

# Tradução: Ary Machado João Victor

Diagramação:  
Paulo César

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

Criticas, sugestões, comentários, etc...  
[rperros@hotmail.com](mailto:rperros@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:  
Dark Sun AD&D 2E – Um Pouco de Conhecimento (Livreto) V 1.0



# Um Pouco de Conhecimento

Jerry Oltion

Página 1 . . . . .	Um Pouco de Conhecimento Ficção por Jerry Oltion
Página 13 . . . . .	Uma Aventura em Livretos-dobráveis Um novo formato de aventura
Página 15 . . . . .	Kluzd Uma adição ao <i>Compêndio de Monstros</i>
Página 16 . . . . .	Wezer Uma adição ao <i>Compêndio de Monstros</i>

O relâmpago saiu de um céu claro. Jedra, ocupado reclamando do preço do novo cantil, se encolheu quando o flash azul iluminou a comida, roupas e arreios ao seu redor. No mesmo instante, um trovão sacudiu todo o bazar e ecoou pelas paredes de tijolos de adobe dos edifícios de um e dois andares ao seu redor.

Jedra se virou, os ouvidos zumbindo, para ver uma liteira com quatro escravos no chão a apenas alguns metros de distância carregando um gordo templário que tirava com raiva a areia de seu manto preto de escritório enquanto três escravos musculosos freneticamente endireitavam a cadeira.. O quarto escravo estava deitado no chão, um pedaço de areia derretida de alguns centímetros de diâmetro borbulhando ao lado de seu corpo fumegante.

O escravo deve ter tropeçado e arremessado o templário para fora, Jedra supôs, e o templário o matou por isso. Caso encerrado.

A atividade havia parado no bazar, mas como outros chegaram à mesma conclusão novamente. Jedra voltou-se para o vendedor de água, um elfo velho e franzino com um tapa-olho sobre o olho esquerdo, e disse: “Certo, duas cerâmicas pelo cantil, mas apenas se estiver cheio.”

O elfo olhou para Jedra, sem dúvida tentando julgar o quão longe ele poderia conseguir deste meio-elfo jovem e magro, mas finalmente ele assentiu. “Feito”, disse ele, e encheu o saco de couro em forma de lágrima em um barril na parte de trás de seu estande, com cuidado para não derramar uma única gota, enquanto Jedra cavava em sua bolsa por dois fragmentos de peça de cerâmica. Eram as últimas moedas de Jedra. Se ele fosse comer hoje, teria que encontrar trabalho ou vasculhar algo que pudesse vender.

Tirando o cantil do elfo, ele drenou um quarto de seu conteúdo em dois longos goles, depois o pendurou ao redor do ombro pela alça, o peso reconfortava. Pelo menos ele não teria sede hoje.

O templário já havia partido quando se virou novamente, assim como a liteira e o corpo do escravo. Tudo o que restou do incidente foi a pequena piscina de vidro onde o relâmpago derreteu a areia. Sempre curioso, Jedra chutou com a ponta de sua sandália e um pedaço de vidro escorregou do topo. Tinha vários centímetros de diâmetro e um centímetro ou mais de espessura no meio, mas mais fino em torno das bordas.

Ele se abaixou e pegou o fragmento, depois quase o deixou cair novamente quando olhou para ele. Lá,

## Um Pouco de Conhecimento

entre as bolhas e listras, dançou uma pequena imagem de cabeça para baixo de um thri-kreen.

Ele olhou para além do vidro. A criatura real estava do outro lado do caminho, seu corpo inóspito de seis patas, semelhante a um louva-a-deus, brilhando à luz do sol enquanto examinava um **gythka** — uma arma de haste com lâminas em cada extremidade — na bainha de um armeiro.

O thri-kreen parecia não prestar atenção a Jedra e seu vidro. Cautelosamente, para que não fosse menos afortunado por essa vez, Jedra olhou através do vidro novamente, virando-se lentamente e observando enquanto o bazar de cabeça para baixo deslizava para trás. Ninguém notou que eles foram virados de cabeça para baixo, se de fato eles foram. Jedra estendeu a mão livre além do vidro para ver se ele podia sentir alguma coisa.

Um ponto de luz brilhante deslizou por seu pulso e, quando ele fez uma pausa para olhar para ele, sentiu uma súbita pontada de calor. O vidro o queimou!

Jedra esfregou o pulso, mas ele sorriu. O vidro ainda deve conter um pouco do raio que o criou. Isso pode valer algo para uma pessoa certa. Ele olhou para uma barraca de especiarias coberta de ervas e raízes, uma barraca que segundo rumores é uma entrada do mercado negro para as coisas usadas na criação de magia. O proprietário provavelmente compraria o vidro dele.

Ele deu alguns passos em direção ao estande, depois parou, percebendo que estava relutante em se separar de seu novo tesouro tão cedo. Um elfo mestiço sem casa e sem treinamento mágico muitas vezes não se encontrava na posse de dispositivos maravilhosos. Ele não tinha dúvida de que teria vendido eventualmente, mas o dia ainda era jovem e seu fome ainda era suportável. Ele veria o que mais o copo poderia fazer primeiro.

Ele encontrou um local tranquilo ao lado do bazar, em um beco repleto de casas contínuas com fileiras de tijolos de lama. Suas portas e janelas de madeira foram bem fechadas para segurar o ar fresco da noite anterior, dando a Jedra privacidade para experimentação.

Em apenas alguns minutos, ele descobriu o principal poder do vidro, e a razão pela qual ele havia sido queimado: Quando mantido à distância certa, fazia as coisas parecerem maiores do que realmente eram, incluindo o calor do sol vermelho acobreado de Athas. Por que a maioria das coisas mantinham apenas imagens enquanto o sol parecia realmente estar sob o vidro era um mistério,

assim como a razão pela qual os objetos além do alcance do braço do vidro estavam virados de cabeça para baixo.

Ele tinha acabado de queimar uma folha morta, sem dúvida soprada no beco do jardim do rei, já que poucos dos homens livres que viviam nas casas na fileira gastariam voluntariamente a água para manter uma planta viva, quando ele sentia uma presença em sua mente, como se alguém estivesse observando-o. Ele havia aprendido a confiar nessa sensação; ele olhou para cima e viu um nobre humano de cerca de sessenta anos, seu cabelo tão branco quanto seu manto, parado na extremidade do beco, com a boca aberta de espanto. Amaldiçoando seu descuido, Jedra se levantou e começou a andar rapidamente em direção ao bazar novamente. O homem deve ter visto a folha explodir em chamas e certamente tiraria a conclusão óbvia de que Jedra estava usando o vidro para alimentar algum tipo de magia.

Obviamente, Jedra não era um templário e, por lei, apenas os templários e o próprio rei feiticeiro poderiam usar magia. Um plebeu pego praticando poderia ser vendido como escravo ou até mesmo executado. Não acostumado à magia ou suas implicações, Jedra nem sequer considerou esse perigo.

Ele considera agora. Suando de repente, ele correu para o bazar, esperando se perder na multidão, mas mal conseguiu dar um passo antes que o nobre encontrasse sua voz. O grito de “Detenham-no!” perseguiu Jedra para fora do beco, e ele emergiu para encontrar todos olhando em sua direção. Nenhuma das dezenas de compradores fez um movimento para pegá-lo, provavelmente pensando que ele era um ladrão comum, mas quando o nobre emergiu do beco atrás dele e gritou: “Um arcano! Peguem ele!” eles entraram em ação.

Um meio gigante alto e maciço com braços do tamanho das pernas de Jedra balançou um saco de grãos do ombro assim que Jedra passou correndo, pegando-o nas costas com ele. Ele cambaleou para frente com o golpe, mas manteve o equilíbrio, apenas para bater em um anão compacto e musculoso. A cabeça bloqueada do anão alcançou apenas o peito de Jedra, apenas alto o suficiente para explodir seu novo cantil com o impacto.

Ele se esquivou do anão, mas todo o bazar mostrou querer pegá-lo agora. A ordem de um nobre era quase tão boa quanto a lei, especialmente uma ordem que os templários obviamente apoiariam. Ninguém da multidão queria ser pego desobedecendo a essa ordem para que não fosse acusado de ajudar em uma fuga. Tais pessoas

muitas vezes se viram compartilhando o destino de sua presença.

Jedra girou e saltou de volta para o beco, esquivando-se do anão e meio gigante e jogando boliche sobre o nobre, mas ele derrapou até parar quando descobriu que o grito do nobre também havia levado as pessoas a fugir do outro lado. Mas ele estava encurralado. Ele olhou para ambos os lados, mas viu apenas as portas fechadas e as janelas fechadas das casas alinhadas no beco. Ele poderia pular para um peitoril da janela e de lá para um telhado? Não é provável, mas ele não pensou em mais nada para tentar. Ele se agachou para saltar, mas quando saltou, parecia que havia chutado um buraco no chão em vez de se lançar em ação. Ele ouviu suspiros estupefatos da multidão e olhou para baixo para ver um círculo cintilante de escuridão sob seus pés. Ele teve tempo suficiente para gritar antes de cair.

Ele caiu de pé em terra dura, mas os restos de seu salto abortivo e uma súbita onda de desorientação se combinaram para fazer se espalhar. Ele estendeu as mãos para impedir sua queda, e o vidro voou de seu alcance para um saltador e depois para uma parada em um círculo de cinzas ao lado de um par de botas de couro escuro.

Esforçando-se para ver na penumbra, Jedra ergueu a cabeça para descobrir a quem pertence as botas. Um homem baixo e magro com cabelos encaracolados escuros estava diante dele. O homem se abaixou para pegar o vidro.

“Quem é você?” perguntou Jedra enquanto se levantava e olhava os seus arredores, embora o círculo de cinzas ao redor dos pés do homem te dissesse o suficiente. Ele era um arcano, e não um templário, também. Os templários extraíram seu poder do rei feiticeiro da cidade, mas outros mágicos tiveram que recorrer à força vital ao seu redor. Toda vez que um arcano lançava uma magia, ele extraía sua energia da vida vegetal e do solo fértil ao seu redor. Se um mago não foi cuidado, ele extraía toda a força vital de uma área, reduzindo-a a cinzas.

O homem não respondeu. Ele examinou o vidro com cuidado, quase o deixando cair quando viu imagens de cabeça para baixo da sala deslizarem por ele. — Oho! — disse ele. “Então foi isso que causou toda a comoção. É trabalho seu?”

Jedra não teve ideia de como responder. Ele olhou ao seu redor e viu que ele estava em uma casa de um quarto, com um berço em um canto, uma mesa de

prancha e duas cadeiras em outro, um baú de madeira e armário em um terceiro, e uma bancada coberta com pergaminhos e varinhas e ferramentas desconhecidas no quarto. Uma janela em uma parede se abriu para um pátio compartilhado e iluminou a sala com um feixe de luz solar. A janela na parede oposta foi fechada, mas Jedra pôde ouvir a multidão gritando em confusão logo atrás dela. Obviamente, o homem o resgatou com algum tipo de magia, mas por qual motivo Jedra não conseguia adivinhar. Finalmente, ele simplesmente disse: “Talvez.”

“Boa resposta”, disse o homem. “Permita-me me apresentar. Sou Dornal, mago e membro da Aliança Velada.”

Jedra pensou em inventar um nome, mas parecia haver pouco sentido em mentir para um mago. “Jedra”, disse ele.

Dornal sorriu. “Eu estava certa em resgatar você, Jedra. Você tem poderes que a Aliança adoraria aprender. Você já ouviu falar de nós, não é?”

Jedra assentiu. Claro que já ouvimos. A Aliança Velada era supostamente uma liga de magos opostos ao rei feiticeiro e seus templários e a magos inescrupulosos em geral. Eles trabalharam para colocar a força da vida de volta no mundo, em vez de usá-la para alimentar suas magias. Eles eram um grupo secreto cuja existência Jedra acreditava apenas metade até agora.

“Eu estava olhando através da persiana quando vi você praticando sua magia de chamas”, disse Dornal enquanto apertava os olhos para ver as imagens no vidro. “Eu suponho que isso também seja usado para isso?” Ele se virou em direção à janela aberta.

“Não olhe para o sol!”

O mago abaixou o vidro e estudou Jedra por baixo das sobranceiras estreitas.

“Amplia as coisas. Até a luz do sol. Você poderia queimar seu olho com ele.”

“Ah.” Dornal examinou o vidro com interesse renovado. “E o que você estava fazendo com ele?”

“Experimentando”

“Claro.”

Uma mudança sutil no ruído do lado de fora fez Dornal pisar na janela e espiar através das rachaduras no obturador, então ele se virou de repente. “Eles trouxeram templários para procurar na área por magia. Temos que ir.” Ele caminhou até o seguinte, tirou um saco de pano e começou a jogar roupas e objetos de valor nele. O vidro do relâmpago entrou na bolsa, Jedra notou.

“Pra onde?” ele perguntou.

## Um Pouco de Conhecimento

“Precisamos deixar a cidade por um tempo”, disse Dornal. “Arrisquei muito em roubar você assim. Os templários podem rastrear o uso de magia, e eles não gostam de ser frustrados publicamente; eles vão nos procurar por muitos dias antes de desistir.”

“Dias!”

“Isso mesmo.” Então, seríamos sábios em ficar fora do caminho deles até que o tempo passasse.” Dornal puxou uma túnica longa e multicolorida do armário e a jogou para Jedra. “Aqui, coloque isso.”

Jedra obedeceu, vendo a sabedoria nisso, pelo menos. Ele estava prestes a discutir sobre a ideia de deixar a cidade quando Dornal jogou um saco de couro e disse: “Mantenha isso fora de vista”.

Jedra quase desabou quando o abriu e viu um punhado duplo de moedas de prata e ouro. Ele nunca antes segurou uma única peça de prata. Uma fortuna deste tamanho levaria uma dúzia de vidas para ganhar e pelo menos uma vida para gastar. Se Dornal confiou em alguém que acabara de conhecer com tanta riqueza, então o homem deve ser um mago poderoso de fato. E se assim for, então ele certamente sabe mais sobre como se manter seguro dos templários que Jedra. O menino tirou o cantil arruinado e usou a gravata para prender o saco de dinheiro em volta do pescoço, fazendo com que ficasse pendurado escondido sob sua túnica.

Dornal jogou outro saco de dinheiro em sua bolsa de viagem, o amarrou e foi até a porta dos fundos. “Você vem?” ele perguntou.

Jedra não poderia ver que ele tinha muita escolha, não se os templários estivessem procurando por ele. “Eu acho”, disse ele, e segue o mago pela porta.

Em poucas horas, ele se viu compartilhando uma cabana apertada em um convés superior de uma caravana mercante dirigida para a cidade de Tyr. Não apareceu uma caravana, na verdade, apenas uma única e enorme carroça de madeira puxada por duas mekillots igualmente enormes — criaturas longas, largas e semelhantes a lagartos, com pele grossa o suficiente para quebrar flechas. A carroça mostrou um castelo sobre rolos, completo com ameias das quais os guardas poderiam disparar contra os invasores e bestas selvagens que vagavam pelo deserto. Dentro havia um monte de conveses e compartimentos com capacidade de carga suficiente para conter o valor de um bazar inteiro de mercadorias.

A carga desta carroça também incluía escravos, destinados ao trabalho e provavelmente morrem no zigurate que está sendo construído para o rei feiticeiro de Tyr. Jedra estremeceu quando pensou nas pobres criaturas amontoadas na escuridão, apenas alguns decks abaixo do seu. Se não fosse pela intervenção de Dornal, ele poderia ter se encontrado em uma situação semelhante.

O cheiro seco e almiscarado de couro de mekillot entrou pela portinhola de trinta centímetros quadrados em sua cabine, mas fechar a persiana teria sido pior. Eles tinham acabado de deixar a cidade, mas Jedra já estava suando com o calor e ele sabia que ficava muito pior com o passar do dia. Eles precisavam de todo o ar fresco que conseguissem, mesmo que cheirasse a poeira e lagarto.

Eles também precisavam da luz do sol que a janela admitia. Dornal estava examinando o misterioso pedaço de vidro de Jedra, segurando-o contra a luz e marcando as linhas na pequena mesa que se projetava da parede oposta.

“Não parece precisar de força vital para alimentar”, disse ele. “Verdadeiramente surpreendente. O que mais ele faz?”

“Você viu como ele amplia as coisas”, disse Jedra. Ele foi sentado na beira do beliche único da cabine, tentando evitar ficar doente com o balanço da carroça.

“Sim, sim, e faz coisas distantes parecerem menores e de cabeça para baixo”, disse Dornal. “Não consigo ver a utilidade disso, a menos que você possa realmente fazer algo ficar menor e de cabeça para baixo. Existe uma magia para isso, talvez?”

“Eu não sei”, disse Jedra. “Acho que não.”

“Você acha que não.” Dornal olhou para Jedra através do vidro. “Sabe, está ficando bastante claro para mim que você sabe quase nada sobre este... este dispositivo. Você não fez isso, não é?”

Jedra estava temendo esse momento. Ele considerou mentir, mas ele sabia que seria pego em um instante. Relutantemente, ele disse: “Não. Mas eu vi como foi feito.”

“É mesmo? Diga-me. Quais magias foram usadas?”

Dornal estava obviamente testando-o. Com cuidado, Jedra descreveu como o templário chamou o relâmpago e como ele encontrou o vidro depois da ala.

“Uma magia relâmpago”, Dornal meditou quando terminou. “Sim, suponho que pode haver energia suficiente em uma magia relâmpago para fazer algo assim, mas se o templário não o criou de propósito, então suponho que ele não saiba mais sobre isso do que você.”

“Provavelmente não.”

“E você sabe quase nada. Você não é um mago, é?”

“Não”, admitiu Jedra. Esperançosamente, ele acrescentou: “Mas aposto que eu poderia aprender.”

Dornal riu baixinho, e sua risada causou um arrepio na espinha de Jedra. “Oh, sem dúvida você poderia. Você tem potencial. Posso sentir isso em você. Mas não vejo sentido em treinar minha própria competição.” Ele acenou com um braço e Jedra sentiu seus músculos se fixarem no lugar. A carroça cambaleou, uma de suas rodas, sem dúvida, caindo em um círculo de cinzas que de repente apareceu sob ela enquanto o mágico acima lançava sua magia. Incapaz de manter o equilíbrio, Jedra caiu de lado no beliche.

Com esforço, ele ainda conseguia falar. “O que você está fazendo?” Exigiu ele.

“Recuperando o que é meu.” Dornal ajoelhou-se ao lado de Jedra e tirou o saco de dinheiro de debaixo da túnica do menino. “Obrigado por carregar isso além dos guardas do portão para mim”, disse ele, derramando em sua mão uma coleção de cristais e amuletos que marcariam qualquer um como um mágico à vista. “Eu não tinha certeza de que passamos por eles sem contestação.”

Dornal tinha lançado algum tipo de ilusão na bolsa, Jedra percebeu. Ele chutou o mágico com toda a sua força, mas sua perna enfeitiçada mal se moveu. “Você me usou”, ele sibilou.

“Sim, usei. Se acostume. Vai acontecer muito para onde você está indo.”

“Onde é isso?”

Como resposta, Dornal apenas apontou para baixo. Então ele acenou com a mão novamente, e Jedra perdeu a consciência completamente.

Jedra acordou com calor intenso e o cheiro de dezenas de corpos suados e sujos. A única luz vinha de duas janelas trancadas colocadas em portas em cada extremidade do porão, as próprias portas se abrindo apenas em frágeis corredores, mas o menino não precisava de luz para saber onde estava. Dornal o havia vendido como escravo, provavelmente por pouco mais do que o custo de sua passagem. Ele também pegou sua túnica de volta; Jedra agora usava uma calça simples.

Ele se sentou e olhou ao seu redor. Havia vinte ou trinta outros no porão com ele, todos amarrados aos pulsos e tornozelos com pesadas manilhas de couro e amarrados à parede com cordas presas aos colares ao redor de seus

pescoços. Jedra viu que o dono dos escravos não tinha sido exigente; havia humanos, anões, um elfo, até mesmo um dos insectóides thri-kreen.

“O que você fez, cruzou com o mestre da carroça?” Uma voz feminina perguntou. Ele se virou e viu uma mulher humana baixa e de rosto redondo sentada ao lado dele. Ela usava um cabresto além de sua tanga.

“Eu confiei em um mago”, disse ele depois de um momento.

Ela riu, mas não indelicadamente. “Não foi uma ideia sábia”, disse ela.

Um anão e duas pessoas além dela riu indelicadamente, mas não de Jedra. Em uma voz como um trovão distante, ele disse: “Você deve falar, templário.”

Os outros escravos riram. Jedra olhou para a mulher em aberto espanto. Ela, um templário? “Errado”, disse ela ao anão. “Eu era uma curandeira. Meus poderes são psiônicos, não mágicos, e para ser um templário você tem que saber magia.”

Jedra sabia quase nada sobre psiônicos, as habilidades mentais que algumas pessoas poderiam invocar em vez de magia, exceto que tais poderes supostamente não exigiam energia vital para alimentá-los. Ele tinha imaginado se sua própria capacidade de saber quando as pessoas o observavam eram psiônicos, mas nunca havia encontrado ninguém que pudesse contar a ele.

Ele estava prestes a perguntar à mulher ao lado dele, mas o anão não foi através de provocação. “Você trabalhou para os templários”, disse ele. “Isso é praticamente a mesma coisa.”

“Os escravos também trabalham para os templários”, ela cuspiu de volta para ele.

“Mas você foi pago por isso. Dinheiro de sangue”, disse o anão.

Jedra normalmente não se envolve na discussão de outra pessoa, mas ele queria falar com essa mulher. Além disso, ele não pode deixar de notar que, dado um banho e uma chance de escovar o cabelo castanho até os ombros, ela seria bastante bonita. Foi o suficiente para fazer dizer: “Isso importa? Somos todos escravos agora.”

O anão rosnou: “Sim, graças a pessoas como ela. E talvez você também, hein? Você gosta de templários, não é?”

Atordoado com a súbita acusação, Jedra gaguejou - “C-claro que não. Quero dizer-”

**Fique fora disso**, a voz da mulher disse claramente em sua mente. **Eu posso cuidar de mim**. Em voz alta, ela

## Um Pouco de Conhecimento

disse: “Deixe-o em paz. E me deixe em paz também, ou vou curar sua boca fechada para você.”

“Hah”, o anão bufou, mas Jedra notou que ele se calou.

A mulher voltou sua atenção para Jedra. “Então, como confiar em um mago te trouxe aqui?”

Jedra contou toda a história sobre o pedaço de vidro relâmpago, terminando com a traição de Dornal.

“Ele disse que era um daqueles que usam o véu?” ela perguntou.

“Isso mesmo.”

“Bem, essa foi a primeira mentira dele. Em sua maioria a Aliança Velada realmente são magos honestos. Mas eles são tão secretos quanto ladrões quando se trata de falar sobre isso, e eles odeiam pessoas como esse Dornal.”

“Eu gostaria de saber isso antes”, disse Jedra.

Ela riu de novo. “Todos nós gostaríamos de saber algo que não sabíamos, ou não estaríamos aqui, com certeza. Qual é o seu nome?”

“Jedra. Qual é o seu?”

“Kayan.”

Jedra olhou para cima e para baixo no porão de escravos, mas os outros escravos já haviam perdido o interesse nos dois. Ele se inclinou para perto dela. Suavemente, ele perguntou: “Como você fez isso, quando falou comigo em minha mente?”

***Você quer dizer enviar pensamentos! É um poder psiônico simples.***

Não era bem como ouvir a voz dela, mas Jedra entendeu perfeitamente suas palavras. Sua intenção de perguntar sobre sua própria habilidade desapareceu em uma pergunta arrependida e mais imediata. “Quão longe você pode chegar com isso?” Ele perguntou animado.

“Depende de quão bem eu possa visualizar a pessoa que estou tentando contatar”, disse ela em voz alta. “Se para alguém que eu sei, posso falar com eles em quase qualquer lugar. Caso contrário, eles devem estar perto.”

“Então você pode pedir ajuda!”

Ela balançou a cabeça. “Quem eu chamaria? Em primeiro lugar, a maioria das pessoas que conheci foram as que me colocaram aqui. Eles achariam muito engraçado ouvir falar de mim agora.”

“Mas deve haver alguém...”

“Olha, ninguém que eu conheça veio atrás de uma caravana apenas para resgatar alguns escravos. Então, a menos que você conheça alguém...”

“O Jura-Dai faria isso.” A voz era alta e pura, e veio diretamente do outro lado do porão de Jedra. Ele olhou

para cima e viu um elfo olhando para ele. Os olhos dele foram fechados em um rosto estreito, e seu nariz era fino e longo. Tudo nele era longo. Mesmo dobrado nos joelhos, suas pernas se esticaram quase até Jedra, e seus cabelos loiros avermelhados chegaram ao chão, apesar de serem trançados. Ele era como uma versão exagerada do próprio Jedra, cujas características élficas haviam sido arredondadas e encurtadas por sua herança humana.

“O quê?” Kayan perguntou.

“Eu sou Galar da tribo Jura-Dai. Meu povo viria atrás de mim se soubessem que eu estava aqui.”

“Eles atacariam uma caravana só por causa de você?”

Galar riu. “Há muito tesouro a bordo também.”

Jedra disse a Kayan: “Você pode enviar uma mensagem para a tribo dele!”

Kayan balançou a cabeça. “Eu não conheço ninguém de sua tribo. Então, a menos que eles estejam viajando ao nosso lado, não consigo alcançá-los.”

“Você pode tentar.”

“E ser nocauteada pelos guardas?”

“Hã? Como eles saberiam que você fez alguma coisa?”

Ela olhou para ele como se ele tivesse babado no queixo. “Um dos guardas é um psionista. Essa é uma das maneiras que eles mantêm escravos na linha. Ele estará observando as tentativas de fuga.”

“Ah.”

A expressão de Kayan se suavizou. “Olha, eu tentaria em um minuto se pensasse que funcionaria, mas conheço meus limites. Eu não posso contatar nenhum elfo aleatório lá fora. Não é assim que funciona.”

Jedra assentiu, sentindo a esperança sair dele, mas um pensamento arrependido evitou seu mergulho no desespero. “Espera aí. Estes seus poderes psiônicos — eles são algo que você pode ensinar?”

“Bem, você tem que ter alguma habilidade inerente, mas caso contrário, sim, é possível. Por quê?”

Jedra assentiu em direção a Galar. “Tu podia ensinar ele. Ele conhece muitos elfos.”

Kayan olhou para Jedra como se tivesse sugerido escapar por um alçapão — e depois mostrou a ela um seu próprio pé. Mas ela foi uma escrava por tempo suficiente para saber o quão debilitante a falsa esperança poderia ser. “Bem”, disse ela com cautela, “pode valer a pena tentar.”

Galar, eles logo descobriram, tinha toda a capacidade telepática de uma rocha. Ele não conseguia nem fazer ouvir psionicamente através do porão de escravos, muito

menos através da extensão do deserto entre ele e sua tribo. Jedra, não obstante, surpreendeu a todos. Com apenas algumas horas de ensinamentos de Kayan, ele aprendeu a enviar seus pensamentos para qualquer pessoa no porão, até mesmo os thri-kreen. Seu controle era terrível — todos perto de seu alvo pretendido também ouvem vozes distorcidas em suas cabeças, mas o poder bruto por trás de seu envio era mais do que Kayan já tinha visto antes.

“É melhor você parar”, ela sugeriu depois que uma explosão particularmente forte atingiu metade dos escravos no porão. “Não existe como os guardas não ter percebido isso. Eles não podem se importar com um pouco de telepatia entre os escravos, mas eles vão fazer algo sobre isso se você continuar.” Jedra suspirou. Ele teve um vislumbre de alguma coisa incrível dentro de si, então disse para fechar os olhos. “Acho que devo tentar entrar em contato com o Jura-Dai”, disse ele. “Você admitiu que meu poder é mais forte do que o seu; eu poderia ser capaz de alcançá-los.”

“Não”. Kayan bateu no convés entre eles com o punho. “Você não sabe o que está falando. Seus pensamentos desfocados não iriam além da primeira duna. Você tem que aprender a controlar primeiro.” Ela se encostou na parede. Espere... Espere a hora. Mais cedo ou mais tarde, uma oportunidade virá, e então talvez você possa usar seu talento.”

“Talvez”, Jedra resmungou, mas ele supôs que Kayan estava certa.

Ele poderia esperar... só um pouquinho. Ele logo aprendeu que a maneira mais fácil de esperar e escapar do calor era passar o máximo de tempo possível inconsciente. Ele se recostou na parede e deixou o rangido da carroça calmo para dormir.

Jedra flutuou de bruços em uma piscina de água. O fundo estava longe do alcance, mas a água estava tão clara que apenas um leve brilho lhe dizia que ele estava vendendo através de qualquer coisa, exceto o ar. Ele vagou pacificamente, observando sua sombra deslizar sobre a areia baixa, mas quando outra sombra apagou a sua e ele se virou para ver o que a lançava, ele se viu de repente afundando.

Ele se debatia com os braços e as pernas, mas a água não o sustentava. Ele não estava respirando enquanto estava à deriva; agora precisava respirar desesperadamente, mas não conseguia.

A sombra estrangeira se estendeu em direção a ele, e de repente Jedra sentiu uma mão segurando seu braço, puxando-o para cima. Sua cabeça quebrou a superfície, e ele ofegou em um suspiro, piscando de espanto para seu salvador. Era Galar, ainda amarrado aos pulsos, mas atrás dele Jedra podia ver uma tribo inteira de elfos. Ele viu suas tendas de núcleos alegres, seus rebanhos de animais de matilha longos e semelhantes a besouros chamados kanks, seus filhos brincando na areia...

Jedra sentou-se com um sobressalto, momentaneamente desorientado ao se encontrar de volta ao porão de escravos da caravana mercante. Ele tinha visto uma tribo de elfos! Ele ainda podia vê-los claramente em sua mente.

Seu cérebro adormecido poderia ter usado algum tipo de visão psiônica para localizar o Jura-Dai? Era possível; Kayan havia dito a ele que ele tinha outras habilidades não treinadas além da telepatia. Jedra se virou para perguntar a ela, mas ela ainda estava dormindo, e agora que ele estava usando os olhos novamente, a imagem em sua mente começou a desaparecer. Ele fechou os olhos e tentou se concentrar. Sim, lá estavam eles, toda uma tribo de elfos acampados perto de um oásis no deserto. Ele ainda podia vê-los, mas sabia que não poderia segurá-los por muito tempo.

Era agora ou nunca, ele percebeu. Concentrando-se muito nos elfos em sua visão, ele tentou concentrar seus pensamentos na maneira como Kayan o havia ensinado. Ele sentiu uma pitada de reconhecimento, uma leve pontada de “contato”. Já era o suficiente. Ele reuniu toda a energia que pôde em um único pensamento:

Galar do Jura-Dai é mantido em cativeiro em uma caravana a um dia de Urik na estrada para Tyr.

A retribuição veio de repente e com tanta intensidade que Jedra gritou como se estivesse sendo queimado vivo, pois era exatamente assim que se sentia. Ele se contorceu em agonia, sentindo sua pele se desprender em lâminas de chamas. A dor era pior do que qualquer coisa que ele imaginava ser possível, e continuava e continuava, por muito mais tempo do que teria se ele realmente estivesse em chamas. Um incêndio de verdade já o teria matado.

Então, por mais repentino que tivesse sido, a dor foi embora. Jedra desabou no convés, ofegante por ar.

Kayan o levantou para embalar a cabeça em seu colo. “Você tinha que tentar”, disse ela.

“Sonhe”, Jedra sussurrou através da memória da dor. “Eu vi os elfos em um sonho, vi minha chance.”

## Um Pouco de Conhecimento

“Sua chance de nos punir”, rosnou o anão, olhando para a porta com cautela, mas nenhum guarda apareceu.

Galar olhou para Jedra e perguntou: “Você os alcançou?”

“Não sei.” Todo o corpo de Jedra estremeceu involuntariamente com a liberação da tensão. “Eu não saberia dizer.”

Galar perguntou a Kayan: “Será que ele realmente os encontrou em um sonho?”

Ela deu de ombros. “Quem sabe? É possível, talvez. O que viu?”

Jedra descreveu o acampamento, com suas tendas coloridas e currais cheios de kanks.

“Barracas coloridas?” perguntou Galar.

“Vermelho e verde e amarelo, com bandeiras azuis e amarelas voando de seus picos”, disse Jedra.

Galar balançou a cabeça com tristeza. “Eu não sei quem você viu, se de fato você viu alguém, mas as tendas do Jura-Dai são da cor da areia. Sua única marca é o totem da tribo nas paredes.” Galar estendeu o braço para mostrar uma tatuagem em seu pulso: uma nuvem de chuva angular e estilizada com adagas ao invés de gotas de chuva.

“Ah.” Jedra se ergueu para uma posição sentada. Fui idiota. Me desculpe.”

“Não seja”, disse Kayan. “Você não sabia. Eu provavelmente teria feito a mesma coisa em sua posição.”

“Eu não sabia”, disse Jedra mal-humorado. “Isso está começando a soar como meu lema.”

“Não seja tão duro consigo mesmo”, ela disse. “Você está aprendendo.”

“Ah, sim. Até eu morrer no zigurate serei um mestre.” Com isso, Jedra se virou e se recusou a responder a mais palavras de conforto.

A carroça seguiu. Exausto, Jedra dormiu, desta vez sem nenhum sonho com os elfos, e quando ele acordou já era de manhã. Os guardas trouxeram canecas de madeira com água e tigelas de mingau fino, mas Jedra mal havia comido metade dele antes de soltá-lo e levá-lo para os andares superiores da carroça. Ele esperava ser levado ao pisionista e repreendido novamente por sua ofensa, então ficou surpreso quando o guarda o trouxe para a cabana que ele havia compartilhado por tão pouco tempo com Dornal. O guarda bateu e o próprio mago abriu a porta.

“Bem, olá”, disse Dornal, afastando-se. “Entre.” O guarda deu um empurrão em Jedra e ele cambaleou para dentro da sala.

“Obrigado”, disse Dornal, jogando uma moeda de prata para o guarda. Jedra ofegou. Isso provavelmente era mais dinheiro do que o homem ganhava em um mês; Dornal obviamente estava comprando seu silêncio. Com certeza, o guarda saiu e fechou a porta atrás dele.

“Você estava escondendo algo de mim”, disse Dornal, quase convencionalmente. “Você não deveria ter feito isso, porque agora terei que usar métodos menos sutis para extrair as informações de que preciso.” Ele acenou com as mãos, e Jedra mais uma vez sentiu seus músculos travarem no lugar.

A carroça cambaleou. Ele se sentiu cair para frente e instintivamente tentou estender as mãos para manter o equilíbrio. Enfeitiçado, seus braços não se moveram, mas ele, no entanto, manteve o equilíbrio, e Dornal, diretamente na frente dele, cambaleou para trás como se Jedra realmente o tivesse empurrado.

“O que é isso?”, o homem perguntou, espantado. Ele se endireitou e acenou com os braços novamente, assim que Jedra tentou freneticamente imaginar um punho batendo no mágico. Dornal balançou os calcanhares com o golpe, mas a magia de amarração renovado apertou o menino com a força do punho de um gigante; ele caiu de frente para o convés, golpeando com um baque retumbante. O sangue jorrou de seu nariz, e parecia que ele havia mordido a língua.



“Seus pequenos truques lamentáveis não vão ajudá-lo, garoto”, rosou Dornal, chutando Jedra repetidamente até que o meio-elfo quase desmaiou com a dor de costelas quebradas e um crânio fraturado. Jedra tentou gritar, mas a magia não permitia. Ele tentou atacar psionicamente, mas a dor o impediu de se concentrar.

Satisfeito por Jedra finalmente ter sido subjugado, Dornal o arrastou pelos calcanhares até a mancha de luz do sol que brilhava através da portinhola. Jedra sentiu o calor em suas costas nuas, depois uma queima repentina. Dornal estava usando o vidro relâmpago nele.

“Agora”, disse Dornal, “você vai me dizer tudo o que sabe.”

Ele relaxou a magia de aprisionamento o suficiente para permitir que Jedra falasse, e o menino soltou o fôlego em um longo e gorgolejante grito. Ele percebeu a voz dele. “Pare!” ele gritou, virando a cabeça o suficiente para ver o mágico ajoelhado sobre ele. “Eu vou te dizer o que você quiser!”

“Você vai me dizer a verdade”, disse Dornal, desenhando o ponto de calor lentamente nas costas de Jedra. “Começando com que outros poderes você tem e como você os invoca.”

Amaldiçoando e chorando com a dor, Jedra disse a Dornal o pouco que ele sabia, mas o mago obviamente não acreditou nele. Ele segurou o copo sobre as costas do menino, exigindo mais, até que Jedra desejou que ele tivesse algum conhecimento oculto para dar a Dornal para que a tortura terminasse.

Por fim, Jedra gritou: “Eu não sei mais nada! Mate-me ou deixe-me ir, mas pare de me machucar.”

Dornal recostou-se na luz do sol e arrancou o suor da testa com a ponta da mão. “Você não está em posição de fazer exigências”, disse ele. “Por outro lado, estou começando a pensar que você está dizendo a verdade.” Ele deu a Jedra uma última queimadura apenas por despeito, depois foi até a porta e gritou para o guarda colocar o menino de volta no porão.

Desta vez suas feridas eram reais. Jedra estava vagamente ciente de estar preso novamente, de mãos quentes tocando-o, de Kayan e Galar discutindo seus ferimentos, mas ele estava além de se importar. Ele só queria morrer.

Até a morte foi negada a ele. Jedra sentiu a força derramando de volta nele com a mesma implacabilidade com que havia sido arrancada, curando e revitalizando suas feridas. Levou tempo; ele estava ciente da carroça

se movendo novamente e do dia se desgastando na noite. Ele estava ciente de Kayan segurando-o o tempo todo. Ela estava fazendo isso, ele sabia. Ela estava emprestando a ele sua força.

Ele acordou com o amanhecer, dolorido e faminto, mas curado. Kayan parecia magra e fadigada. Quando os guardas vieram com comida e água, ele a fez comer e beber a maior parte dele, apesar de seus protestos de que ele precisava tanto quanto ela.

“Você me deu muita de sua própria força”, disse ele. Então, mais suavemente, “Eu não sabia que tal coisa era possível.”

“Claro que é”, disse ela. “É assim que a cura funciona. Todos os meus poderes são assim. Compartilhar pensamentos, compartilhar habilidades, compartilhar saúde — é tudo o mesmo tipo de coisa.”

“Habilidade de compartilhamento?”

Ela deu de ombros. “Bem, se você tem algo que pode fazer, mas eu não, e se eu tenho algo que posso fazer, mas você não, então podemos colocar nossas cabeças juntas e fazer as duas ao mesmo tempo.”

Jedra podia sentir uma excitação repentina acumulando nele. “E se você tentar compartilhar a mesma habilidade? Será que fica mais forte?”

“Depende do que você está tentando fazer. Por quê?”

“O que aconteceria se ambos tentássemos contatar o Jura-Dai?”

Kayan bufou. “Você vai esquecer essa ideia? Não foi o suficiente que você quase se matou?”

“Não se conseguirmos fazer dar certo desta vez. Olha, você tem o controle que precisamos para realmente alcançar alguém. Tenho o poder de nos levar até lá, mesmo que não saibamos quem procuramos. Eu estava perto da última vez, eu sei que estava. Um pouco mais de controle e eu teria feito contato.”

“É o que você acha?”

“Eu sei.”

“Se você estiver errado, então nós dois sofremos a reação dos guardas. Eu não posso curá-lo novamente se eu também estiver ferida.”

O anão falou: “Se ele está certo ou errado, é melhor você ser capaz de cuidar dos guardas antes de tentar qualquer coisa. Outra tentativa de fuga e eles provavelmente vão punir todos nós. E se o fizerem, eu prometo, você vai se arrepender.”

“Temos que tentar algo”, disse Jedra. “Temos que escapar dessa caravana antes de chegar a Tyr.”

## Um Pouco de Conhecimento

“Eu não tenho nenhuma objeção a escapar”, disse o anão. “Mas certifique-se de que escapamos quando tentar.”

“Ele está certo”, disse Kayan. “É uma viagem longa. Podemos nos dar ao luxo de esperar por uma oportunidade melhor.”

“Eu não quero esperar.”

“Bem, você vai ter que esperar”, disse ela, “porque eu não vou te ajudar a se machucar de novo.”

Jedra olhou para Galar em busca de ajuda, mas o elfo apenas estendeu as mãos esguias em um gesto que dizia tão claro quanto palavras: “O que podemos fazer?”

Ao meio-dia, a caravana chegou a um posto avançado. Os escravos podiam ouvir os gritos de alegria dos guardas da carroça, mas esses gritos logo se tornaram consternados quando os guardas viram que o posto avançado havia sido invadido recentemente. A carroça parou apenas o tempo suficiente para os guardas vasculharem as ruínas e depois recomeçaram. Naquela noite, quando trouxeram água, as canecas estavam apenas meio cheias. Quando os escravos reclamaram, um dos guardas rosnou: “Fique feliz por ter algum. Os assaltantes envenenaram o poço. Estamos todos em meia razão até chegarmos ao próximo posto avançado.”

Os escravos já estavam recebendo o mínimo; metade disso dificilmente era suficiente para mantê-los vivos. Eles passaram por mais um dia e meio antes de uma tempestade de areia explodir no deserto profundo e forçá-los a parar, e lá eles ficaram por mais dois dias, ouvindo o uivo do vento carregado de areia batendo contra as escotilhas fechadas da carroça. No segundo dia, a água acabou.

Suas bocas e línguas estavam muito inchadas para permitir a fala. **Eles desistiram de sua carga**, Kayan disse na mente de Jedra quando a hora da água da noite chegou e foi sem um show de guardas. **Agora estão acumulando o que sobrou para eles.**

**Acho que é hora de tentarmos pedir ajuda**, Jedra respondeu.

Não.

Por que não? Não temos nada a perder, não é? Nós vamos morrer neste porão em um dia ou dois de qualquer maneira, a menos que façamos algo.

Kayan não disse nada. Jedra podia ouvir sua respiração cansada nas sombras ao lado dele.

Pelo menos podemos dizer que morremos tentando.

Depois de muito tempo, ela respondeu: **Vamos ver se podemos tentar viver e contar sobre isso.**

A convergência parecia um pouco com o compartilhamento de pensamentos, mas desta vez sua consciência combinada cresceu até que se sentiram como um único ser incrivelmente poderoso. O domínio escravo assumiu uma qualidade cintilante, não muito substancial, como se os Jedra e Kayan ligados existissem em um plano superior que estava apenas vagamente ligado à realidade. Parecia muito com o sonho subaquático de Jedra quando ele viu os elfos.

Ao contrário de seu sonho, eles podiam se mover livremente aqui, direcionando sua atenção para onde quisessem. Cautelosamente, para que não alertassem a guarda psiônica para sua presença, eles atravessaram as paredes da carroça e saíram para o deserto, procurando por uma tribo de elfos.

A tempestade de areia foi um sussurro de movimento, nada mais. No sonho, Jedra e Kayan se tornaram um pássaro rápido e de asas elegantes voando sobre o deserto. As mentes de outros viajantes eram grandes funis para baixo que eles poderiam deslizar, apenas para encontrar-se olhando de olhos estranhos para os interiores de vagões ou tendas. Nenhum pertencia aos elfos que procuravam. Eles procuraram para fora em espirais cada vez maiores, deixando a tempestade para trás e acelerando sobre as dunas mais rápido do que qualquer pássaro real poderia voar, subindo cada vez mais alto para ver mais deserto ao mesmo tempo — até que, finalmente, eles encontraram um enorme poço levando para baixo em direção a dezenas de tendas acampadas na base de uma duna montanhosa.

As tendas teriam sido difíceis de detectar se a paisagem dos sonhos não as tivesse exagerado, pois tinham a mesma cor amarela acinzentada que a areia. Suas paredes estavam decoradas com a nuvem estilizada chovendo adagas que Galar lhes havia mostrado.

**Encontrei eles!** eles pensaram juntos. Eles caíram em direção à maior tenda, se sentiram atraídos pela mente do elfo em seu interior, e olharam através de seus olhos para ver um bardo tocando uma harpa para uma dúzia ou mais elfos reclinados em tapetes de tecido. As roupas dos elfos compensavam a falta de cor em suas tendas; homens e mulheres usavam blusas e calças soltas, de cor arco-íris. A vida no deserto escureceu sua pele de couro para um marrom profundo.

O anfitrião de Jedra e Kayan tomou conhecimento de sua presença, e rapidamente eles enviaram, ***Galar do Jura-Dai é um escravo em uma caravana pega em uma tempestade de areia a cinco dias de Urik para Tyr.***

Eles não tiveram tempo de ouvir uma resposta. A tenda e seus ocupantes rodopiaram como se fossem fumaça soprada pelo vento, e de repente Jedra e Kayan ficaram à deriva sobre o deserto novamente. ***O guarda, eles perceberam. Ele ouviu o nosso chamado.***

Um redemoinho dançou através das dunas em direção a eles: o ataque do guarda em suas mentes se tornou visível na paisagem dos sonhos. Kayan e Jedra se tornaram um pássaro novamente, correndo para dentro e para fora ao redor do redemoinho, procurando algum sinal de fraqueza onde pudessem pressionar um ataque próprio.

***Dentro, a parte que ainda era Kayan disse, diretamente em sua mente.***

Eles voaram por cima e por baixo através do centro do funil. O redemoinho se contorceu como uma cobra, tentando jogá-los fora, mas eles eram mais rápidos. Quando chegaram ao ponto do funil, eles cresceram e abriram suas asas com a força que Jedra havia descoberto quando Dornal o atacou. O redemoinho girou em fragmentos, deixando uma sombra escura em seu lugar. Jedra e Kayan deslizaram para a sombra e se encontraram em uma caverna silenciosa e desprotegida. Eles deixaram o guarda inconsciente.

***Mate-o,*** disse Jedra.

***Não, cure-o para que ninguém mais saiba que algo aconteceu,*** Kayan respondeu, ***incluindo ele mesmo.***

Eles percorreram as cavernas escuras da mente do guarda, selando partes inteiras dela enquanto passavam. Eles o deixaram manter apenas habilidade psíquica suficiente para monitorar os escravos, mas não o suficiente para prejudicá-los, e bloquearam sua memória da batalha completamente. Eles o deixaram roncando pacificamente em sua cabine, depois dissolveram a ligação.

Sair da convergência foi como perder metade de sua inteligência. Jedra queria se juntar novamente imediatamente, mas a nova fadiga em seu corpo desidratado o avisou de que ele já havia pago um preço alto o suficiente por seu aprimoramento temporário. Fazer isso de novo teria que esperar por dias melhores.

A tempestade de areia soprou durante a noite, e a carroça saiu novamente no dia seguinte, chegando a outro posto avançado à noite. Este ainda estava de pé,

e pela primeira vez em três dias os escravos receberam água. Sua força retornou lentamente, e Jedra e Kayan começaram a esperar que pudessem sobreviver o tempo suficiente para saber se seus esforços haviam chegado a alguma coisa.

Os outros escravos nem estavam cientes no início do que Jedra e Kayan haviam feito, mas como eles já haviam se safado, os dois finalmente decidiram contar aos outros prisioneiros. No início, os outros estavam cautelosamente otimistas, mas quando outro dia passou sem ação, seu humor começou a ficar feio. “Os elfos não virão”, disse um.

“Nós nem sabemos se eles existem”, disse outro.

“Deveria ter sabido que não devia confiar em um garoto meio-elfo”, murmurou um terceiro.

“Um meio-elfo e um templário”, o anão acrescentou, “nos alimentando com falsas esperanças para que pensássemos que eles estavam conosco.”

Galar falou. “Se meu povo ouviu o chamado, eles virão.”

“Eles ouviram”, disse Jedra. “Dê-lhes tempo; eles estavam muito longe.” Mas interiormente ele se perguntou. Será que viriam?

Ele obteve sua resposta naquela noite, quando uma comoção repentina eclodiu nos andares superiores. Gritos e o bater de pés de corrida ecoaram pelos companheiros, e a carroça parou quando um estalo alto de trovão dividiu o ar.

“Junte-se”, Kayan sibilou, e quase imediatamente ela e Jedra voltaram à convergência. A carroça se tornou insubstancial, e sua consciência se afastou e subiu para assistir a batalha.

O deserto estava coberto de elfos e seus tanques semelhantes a besouros. Os invasores armados se aglomeraram como formigas nas laterais da carroça, cortando os guardas com espadas e dominando-os por simples números. Uma águia prateada com asas iridescentes voou pela paisagem dos sonhos, soprando fogo sobre os defensores; os elfos também tinham um psionicista, ao que parecia. Um pequeno redemoinho se ergueu em direção a ele — o guarda de carroça muito diminuído retornando ao ataque —, mas mesmo quando eles se juntaram à batalha, um terceiro guerreiro entrou no sonho.

Veio como um morcego preto gigante, mas o morcego era diferente em textura da águia e do redemoinho. Tinha uma borda macia e felpuda sobre ele, como se fosse de alguma forma menos substancial do que os outros, e seu rosto era reconhecivelmente humano.

**Dornal**, Jedra percebeu. **Ele também tem poder psiônico?**

**Ele está lutando com magia**, Kayan disse. É por isso que ele não se parece com os outros.

Sua insubstancialidade na visão psiônica evidentemente não afetou sua capacidade de entrar na briga. O morcego varreu a águia e o redemoinho, cuspidando raios à sua frente como lanças. Ele atacou indiscriminadamente, explodindo ambos com vários ataques até que a águia caiu fumegante do céu e o redemoinho voou para nada.

Então voltou sua atenção para Jedra e Kayan.

Eles estavam pairando sobre a cabeça como um pássaro novamente, mas quando o morcego se ergueu em direção a eles, seu intelecto combinado formou uma barreira, uma folha de vidro que prendeu a fúria do relâmpago e segurou o morcego na baía.

**Vidro de relâmpago**, pensou Jedra. Exultando com suas habilidades recém-descobertas, ele dobrou o vidro para combinar com a forma da peça que havia descoberto no bazar, e de repente o morcego abaixo dele brilhou branco quente, queimou e desapareceu em uma nuvem de fumaça gordurosa.

A paisagem dos sonhos tremeu como se agarrada por um terremoto, e Jedra e Kayan saíram da convergência para encontrar o porão de escravos cheio de invasores élficos, dois dos quais estavam cortando suas amarras.

O líder dos elfos, um guerreiro fortemente musculoso que sangrou de meia dúzia de cortes de espada, avançou para o porão. Ele sorriu quando viu Galar e disse: “Você parece a morte ambulante.”

“Você também”, respondeu Galar, e os dois se abraçaram como irmãos há muito perdidos.

“Todos vocês estão livres”, disse o guerreiro elfo aos escravos, “mas não levem nada com vocês. Tudo nesta carroça agora pertence ao Jura-Dai.”

Galar assentiu para Jedra e Kayan. “Estes são os que te chamaram aqui”, disse ele.

O guerreiro curvou-se para o meio-elfo e o humano. “Nesse caso, você pode pegar o que quiser, e pode viajar com o Jura-Dai até chegar à segurança de sua própria espécie.”

Obrigado,” disse Jedra. “Há uma coisa em particular que eu gostaria de recuperar.” Ele pegou a mão de Kayan e a conduziu para fora do porão de escravos, por escadas estreitas cheias de elfos que já puxavam a carga da carroça para o convés de passageiros.

Fumaça escorria de baixo da porta da cabine de Dornal. Eles a abriram com cautela, prendendo a respiração contra o fedor de carne queimada, e olharam para dentro para ver o corpo do mágico deitado no chão, sua carne carbonizada se curvando de ossos expostos.

Horrorizada com o espetáculo, mas incapaz de desviar o olhar, Jedra entrou na sala. O chão mal estava queimado ao redor do corpo; era como se o mágico tivesse queimado de dentro para fora.

**Como podemos fazer algo assim?** Ele sussurrou em sua mente.

**O talento selvagem pode ser imprevisível**, Kayan respondeu.

Jedra olhou para o corpo até que ele foi forçado a respirar, então finalmente disse: **Acho que precisamos domá-lo, então.**

O vidro do relâmpago descansou no chão perto de uma mão estalada. Jedra pegou e se virou, mas a bolsa de viagem de Dornal aberta no beliche o fez parar. Ele a sacudiu e, junto com a roupa, caíram dois pequenos sacos de couro. Um continha amuletos mágicos, e o outro estava cheio de dinheiro.

Jedra pegou os dois e saiu da sala. **Estes provavelmente serão úteis para onde estamos indo**, disse ele enquanto fechava a porta atrás dele.

“Onde é?” Kayan perguntou em voz alta.

“Algum lugar onde possamos encontrar um membro real da Aliança Velada”, disse ele. Ele conduziu o caminho para fora do interior da carroça e desceu a prancha até a areia onde os elfos estavam empilhando seu espólio.

Kayan piscou no brilho repentino. “Por que a Aliança?” ela perguntou.

“Porque ainda há muito que não sabemos”, respondeu Jedra. Ele a viu perplexa e continuou. “A ignorância me meteu nessa bagunça. Se não fosse por você, eu nunca teria saído dessa. Mas mesmo agora eu sei o suficiente para ser perigoso. Se eu — se vamos sobreviver neste mundo, então precisamos dominar as forças que o moldam, e para isso precisamos de um mentor.”

“Nós?” ela perguntou.

Jedra sorriu. “Bem, depois de tudo o que passamos, estou apenas... estou assumindo algo que não deveria?”

Ela balançou a cabeça e sorriu. “Não. “Nós” soa muito bem para mim.”



## Um Pouco de Conhecimento

### Uma Aventura em Livretos-dobráveis

Este livreto e os dois livros encadernados em espiral na caixa constituem uma única aventura intitulada *Um Pouco de Conhecimento*. Os três livros, quando em conjunto, apresentam um novo estilo de aventura conhecido como *Livreto-dobrável*.

Este livro, chamado de *Livro da História*, contém uma aventura, com o mesmo nome (que, provavelmente, você acabou de ler), esta introdução à aventura e duas páginas estilo compêndio de monstros para monstros peculiares ao cenário. Os livros encadernados em espiral são o *Livro do Mestre* e as *Cartões de Ajuda ao Jogador*.

O Mestre deve manter o *Livro de História* e o *Livro do Mestre* em sua posse. Os *Cartões de Ajuda ao Jogador* são para os jogadores verem durante a aventura, mas apenas conforme indicado pelo Mestre.

### O Conto

A história de Jerry Olton *Um Pouco de Conhecimento* serve como uma introdução ao cenário, tanto para você quanto para seus jogadores. Ele não conta a história da aventura, por isso não fornece nada — deixe qualquer um dos jogadores lerem de antemão, se estiverem interessados. Os personagens do conto não são os personagens principais da aventura, nem sequer aparecem como PdMs. A aventura começa basicamente quando o conto está se encerrando. Neste caso, os personagens dos jogadores são outros escravos na caravana. Eles podem ou não ter tido acesso às atividades descritas no conto, mas isso não importa. Agora eles estão prestes a ser abandonados no deserto para se defenderem sozinhos, e esse é o foco da aventura de RPG.

### Personagens

Essa aventura é recomendada para quatro a oito jogadores, todos os quais devem ser de terceiro nível (ou seja, personagens iniciantes). O Mestre deve sugerir aos jogadores que pelo menos um dos personagens seja um

psionicista. Com isso em mente, os jogadores são livres para criar qualquer personagem que desejarem. Para uma melhor experiência, o Mestre também deve criar alguma razão para eles agora serem escravos neste vagão. Por exemplo, um gladiador anão poderia ter sido ordenado a vencer uma luta crucial, ou então — quando perdeu foi jogado na escravidão. Lembre-se, nenhum dos personagens dos jogadores são os personagens principais no conto.

Os personagens dos jogadores não terão equipamento e nem dinheiro com eles — assim, essa parte da geração de personagens pode ser ignorada. Todos os materiais que eles desejam usar durante a aventura terão que ser conquistados à medida que avançam.

Não é importante que os personagens dos jogadores saibam uns dos outros antes do início da aventura. Na verdade, dada a situação no início da aventura, é razoável supor que eles estão se encontrando pela primeira vez quando esta aventura começar.

### Os Livretos-dobráveis

Os dois livretos encadernados em espiral contêm a aventura. As informações para cada encontro são condensadas em uma única página que o Mestre pode olhar e fazer referências rapidamente. Os jogadores também recebem uma série de cartas com mapas ou ilustrações de acesso fácil, para usar e se referir como quiserem, não contido em um livro que o Mestre precisa usar também.

Os *Cartões de Ajuda ao Jogador* contêm ilustrações e diagramas que coincidem com os encontros da aventura. O *Livro do Mestre* contém o texto e as diretrizes necessárias para arbitrar a aventura. Ele fornece informações básicas, notas de interpretação e estatísticas de jogo para cada encontro, descrevendo para o Mestre tudo o que ele precisa saber para narrar efetivamente aos personagens dos jogadores durante esses encontros.

Cada cartão no *Livro do Mestre* cobre um encontro na aventura. Essas informações estão organizadas nas seguintes seções:

**Preparação.** Esta seção diz ao Mestre como se preparar para o próximo encontro. Ela pode conter informações sobre ritmo, instruir os jogadores a virar para um de-



## Um Pouco de Conhecimento

terminado cartão em seu livro ou dar ao Mestre outras informações vitais.

**Ações.** As várias ações nos cartões no *Livro do Mestre* são auto-explicativas. Cada um detalha certa parte do encontro. Pode haver uma ou mais seções de ação por cartão.

**Interpretação.** Essas notas são dadas para aprimorar a interpretação, tanto pelo Mestre quanto por parte dos jogadores. O *DARK SUN Caixa Básica* destina-se a jogadores avançados, aqueles que estão familiarizados com o jogo AD&D 2ª Edição e com as nuances de uma interpretação eficaz. Incorpore as notas de interpretação quando apropriado durante todo o encontro. Pode não haver uma seção de interpretação para cada encontro.

**Estatísticas.** Esta seção fornece estatísticas de jogo para todas as criaturas que podem ser combatidas ou de outra forma tratadas no encontro. Pontos de habilidade, estatísticas de combate, listas de magias e poderes psiônicos e pontos de experiência ganhos são apresentados. Quando houver tesouro a ser encontrado, ele também será listado aqui.

**Gancho.** Uma vez que um encontro específico é concluído, esta seção diz ao Mestre para onde ir em seguida. Também pode dar algumas dicas quanto ao ritmo; alguns encontros são extremamente importantes e, portanto, devem receber tempo suficiente para serem jogados. Outros que são menos importantes devem ser acelerados para manter o interesse do jogador na aventura.

### Modificando Encontros

Os encontros fornecidos aqui são equilibrados para um grupo de aventureiros do tamanho e níveis de experiência recomendados. No entanto, como esta é uma aventura introdutória, é importante que os jogadores pelo menos ajam em cada encontro apresentado na aventura (eles não precisam superar todos os obstáculos, mas devem pelo menos confrontar cada um). Se os personagens dos jogadores estiverem se tornando mais fracos e propícios a não sobreviver até o final da aventura, o Mestre deve modificar os encontros para torná-los menos graves. Ele

pode querer tornar mais fácil para eles encontrarem água ou comida, ou reduzir o número de monstros encontrados.

### Referências de Regras

A aventura em *Um Pouco de Conhecimento* centra-se na sobrevivência em um ambiente árido. Familiarize-se com o *Capítulo 14: Tempo e Movimento* do *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro de Regras de DARK SUN* para administrar melhor o movimento pelo deserto, a localização das fontes de água e alimentos e os efeitos da desidratação, se isso se tornar um problema para os personagens dos jogadores. Além disso, uma vez que os poderes psiônicos entre os personagens dos jogadores, personagens não-jogadores e monstros é bastante comum, revise as regras para poderes psiônicos e combate apresentados no *Manual Completo de Psiônicos*.

### Concluindo a Aventura

Depois do cartão #24 no *Livro do Mestre*, a aventura acaba. Nesse ponto, os personagens jogadores terão experimentado em primeira mão, muitos das coisas que tornam os desertos de Athas interessantes e mortais. O que os jogadores decidem fazer com seus personagens é aberto — novos encontros e aventuras ocorrerão fora da direção dos livretos-dobráveis. Retome as técnicas tradicionais de interpretação de papéis para aventuras na seqüência de *Um Pouco de Conhecimento*.

Depois da Aventura

Os vários cartões usados nesta aventura descrevem muitos PNJs, locais e situações que não mudarão depois que esta aventura terminar. Mantenha os cartões disponíveis para quando os PJs passarem por aqui novamente. Quem sabe? Eles poderiam facilmente se encontrar com velhos amigos ou inimigos, e você terá todas as informações apropriadas prontas para agir.

CLIMA/TERRENO:	Planícies Lamacentas
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
CICLO DE ATIVIDADES:	Noite
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nulo
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANTIDADE/ENC.:	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	2 (8)
MOVIMENTO:	12, escavando 12
DADOS DE ACERTO:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	asfixia
DEFESAS ESPECIAIS:	Nulo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nulo
TAMANHO:	M (2m de comprimento)
MORAL:	14
VALOR EM XP:	270
PSIÔNICO:	Nulo

Kluzd são répteis semelhantes a cobras que habitam lodaçais e outras áreas lamacentas. Eles têm cerca de três metros de comprimento e de meio a um metro de diâmetro. Podem engolir um homem adulto inteiro, embora isso resulte em uma protuberância estranha, quase cômica, no centro de seus corpos.

Os kluzd machos têm uma coloração turquesa e branca distinta sobre a área da cabeça e do pescoço. As fêmeas não compartilham essas cores brilhantes; seus corpos são marrons arenosos salpicados de preto ao longo de todo o seu comprimento. Todos os kluzd têm uma série de escamas alongadas e semelhantes a penas ao redor da parte de trás de suas cabeças. Estes ficam eriçados para formar um grande leque quando a criatura está irritada, um mecanismo primitivo para fazê-la parecer maior para seus oponentes animais.

Kluzd tem inteligência animal. Eles podem se comunicar uns com os outros apenas de uma forma mais rudimentar ou através de meios mágicos ou psiônicos.

**Combate:** Quando um kluzd sente algo se movendo ao longo da superfície de seu lamaçal, ele nada em direção ao objeto e ataca com dentes afiados e farpados. Um kluzd pode escavar na lama rapidamente. Não pode escavar através de terra seca ou areia.

Um ataque bem-sucedido da criatura causa 1d8 pontos de dano. Além disso, em cada rodada, um kluzd tentará agarrar, atacando qualquer parte do alvo que esteja abaixo da superfície da lama — no caso de um homem, isso geralmente é uma perna. A vítima deve resistir contra paralisação ou ser agarrada. Uma vez agarrada, a vítima deve tentar dobrar barras/suspender portais a cada rodada. Se o teste falhar, a vítima é puxada ou mantida sob a superfície da lama durante toda a rodada. Se o teste for bem-sucedido, a vítima não consegue se libertar, mas atinge a superfície da lama para respirar. Se a vítima rolar abaixo da metade do seu número normal de dobrar barras/suspender portais, ela se solta e pode fugir pela lama durante toda a rodada.

Uma vítima que é mantida sob a lama deve prender a respi-



ração; o personagem pode prender a respiração até 1/6 de sua pontuação de Constituição em rodadas (arredondadas para cima). Enquanto tenta prender a respiração além desse tempo, o personagem deve fazer uma verificação de Constituição a cada rodada. A primeira verificação não tem modificadores, mas cada verificação subsequente sofre uma penalidade cumulativa de -2. Uma vez que uma verificação falhar, o personagem sufoca. A vítima é incapaz de se defender com armas normais ou ataques enquanto está presa sob a lama, embora possa empregar poderes psiônicos. Uma vez que a primeira vítima morre, o kluzd vai engoli-lo inteiro, em seguida, submergir no fundo da lama e deixar qualquer outra criatura sozinha enquanto ele se alimenta.

**Habitat/Sociedade:** Na maioria das vezes, o kluzd é bem protegido por seu ambiente lamacente; poucos predadores nativos podem mergulhar na lama espessa para caçá-los. Kluzd só deixará a segurança de suas piscinas de lama quando essas áreas secarem completamente. As criaturas são muito mais vulneráveis quando forçadas a sair da lama. Um kluzd viajará em linha reta para longe de sua toca evaporada em busca de uma nova — aqueles que não localizarem um novo buraco de lama dentro de quatro dias secarão e perecerão.

**Ecologia:** Kluzd acasalam quando seus lamaçais secam em toda a superfície para se tornar uma crosta de rachada e dura. A fêmea põe uma ninhada de ovos (1d8 em quantidade) que eclodem e atingem o tamanho máximo em seis semanas. Até que os jovens deixem o lamaçal, seus pais os protegerão. Os jovens não caçam. Em vez disso, os pais atacam criaturas que atravessam a superfície seca do lamaçal, arrastando-as para baixo para alimentar seus filhotes.

	Trabalhador/ Coletor de Água	Soldado	Rainha
CLIMA/TERRENO:	Planaltos	Planaltos	Planaltos
FREQUÊNCIA:	Raro	Raro	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Ninhada	Ninhada	Solitário
PERÍODO DE ATIV.:	Contínuo	Contínuo	Contínuo
DIETA	Onívoro	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA	Animal (1)	Animal (1)	Animal (1)
TESOURO	Nulo	Nulo	W
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro
QUANTIDADE/ENC.:	10-200	Especial	1
CAT. DE ARMADURA:	7	7	4
MOVIMENTO:	6	6	6
DADOS DE VIDA:	2	2	5
TACO:	19	19	15
Nº DE ATAQUES:	1	2	2
DANO/ATAQUE:	1-4	1-4/1-4	1-6/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Nulo	Veneno	Implante de Ovo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nulo	Nulo	Nulo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nulo	Nulo	Nulo
TAMANHO:	M (1,8 m)	M (1,8 m)	M (2,1 m)
MORAL:	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)	Resoluto (11-12)
VALOR DE XP:	65	120	270
PSIÔNICO:	Nulo	Nulo	Nulo

Wezers são enormes insetos voadores que fazem colmeias subterrâneas nas planícies do deserto. Embora de inteligência animal, eles são criaturas altamente sociais, estruturadas em várias classes distintas por função social e características físicas.

Os coletores de água, trabalhadores e soldados têm asas, olhos multifacetados e seis membros finos que se estendem do abdômen. Os soldados são um pouco maiores do que os servos, e são coloridos com um tom de amarelo mais brilhante do que seus companheiros. A rainha da ninhada é muito maior — ela também tem asas, mas elas são insuficientes para levantar vôo. A rainha da ninhada tem um abdômen enorme para colocar os ovos da colmeia.

**Combate:** Os coletores de água e os wezers trabalhadores têm um único ataque com ferrão que causa 1d4 pontos de dano. Um soldado pode atacar com seu ferrão duas vezes por rodada, cada golpe infligindo 1d4 pontos de dano e exigindo que a vítima teste sua resistência contra veneno para evitar ser paralisado. A paralisação terá efeito 2d6 rodadas após a falha no teste e durará 2d4 dias.

A rainha da ninhada pode atacar duas vezes por rodada com seu ferrão e cada golpe causa 1d6 pontos de dano. Um golpe bem sucedido pela cauda da rainha injeta um ovo no estômago da vítima, causando mais 1d6 pontos de dano. A vítima pode testar sua resistência contra veneno, se for bem sucedido, o ovo morre e não eclode, embora a vítima ainda sofra o dano da injeção. Se o teste falhar, o ovo começa a crescer. A menos que seja removido cirurgicamente (causando 1d10 pontos de dano adicionais) ou uma magia de *curar doenças* seja lançada sobre o personagem, o ovo eclode em cinco dias. À medida que a larva emergente se alimenta, ela reduz permanentemente a pontuação de Constituição de seu anfitrião em 1d4 pontos por dia. Uma vez que a vítima morre, ou a larva se alimenta por dez dias, ela deixa o corpo do hospedeiro através da ferida ulcerosa da injeção, e tenta continuar se alimentando dele de fora. Ovos e larvas não têm ataques e podem ser facilmente destruídos.

**Habitat/Sociedade:** Wezer constrói colônias sob as areias onde protegem a rainha da ninhada e permitem que ela ponha ovos. A partir da superfície, suas colméias parecem ser uma série de cúpulas que variam de um a dois metros e meio de altura, mas que têm cerca de um metro e meio de diâmetro. As cúpulas são construídas pelos trabalhadores, feitas de areia colada com uma

resina adesiva que secretam. Apenas uma cúpula realmente tem uma entrada da superfície que leva ao resto dos túneis.

Há 50% de chance de que o interior de qualquer cúpula cheira a decomposição e contenha uma criatura morta. A criatura morta estará inchada e suja, com uma ferida ulcerosa no abdômen. Uma única larva de Wezer branca se alimenta do corpo. Cada câmara tem um túnel de um metro que desce, escondido sob um tampão de areia e cera de quinze centímetros (tratado como uma porta escondida).

Os túneis da colônia são frios, úmidos e de 1,80m de diâmetro, grandes o suficiente para metade dos gigantes rastejarem. Humanos, muls, thri-kreen, elfos e meio-elfos sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de ataque e dano nos túneis. Meio-gigantes sofre um -6. Halflings e anões não sofrem penalidades.

Abaixo do solo há uma série de câmaras conectadas por esses túneis. As câmaras são usadas para armazenar larvas e alimentos adicionais. A rainha da ninhada passa o tempo todo na câmara da ninhada.

Os coletores de água voam nas proximidades da colônia em busca de água. Eles armazenam água diretamente em bolas de cera ou usam água para criar mel que armazenam da mesma maneira. Eles penduram os dois tipos de bolas de cera nas câmaras das colônias para alimentar o resto dos adultos e nutrir os jovens. Cada esfera contém um galão de mel ou água. O conteúdo é aparente pela sombra da esfera (a água é clara, o mel é escuro).

Além de qualquer outro tesouro encontrado em um covil de wezer, geralmente há cerca de 35 bolas de cera de um galão de água e 20 bolas de mel penduradas no teto com cobertura de mel nas câmaras da ninhada. Qualquer personagem pode carregar três esferas com ele. A cera dura um dia inteiro fora da colmeia antes de derreter e derramar. Cada dia que um personagem come pelo menos um quarto do mel, ele cura 1d8 pontos de dano.

**Ecologia:** Os trabalhadores são encarregados da construção e manutenção das cúpulas, câmaras e túneis da colônia. Os coletores de água devem obter água e armazená-la como água ou mel para os outros. Os soldados usam veneno para buscar criaturas vivas para a rainha pôr ovos. A própria rainha da ninhada é a matriarca da colônia. Ela é mãe de todos os membros da colônia e, como tal, é protegida até o amargo fim. Se a colônia se mover, ela se moverá apenas sob o comando da rainha da ninhada.