 30 caçadores, guerreiros e escravos que trabalham juntos para proteger sua preciosa carga dos necrófagos do deserto. A peça central da caravana é o grande curral de escravos com rodas e o mekillot que o puxa. Há também mais de uma dúzia de kanks e algumas pequenas carroças na caravana.

O grande curral dos escravos é uma longa caixa com rodas. O curral fortificado possui laterais blindadas e



As Tribos de Escravos

plataformas que podem conter os defensores. No topo do curral fica um local protegido com uma besta giratória. Um único defensor pode disparar simultaneamente duas cintas de seis projéteis cada uma em uma única rajada, mas ele deve então recarregá-las manualmente antes de atirar novamente. O curral em si é dividido em três compartimentos internos: dois currais grandes e um curral menor que geralmente serve de abrigo para fugitivos capturados.

O bando de Werrick tornou-se bastante hábil em defender sua caravana. Quando os atacantes se aproximam, uma saraivada de flechas de besta cai sobre eles. Então, se os atacantes estiverem suficientemente enfraquecidos, os montadores de kank atacam rapidamente. Caso contrário, todos os defensores ocupam seus lugares dentro e ao redor do grande curral, usando-o como proteção.

Quando a caravana acampa, armam-se barracas ao lado do curral. Guardas são colocados durante toda a noite, bem como patrulhas de alcance que podem fornecer avisos prévios de perigo. Werrick nunca mais quer encontrar a si mesmo ou a seu povo novamente do lado errado das algemas e chicotes, e ele sabe com que rapidez uma vila pode renunciar à sua hospitalidade.

A tribo opera em toda a região de Tyr, fazendo o circuito ao redor do perímetro do Mar de Silte de Balic a Draji e vice-versa sempre que podem. Às vezes, eles vão longe para encontrar novas fontes de escravos, mas principalmente eles ficam dentro da área delimitada pelas Montanhas Ressonantes a oeste, o Mar de Silte a leste, o Canção da Nífa ao sul e Yaramuke ao norte.

Relações com os Outros

A Casa Werrick mantém boas relações com a maioria das casas mercantes, já que todas elas exigem um suprimento constante de escravos. Casa Jarko é um associado particularmente próximo. Os comerciantes que dirigem suas próprias operações de coleta de escravos toleram Werrick e seu bando, às vezes até comprando de seu estoque quando não adquiriram o suficiente por seus próprios esforços para um leilão agendado. Se esses coletores de escravos acabarem disputando a mesma captura que o bando de

Werrick, os dois grupos tentarão chegar a uma solução amigável. Se as casas de mercadores reunirem mais do que os Perseguidores de Werrick, ela graciosamente concede a captura a eles. Se ela tiver vantagem, ela negocia um acordo. Mesmo quando está em uma posição de poder, Werrick toma cuidado para não criar ressentimentos na comunidade mercantil.

Os Perseguidores negociam livremente com as aldeias clientes de Balic, Draji e Nibenay. Seus negócios com as aldeias clientes de Gulg e Raam são esporádicos, na melhor das hipóteses, e eles só se aproximam da área depois de verificar o humor e o clima dos templários e nobres. Suas transações com postos avançados de Urik são as mais lucrativas de todas. Os postos avançados pagam bem por escravos para ajudar a atender às necessidades da cidade-estado. Urik precisa de mais e mais escravos para trabalhar nas pedreiras de obsidiana desde que Tyr parou de produzir ferro. Sem as ferramentas feitas com o ferro de Tyr, os trabalhadores da pedreira de Urik rapidamente se tornam inúteis quando a rocha afiada corta suas mãos em tiras.

O bando fica longe das próprias cidades-estado, pois eles seriam rapidamente levados como escravos dentro dos limites das grossas paredes.

Finalmente, os assentamentos independentes e as outras tribos escravas consideram os Perseguidores de Werrick seus inimigos mortais. Enquanto os Perseguidores continuarem a negociar carne inteligente, eles continuarão sendo uma ameaça para os ex-escravos em todos os lugares.

Juntando-se à Tribo

Novos membros não chegam facilmente aos Perseguidores de Werrick. A tribo de traficantes de escravos aceita apenas ex-escravos em suas fileiras, mas como a maioria dos escravos que chegam a eles acaba como mercadoria dentro de seu curral, a linha entre membros em potencial e lucro em potencial geralmente se confunde. Ainda assim, Werrick entende desesperadamente a necessidade de manter sua tribo viva e forte por meio da introdução de novos membros.

As Tribos de Escravos



Os Perseguidores nunca consideram o estoque que capturaram de pequenos assentamentos para a adesão. Tampouco aceitam ofertas daqueles que entram abertamente em seu acampamento. Mais do que provavelmente, o ex-escravo que vagueia para a luz do fogo (se ele de alguma forma chegar tão longe sem encontrar uma adaga de osso afiada em suas costas) é despejado sem cerimônia no cercado com o resto da mercadoria.

Os candidatos com as melhores chances de se tornarem parte do bando de Werrick são aqueles que provavelmente não queriam nada com eles em primeiro lugar. Quando os Perseguidores invadem outra tribo de escravos em busca de novos estoques, Werrick e seus principais tenentes vigiam aqueles que querem a liberdade a qualquer custo. Um Perseguidor deve estar disposto a ir contra as práticas usuais de ex-escravos para manter sua própria liberdade. Por enquanto a maioria das outras tribos de escravos trata os ex-escravos com simpatia e lhes oferece hospitalidade, um Perseguidor oferece apenas o conforto de uma grande curral sobre rodas e uma volta à escravidão.

Alguém apontado como possível candidato recebe a chance de se juntar aos Perseguidores. Se aceitar, o candidato passa por uma série de testes destinados a medir seu desejo de ser livre, sua lealdade a Werrick e aos Perseguidores e suas habilidades de caça e luta.

Um teste que Werrick gosta pode significar adesão imediata ou reprovação tardia imediata, dependendo de como o candidato responde. Sem o conhecimento do candidato de que um teste está sendo conduzido, Werrick permite que um dos companheiros escravos do candidato escape. Essa fuga ocorre enquanto o candidato está de guarda, e o fugitivo geralmente é o escravo de quem o candidato parecia mais próximo antes de ser oferecido como membro. Se o candidato levar o fugitivo de volta ao cercado, ele será considerado membro. Se ele deixar o fugitivo ir livre, ele e o fugitivo são devolvidos ao cercado.

Werrick nunca sai dos testes de adesão para os fugitivos que ela foi contratada para encontrar. Fazer isso seria uma violação de seu acordo com o empreiteiro e, como tal, seria considerado um mau negócio.

Uma vez que um candidato passa em todos os testes ou de outra forma impressiona os Perseguidores, ele é premiado como membro pleno da tribo. Ele recebe sua primeira peça de armadura de mekillot (geralmente um braço ou uma acolchoado de perna) e pode raspar a cabeça de maneira tribal. A partir de então, ele é marcado como membro da Casa Werrick e recebe todos os benefícios e responsabilidades que acompanham o cargo.

Membros Importantes da Tribo

Werrick

Humana Barda, Egoísta (neutro e maligno)

Cat. de Armadura 2 (gibão de mekillot)	For 19
Movimento 12	Des 19
Nível 7	Con 15
Pontos de Vida 35	Int 17
TACO II	Sab 20
Nº de ataques 1	Car 16

Dano/Ataque: 1d10+7 (espada de duas mãos de ferro)

A visão de mundo de Werrick mudou desde que ela se tornou uma barda. Então ela estava livre, e a experiência sombria da escravidão estava em seu futuro. Antes de seu tempo como escrava, ela via o mundo como um lugar maravilhoso e sabia que seu papel era ser uma protetora do bem. Depois que ela foi forçada à escravidão e obrigada a trabalhar para proprietários cruéis e malvados, seus pontos de vista mudaram. Eles se tornaram tão escuros quanto a gaiola em que ela se encontrava, e sua compreensão do bem também mudou. Quando ela finalmente conquistou sua liberdade, ela jurou que nunca mais deixaria que fosse tirada dela. Para esse fim, Werrick se tornou uma protetora de seu bando e apenas de seu bando. Os perseguidores são agora sua definição de bem, e tudo que não é dos Perseguidores é mau — especialmente a escravidão.

Para manter sua liberdade, Werrick transformou sua tribo de ex-escravos em caçadores e comerciantes de escravos. Ao trabalhar com o mal e alimentá-lo, ela espera man-



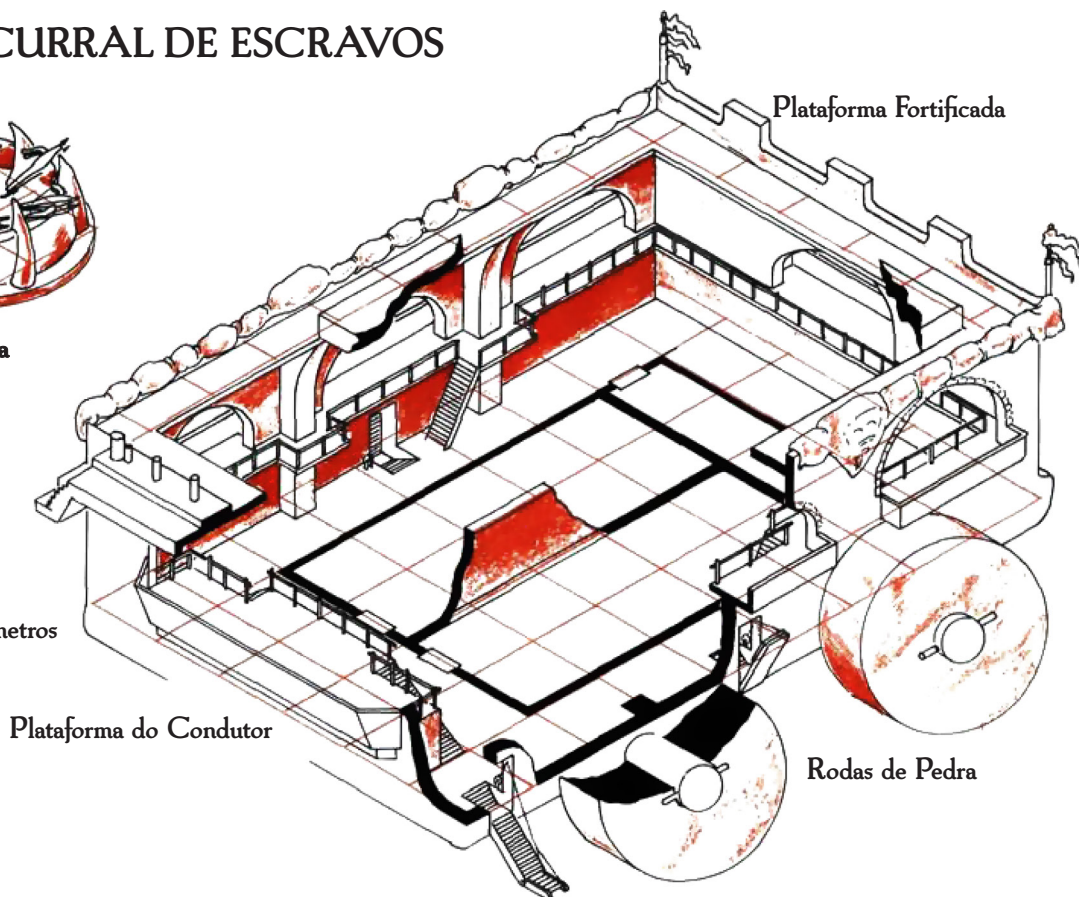
As Tribos de Escravos

O GRANDE CURRAL DE ESCRAVOS



Guarita de besta giratória

Escala: 1 quadrado = 15 metros



tê-lo longe dela e de seu bando. Claro, cada dia que ela continua por esse caminho a leva mais perto da escuridão que ela teme. Mesmo agora, seu alinhamento oscila cada vez mais ao longo do caminho do mal.

Werrick não tem planos de mudar seus métodos, pois eles mantiveram sua tribo segura e a ajudaram a prosperar. Suas habilidades de liderança permanecem fortes e ela comanda o respeito e a admiração de seu bando. Mas tarde da noite, quando os pesadelos vêm, cada vez mais os sonhos de confinamento dão lugar a sonhos mais sombrios e sujos. Até agora, ela conseguiu deixar isso de lado quando o sol nasce, mas por quanto tempo ela pode continuar a fazer isso ainda não se sabe.

Bontar

Anão Psiônicista, Vil (maligno e leal)

Cat. de Armadura 8 (corselete)

Movimento 6

Nível 7

Pontos de Vida 40

TAC 0 17

Nº de ataques 1

For 16

Des 13

Con 17

Int 18

Sab 19

Car 9

Dano/Ataque: 1d6 (machado de mão de pedra, -2 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 131; Disciplinas — Psicocinésia, Psicometabolismo, Telepatia; Ciências — Desintegração, Campo Mortal, Drenar Vida, Sonda; Devoções — Ataque Balístico, Controlar Corpos, Controlar as Chamas, Controlar os Sons, Controle sobre o Corpo, Corpo Bélico, Aprimorar Força, Armadura de Pele, Aguçar Sentidos,

As Tribos de Escravos



Assombro, Infligir Dor, Enviar pensamentos; Modos de Defesa — *Mente Vazia (MVa)*, Escudo do Pensamento (EP), Barreira Mental (BM), Fortaleza do Intelecto (FI).

O anão Bontar ajudou Werrick a assumir a liderança da tribo que se tornaria os Perseguidores de Werrick. Certa vez, ele serviu como escravo em um campo de trabalho em Gulg, coletando alimentos da floresta para satisfazer as necessidades da cidade. Ele era um talento selvagem na época, com alguns poderes psiônicos impressionantes sob seu comando, mas sem experiência para usá-los. Então ele manteve sua habilidade em segredo e fez os trabalhos que lhe foram atribuídos. Quando chegou o dia da fuga (graças a uma manada de erdlus que passava), Bontar foi em busca de um verdadeiro psiônico para lhe ensinar o que ele precisava desesperadamente aprender.

Demorou quase um ano vagando antes que ele finalmente ouvisse falar de um mestre psiônico vivendo no deserto. Demorou mais de um ano para rastreá-lo. Quando ele finalmente alcançou as ruínas onde o psiônico vivia, ele encontrou o antigo humano esperando por ele. Cauteloso, mas cheio de uma excitação desenfreada, Bontar colocou-se em um novo tipo de escravidão, desta vez como aluno do antigo professor. O mestre psiônico ensinava o mais rápido que Bontar podia aprender, e quando o velho morreu poucos anos depois, o anão estava pronto para ficar sozinho novamente.

Ele se juntou a uma tribo de ex-escravos por necessidade algum tempo depois, mas logo ficou frustrado com o líder ineficaz do bando. Quando o bardo chamado Werrick propôs uma solução diferente para os problemas da tribo, Bontar a ajudou a demitir o atual líder. Ele serviu como seu principal conselheiro e segundo em comando desde aquela época.

Bontar é um tipo quieto e taciturno. Ele estuda os problemas de todos os ângulos antes de oferecer conselhos. Embora Werrick às vezes fique frustrado com suas respostas lentas, ela valoriza suas opiniões cuidadosamente formuladas. O anão acredita que há justiça poética no fato de que ele e seus companheiros escravos estão usando o sistema para se proteger. Ele nem se importa que eles

tenham traído outros escravos, contanto que ele permaneça livre para praticar suas técnicas psiônicas. O anão tem planos de longo prazo para os Perseguidores, e Werrick se encaixa neles enquanto ela permanecer uma líder eficaz e não mudar de ideia em relação aos métodos de operação deles. Ele sabe das memórias sombrias que a motivam. Esse conhecimento torna extremamente fácil influenciá-la.

Doorub

Meio-Gigante Guerreiro, Inconstante (neutro e caótico)

Cat. de Armadura 8 (mekillot)	For 19
Movimento 15	Des 14
Nível 5	Con 17
Pontos de Vida 54	Int 9
TACO 13	Sab 8
Nº de ataques 1	Car 9

Dano/Ataque: 1d6+7 (porrete de pedra)

Doorub é um meio-gigante que se afeioou imediatamente a barda Werrick quando ela se juntou à tribo. Quando ela disse que tinha uma maneira melhor de administrar as coisas, Doorub decidiu ajudá-la. Agora ele impõe suas ordens e a mantém segura. Não importa onde ele esteja em sua caravana ou acampamento, ele sempre tem pelo menos um olho em seu líder.

O meio-gigante é enorme, entre os de sua espécie. Sua força lendária o torna um lutador formidável, e sua devoção inabalável a Werrick o torna um guarda-costas perfeito. Ele não se importa com o anão taciturno e não entende por que Werrick tolera seu comportamento. Enquanto ela o fizer, porém, Doorub controlará suas tendências naturais e simplesmente esperará que Bontar faça o movimento errado. Então ele vai achatar o pequeno anão.

Doorub confia em Werrick completamente. Ele sabe que Werrick nunca o desviaria ou os Perseguidores. Talvez essa fé cega que Doorub tem em Werrick esteja relacionada ao seu tratamento como escravo. Ele trabalhou quase até a morte nas pedreiras de Urik e ainda carrega as cicatrizes para provar isso. Quando ele se juntou à tribo, as coisas não



As Tribos de Escravos

melhoraram muito. O líder repreendeu Doorub em todas as oportunidades, tornando-o alvo de piadas e truques cruéis. Quando Werrick se juntou à tribo, ela mostrou bondade a Doorub. Eles tornaram-se amigos. Ela foi a primeira amiga que o meio-gigante se lembra de ter. A amizade, ele acredita, assim como a liberdade, é muito valiosa para deixar escapar agora que ele entende o seu valor.

Exército de Sortar

Alguns ex-escravos sentem que estão em guerra com as cidades-estados, conduzindo pequenos ataques na esperança de um dia vencer uma grande batalha. Poucos têm visões grandiosas a ponto de acreditar que podem prejudicar seriamente as cidades-estado, mas ficam satisfeitos com cada pequeno ferimento que infligem. A maioria deles vê cada invasão como uma pequena vingança pelos anos que passaram como escravos dos reis-feiticeiros. Uma tribo leva essa ideia de guerra a um nível mais literal, na verdade vendo seu propósito como o de travar uma guerra contra as cidades-estados. Essa tribo se autodenomina Exército de Sortar e opera ao longo das trilhas de caravanas nas montanhas ao redor de Al-taruk.

Organizado de acordo com linhas militares rígidas, o Exército de Sortar é um bando de invasores implacáveis e loucos por batalhas. Ferozes e destrutivos, os guerreiros de Sortar varrem o deserto como um vento selvagem, dilacerando seus alvos com toda a fúria e ferocidade de uma tempestade de areia repentina. Apesar de toda a sua ferocidade e tendências frenéticas, esta tribo dirige sua raiva e agressão às cidades-estado e às caravanas que transportam mercadorias entre elas. Eles tendem a deixar outras aldeias e pequenos grupos de viajantes em paz, a menos que esses grupos façam algo para atrair a ira de Sortar.

Cada membro desta tribo carrega tatuagens que o marcam como parte do Exército de Sortar. Essas tatuagens cobrem o rosto de cada membro, cortando barras diagonais escuras da testa ao pescoço. Além disso, cada membro usa um fragmento de obsidiana na orelha esquerda.

A tribo é composta por mais de 70 membros. Eles viajam pelas trilhas de caravanas em cima de kanks velo-

zes, esperando pelos vagões das cidades-estado. Quando encontram uma caravana, atacam rapidamente e sem se preocupar com sua própria segurança. Há histórias do exército de Sortar enfrentando oponentes maiores e mais bem armados — e vencendo.

Para outros escravos, muito da violência excessiva de Sortar pode ser perdoada, pois é dirigida às cidades-estado e outras que mantêm escravos. A tribo está a um passo do mal vil dos Saqueadores da Areia Negra, e muitas vezes as atrocidades atribuídas a um foram feitas pelo outro. A grande diferença é que os Saqueadores atacam a todos com total abandono, enquanto o Exército de Sortar está engajado em uma guerra contra as cidades-estados. É claro que, como em qualquer guerra, os inocentes sofrem junto com o inimigo, mas Sortar não sai de seu caminho para destruir vilas de escravos ou matar viajantes solitários para a diversão de seu bando.

Organização

Sortar, um guerreiro humano, serve como líder e senhor da guerra da tribo. Sua liderança é baseada em suas habilidades de combate mortais e na visão que ele trouxe para seus seguidores. Ele promete a eles a riqueza dos reis-feiticeiros e o sangue dos proprietários. Até agora, ele cumpriu essas promessas. Ele ganhou sua habilidade trabalhando como soldado escravo em Balic, lutando contra invasores gigantes do Estuário da Língua Bifurcada.

Como senhor da guerra da tribo, Sortar tem uma determinação sombria semelhante ao foco de um anão. Ele vê seu propósito na vida como sendo o grande inimigo das cidades-estado, e incutiu esse propósito em seus seguidores. A tribo não ataca para sobreviver (embora seja assim que obtém os suprimentos de que precisa para continuar sua guerra); ele ataca para contra-atacar os mestres que uma vez os aprisionaram nas algemas da escravidão.

Dois dos principais tenentes de Sortar são um meio-elfo chamado Derrim e um mul chamado Porgo. Derrim serve como o segundo em comando de Sortar e nunca está longe do lado do senhor da guerra. Porgo comanda os grupos de reconhecimento que procuram caravanas

As Tribos de Escravos



ou outros alvos em potencial. Uma vez identificado um alvo, parte do grupo de batedores permanece próximo a ele para rastrear seu percurso, enquanto outra parte vai reunir a tribo.

Um ex-templário de Nibenay serve como um dos principais conselheiros de Sortar, participando até mesmo de conselhos de guerra. Vários magos também trabalham com a tribo. Todos esses magos são preservadores; o poder que eles fornecem muitas vezes significa a diferença entre a vitória e a derrota para o Exército de Sortar.

Por sua própria natureza, a tribo é um grupo de bárbaros e guerreiros. As batalhas resolvem todos os argumentos. Surpreendentemente, porém, poucas dessas batalhas são até a morte. Sortar fornece saídas suficientes para o derramamento de sangue com seu constante estado de guerra que os membros da tribo se contentam em resolver suas próprias diferenças em lutas e brigas, em vez de com a ponta afiada de uma espada. Mesmo as posições dentro da tribo são determinadas por meio de competições de força e habilidade, embora Sortar seja conhecido por anular os resultados de algumas batalhas para promover aqueles que ele sente que farão um trabalho melhor.

Operações e Meios de Existência

Sortar e seu bando travam uma guerra contra as cidades-estado de Athas que perpetuam a prática da escravidão. Eles fazem isso atacando e saqueando as caravanas que percorrem as estradas entre as cidades-estado. Sortar acredita que tudo dentro de uma caravana de cidade-estado foi comprado ou construído com suor e sangue de escravos. Como tal, é justo que Sortar e seu exército de ex-escravos sejam os únicos a libertar esses bens das garras dos templários e nobres, que só existem para engordar com o trabalho e a dor das massas cativas.

A tribo constantemente tem pequenas unidades de reconhecimento percorrendo as trilhas de caravanas conhecidas. O trabalho deles é encontrar um alvo adequado, determinar se é de fato uma caravana com destino ou vinda de uma das cidades-estado e, em seguida, enviar mensageiros para reunir o restante da tribo. Alguns batedores permanecem

para seguir a caravana e direcionar o resto da tribo para ela quando chegarem.

Os guerreiros do exército de Sortar cavalgam velozes kanks. Cabe aos batedores que selecionaram um alvo determinar sua força e defesas e elaborar um plano de batalha. Esses planos geralmente são assuntos simples, baseados no território pelo qual a caravana está passando e no número de guardas que a protegem. Se houver locais de emboscada disponíveis, o Exército de Sortar faz uso de cobertura e ataca quando a caravana menos espera. Se a caravana cavalga por um deserto aberto, os guerreiros tribais usam uma tática de cercar e atacar que impede a fuga e permite que toda a força de seu exército seja aplicada.

Se a caravana carrega escravos, a tribo de Sortar tenta libertá-los. Caso contrário, eles não deixam sobreviventes para contar sobre suas proezas de batalha. A tribo toma cuidado para não atacar os viajantes que não carregam os despojos de nobres ou templários com eles. Eles não desejam matar ex-escravos inocentes, homens livres enganados ou aldeões de assentamentos que não praticam a escravidão. Eles são rápidos em massacrar nobres e templários quando os encontram, no entanto.

O Exército de Sortar opera em toda a região de Tyr, embora concentre seus esforços nos Planaltos centrais. Além de atacar caravanas de cidades-estado, a tribo é conhecida por varrer vilas e postos avançados de clientes das cidades-estado, e até mesmo fez pequenas incursões na floresta ao redor de Gul e Nibenay. Não limita seus alvos apenas aos fracos. O Exército de Sortar é conhecido por enfrentar caravanas fortemente protegidas e vilas clientes bem fortificadas, usando uma combinação de surpresa, ataques relâmpagos e magia para obter vantagem. Tudo o que a tribo precisa para sobreviver vem das caravanas que ataca. No entanto, este é apenas um benefício secundário para a tribo. Seu principal objetivo é atacar de qualquer maneira que prejudique os templários e nobres. Se a tribo também obtiver comida, água e suprimentos como resultado de seus esforços, tanto melhor.

Não se engane... O Exército de Sortar é um bando de berserkers sedentos de sangue. No entanto, eles direcionam a maior parte de seus impulsos mortais para os agentes



As Tribos de Escravos

das cidades-estados, o que os torna uma ameaça muito menor para as outras tribos escravas dos Planaltos do que os Saqueadores da Areia Negra.

Origem

Sortar cresceu como escravo em Balic, suportando as mesmas dificuldades que os outros escravos. Ele sofreu com rituais de espancamento, foi forçado a trabalhar até cair de exaustão e suportou todas as humilhações que um mestre pode impor a um escravo. Esta foi a vida para a qual ele nasceu, e ele não conheceu outra.

Em Balic, todo homem livre e escravo deve passar algum tempo na milícia. A milícia ajuda o exército regular a patrulhar as planícies lamacentas ao redor de Balic, observando os sinais de aproximação de gigantes que regularmente invadem a área. Quando chegou a vez de Sortar se juntar à milícia, ele descobriu seu amor pela batalha. Sortar tinha talento para o combate e se adaptou bem ao seu treinamento. Até mesmo seu oficial comandante ficou impressionado, e quando o turno do escravo na milícia chegou ao fim, ele foi transferido para o exército permanente de escravos.

Como soldado escravo, Sortar aprendeu tudo o que seus mestres ensinariam a ele. Ele aprendeu o combate desarmado. Ele aprendeu a lutar com uma variedade de armas. E ele aprendeu estratégias e conceitos de guerra que poucos outros escravos poderiam imaginar por conta própria. Um de seus professores, um templário chamado Gebiz, teve uma atração especial pelo jovem escravo. Isso não quer dizer que ele gostasse de Sortar ou o tratasse bem. O que ele fez foi encher a cabeça do jovem com histórias de guerras passadas e suas próprias teorias sobre como destruir as outras cidades-estados. O templário adorava falar, e Sortar o fazia ouvir. E aprendendo.

Um dia, Gebiz contou a Sortar sobre uma revolta de escravos em uma das aldeias clientes de Balic. Ele descreveu o golpe sangrento em detalhes, pois sabia que o jovem escravo apreciava tais coisas. O que ele não sabia era que essa história ficaria com Sortar pelo resto de sua vida. Na história, Gebiz descreveu como os escravos tolos tentaram

dominar os superintendentes templários para que pudessem escapar para o deserto. Alguns templários caíram diante do ataque selvagem, mas no final os escravos morreram por causa de seus problemas. Porém, Sortar não via esses escravos como imprudentes. Ele os via como corajosos e decidiu que um dia vingaria suas mortes revidando os templários e nobres que os escravizaram. Talvez, ele pensou, pudesse até encontrar uma maneira de ferir os reis-feiticeiros.

De todos os seus deveres como soldado escravo, Sortar amava mais as patrulhas nas planícies lamacentas. Ele estava desenvolvendo uma ânsia de batalha, e sempre que um gigante aparecia em terra, ele corria para enfrentá-lo em combate. Logo ele estava entre os melhores guerreiros que Balic poderia escalar, e Gebiz assumiu o crédito pelo desenvolvimento do jovem. Em uma patrulha, Sortar viu sua oportunidade de escapar. A patrulha foi surpreendida por um bando de gigantes saindo de um canal cheio de areia. Enquanto a patrulha se movia para atacar os gigantes, Sortar enterrou sua espada nas costas do templário. Gebiz, com os olhos arregalados de surpresa, morreu antes que pudesse lançar uma única magia. Sortar deixou o resto de seus companheiros para a batalha enquanto avançava para o oeste.

Seu tempo sozinho no deserto ajudou a formular planos para o futuro. Ele sabia que, ao matar o templário, havia declarado guerra às cidades-estado. Tudo o que ele precisava agora era um exército para travar aquela guerra. Ele se juntou a uma tribo de escravos que ganhava a vida atacando viajantes que se aproximavam do Poço de Grak. Em questão de semanas, ele estava pronto para desafiar o líder meio-elfo pelo comando da tribo. As proezas de luta superiores de Sortar lhe renderam facilmente o cargo de líder da tribo. Com essa vitória nasceu a tribo que um dia se tornaria o Exército Sortar.

A primeira tarefa do novo líder era estabilizar sua tribo e fazê-la prosperar. Isso foi feito por meio de uma série de ataques ousados que geraram grandes lucros com poucas perdas de vida. Então ele começou a esboçar suas idéias para travar uma guerra contra seus antigos mestres, inflando seus seguidores com visões de templários e sangue

As Tribos de Escravos



nobre. Mais membros foram adicionados à tribo, e um local seguro para sua base de operações foi encontrado nas montanhas ao redor de Altaruk.

Localização e Defesas

O Exército de Sortar acampa nas montanhas ao redor de Altaruk. Os picos escarpados das montanhas servem como a primeira linha de defesa do acampamento. As trilhas até a montanha podem ser traiçoeiras por conta própria, mas a tribo acrescentou quedas de pedras, deslizamentos de rochas e outros obstáculos para desencorajar os visitantes. Dentro da cratera despedaçada no topo de uma das montanhas, o lar da tribo é uma ilha cercada por uma poça de lava borbulhante. Por causa da proteção oferecida pela cratera e pela piscina de lava, a tribo não ergueu paredes ou edifícios permanentes. A tribo usa enormes tendas para se abrigar. Cada tenda abriga mais de uma dúzia de guerreiros, dependendo do seu tamanho.

As maiores tendas podem abrigar confortavelmente até 40 membros da tribo.

Uma série de pontes de pedra conecta a ilha à parede da cratera. A ponte mais interna pode ser puxada para a ilha para cortar o acesso do outro lado da piscina de lava. Isso é feito como uma medida defensiva, e apenas como último recurso, pois os ex-escravos não gostam de ficar presos no meio da lava borbulhante.

Para evitar que medidas tão terríveis sejam tomadas, a tribo mantém patrulhas constantes nas montanhas circundantes. Se algum sinal de perigo se mostrar, a tribo é mobilizada para a batalha. Os guerreiros conhecem todas as passagens que conduzem à sua ilha natal e podem varrer as passagens estreitas rapidamente para enfrentar e cercar qualquer ameaça.

As passagens mais próximas do topo da cratera de lava são protegidas por duas catapultas. Apontadas para os acessos estreitos, essas armas podem fazer chover pedras e escombros sobre as forças inimigas, esmagando-as antes





As Tribos de Escravos

que possam trazer grandes números para enfrentar as trilhas confinadas semelhantes a desfiladeiros.

Acampamento de Sortar

Legenda do Mapa

A legenda a seguir descreve o mapa do acampamento de Sortar.

1. Parede da Cratera: O topo de uma montanha, estilhaçada por uma antiga explosão vulcânica, serve como o local oculto do acampamento de Sortar. A parede da cratera esconde o que está dentro dos olhos daqueles que passam abaixo. Também é uma posição perfeita para batedores e vigias da tribo.

2. Piscina de lava: Esta piscina de lava borbulhante circunda uma ilha de rocha sólida. A tribo acampa na ilha.

3. Ponte de Pedra: Uma série de pontes de pedra liga a ilha à parede da cratera. A ponte mais próxima da ilha pode ser puxada para cortar o acesso em momentos de extrema emergência.

4. Tenda de Sortar: A maior tenda da ilha abriga Sortar, seus principais conselheiros e sua tropa pessoal de guerreiros. Nesta tenda realizam-se importantes reuniões, alegres celebrações e conselhos de guerra.

5. Tenda dos Guerreiros: Esta barraca abriga mais de 20 dos guerreiros mais experientes de Sortar.

6. Tenda de Porgo: Porgo e seus batedores chamam esta barraca de lar. O mul e 15 de seus melhores batedores compartilham este abrigo, quando não estão procurando um alvo para atacar.

7. Tenda dos Guerreiros: Esta barraca abriga cerca de 20 soldados da tribo.

8. Tenda dos Guerreiros: Esta barraca abriga cerca de 20 soldados da tribo.

9. Barracas de Suprimentos: Os suprimentos coletados em ataques são armazenados nessas pequenas tendas.

Relações com os Outros

O Exército de Sortar trata todos os associados às cidades-estados como seus inimigos. Isso inclui templários, nobres, vilas clientes, postos avançados e até comerciantes que vendem para as cidades-estado. Essas pessoas sofrem ataques rápidos e violentos se cruzarem o caminho da tribo.

A tribo tem uma trégua difícil com a aldeia de Altaruk. Embora a vila seja uma parada regular para as caravanas que vêm e vão para as cidades-estados, sua conexão com a Aliança Velada a torna amiga ocasional dos escravos. Embora a tribo não tenha atacado a vila em si, muitas vezes ataca as caravanas que se aproximam e saem das muralhas fortemente fortificadas da vila.

O Exército de Sortar também tem um acordo com os mercenários que guardam Poço de Grak. Enquanto a tribo tiver permissão para usar as instalações (pelas quais eles prontamente pagam), ela deixará a fortaleza de tijolos de barro em paz.

Outras tribos de escravos, vilas e viajantes geralmente estão a salvo da ira de Sortar, a menos que de alguma forma se revelem como agentes das cidades-estado. As duas exceções são os Saqueadores da Areia Negra e os Perseguidores de Weriik. Sortar considera Weriik e seu bando tão ruins ou piores que os templários e nobres, e ele declarou que os traficantes de escravos são inimigos mortais de sua tribo. Sortar jurou destruir qualquer membro do bando de Weriik que cruzasse seu caminho. Quanto aos Saqueadores da Areia Negra, Sortar os vê como ladrões e assassinos perigosos que matam indiscriminadamente. Ele não se importa quando eles destroem aqueles conectados com as cidades-estados, mas ele se opõe a eles ataquem outros escravos.

Juntando-se à Tribo

Sortar precisa de um grande exército para eventualmente levar sua guerra diretamente aos reis-feiticeiros. Mais do que provavelmente, ele nunca será capaz de colocar em campo um exército grande ou poderoso o suficiente para marchar sobre uma cidade-estado. Isso não o impede de tentar, no entanto.

As Tribos de Escravos



Sempre que a tribo se depara com escravos cativos, a primeira prioridade é libertá-los. Escravos libertos recebem imediatamente a opção de se juntar ao exército de Sortar. Se concordarem, devem passar por alguns testes de habilidade de batalha e lealdade. Se eles recusarem, eles recebem todos os suprimentos que a tribo puder dispensar e os mandam embora. Aqueles que concordam com os testes tornam-se membros plenos da tribo ou morrem tentando.

Todos os testes de Sortar são voltados para determinar se um ex-escravo é digno e habilidoso o suficiente para se juntar ao seu crescente exército. Os testes são difíceis e perigosos, geralmente envolvendo batalhas contra criaturas do deserto, tentativas de missões arriscadas ou até mesmo colocando habilidades de combate contra seus principais tenentes.

Membros Importantes das Tribos

Sortar

Humano Guerreiro, Ordeiro (neutro e leal)

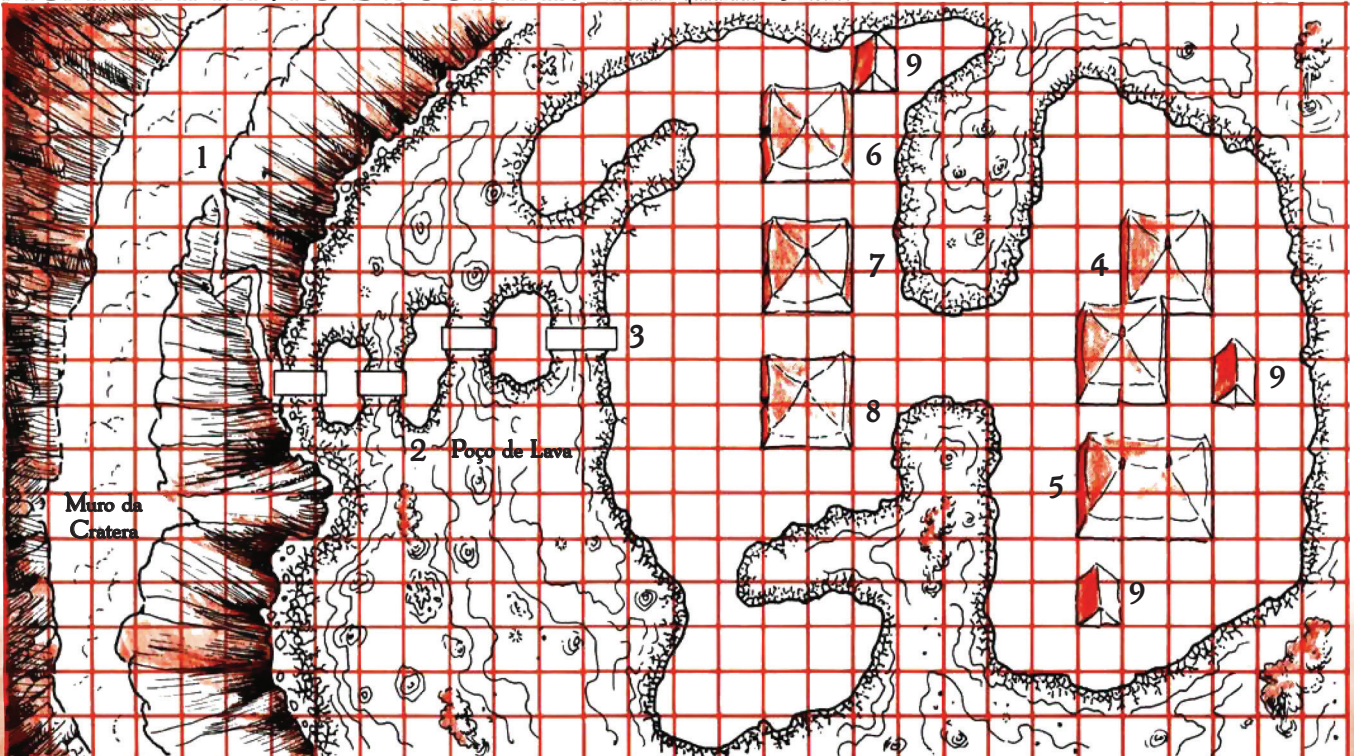
Cat. de Armadura 4 (gibão de mekillot)	For 20
Movimento 12	Des 16
Nível 10	Con 16
Pontos de Vida 84	Int 15
TACO 8	Sab 13
Nº de ataques 3/2	Car 14

Dano/Ataque: 1d10+7 (espada longa de osso, -1 na jogada de ataque)

Sortar nasceu escravo na cidade-estado de Balic. Seu talento para as técnicas de combate lhe rendeu um lugar como soldado escravo, e foi nesse período de sua vida que ele entendeu a missão que estava destinado a cumprir.

ACAMPAMENTO DE SORTAR

Escala: 1 quadrado = 3 metros





As Tribos de Escravos

Contos de revoltas de escravos nas aldeias clientes o inspiraram a buscar sua própria liberdade. Pouco tempo depois, ele começou a reunir uma tribo de seguidores para servir como seu exército contra as cidades-estados.

Alguns chamam a busca de Sortar de sonho tolo — mas não a chamam assim quando ele está perto o suficiente para ouvir. O enorme e poderoso humano dedicou a si mesmo e sua tribo a uma guerra que eles não podem esperar vencer. O Exército de Sortar fez seu principal curso de ação para combater e destruir tudo o que pertence aos templários e nobres. Isso inclui caravanas, vilas clientes e postos avançados em toda a região de Tyr.

O senhor da guerra tornou-se muito próximo do ex-templário chamado Caletta. Alguns dizem que estão apaixonados — ou pelo menos que ele está. Mas embora ele tenha se apaixonado muito por ela e até a ame à sua maneira, há pouco espaço em sua vida para um compromisso verdadeiro, além daquele que já assumiu em sua guerrinha particular.

Sortar está obcecado com sua guerra. Seu amor pelo combate e seu ódio pelos templários e nobres se combinaram para levá-lo a tentar façanhas imprudentes, heróicas e muitas vezes loucas que nenhum homem são tentaria. Como resultado, ele é respeitado e amado por seus seguidores, e um pouco temido.

Derrim

Meio-Elfo Ranger, Honrado (caótico e bom)

Cat, de Armadura 4 (couro de carru)	For 16
Movimento 12	Des 18
Nível 7	Con 14
Pontos de Vida 38	Int 16
TAC0 14	Sab 18
Nº de ataques 3/2	Car 16

Dano/Ataque: 1d8 (espada bastarda de obsidiana, -2 na jogada de ataque)

Resumo Psiônico: PPP 56; Talento Latente — Controlar as Luzes (VP Int; Custo — 12 + 4/rodada).

Derrim juntou-se à tribo logo após Sortar se tornar o líder. Ele gostou da ideia de travar uma guerra contra seus antigos mestres, mesmo que tenha uma visão mais realista de suas chances do que Sortar. Derrim acredita que eles têm poucas chances de fazer algo além de sangrar os narizes figurativos das cidades-estados, mas ele está mais do que disposto a contribuir com sua parte para o esforço de guerra.

O patrulheiro meio-elfo nunca cumpriu pena como escravo, embora tenha sido capturado por traficantes de escravos e enviado para os mercados de Urik quando Sortar e sua tribo o libertaram. Ele foi atraído pelos ideais de Sortar, embora não estivesse tão apaixonado por seus métodos. Ele rapidamente abriu caminho para um posto de tenente-chefe na tribo. Agora ele vê seu posto como uma voz de razão e moderação para conter as tendências mais violentas de Sortar.

O meio-elfo usa suas habilidades de ranger para obter a melhor vantagem, encontrando água para a tribo, rastreando caravanas e realizando uma série de outras tarefas. Ele também atua como um dos principais conselheiros de Sortar, raramente deixando o lado do líder por mais de alguns dias de cada vez. Ele não se dá bem com o mul, Porgo, pois o gladiador quer que Sortar ceda às tendências que Derrim tenta controlar. Ele também tem pouca confiança na ex-templária de Nibenay, mas atribui isso mais a sua posição passada do que a suas ações recentes.

Derrim tem pouco menos de um metro e oitenta, uma constituição esguia, mas musculosa, e uma juba selvagem de cabelo castanho claro. Ele empunha uma espada bastarda de obsidiana e usa uma armadura de couro carru.

Porgo

Mul Gladiador, Inconstante (neutro e caótico)

Cat. de Armadura 2 (gibão de mekillot)	For 19
Movimento 12	Des 19

As Tribos de Escravos



Nível 8 Con 20
Pontos de Vida 90 Int 14
TAC0 13 Sab 14
Nº de Ataques 3/2 Car 10

Dano/Ataque: 1d8+6 (machado de batalha de pedra, -2 na jogada de ataque)

Porgo era um membro da tribo que acabou se tornando o Exército de Sortar. Ele estava presente quando Sortar se juntou à tribo e testemunhou a batalha ridiculamente curta na qual Sortar assumiu a liderança. Ele decidiu que qualquer humano que pudesse lutar tão bem merecia uma chance de ser o líder, e desde então tem servido como um dos principais tenentes e conselheiros de Sortar.

O mul uma vez lutou na arena de Tyr, antes que o rei feiticeiro fosse morto e a cidade caísse no caos. Ele encontrou a liberdade como muitos escravos — estritamente por sorte e acidente. Seus primeiros dias de liberdade o ensinaram que as habilidades de gladiador e a força das armas o levariam até certo ponto no áspero deserto de Athas. Quando o mul finalmente se juntou a uma tribo de ex-escravos, ele procurou qualquer um com conhecimento de sobrevivência e habilidades na selva. Sua obsessão em aprender essas habilidades transformou Porgo não apenas em um guerreiro melhor, mas em um verdadeiro batedor.

O mul opera como comandante das patrulhas de reconhecimento. Seus batedores procuram alvos para atacar e então conduzem a tribo diretamente até eles. A experiência de combate de Porgo também lhe permite avaliar cada oponente, identificar pontos fortes e fracos e determinar o melhor método de ataque. Em muitos casos, Sortar transfere o comando dos guerreiros para Porgo para que ele possa implementar melhor suas táticas.

Uma coisa que Porgo aprendeu como gladiador foi como matar. Ele até desenvolveu um gosto por derramar sangue que agora satisfaz matando templários, nobres e seus agentes. Ele não se dá bem com Derrim, pois o ranger meio-elfo tenta refrear o desejo do mul de matar e destruir. Porgo sente que o meio-elfo não entende que

a única maneira de vencer a guerra de Sortar é matar os donos antes que eles possam matar você.

Caletta

Humana Guerreira, Vil (maligno e leal)

Cat. de Armadura 5 (couro de carru)	For 15
Movimento 12	Des 17
Nível 7	Con 15
Pontos de Vida 52	Int 17
TAC0 14	Sab 16
Nº de Ataques 3/2	Car 18

Dano/Ataque: 2d4 (gythka)

Resumo Psiônico: PPP 36; Talento Latente — Infligir Dor (VP Con -4; Custo — Contato +2/rodada)

Caletta já foi um dos templários de Nibenay. Ela serviu bem a seu mestre em sua subcidade murada, até mesmo se submetendo a seus ocasionais desejos carnavais. Seu amor pelo mal foi superado apenas por seu amor pelo poder; servir Nibenay deu a ela bastante poder e a oportunidade de usá-lo para o mal. Ela se deleitava com o poder físico, comandando um grande número de templários e escravos menores. Ela também se deleitava com o poder sacerdotal, usando toda a energia que Nibenay fornecia com abandono selvagem. Ela pensou que seu curso na vida estava definido, mas então tudo mudou.

Um pequeno mal-entendido (pelo menos do ponto de vista de Caletta) levou a um grande erro no que diz respeito ao rei-feiticeiro. Os escravos de Caletta trouxeram apenas uma dúzia de agafaris da Floresta Crescente, em vez da quantidade que Nibenay havia exigido. Por seu erro, todo o destacamento de trabalho escravo foi morto. Calette, como superintendente templário encarregado do destacamento, teve um destino pior. Ela foi destituída de seus poderes e posição templária, então e então designada para outro grupo de trabalho com destino à floresta. Ela foi feita uma escrava.



As Tribos de Escravos

Caletta aprendeu a odiar o rei-feiticeiro e suas irmãs templárias durante os dois anos que passou como escrava. Todos os dias ela trabalhava na floresta, derrubando árvores e transportando madeira. Todas as noites ela voltava para a cidade-estado onde um cercado de escravos lotado e uma refeição que mal sustentava sua vida esperavam por ela. Ela pensou em maneiras de se vingar de todos eles, mas todos os sonhos terminavam quando o portão do cercado se fechava atrás dela.

Um dia, enquanto trabalhava na floresta, surgiu uma oportunidade de fuga. Caletta o pegou com avidez. Sua chance de deixar a escravidão para trás veio quando um bando de caçadores thri-kreen apareceu na floresta. Os guerreiros louva-a-deus decidiram atacar os escravos e seus guardas templários. No calor da batalha, Caletta fugiu. A única coisa que ela levou consigo (além das roupas do corpo) foi um gythka de um thri-kreen caído. Ela usou a arma de haste com as lâminas perversas como sua arma pessoal desde então, em homenagem ao thri-kreen que inadvertidamente a ajudou a ganhar liberdade.

No deserto, o treinamento de combate que ela recebeu em seus primeiros anos como templária voltou para servi-la. Sem magia clerical para ajudá-la, ela teve que confiar em suas próprias habilidades de combate para protegê-la. Enquanto a sobrevivência era sua maior preocupação, Caletta permitiu que os sonhos de vingança contra Nibenay e seus templários ocupassem seus pensamentos mais uma vez. Mais tarde, ela encontraria a realização desses sonhos — pelo menos em uma pequena parte — como membro do Exército de Sortar.

O antigo status de Caletta como templária tornou difícil para ela encontrar um lugar fora das cidades-estados, mas ela sabia que o único lugar para ela dentro dos muros da civilização era nos currais de escravos — ou pior.

Quando ela pensou que todas as suas opções estavam esgotadas, Caletta conheceu a tribo de Sortar. Foi pela graça do poderoso senhor da guerra que Caletta encontrou aceitação na tribo. Agora os dois são amantes, pelo menos no sentido físico, embora muitos digam que ela está simplesmente usando os sentimentos de Sortar para alcançar seus próprios objetivos. Até certo ponto isso é

verdade, mas ela também sente um vínculo especial com o homem que vai além de seus esquemas pessoais — e isso a incomoda.

Gammeg

Humano Preservador, Ordeiro (neutro e leal)

Cat. de Armadura 10

For 16

Movimento 6

Des 14

Nível 3

Con 18

Pontos de Vida 40

Int 22

TACO 18

Sab 17

Nº de Ataques 1

Car 11

Dano/Ataque: 1d6+1 (bastão)

Gammeg é um dos quatro preservadores que atualmente trabalham com a tribo escrava de Sortar. Como outros de sua classe, Gammeg usa magia em conjunto com o ambiente. Ele veio para a tribo para usar sua magia livremente e encontrar um lugar e um povo para chamar de seu. Embora a tribo trate ele e os outros magos com alguma desconfiança, eles também aceitam os preservadores e até apreciam a ajuda que eles fornecem durante o combate.

Gammeg aprendeu magia como aprendiz de um membro da Aliança Velada na cidade-estado de Gulg. Ele sabia que era ilegal praticar magia nas cidades-estados, mas Gammeg não se importava. Ele encontrou a felicidade na magia que não poderia encontrar na vida, pois Gammeg era um escravo. Ele trabalhava na floresta fora da cidade, colhendo frutas silvestres e nozes para o benefício da oba, a rainha feiticeira de Gulg. Em certos dias, quando as condições eram adequadas e ele não estava sob observação de perto, o contato de Gammeg se materializava na floresta para ministrar breves aulas. Isso continuou por vários anos, mas o progresso nessas condições foi dolorosamente lento.

Finalmente chegou o dia em que Gammeg não aguentou mais. Ele solicitou a seu contato que o ajudasse a escapar para que pudesse aprender mais sobre a arte de preservador. Surpreendentemente, o contato concordou. Demorou muito mais semanas antes que o contato proclamasse que

As Tribos de Escravos



era hora. Então, quase sem aviso, o preservador que o havia ensinado lançou magias que confundiram os outros escravos e distraíram os guardas e supervisores templários. Gammeg nunca tinha certeza, mas achava que seu contato devia ter recebido ajuda invisível de algum outro lugar da floresta. Antes que ele pudesse mudar de ideia ou até mesmo ficar boquiaberto com a espetacular exibição de magia, o preservador conduziu Gammeg para fora da floresta e para longe de Gulg.

Ele foi levado para Altaruk, onde outro poderoso mago continuou seu treinamento. Durante esse tempo, Gammeg aprendeu sobre magia e como usá-la sem prejudicar o meio ambiente, e aprendeu sobre a Aliança Velada. Ele também ouviu falar de uma tribo de escravos chamada Exército de Sortar que estava operando nas montanhas próximas. Gammeg foi informado de que, quando estivesse pronto, seria enviado para se juntar àquela tribo, pois a Aliança estava interessada em seu líder e nas atividades em que ele envolvia sua tribo.

Para se juntar à tribo, Gammeg primeiro teve que se apresentar a eles como um escravo — algo que ele não era há muitos anos. Ele relutantemente se permitiu ser capturado por uma caravana de escravos em seu caminho de Altaruk para Gulg para um leilão de escravos. Ele esperava ter aprendido o suficiente para se libertar se o Exército de Sortar não fizesse isso por ele, pois ele não tinha intenção de retornar à sua antiga cidade-estado na parte de trás de uma carruagem de escravos. Um dia fora de Altaruk, um bando de invasores atacou a caravana. Fiel às histórias que Gammeg ouviu, os invasores libertaram os escravos e ofereceram convites a qualquer um que quisesse se juntar a seus benfeitores. As tatuagens em seus rostos os marcavam como parte do Exército de Sortar, e Gammeg concordou prontamente.

Até hoje, o preservador nunca admitiu sua conexão com a Aliança Velada para Sortar ou mesmo com os outros magos. Na verdade, ele teve muito pouco contato com a Aliança desde que se juntou à tribo escrava. Algum dia ele pode ser abordado com ordens para convidar Sortar a fundir suas forças com a Aliança. Ele sente que esse dia seria benéfico para ambas as partes.





Capítulo 3: A Vida em uma Tribo de Escravos

Como é a vida nas tribos de escravos? Antes de responder a essa pergunta, devo dizer como é a vida dos escravos. Como escravo, sua vida não é sua. Você serve a um mestre, e ele pode comandar você como quiser. O que você faz de um momento para o outro é ditado pelo seu dono. Ele lhe diz quais deveres cumprir e como realizá-los. Ele fornece a você abrigo e sustento, muito ou pouco, o quanto ele achar conveniente disponibilizar. Quer ele seja um bom mestre ou mau, quer ele o trate como uma propriedade quase igual ou quase sem valor, sua vida não é sua. Como escravo, as escolhas da vida foram tiradas de você, deixando você com nada além das paredes sólidas de sua prisão para definir seu mundo.

Algumas raças e certos indivíduos não podem sobreviver sem escolhas. Os muros da escravidão os esmagam com um peso nascido de limites e comandos. Halflings, por exemplo, murcham e morrem rapidamente quando colocados em cativeiro, e elfos mostram sinais de grande angústia, que se manifesta como uma espécie de loucura. Existem aqueles que sobrevivem à escravidão e alguns que até encontram um nível de contentamento, mas nenhum escravo realmente prospera.

É de se admirar, então, que o que está além dos muros de seu aprisionamento se apodere da imaginação dos escravos e não os solte? Eles colocam suas cabeças contra as paredes e escutam sons quase imperceptíveis, captando pedaços de ruído que não conseguem identificar. O ruído tem uma qualidade indomável que os lembra de espaços abertos e céu claro. Eles procuram rachaduras e cheiram a brisa fresca que sopra. E se esses escravos tiverem sorte, eles podem colocar seus olhos mentais em uma fenda e vislumbrar uma visão para fazer seus espíritos voarem. Eles podem ver a liberdade além dos muros de sua escravidão, breves visões que sua imaginação expande para preencher o vazio dentro deles. O que quer que os espere além dos muros, seja fome, sede ou morte lenta, eles aceitarão de bom grado como o preço da liberdade pela qual anseiam.

Agora me faça sua pergunta novamente. Como é a vida nas tribos de escravos? Comparado com a vida nos currais de escravos, é glorioso!

O Acordo Não Falado

Quando um escravo fugitivo encontra refúgio como membro de uma tribo de escravos, ele entra em um acordo tácito, mas totalmente compreendido, com aquela tribo. Por sua vez, o ex-escravo concorda em limitar sua recém-descoberta liberdade em benefício de toda a tribo. A liberdade total resultaria em caos desenfreado, e a tribo precisa de pelo menos um pouco de ordem para sobreviver. Este limite implica que o ex-escravo trabalhará em cooperação com o resto da tribo para garantir abrigo e suprimentos e para fazer uma parte justa do trabalho necessário (qualquer que seja o trabalho). Em troca desses fatores limitantes, a tribo promete fornecer proteção, companheirismo e uma existência significativa para o ex-escravo. Uma existência significativa geralmente requer que o ex-escravo faça incursões suficientes para manter a tribo alimentada e vestida.

Na maioria dos casos, esse acordo vincula livremente uma série de indivíduos separados para defesa mútua e interesse próprio. Em alguns casos, une os indivíduos em uma unidade coesa liderada por um líder forte. Essas unidades eventualmente atingem a maturidade como um assentamento ou vila, organizada de acordo com um modelo de sociedade democrático ou totalitário, dependendo da perspectiva do líder forte.

Um Ex-escravo Sem Tribo

Você nunca esteve tão sozinho! Este dia começou como o último terminou. Você está com frio, com fome, com sede e com medo. Tudo o que você possui são os trapos que o cobriram quando você escapou e uma arma improvisada que faz você se sentir melhor, mas tem muito pouco propósito prático. Logo ficará quente, à medida que o sol subir mais alto no céu da manhã, ficará quente. Então sua sede vai piorar, e você pode realmente se pegar amaldiçoando essa liberdade pela qual tanto desejou.

Qualquer conhecimento que você possua diz respeito aos deveres que você tinha como escravo, e poucos deles são úteis na selva. Você precisa saber como encontrar comida e água, mas isso não era uma habi-

A Vida em uma Tribo de Escravos



lidade ensinada aos escravos, então você passa fome. Claro, o desespero fornece a inspiração para realizar muito para prolongar sua sobrevivência, desde que você permita que ele se transforme em pânico. Você poderia caçar, mas não tem ideia de quais animais são bons para comer ou mesmo onde encontrá-los. Talvez, enquanto você vagueia, algo cruze seu caminho. Se você tiver sorte, pode ser pequeno o suficiente e lento o suficiente para você matar sozinho. Se não, você passará outra noite com fome.

A sede é pior, porém, pois a secura queima sua garganta e deixa sua boca em carne viva. Você precisa encontrar água, mas não tem ideia de qual caminho seguir. Os mestres nunca ensinaram você a rastrear ou viver da terra. Eles ensinaram muito pouco, mas pelo menos geralmente havia comida e água esperando por você no final de um dia difícil. Sua mente vagueia, evocando imagens dos currais de escravos que já foram sua casa. Pelo menos eles lhe deram comida e água e um lugar para descansar após um longo dia de trabalho.

Não! Afaste tais pensamentos de sua mente! Quer você viva ou morra agora, pelo menos o fará como um homem livre. Mas quão melhor seria viver!

O dia se arrasta. Você encontra uma poça de água estagnada e bebe profundamente. Nada tão nojento jamais teve um sabor tão doce! Você ainda precisa encontrar comida, mas pelo menos sua sede foi saciada por um tempo. Você gostaria que houvesse alguém com quem conversar. Você é tão solitário. Mas se você conhecesse alguém, eles seriam amigáveis? Talvez, mas talvez não. Não, pensando bem, talvez seja melhor permanecer sozinho. Você está virtualmente indefeso, e qualquer pessoa que encontrar pode ser um agente dos mestres. Ou pior, eles podem ser invasores que se deleitam em causar dor e morte. O cuidado deve ser sua companhia, você decide, cuidado e medo.

Quando o sol começa a se pôr, você encontra uma fenda estreita na encosta de uma colina rochosa. Você se acomoda sem cobertor ou fogo, tentando se sentir confortável dentro da depressão rasa. Você falha, mas

pelo menos sai do vento. À medida que a escuridão da noite se aprofunda, você tenta encontrar abrigo em um sono inconsciente. Parece que até isso lhe é negado, pois o frio crescente, sua fome e os estranhos sons da noite mantêm o sono afastado.

Talvez a liberdade seja melhor amanhã.

Organização Social

As tribos de escravos funcionam dentro de uma estrutura de regras gerais que cada membro deve seguir. Cada tribo tem um sistema de classificação de seus membros, geralmente baseado em força, destreza em batalha e outros fatores que ajudam uma tribo a sobreviver. Aqueles membros cujas posições são consideradas críticas para o sucesso da tribo e aqueles que executam tarefas cruciais especialmente bem são classificados acima dos outros. Com essas classificações mais altas, há recompensas mais altas, expressas na forma de mais prestígio, uma parcela maior da riqueza da tribo e maior autoridade e influência.

Seja uma tribo de escravos uma gangue de saqueadores bêbados ou um exército de gladiadores disciplinados, ela se organiza com alguma forma de comportamento social. Às vezes, essa organização é um esforço consciente; outras vezes, simplesmente se encaixa. Embora existam poucas regras rígidas e rápidas, existem padrões de comportamento que são repetidos de tribo para tribo, devido à maneira como a maioria das tribos é criada.

Uma tribo geralmente começa como uma coleção de indivíduos que se encontram unidos para proteção mútua. Quando escravos de origens variadas se misturam, os mais fracos entre eles tendem a olhar para os mais fortes em busca de orientação e proteção. Inevitavelmente, os escravos soldados e gladiadores vêm para o deserto mais bem preparados do que os artistas e escravos domésticos, pelo menos porque as classes guerreiras podem se defender melhor. Essa tendência natural dos fracos buscarem líderes e dos fortes liderarem estabelece a hierarquia tribal interna.

No topo da hierarquia está o líder da tribo. Este indivíduo atinge seu posto através de proeza de batalha comprovada,



A Vida em uma Tribo de Escravos

uma demonstração de pensamento militar claro ou uma combinação dos dois. Raramente o simples fato de ter um ou outro talento o torna um bom líder. O líder organiza as atividades da tribo, planeja possíveis problemas e oferece soluções rapidamente quando os problemas se impõem. Entre as tribos escravas, os líderes que fazem suas comunidades sentirem que estão contribuindo para o processo de tomada de decisão se saem melhor do que aqueles que dominam tudo com autoridade absoluta. De fato, poucos líderes que tentam se colocar como ditadores permanecem por muito tempo em seus cargos. Os ex-escravos se juntaram a suas tribos para começar uma nova vida, não para se colocar mais uma vez nas garras de um mestre. Qualquer coisa que os lembre dos templários e dos reis-feiticeiros é rapidamente eliminado.

Por causa dessa aversão a sociedades ditatoriais, os líderes tribais são cuidadosos com os títulos que aplicam a si mesmos. A maioria das tribos chama seus líderes por algum posto militar, geralmente general ou major. Outros adotaram uma variedade de títulos, incluindo chefe, cabeça e líder. A responsabilidade pelo bem-estar da tribo recai sobre o líder, não importa o título que ele reivindique para si mesmo. Se uma tribo prospera, geralmente é devido à boa orientação fornecida por seu líder. Se uma tribo não tem direção ou começa a morrer, a culpa recai sobre seu líder. Nesses casos, se o resto da tribo reconhecer que há um problema, o chefe será desafiado para a liderança da tribo ou simplesmente substituído. Poucos líderes substituídos optam por permanecer com suas tribos, optando por se arriscar sozinhos. É claro que muitos líderes substituídos não têm escolha a fazer, pois os métodos de remoção costumam ser fatais.

Os líderes coordenam as interações de suas comunidades. Por meio desses esforços coordenados, uma tribo pode alcançar objetivos que seus membros individuais não conseguiriam alcançar sozinhos. A satisfação dos membros individuais e a continuidade da existência de uma tribo dependem do sucesso do líder em alcançar os objetivos de sua tribo.

Um líder é auxiliado em suas funções por seus tenentes-chefes. Esses membros de uma tribo, independentemente

dos títulos que recebem, ajudam a direcionar os esforços da tribo colocando em prática as ordens de seu líder. Em tribos pequenas, pode haver apenas um tenente-chefe. Em comunidades maiores, há muito mais. Normalmente, esses líderes assistentes são os chefes dos grupos de caça ou invasão, ou de quaisquer unidades em que uma tribo esteja dividida. Eles têm autoridade direta sobre seus grupos, servindo como elos entre eles e o líder. Sem a cooperação desses respeitados membros da tribo, um líder não poderia continuar a dirigir sua comunidade.

Um líder também é auxiliado por vários conselheiros. Esses conselheiros às vezes incluem os tenentes-chefes, mas geralmente há um ou dois outros membros servindo nessa função. Conselheiros não recebem nenhum status especial como tal, pois raramente há um posto na organização social da tribo escrava especificamente para aqueles que oferecem conselhos. No entanto, os conselheiros geralmente criam seu próprio nível de prestígio e autoridade por meio de sua proximidade com o líder e de seu papel na decisão de questões importantes.

Magos e clérigos geralmente se encontram nessas funções de aconselhamento. Aqueles que trabalham com as artes arcanas recebem pouca confiança das comunidades de ex-escravos, mas mesmo assim exercem influência sobre uma tribo. Sua ampla gama de conhecimentos e sua capacidade de usar a magia para o benefício da tribo os colocam ao lado dos membros mais altos de uma hierarquia tribal, mesmo que os medos da comunidade não permitam que sejam introduzidos na própria hierarquia.

Na maioria das vezes, mesmo o membro mais baixo da hierarquia de uma tribo tem voz no processo cotidiano da vida tribal. Devido ao histórico comum de todos os escravos, o desejo de permitir que todos participem do processo de governo é muito forte. Comandos, mesmo aqueles emitidos pelo líder da tribo, muitas vezes são vistos como nada mais do que sugestões dos membros de uma tribo de escravos. Eles obedecem aos comandos porque respeitam seu líder, porque concordam com suas decisões ou porque a situação em que se encontram exige ação imediata.

A Vida em uma Tribo de Escravos



Costumes e Leis

Existem poucas leis rígidas que regem o comportamento de uma tribo para outra. A maioria dos ex-escravos não quer saber de regras e regulamentos, pois é disso que eles estão fugindo. Se existe uma lei comum que todas as tribos escravas compartilham, é que não há leis. Só existe cooperação entre os membros de uma tribo. Ainda assim, certos padrões de comportamento podem ser vistos de uma tribo para outra. Como muitos dos membros de uma tribo de escravos são de classes guerreiras que aprenderam suas maneiras nas arenas de gladiadores, as tribos tendem a ser lugares violentos. Desentendimentos são resolvidos com punhos e espadas, e acordos são assinados com o sangue do perdedor. A força muitas vezes torna uma pessoa certa, e até mesmo ex-escravos de origens não guerreiras devem aprender a dar o melhor que recebem se quiserem sobreviver. A liberdade e a vida em uma tribo devem ser conquistadas todos os dias, e muitas vezes devem ser protegidas com pedra e osso afiados.

As tribos aprenderam universalmente a cautela, e isso se torna uma segunda natureza para aquelas tribos que sobrevivem mais do que um ciclo no deserto. Ganhar e dar confiança continua sendo uma prática difícil para ex-escravos. Mesmo os membros da mesma tribo escrava demoram a confiar em seus companheiros. Uma vez que essa confiança é conquistada, no entanto, um membro da tribo permanece leal a seus companheiros até que algo aconteça para quebrar essa confiança. Eventos que podem abalar a confiança de uma tribo incluem quaisquer atos que remetam a proprietários, mestres e supervisores.

Como a confiança é difícil de obter, as tribos não aceitam bem os visitantes. Qualquer um que entrar no acampamento de uma tribo de escravos é morto no local ou mantido em cativeiro e depois morto. Nenhuma tribo deseja que a localização de sua base de operações seja conhecida do mundo exterior, pois tal conhecimento pode levar traficantes de escravos e outros invasores até eles. É rara a exceção de se vê um visitante — seja ele escravo ou livre — viver de um amanhecer ao outro. Escravos não matam escravos, diz um velho ditado: Athas mata





A Vida em uma Tribo de Escravos

escravos. Na minha experiência, no entanto, os escravos matam quem precisam para sobreviver.

No entanto, quando em um ataque, a maioria das tribos se comporta de maneira um pouco diferente. Poucos ex-escravos querem ver outros escravos mantidos em cativeiro. Por causa disso, a maioria das tribos tenta libertar os escravos quando as circunstâncias permitem tal ação com pouco perigo para a tribo. Uma tribo pode oferecer ajuda aos escravos que encontra no campo, pois esses escravos não podem revelar segredos sobre seus benfeitores.

Se as circunstâncias permitirem, e se houver comida e água suficientes de sobra, uma tribo fornecerá tudo o que puder para escravos recém-libertos. A tribo geralmente oferece instruções para um oásis próximo e um desejo de sorte para aqueles que eles libertam. Se os fugitivos parecerem simpáticos, se a tribo for bem-sucedida o suficiente para sustentar mais membros e se a tribo sentir que precisa de mais membros, alguns ou todos os fugitivos podem ser convidados a se juntar à tribo.

Se os escravos decidirem aceitar o convite da tribo, eles devem passar por uma série de testes de iniciação para provar seu valor para a tribo. Esses testes também ajudam a determinar a posição de cada escravo na hierarquia da tribo. Dependendo do desempenho de um iniciado, um novo membro pode se encontrar em uma posição privilegiada como líder de caça ou ataque. Normalmente, porém, um novo membro se junta à tribo na parte inferior da hierarquia tribal. Claro, se um escravo falhar nos testes, a adesão é negada. Então ele enfrenta um teste muitas vezes fatal quando a tribo o expulsa para o deserto sem suprimentos, ou simplesmente o mata no local.

Um visitante é extremamente raro poder provar ser confiável e amigo da tribo. Tal pessoa pode partir com suprimentos e votos de felicidades da tribo anfitriã. Para conseguir isso, o visitante deve primeiro sobreviver a qualquer reação inicial à sua chegada (o que não é uma tarefa fácil!) e então prestar algum serviço especial à tribo. Frequentemente, os aventureiros que vagam pelo território de uma tribo de escravos encontram este caminho como o único aberto a eles se desejam viver mais um dia. Tais serviços incluem salvar a tribo de algum grande perigo,

encontrar algo que a tribo precisa desesperadamente ou realizar alguma tarefa especial a pedido do líder da tribo. Certos costumes surgiram das duras condições em que viviam as tribos escravas. Punições comuns para crimes contra uma tribo incluem morte ou banimento (que geralmente leva à morte). Se um membro da tribo acusa outro de um crime, é comum que o líder ouça os dois lados e julgue. Não há provisões para apelação.

Outros costumes tratam de crenças nobres como direitos e liberdades. Por exemplo, em muitas tribos é aceitável que duas pessoas em desacordo briguem entre si. O vencedor da luta é visto como a pessoa certa, e a discussão termina. Alguns argumentos requerem apenas uma simples luta livre para provar o certo e o errado. Desentendimentos mais sérios levam a batalhas até a morte.

Alguns costumes contribuem para os propósitos de uma tribo. Outros estão enraizados no sentimento e na tradição. E alguns poucos são em resposta às memórias dos membros da tribo de seu tempo na escravidão. Se um costume que define as relações sociais for violado, como usar a saudação errada, os membros da tribo podem ficar aborrecidos ou desapontados, mas provavelmente não repreenderão o ofensor. Se um costume crítico para a conquista dos objetivos da tribo for violado, como recusar as ordens de um mestre de ataque durante um ataque, o ofensor pode esperar ser severamente punido ou até mesmo morto. A vida é dura em uma tribo de escravos (na verdade, em Athas), e muitas vezes termina rapidamente e sem aviso.

Um costume quase universal entre as tribos escravas diz respeito às visões das tribos sobre as relações raciais. Para as tribos escravas, não existem humanos ou elfos ou muls ou anões. Existem apenas escravos e mestres. Sob esse ponto de vista, as tribos escravas acolhem todos os escravos em suas fileiras (conforme as circunstâncias permitirem), não importando de que linhagem racial eles possam vir. As tribos escravas são os verdadeiros caldeirões da sociedade athasiana, pois em poucos outros cenários você pode encontrar thri-kreen e elfos trabalhando lado a lado para um bem comum.

A Vida em uma Tribo de Escravos



Um Ex-Escravo Em Uma Tribo

O dia começa com uma refeição matinal ao redor da fogueira comunitária. A refeição consiste em carne erdlu assada, folhas secas de farro e chá fresco — tudo fornecido pelo ataque do dia anterior. Ao seu redor estão seus amigos e companheiros de invasão, os membros da tribo que você orgulhosamente chama de sua. Você come e bebe até se fartar, pensando em como é afortunado por ter sido aceito nesta tribo de ex-escravos.

À medida que a refeição chega ao fim, o líder do seu grupo de invasores convoca uma reunião para discutir o trabalho do dia. Ele começa esboçando as sugestões do líder da tribo e depois acrescenta seus próprios pensamentos. Depois de terminar, ele pede opiniões e ideias ao resto do grupo. Você ainda fica maravilhado com o fato de alguém com autoridade perguntar o que você pensa sobre um assunto importante. Finalmente, depois que todos tiverem opinado e as decisões forem tomadas, você reúne suas armas e equipamento de viagem. É hora de ir em busca de uma caravana totalmente carregada.

Você está com sorte, pois depois de apenas algumas horas você encontra uma pequena caravana mercante. O mestre de ataque avalia a situação, mas não pede conselhos a nenhum dos membros do grupo. O tempo para discussão em grupo já passou. Agora, no meio de um ataque, apenas as decisões do mestre do ataque importam. Ele se dirige a comitiva com ordens sucintas, e você e os outros se apressam em cumpri-las.

Usando técnicas comprovadas e manobras frequentemente praticadas, o ataque se desenrola como o mestre de ataque o planejou. Tudo dá certo e os poucos guardas designados para a caravana se rendem quase sem demonstrar resistência. Você sorri enquanto examina o conteúdo da carga, pois esses suprimentos manterão a tribo bem abastecida por um pouco mais de uma semana.

De volta ao acampamento, você descreve com entusiasmo o ataque para outros membros de sua tribo

enquanto compartilha a refeição da noite. Após a refeição, você ajuda em algumas tarefas antes que o sol se ponha completamente. À medida que as estrelas enchem o céu noturno, você se acomoda em uma barraca quente, surpreso com o cansaço. As peles de dormir são confortáveis contra sua pele fria e o sono vem rapidamente. Você se afasta, agradecendo aos elementos por fazer parte de uma tribo tão rica e poderosa. A liberdade, você decide, é uma coisa maravilhosa.

Estilo de Vida

Quando falamos de estilo de vida em conexão com as tribos escravas, geralmente falamos em termos de duas abordagens diferentes da vida tribal. Uma abordagem é a abordagem nômade. Este é o estilo de vida menos adotado pelas tribos escravas, pois poucas tribos recém-formadas têm experiência ou conhecimento para sobreviver dessa maneira. A outra abordagem mais comum é o assentamento permanente.

Tribos nômades viajam de um lugar para outro em busca das coisas de que precisam para sobreviver. Em vez de tentar defender um pedaço de terra que pode ou não atender às necessidades do grupo, uma tribo nômade carrega tudo o que possui através de Athas. Embora possam parecer andarilhos sem propósito, as tribos nômades na verdade seguem um curso definido. Às vezes, eles percorrem trilhas de caravanas, pois muitas tribos nômades atacam caravanas em busca de suprimentos. Outras vezes, os nômades procuram oásis ou rebanhos de animais.

A vida para os nômades consiste em movimento quase constante. Eles viajam durante o dia, montam acampamentos temporários à noite e partem ao amanhecer. Embora uma tribo nômade possa ficar em um oásis particularmente bom por alguns dias, ela logo retomará sua jornada sem fim.

A razão pela qual poucas tribos escravas adotam esse estilo de vida é que isso os expõe a muitas pessoas. Ex-escravos são suspeitos, e todos os grupos que encontram podem ser agentes dos templários e reis-feiticeiros. Além



A Vida em uma Tribo de Escravos

disso, a vida nômade significa muita interação social com as várias pessoas encontradas na trilha. Ex-escravos, com algumas exceções, não estão preparados para serem sociáveis e amigáveis com estranhos.

Tribos de escravos que estabelecem assentamentos abordam a vida de uma maneira diferente. Para eles, a estabilidade é seu meio de sobrevivência. Como as cidades-estado, um assentamento constrói muros e portões robustos para se proteger de forasteiros hostis. Dentro das muralhas, os colonos estabelecem herdades repletas de todos os confortos que podem pagar. Ao permanecerem em um só lugar, os membros de um assentamento de tribo escrava têm mais tempo para outros empreendimentos do que aqueles necessários para garantir a sobrevivência diária.

Além disso, um acampamento bem escondido na qual se pode retornar após um ataque dá à tribo uma sensação de proteção e lar. Ao retornar a uma base estável, as tribos podem curar ferimentos, descansar, aproveitar os despojos de seus saques e planejar confortavelmente seu próximo ataque sem se preocupar com o que encontrarão na próxima duna.

Essas duas abordagens também ajudam a definir os meios de existência das tribos escravas. Os nômades são principalmente saqueadores, pois devem constantemente reabastecer seus suprimentos. Eles podem armazenar apenas o que podem carregar com facilidade, tornando as incursões frequentes uma necessidade. Os colonos, por outro lado, têm mais opções quando se trata de meios de subsistência. Os assentamentos permitem que uma tribo cultive e crie rebanhos, se assim o desejar, para estabelecer lojas de artesanato ou estabelecer entrepostos comerciais. A tribo ainda pode precisar realizar ataques para complementar seus meios de existência, mas não se limita apenas a esse método de aquisição de riqueza e suprimentos.

Não importa qual abordagem uma tribo escrava tome, todos têm uma rica vida cultural para participar. Os membros de uma tribo escrava tendem a ser mais artísticos do que o povo livre nas cidades. As artes são vistas como tarefas nas cidades, e as tarefas são deixadas para os escravos. Consequentemente, os escravos fugidos trazem as artes para as tribos, onde podem praticá-las como bem entenderem.

Cantar, dançar, pintar, esculpir, contar histórias — tudo isso e muito mais preenche o tempo ocioso em um acampamento de uma tribo de escravos. Além disso, todos os membros da tribo que desejarem (e ainda não aprenderam enquanto serviam seus mestres) podem aprender a ler e escrever. Quando eles escapam para uma tribo de escravos, os ex-escravos que possuem conhecimento proibido o trazem consigo e o repassam a todos que desejam aprender.

Por trás de cada prática tribal, crença e modo de vida está o medo tácito de que a liberdade não vai durar. Esse medo se manifesta em um espírito de bem-aventurança. Os ex-escravos, sempre gratos pela liberdade que têm, vivem momento a momento, aproveitando o tempo em liberdade que lhes foi dado. Um ditado comum em muitas tribos escravas resume a atitude de muitos ex-escravos: “Coma, beba e dance, pois amanhã seremos escravos”.

Religião, Magia e Psiônicos

Magia clerical, arcana e psionicismo podem ser encontrados em ação nas tribos, mas cada um recebe um lugar e nível de respeito diferentes.

A magia clerical conforme praticada pelos sacerdotes elementais é a mais tradicional das forças sobrenaturais. Os clérigos do ar, da terra, do fogo e da água são bem-vindos nas tribos, pois as bênçãos que podem conceder aumentam muito o padrão de vida e os meios de proteção de uma tribo.

Os templários, por outro lado, não recebem a mesma acolhida que os sacerdotes elementais. Por um lado, os ex-templários não têm acesso a todo o poder clerical uma vez sob seu comando. Por outro lado, os templários — mesmo aqueles destituídos de posição e lançados na escravidão — lembram os ex-escravos de seu passado. Nada traz de volta memórias de cativo e trabalho duro como a presença de um templário conhecido. Ex-templários podem se juntar a tribos, mas nunca recebem posições de liderança.

O mesmo vale para os magos. Sejam eles profanadores ou preservadores, os magos e os poderes que eles exercem lembram as tribos dos reis-feiticeiros. As tribos desconfiam de poderes mágicos, mas também percebem que esses po-

A Vida em uma Tribo de Escravos



deres podem ajudar muito uma tribo. Os magos encontram um nível de aceitação nas comunidades escravas que não encontram em nenhum outro lugar. Nas cidades-estado, o uso de magia é ilegal. Esse não é o caso na maioria das vilas de tribos escravas. Os magos são tolerados e, portanto, emprestam suas habilidades às comunidades de ex-escravos. Não importa o quão tolerante uma tribo escrava em particular possa ser, ela nunca permite que mais de um tipo de mago pratique suas artes na comunidade. As duas abordagens — respeito pelas forças vitais versus destruição das forças vitais — não são compatíveis e geralmente levam a atritos e hostilidade total quando praticadas lado a lado.

Como muitos humanos e semi-humanos em Athas têm poderes psiônicos, não existe nenhuma atitude especial em relação aos psiônicos. Talentos latentes são tão comuns que nem causam agitação, e os verdadeiros psiônicos com acesso a muitas disciplinas são bem-vindos nos escalões mais altos. Na verdade, essas tribos com psiônicos treinados geralmente estabelecem programas de treinamento

dedicados a ensinar os membros que desejam aprender como aproveitar melhor suas próprias habilidades mentais.

Tarefas

Todos os membros da tribo compartilham igualmente as tarefas diárias necessárias para a sobrevivência da tribo. As tarefas mais comuns incluem preparar refeições, esfolar e preservar animais caçados, consertar roupas e equipamentos, manter as armas em condições de uso e alimentar e cuidar de qualquer rebanho de animais que a tribo possa manter.

Outras tarefas geralmente requerem habilidades especializadas. Fabricar armas e armaduras, fazer roupas e cerâmica, caçar e patrulhar o perímetro da tribo, tudo cabe aos artesãos e guerreiros, respectivamente.

Finalmente, as tarefas mais importantes são aquelas pelas quais uma tribo obtém seus meios de existência. As tribos invasoras devem conduzir ataques. Os assentamentos devem plantar e colher. Todos devem garantir comida e água. O que for necessário para a sobrevivência e bem-estar da





A Vida em uma Tribo de Escravos



tribo deve ser feito, e quem estiver disponível e capaz deve fazê-lo.

Ameaças às Tribos de Escravos

As tribos enfrentam muitas ameaças à sua existência, tanto de dentro quanto de fora. Conflitos internos relativos à liderança ou outras disputas podem irromper em violência sangrenta, pois as tribos extraem a maioria de seus membros daquelas classes que pensam com suas armas. Como os laços que mantêm os ex-escravos juntos são tão fortes quanto o compromisso de cada escravo, qualquer grande desentendimento pode destruir as estruturas frágeis. Os líderes devem se lembrar disso e dirigir os escravos ferozmente independentes enquanto os fazem acreditar que estão participando do processo de tomada de decisão.

Embora as ameaças de dentro de uma tribo possam ser mortais, não devemos esquecer as ameaças de fora. Dizem que as tribos escravas têm mil inimigos. Estes incluem outras tribos de escravos, uma variedade de grupos de invasores, muitos monstros, escravistas das cidades-estados, e até mesmo a próprio Athas, que transforma o clima e o terreno contra os bandos mais resistentes.

Não importa de onde vêm as ameaças ou em que consistem, a única maneira de uma tribo de escravos sobreviver é seus membros trabalharem juntos. Sozinhos, os escravos fugidos não podem enfrentar aqueles que os ameaçam. Juntos, como parte de uma tribo, as chances dos escravos aumentam significativamente.



Apêndice: Criando Suas Próprias Tribos

A crônica de Daled apresentou a você o mundo das tribos de escravos. Além de dar a você uma visão geral da vida em uma tribo e uma perspectiva sobre a escravidão athasiana, a crônica também fornece informações sobre vários tipos diferentes de tribos de escravos que operam atualmente na região de Tyr. Este apêndice leva o mundo das tribos de escravos um passo adiante. Ele fornece tanto ao mestre quanto jogadores detalhes e sugestões para criar suas próprias tribos de escravos.

Os detalhes da criação de uma tribo dependem de quem deseja criá-la e com que finalidade. Os mestres abordarão a criação da tribo de uma direção completamente diferente dos jogadores. Por esta razão, este apêndice é dividido em duas seções principais: Criação do Mestre e Criação do Jogador.

Criação do Mestre

Como um Mestre executando uma campanha de DARK SUN, você precisa criar tribos de escravos por uma variedade de razões. Você pode querer construir uma aventura em torno dos PdJs que encontram uma tribo de escravos específica, ou pode precisar gerar uma tribo rapidamente se seus PdJs inesperadamente partirem para o deserto. O que se segue é um conselho geral sobre como desenvolver uma tribo de escravos, bem como um sistema de geração rápida para usar quando você precisa criar uma tribo no calor do momento.

As tribos escravas devem ser vistas como qualquer outra parte da aventura e do design do mundo. Uma tribo é apenas um grupo de PdMs e deve ser tão detalhada e completa quanto você precisar para conduzir um encontro ou grupo de encontros. Normalmente, você colocará uma tribo em seu mundo de campanha para cumprir um propósito específico — seja como um amigo ou inimigo de seus PdJs, como uma fonte de informação ou um obstáculo, ou como um dispositivo de configuração de pano de fundo para fazer a cena mais real. A quantidade de detalhes que você coloca na criação de uma tribo depende da importância dessa tribo para sua campanha.

Se a tribo em questão foi projetada para ser nada mais do que um obstáculo menor ou um elemento de fundo, então é tolice dedicar muito tempo e esforço a cada parte do processo de criação. Desenvolver apenas os elementos que você acha que precisa para uma sessão específica. Você sempre pode voltar e preencher o resto em uma data posterior se a tribo sobreviver para fazer outra aparição.

Se a tribo é central para uma aventura em particular, então ela merece ser tão desenvolvida quanto possível. Você precisa conhecer as motivações e personalidades dos vários membros da tribo para representar efetivamente as cenas principais. Você também precisa conhecer as habilidades de jogo dos membros da tribo para executar o combate e outras situações relacionadas à mecânica do jogo.

Então, quais são os vários elementos que entram na criação de uma tribo de escravos? Você precisa decidir sobre uma série de coisas, e quanto mais detalhes você puder adicionar a cada elemento, mais colorida e excitante será a tribo. Esses elementos incluem o nome da tribo, tamanho, tendência principal, operações e meios de existência, personalidade, origem e antecedentes, localização e defesas, respostas a ações típicas, pontos fortes e fracos e seus membros mais importantes.

Cada um desses elementos se junta para criar uma tribo de escravos. Dependendo do papel da tribo em sua aventura ou campanha, nem todos os elementos terão que ser considerados em detalhes inicialmente. Você pode querer voltar e adicionar detalhes em uma data posterior, no entanto, se achar que a tribo desempenhará um papel em futuras aventuras. Sempre que possível, incluímos uma tabela de geração rápida para ajudá-lo a decidir aleatoriamente sobre um elemento. Tal como acontece com todos os sistemas de geração aleatória, este é apresentado apenas como um guia. Você não deve se sentir preso ao lançamento de um dado ou obrigado a usar o sistema só porque está aqui. Em vez disso, deixe-o ajudá-lo a ser mais criativo e jogue-o fora se atrapalhar.

Uma nota final antes de prosseguirmos. O mundo de DARK SUN é enérgico e perigoso. Pense adequadamente ao adicionar detalhes a cada elemento. A vida é difícil em



Criando Suas Próprias Tribos

Athas, e seus habitantes se tornaram difíceis em resposta. A violência e a morte são comuns, e as pessoas podem ser tão implacáveis quanto o próprio mundo.

Nome da Tribo

Cada tribo escrava segue algum termo descritivo. Sem um nome, os membros de uma tribo não teriam como se identificar. Além disso, um bom nome diz muito sobre a tribo à qual se aplica. Quanto mais colorido o epíteto, mais real parecerá uma tribo.

Ao decidir sobre um nome, existem três abordagens básicas. O nome de uma tribo pode vir do nome de seu líder ou fundador, da área em que vive ou opera ou de um termo descritivo para os meios básicos de existência da tribo. Além disso, muitos nomes tribais são formados por alguma combinação dos itens acima. Por exemplo, Perseguidores de Werrick leva o nome de seu líder (Werrick) e do principal meio de existência que empregam para sobreviver (perseguir escravos fugitivos). Os Saqueadores da Areia Negra, por outro lado, combinaram a característica incomum do terreno de sua base de operações (um antigo conjunto de ruínas cercado por areia negra) com seu principal meio de existência (saques) para formar seu nome.

As tabelas abaixo fornecem alguns exemplos de meios de existência e locais, bem como um método aleatório para determinar o nome de uma tribo escrava. Por exemplo, se você obtiver 15 na Tabela 1A e 17 na Tabela 1C, poderá chamar sua tribo de Devastadores de Horgon.

Tabela de Geração Rápida 1: Nome Tribal

Tabela 1 A: Origem do Nome

(Resultado em 1d20)

1-4	A. Nome do fundador ou líder
5-7	B. Localização
8-11	C. Meio primário de existência
12-13	A e B combinados
14-16	A e C combinados
17-19	B e C combinados
20	A, B e C combinados

Tabela 1B: Locais Possíveis

(Resultado em 1d20)

Mar de Silte

1	Ao longo da costa
2	Numa ilha
3	Ruínas

Os Planaltos

4	Áridos Pedregosos
5	Desertos Arenosos
6	Salinas
7	Ermos Rochosos
8	Planícies de Serrado
9	Ao lado de uma Bacia de Silte Interior
10	Ruínas
11	Oásis Escondido

Montanhas Ressonantes

12	Sopé das Colinas
13	Desfiladeiros
14	As Montanhas
15	Ruínas
16	Vale oculto

As Terras Agrestes

17	Áridos Pedregosos
18	Planícies de Serrado
19	Ruínas
20	Oásis Escondido

Tabela 1C: Exemplos de Termos Descritivos

1-3	Invasores
4-5	Saqueadores
6	Salteadores
7	Caçadores
8-3	Perseguidores
10	Guerreiros
11	Piratas
12-13	Bandidos

Criando Suas Próprias Tribos



14	Ladrões
15-16	Corsários
17-18	Devastadores
19-20	Predadores

Tamanho da Tribo

Qual é o tamanho da tribo que você deseja criar? É um grupo pequeno? Uma aldeia? Uma vila inteira? O tamanho da tribo determina que tipo de atividades ela pode realizar, quão forte ela é e até com que facilidade ela pode encontrar comida e água.

Embora o tamanho da tribo deva ser baseado em como você deseja que ela se encaixe em sua campanha, você pode usar o seguinte sistema de geração rápida para decidir aleatoriamente seu tamanho. Claro, o tamanho da tribo determinará a direção do restante do processo de criação.

Tabela de Geração Rápida 2: Tamanho da Tribo (Resultado em Id100)

01-35	Pequena (até 50 membros)
36-70	Médio (60 a 200 membros)
71-90	Grande (200 a 500 membros)
71-00	Enorme (mais de 500 membros)

Tendência Primária

Tribos, como personagens, têm tendências. A tendência de uma tribo determina a maneira como seus membros operam como um grupo, dando ao Mestre uma imagem clara de como essa tribo se comportará. Como acontece com qualquer grupo, no entanto, os indivíduos que compõem essa tribo podem vir de uma variedade de tendências.

Por exemplo, uma tribo Honrada (caótico e bom) pode ter o hábito de poupar a vida daqueles que ataca, enquanto uma tribo Cruel (caótico e maligno) se deleita com violência desordenada dirigida a todos que encontra.

Você deve escolher uma tendência que melhor descreva o comportamento que você imagina para a tribo como um todo. A tabela de geração rápida deve ser usada somente quando você estiver criando uma tribo em tempo real. E

lembre-se, a tendência da tribo determina apenas a visão ampla do grupo. Os membros individuais podem possuir qualquer alinhamento que você considere adequado para dar a eles.

Tabela de Geração Rápida 3: Tendência da Tribo (Resultado em Id20)

1	Justo (bom e leal)
2-3	Ordeiro (neutro e leal)
4-6	Vil (maligno e leal)
7-7	Bondoso (bom e neutro)
10-11	Neutro
12-14	Egoísta (neutro e maligno)
15-16	Honrado (caótico e bom)
17-18	Inconstante (neutro e caótico)
17-20	Cruel (caótico e maligno)

Operações e Meios de Existência

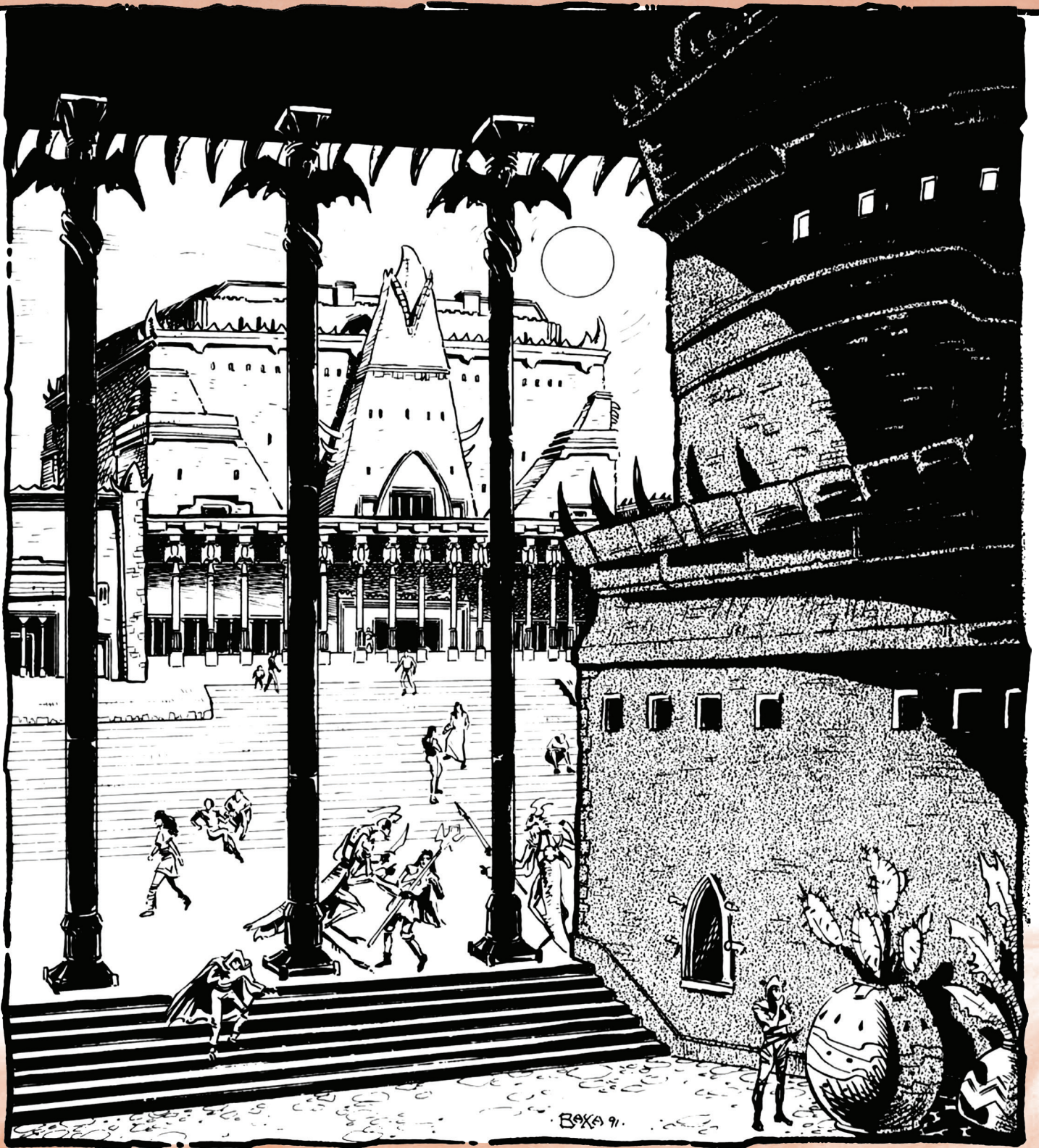
Os principais objetivos de toda tribo de escravos são sobreviver e permanecer livres. No áspero e implacável deserto de Athas, há pouco espaço para mais. A forma como uma tribo cumpre esses objetivos diz muito sobre a tribo e seus membros.

A maioria das tribos está interessada em saquear todos os que aparecem em seu caminho. O que distingue cada tribo é como saqueia, onde saqueia e até onde está disposta a ir para sobreviver.

Os meios de existência de uma tribo apoiam seus esforços para atingir seus objetivos. Algumas tribos têm um meio secundário de existência, outras se dedicam a apenas um. Esses meios de existência são muitas vezes alcançados por meio de operações específicas, como conduzir incursões, emboscar e atacar caravanas e explorar alvos em potencial. As operações secundárias podem incluir cultivo, coleta, caça, envio de trupes de atuação (como Vista do Sal), posar como artesãos livres (como o Bando de Tenpug) ou até mesmo fingir ser comerciantes legítimos para trocar mercadorias com outras aldeias.



Criando Suas Próprias Tribos



Criando Suas Próprias Tribos



O que uma tribo faz para manter sua sobrevivência e liberdade geralmente determina a maneira pela qual ela se encontra com os PdJs. Invasores podem atacar os PdJs enquanto eles estão viajando. Uma comunidade agrícola pode ser encontrada enquanto os PdJs estão explorando uma região remota de Athas. Quando você decidir sobre os meios primários e secundários (se houver) de existência, combine-os com a tendência da tribo para determinar como será a sobrevivência.

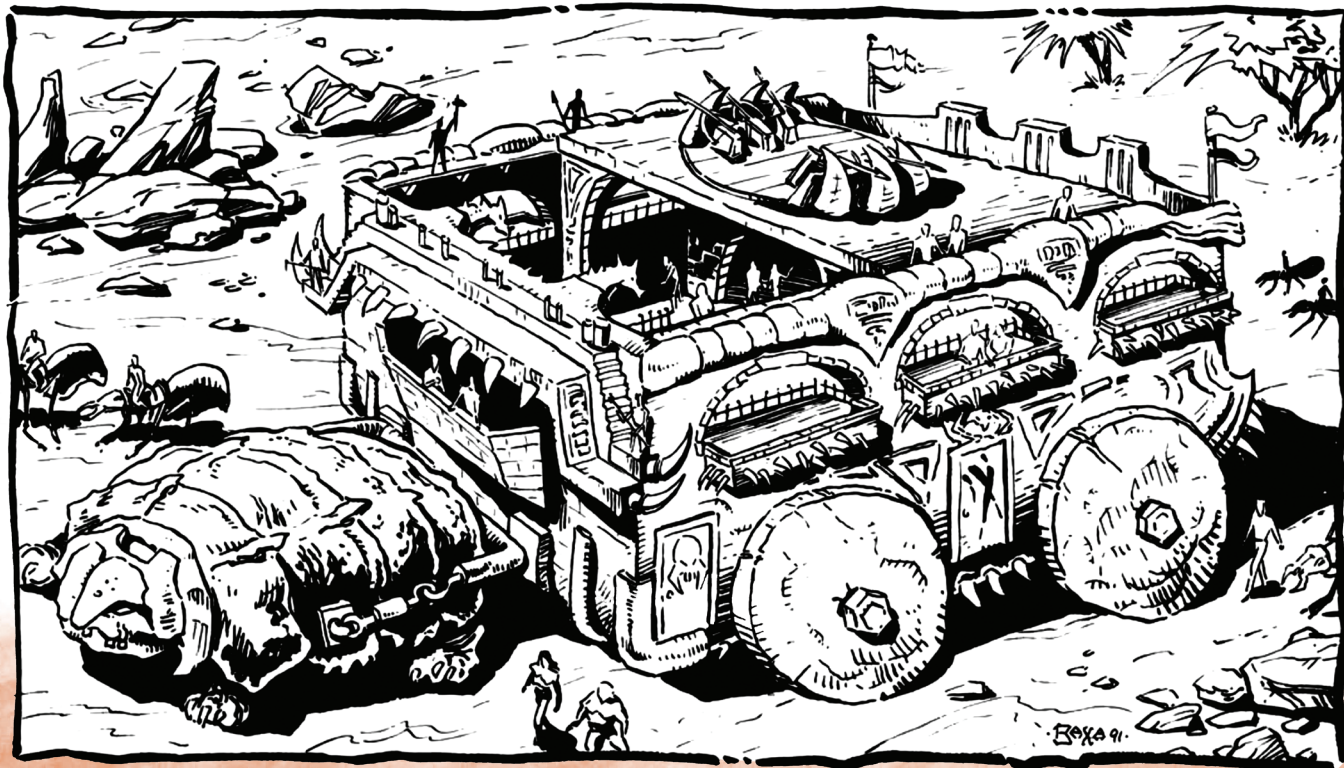
Personalidade

Uma tribo, como um personagem, precisa de uma personalidade para torná-la memorável e envolvente. Construa a personalidade de uma tribo em torno de elementos como a aparência dos membros da tribo, o método específico de operação da tribo e os motivos que a impulsionam quando ela encontra seus PdJs.

A aparência dos membros de uma tribo pode variar de nenhuma vestimenta padrão a uma uniformidade rígida,

dependendo de seus desejos, desde que a aparência seja distinta o suficiente para causar uma impressão duradoura em seus jogadores. Algumas tribos são tão individualistas que cada membro adota seu próprio estilo de vestir. Outros formaram grupos tão unidos que os membros adotaram roupas e adornos que são quase uniformes. Roupas, armaduras, joias, penteados e até mesmo enfeites corporais, como tatuagens, podem ser usados para dar a uma tribo sua própria aparência memorável.

Por exemplo, uma tribo de escravos muito pobre pode vestir seus membros em trapos porque essa é a única roupa que podem pagar. Outro, como os Livres, contém membros de espírito tão livre que cada um tenta superar o outro no que diz respeito à aparência. No outro extremo, os Perseguidores de Werrik adotaram o mesmo penteado marcante e o Exército de Sortar marcou seus membros com tatuagens faciais para identificá-los como parte do grupo. Mesmo os Saqueadores da Areia Negra usam mantos com capuz preto semelhantes ao pilhar uma caravana que passa.





Criando Suas Próprias Tribos

Tente desenvolver traços distintivos, métodos incomuns de operação e motivos poderosos ao criar novas tribos de escravos para povoar sua campanha em DARK SUN.

Origem e Antecedentes

Cada tribo que você cria ganha vida própria quando todos os vários elementos estão no lugar. Mesmo assim, nenhuma tribo pode ser completa sem os detalhes do passado que a moldaram. Na maioria dos casos, esses detalhes estão relacionados à origem da tribo. A maioria das origens desempenha papéis importantes na formação subsequente e nas ações das tribos. Por exemplo, os Perseguidores de Werrick tornaram-se comerciantes de escravos por causa do tratamento que sua líder sofreu enquanto ela era escrava.

As origens geralmente giram em torno do líder forte que assume o controle de uma tribo existente ou forja uma nova, oferecendo direção a escravos fugitivos. Embora todas as tribos escravas permitam a seus membros grande liberdade e autodeterminação, elas geralmente seguem os impulsos e ideias do indivíduo forte que as lidera.

As tribos de escravos também são construídas sobre os eventos que moldaram seu passado. Eventos importantes que influenciam para sempre uma tribo escrava incluem a descoberta ou perda de uma base segura de operações e ataques significativos nos quais eles estiveram envolvidos.

Juntos, a origem e os antecedentes de uma tribo ajudam a criar sua história. Sem uma história, uma tribo parece artificial e bidimensional. Pode ter altura e largura, mas sem passado uma tribo não tem profundidade. Uma história vibrante, repleta de eventos que moldam sua área de campanha, criará um cenário rico para o jogo. Dê à sua tribo de escravos um passado claro e intrigante, e isso o ajudará a determinar seu próprio futuro.

Localização e Defesas

Quase todas as tribos escravas são tribos invasoras. Escravos fugitivos muitas vezes carecem de habilidades ou recursos para se tornar qualquer outra coisa. Se você precisa de uma tribo de escravos para usar em um encontro enquanto os PdJs estão viajando, você pode não precisar

saber muito sobre a localização do acampamento ou vila da tribo. No entanto, quanto mais detalhes você colocar na criação de uma tribo, mais a tribo enriquecerá sua campanha. Por essa razão, sugerimos desenvolver a localização da base da tribo e as defesas que a protegem, mesmo que você ache que os PdJs nunca a visitarão. E quem sabe? Um grupo criativo de jogadores pode surpreendê-lo com as ações de seus PdJs.

Torne a localização de cada tribo especial e interessante. Para fazer isso, baseie-o em um local exótico ou único. Veja os exemplos neste livro. Uma tribo construiu uma aldeia no fundo de uma enorme cratera. Outro montou uma base segura nas profundezas de uma antiga mina de sal. Ainda outro assumiu as ruínas de uma cidade antiga, ignorando o matiz do mal que continua a pairar sobre o lugar como uma mortalha.

Raramente uma tribo de escravos existe apenas como um grupo nômade. Embora uma tribo possa se distanciar de um ponto central para realizar ataques, a maioria retorna a uma base segura após o término do ataque. Algumas dessas vilas invasoras podem ter pequenas fazendas ou mesmo instalações para animais de rebanho, mas essas funções são secundárias na melhor das hipóteses. Principalmente, essas vilas são projetadas para fornecer proteção para sua tribo enquanto ela descansa entre os ataques.

Depois de escolher um local para a vila, você precisa desenhar um mapa e decidir quais defesas a tribo estabeleceu para se proteger. O mapa pode ser tão detalhado e complicado quanto você desejar. Entre em qualquer nível de detalhe necessário para realizar encontros na vila, caso os PdJs se encontrem lá. O mesmo vale para as defesas da vila. As defesas são simplesmente manipuladas pelo terreno incomum, ou a tribo construiu muros, colocou armadilhas e colocou sentinelas para se proteger ainda mais de criaturas selvagens, escravos errantes e outras tribos? O que quer que você decida, os detalhes que você adicionar irão desenvolver ainda mais sua tribo de escravos em um grupo memorável de personagens.

Criando Suas Próprias Tribos



Respostas Padrão

Como a tribo escrava que você está criando lida com os não-membros da tribo? Difícilmente e com muita desconfiança. Ainda assim, por que criar uma tribo para usar em uma aventura se não tiver nada a ver com seus PdJs? Você deve determinar respostas padrão para tudo o que você acredita que seus PdJs podem fazer quando encontrarem a tribo. Determinar como a tribo lida com forasteiros direcionará o curso do encontro com os PdJs. Por esse motivo, a menos que realmente não importe, essa decisão deve ser tomada com consideração e planejamento cuidadosos.

Você quer que a tribo seja inimiga empenhada na destruição dos PdJs, ou você quer que eles sejam apenas hostis com estranhos? Os inimigos tendem a ser invasores que querem matar ou capturar as pessoas que saqueiam, enquanto tribos hostis atacam para afastar estranhos e se manterem seguros. Eles também podem ser neutros em seus negócios. Muitas tribos abordam estranhos dessa maneira. Alguns podem até ser amigáveis, embora a natureza cautelosa dos ex-escravos geralmente impeça isso, exceto em circunstâncias extraordinárias.

Tabela de Geração Rápida 4: Atitudes Tribais em Relação a Estranhos

(Resultados em 1d10)

1	Amigável, mas cauteloso
2-5	Neutro, mas cauteloso
6-7	Hostil
10	Inimigo

Como os PdJs se juntam à tribo?

Esta questão precisa ser respondida apenas se você acha que os PdJs podem querer se juntar à tribo que você criou e eles têm um passado como ex-escravos. Nesse caso, pense bem na forma como deseja abordar esse assunto. Muito provavelmente, será a base para uma aventura completa ou mesmo uma série de aventuras enquanto os PdJs tentam provar seu valor por meio de incursões e missões especiais.

Você deve decidir, com base na tribo que criou, se a tribo consideraria os PdJs como membros (tenha em mente que nenhuma tribo de escravos oferece afiliação a não-escravos). Se a resposta for sim, então você deve criar uma série de testes que a tribo usaria para determinar o



Criando Suas Próprias Tribos

valor dos PdJs. Tenha em mente que você deseja tornar esses testes lógicos e tão duros quanto os ventos ardentes de Athas. Uma tribo invasora que pede aos PdJs que se envolvam em uma missão comercial provavelmente não fará sentido no contexto da campanha, e uma tribo que exige prova das habilidades agrícolas de um PdJ não está no espírito de uma dura aventura em DARK SUN.

Forças e Fraquezas

Cada tribo escrava deve ter pontos fortes e fracos. Sem eles, você não será capaz de determinar possíveis resultados para as reuniões entre a tribo e seus PdJs.

Os pontos fortes podem variar desde os talentos e habilidades de membros importantes da tribo até o local onde a tribo montou sua vila ou acampamento. Um poderoso clérigo, psiônico ou mago que deve fidelidade à tribo pode afetar drasticamente o resultado de qualquer situação. O mesmo pode acontecer com a presença de guerreiros experientes, bons líderes e gênios táticos. Quanto à localização do acampamento, a tribo que faz seu lar em meio às ruínas dos antigos pode ter acesso a objetos feitos de metal. Armaduras, espadas, escudos e outros itens metálicos podem fazer a diferença em combates de vida ou morte.

As fraquezas incluem falhas que os PdJs podem explorar para emergir de um encontro vitorioso. Essas fraquezas não devem ser flagrantes, mas como mestre você deve dar dicas para que jogadores de raciocínio rápido possam descobrir um plano de ação para seus PdJs. As fraquezas podem assumir a forma de discórdia nas fileiras, uma falha nas táticas típicas da tribo ou até mesmo alguma aversão que a tribo tenha (a uma área específica, por exemplo).

Considere cuidadosamente os pontos fortes e fracos que você dá às suas tribos. Você não quer criar uma tribo de ex-escravos tão poderosos que possam derrubar uma cidade-estado. Da mesma forma, você não quer criar uma tribo com fraquezas óbvias que podem terminar uma aventura muito rapidamente.

PdMs Tribais Importantes

Quem são os líderes da tribo que você criou? Quem são seus membros? Os PdMs que povoam uma tribo irão torná-la viva, então certifique-se de que eles se encaixem no molde que você esculpiu ou, se eles o quebrarem, dê a eles bons motivos para fazê-lo. Você só precisa criar tantos PdMs individuais quantos achar que os PdJs vão querer interagir. Membros típicos são importantes, pois geralmente são os primeiros que os PdJs encontrarão. Líderes de nível baixo a médio são importantes, pois eles virão investigar os visitantes. Somente se seus PdJs forem poderosos, você precisará trazer o líder da tribo.

Veja os membros da tribo incluídos nas tribos de escravos apresentadas anteriormente neste livro para inspiração e exemplos. Aqui estão alguns exemplos de PdMs para o sistema de geração rápida:

Exemplo de Membro Tribal: Int. Mediana; Tend. Inconstante; CA 8 (corselete de carru); MV 12; DV 3; pv 20; TAC0 18; #AT 1; D 1d6 (clava); TM M; MO 10

Exemplo de Sub-líder Tribal: Int. Alta; Tend. Bondoso; CA 6 (gibão de mekillot); MV 12; DV 6; pv 35; TAC0 15; #AT 1; D 1d8-1 (espada longa de obsidiana, -2 na jogada de ataque); TM M; MO 11

Exemplo de Chefe Tribal: Int. Alta; Tend. Ordeiro; CA 4 (gibãodemekillot); MV 12; DV 3; pv 51; TAC0 12; #AT 3/2; D 1d10 (espada de aço de duas mãos); TM M; MO 12

Criação dos Jogadores

Os jogadores querem criar tribos de escravos por razões diferentes dos Mestres de Jogo. Em uma campanha de DARK SUN, os PdJs querem estabelecer tribos de escravos pelas mesmas razões que outros querem construir fortalezas e reunir seguidores. Como tal, a criação de uma tribo de escravos de PdJs deve ser trabalhada com o Mestre. A criação da tribo sem dúvida se tornará objeto

Criando Suas Próprias Tribos



de muitas aventuras e possivelmente até o foco da própria campanha por um período de tempo.

Quando os jogadores decidem que querem que seus PdJs estabeleçam uma tribo, eles devem primeiro discutir o assunto com seu Mestre. Eles precisarão de sua cooperação para criar cenários apropriados para a campanha. Se o Mestre decidir que não pode incluir tais eventos em seu enredo atual, os jogadores devem aceitar essa decisão por enquanto. No entanto, o Mestre deve fazer todos os esforços para eventualmente encaixar os desejos dos jogadores em suas campanhas.

Após a aprovação inicial do Mestre, cabe aos jogadores fazer um pouco de planejamento. Usando as diretrizes fornecidas na seção Criação do Mestre, os jogadores devem esboçar um modelo aproximado da tribo que desejam criar. Eles devem incluir ideias para um nome de tribo, o tamanho da tribo que desejam fundar, sua tendência primária e as operações e meios de existência para a tribo. As aventuras a seguir irão detalhar a origem da

tribo, e o histórico existente dos PdJs (desde que eles tenham sido escravos) servirá como o histórico inicial para a tribo. Também é uma boa ideia que os jogadores deem ao Mestre algumas sugestões sobre o tipo de local que gostariam para a vila de sua tribo, bem como alguns possíveis pontos fortes e fracos.

É claro que nem tudo será sempre como os PdJs desejam. Todas as dificuldades e outros problemas inerentes à formação de uma tribo tornam-se os obstáculos das aventuras. O objetivo final continua sendo a criação da tribo, se os PdJs puderem alcançá-la.

Este método de criação de campanha tanto pelo Mestre quanto pelos jogadores pode levar a situações empolgantes e compartilhar a pesada carga de trabalho do Mestre. É claro que o Mestre não é obrigado a seguir todas as sugestões dos jogadores ao pé da letra, mas ao definir os objetivos que desejam alcançar, os jogadores podem informar ao Mestre a direção que desejam que a campanha tome. Isso leva a uma campanha agradável para todos os envolvidos.





LIBERDADE

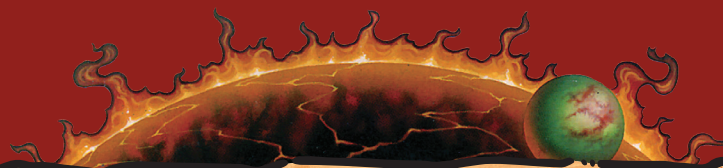
Nosso Primeiro Módulo no Nosso Maior Desafio de Todos os Tempos!

O que vai, volta! O que vem fácil vai fácil! O mundo de Dark Sun é uma civilização outrora rica, despojada por reis-feiticeiros em guerra. Embora os escravos de Tyr tenham sido perseguidos por séculos, *agora* eles têm sua chance! Junte-se aos ousados heróis enquanto eles tentam remodelar o destino da terra que amam.

Liberdade! Arrastados por uma turbulenta revolta de escravos, os heróis devem criar um lugar para si mesmos na turbulência política que se segue. Nobres ambiciosos, templários deslocados, ex-mestres de escravos e gladiadores sedentos de sangue devem se unir antes que a cidade desmorone!

Nosso primeiro módulo de DARK SUN, **Liberdade**, está disponível agora. **E ele contém um novo formato de módulo DARK SUN — TRÊS livros de aventura em um só!** Uma história curta de 16 páginas e dois flip-books ilustrados, encadernados com arame (um para o Mestre da Dungeon e outro para os jogadores). Não perca!



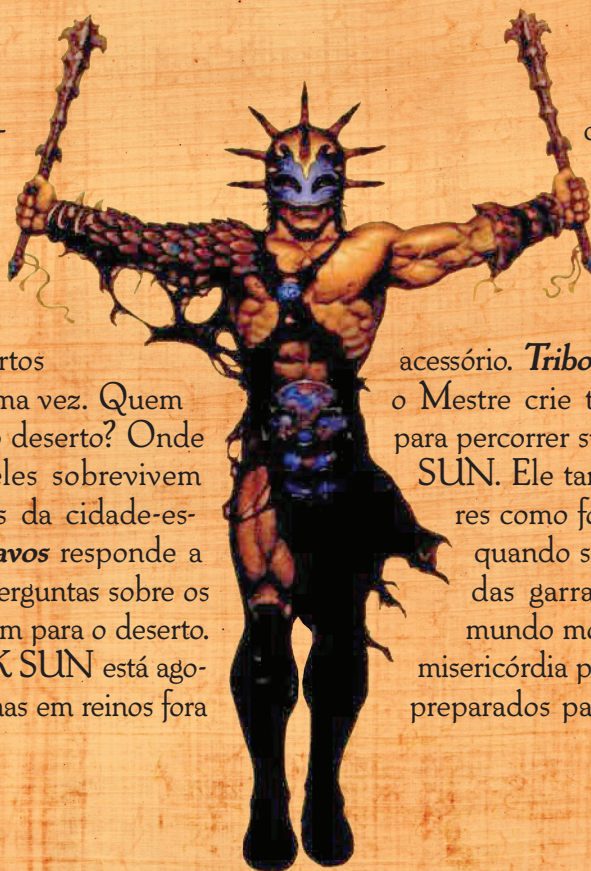


Tribos de Escravos

por Bill Slavicsek

Das areias secas e ro-dopiantes de Athas vêm hordas de sa-queadores. Eles invadem caravanas, desnudam-nas e depois desaparecem nos desertos não rastreados mais uma vez. Quem são esses fantasmas do deserto? Onde eles vivem? Como eles sobrevivem longe dos altos muros da cidade-estado? **Tribos de Escravos** responde a essas e muitas outras perguntas sobre os ex-escravos que escapam para o deserto.

O mundo de DARK SUN está agora aberto para campanhas em reinos fora



do alcance dos reis-feiticeiros. As tribos de escravos mais proeminentes e bem-sucedidas da região de Tyr são apresentadas em grande detalhe neste acessório. **Tribos de Escravos** permite que o Mestre crie tribos inteiramente novas para percorrer sua campanha em DARK SUN. Ele também mostra aos jogadores como formar suas próprias tribos quando seus personagens escapam das garras dos reis-feiticeiros. O mundo mortal de Athas não mostra misericórdia para aqueles que não estão preparados para seus perigos!

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



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

