



DARK · SUN[®]

W O R L D

Um Pouco
de
Conhecimento. . .
Uma
aventura
introdutória
sob o
Sol Negro



Livro do Mestre

Tradução: Ary Machado João Victor

Diagramação:
Paulo César

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

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpgerros@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-Dobrável) V 1.0

OBS.: No final deste PDF estão instruções sobre como montar essa aventura coma uma base. Se for do interesse do jogador.

Tamanho da Página:
13,5 cm X 21,3 cm (largura X altura)

Um: Caravana Mekillot

Preparação. Faça os jogadores virarem para o *Cartão de Auxílio ao Jogador #1*. Os PdJs são todos escravos amarrados dentro do vagão de escravos — uma sala escura sem ventilação e uma porta de cada lado trancada do lado de fora. Não há outros escravos e os PdJs não têm posses, exceto suas roupas (calças de cânhamo, com cabrestos para mulheres).

Dia típico. O vagão se move ao raiar do dia; uma hora depois, cinco guardas (e um psiônico) alimentam os escravos (mingau e água) e verificam as algemas. Eles voltam à noite com um litro adicional de água por escravo. Essa rotina nunca varia.

Escapar. Os personagens dos jogadores podem querer escapar. Todos eles usam algemas de couro pesadas em seus pulsos e tornozelos, bem como colares de couro. As algemas e colares são selados com corda de cabelo de gigante. Esta corda só pode ser quebrada por alguém com Força de 21 ou melhor que faça uma rolagem bem-sucedida de dobrar barras/suspender portais. A corda passa por um alça de osso fixado na parede, e é amarrada firmemente com um nó localizado fora do porão. Isso dá aos escravos liberdade suficiente para alcançar o penico de madeira no meio da sala. Os anéis de osso podem ser puxados da parede, liberando os escravos presos a eles, por uma rolagem bem-sucedida de dobrar barras/ suspender portais.

Ao ouvir o estalo revelador da alça de osso sendo puxada da parede, seis guardas e o psiônico correrão para o porão, subjugando os fugitivos com ameaças, violência, ou poderes psiônicos. As portas gradeadas podem ser abertas fazendo uma rolagem bem-sucedida de dobrar barras/suspender portais.

Interpretação. Os guardas e o psiônico tratam os PdJs com a indiferença dos animais. Eles não vão cair em nenhuma distração, deixando os escravos presos em suas algemas o tempo todo.

O que os guardas sabem. Pode ser possível para os PdJs extrair algumas informações dos guardas por meio de conversas passageiras ou por meios psiônicos e mágicos. Os guardas sabem que os escravos foram trazidos para Urik pela casa mercante Resherek (os PdJs também sabem disso), que estão sendo levados para Tyr para revenda a um preço alto e acabarão trabalhando na construção de um grande zigurate. Os guardas esperam que os escravos morram nas duras condições de lá.

Estatísticas.

Guardas (6): Int. Mediana; Tend. *Egoísta*; CA 8; MV 12; DV 1; pv 8 (x6); TAC0 19; #AT 1 (espada curta de obsidiana, ataques com -2); D 1d6-1; TM M; MO 10; XP 15 cada; Tesouro 1-4 pc cada.

Psiônico (1): Int. Mediana; CA 10; MV 12; DV 1; pv 8; TAC0 19; #AT (espada curta de obsidiana, ataques com -2); D 1d6-1; TM M; MO 12; XP 120 cada; Tesouro 2-8 pc; Poder Psiônico — Ciências: *telecinésia, dominação, dominação em massa*; Devoções: *ataque balístico, controlar corpos, controlar chamas, barreira inerte, assombro, contato, açoite do ego, insinuação do id, infligir dor, portal dimensional, passeio dimensional*; Modos de Defesa: IF, LM, TV, PPPs 70.

Gancho. Não demore muito com este encontro. Quando os PdJs estiverem prestes a se libertar do porão, ou parecer que eles não tentarão, continue com o encontro 2.

Dois: Fora da Detenção

Preparação. Não diga aos jogadores para virarem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #2* até serem instruídos a isso. Os PdJs ainda estão no porão de escravos, livres de suas amarras e tentando escapar ou esperando silenciosamente que algo aconteça.

Problemas. Fora do porão, vigias soam o alarme. Um instante depois, uma voz alta pode ser ouvida de fora do vagão: “Os Jura Dai não são escravos. Seu rei deve libertar nosso povo, ou todas as suas caravanas perecerão no deserto.”

O psiônico e quaisquer guardas fora do porão assumem postos de batalha, esquecendo os PdJs. Esta é a chance dos PdJs de escaparem, pois nada do que eles fizerem atrairá os guardas.

Parada Repentina. Pouco depois dos eventos detalhados acima ocorrerem, uma explosão alta soa na frente do vagão. Ele para em meio a gritos de espanto de “Você não pode parar um vagão de mekillots!” “Eles nos pararam!” e “Estamos condenados!” (O agressor usou um *relâmpago* para cortar o eixo pelo qual o vagão é puxado.) A voz estrondosa soa novamente: “Saiam agora, sem pertences, ou vamos queimá-los!”

Oferta. Se os PdJs não estiverem fora do porão até agora, o psiônico abrirá a porta e lhes oferecerá liberdade em troca de ajuda na defesa do vagão. Supondo que os PdJs concordem, ele os liberta e os designa para cuidar dos três decks de disparo traseiros, onde eles podem encontrar bestas e 20 virotes de obsidiana cada. Se os PdJs não ajudarem, o psiônico usa a *dominação em massa* para forçá-los a lutar.

Fora do porão. Os PdJs estão livres, peça aos jogadores que virem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #2*. Isso mostra o que eles querem saber sobre o vagão. As duas portas de saída estão abertas, a maioria da tripulação abandonou o vagão. Fora do vagão, dezenas de elfos estão se movendo com tochas acesas. Os PdJs têm duas rodadas antes que os elfos cheguem. Neste tempo, eles podem lutar, fugir ou explorar. Aqui está uma lista do que eles encontram em cada cômodo do vagão:

A: Porão de Carga. Centenas de espadas de obsidiana, espadas curtas, punhais e machados de batalha.

B: Quartos da Tripulação. Doze redes de dormir.

C: Quarto dos Psiônicos. 25 pc (escondido no beliche).

D: Aposentos do Capitão Weom. Uma busca bem sucedida por portas secretas revela um cofre embaixo do beliche, preso com veneno de contato tipo K. O cofre contém 25 pp e uma caixa feita de ossos contendo o mapa do capitão (mostrado na *Cartão de Ajuda ao Jogador #5*).

E: Cozinha. Mingau, 500 galões de água em um barril, 20 vasos de um-quarto (os PdJs podem carregar dois por mão). O barril quebra se movido.

Os PdJs têm tempo para explorar dois cômodos antes que os elfos ataquem o vagão (veja o próximo encontro).

Estatísticas. As estatísticas do psiônico e da guarda estão listadas no encontro um, e as estatísticas dos elfos estão listadas no encontro três.

Gancho. Continue com o encontro 3.

Três: Elfos

Preparação. Os PdJs espreitam para fora do vagão, faça eles virarem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #3*. Enfatize que eles estão em um ambiente desértico.

Fora do vagão. Duas rodadas depois que os PdJs são libertados, três dúzias de elfos embarcam no vagão, matando o psiônico (se ele ainda estiver vivo) e meia dúzia de guardas que permaneceram para trás. Eles não atacarão os PdJs a menos que sejam atacados. Em vez disso, eles dizem aos PdJs para sair do vagão e ir embora, eles permitem que os PdJs peguem até duas armas e dois quartos de água cada, mas nada mais (confiscando moedas ou outros tesouros que os PdJs exibirem com destaque). Depois de dar aos PdJs uma rodada para abandonar o vagão, eles começam a atear fogo nele.

Lá fora. O vagão está cercado por trezentos elfos. Eles não se incomodam com escravos, mas também não oferecem ajuda. Qualquer thri-kreen sofre uma enxurrada de insultos (os elfos estão bem cientes do gosto dos thri-kreen por carne de elfo), mas não são atacados.

Interpretação. Os elfos não estão tentando ajudar os escravos e não podem se importar com o que acontece com eles. Se os PdJs atacarem, eles não hesitarão em lutar, mas se contentarão em deixar os PdJs irem (levando qualquer tesouro que os PdJs exibirem, no entanto). Esta atitude também se aplica aos PdJs élficos.

O Que os Elfos Sabem. A única vantagem que um PdJ elfo tem neste encontro é que ele pode ser capaz de iniciar uma conversa com os invasores. Se isso for feito, o PdJ pode aprender algo sobre a motivação dos invasores.

Os elfos estão zangados porque o Rei de Urik tem saqueado a tribo Jura Dai atrás de escravos. Em troca de suas ações contra eles, os elfos estão se vingando atacando o comércio de e para Urik. Por fim, como a maioria dos escravos claramente não está acostumada a sobreviver no deserto, os elfos esperam que a maioria dos refugiados da caravana morra de sede.

Estatísticas.

Elfos Jura Dai (300): Int. Mediana; Tend. *Neutro*; CA 10; MV 12; DV 1; pv 5 cada; TAC0 19; #AT (ataques de espada curta de osso, com -2); D 1d6-2; TM M; MO 13; XP 15 cada; Tesouro 2d4 pc cada.

Líder Jura Dai (1): Int. Muito Inteligente; Tend. *Inconstante*; CA 5 (exoesqueleto quitinoso de kank); MV 12; DV 4; pv 20; TAC0 17; #AT 1; D 1d4 (punhal de aço); TM M; MO 15; XP 270; Tesouro 10 po. Magias de Profanador: 1) *leque cromático*, *dardos místicos*, *sono*, *ventriloquismo*; 2) *escuridão 4,5m*, *invisibilidade*, *arrombar*; 3) *dissipar magia*, *relâmpago*; 4) *criar itens efêmeros*.

Psiônico Jura Dai (1): Int. Muito Inteligente; Tend. *Egoísta*; CA 10; MV 12; DV 1; pv 8; TAC0 19; #AT 1 (punhal de obsidiana, com -2); D 1d4-1; TM M; MO 12; XP 120; Tesouro 20 pp; Poder Psiônico – Ciências: *construção psíquica*, *telecinésia*; Devoções: *contato*, *ação de ego*, *insinuação do id*, *infligir dor*, *rajada psiônica*, *escudo de pensamentos*, *animar sombras*, *ataque balístico*, *barreira inerte*; Modos de Defesa: IF, Tv; PPPs 55.

Gancho. Se os jogadores tiverem mais de dois quartos de água cada, ou retornarem ao vagão para ver o que podem salvar, continue com o encontro quatro. Caso contrário, continue com o encontro cinco.

Quatro: Destroços do Vagão

Preparação. Peça aos jogadores que virem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #4*. Depois de olharem para ele, mostre novamente. O sol está batendo como uma fornalha. Nunca os deixe esquecer como está quente.

Este encontro tem dupla função. Use-o se os PdJs tiverem mais de dois quartos de água cada, ou se eles retornarem ao vagão à procura de objetos. Neste último caso, certifique-se de que os PdJs encontrem o mapa no estojo de osso (descrito abaixo em *Objetos Recuperados*).

Destroços Queimados. Se os PdJs retornaram ao vagão, eles descobrem que foi completamente queimado e saqueado. A carga agora está faltando, assim como as moedas nos aposentos dos psiônicos e dos capitães (se os PdJs ou os elfos as levaram).

Objetos Recuperados. Não muito sobreviveu ao fogo, mas aqui está uma lista do que os PdJs podem encontrar. Se eles podem fazer algo com isso, bom para eles: **1.** Carvão (o vagão era feito de madeira), para todos os efeitos práticos um fornecimento ilimitado. **2.** Dúzias de fragmentos de obsidiana (armas quebradas), medindo um metro e afiadas como navalhas. **3.** Couro queimado (tiras e roupas). **4.** Ossos queimados (humano). **5.** Pano queimado (redes, roupas, etc.). **6.** Folhas de vidro sob o vagão, onde a areia derreteu. **7.** Os restos queimados do Capitão Weom. Ele morreu quando o relâmpago libertou os mekillots. **8.** Caixa de ossos com o mapa (no *cartão de ajuda do jogador #5*).

Guardas Sedentos. Seja no vagão ou no deserto, os PdJs encontram uma dúzia de guardas. Os guardas exigem qualquer água que os PdJs tenham. Se uma batalha ocorrer, cada vez que um personagem ataca e erra, há uma chance de 20% de que um barril de água seja esmagado ou derramado. Cada vez que um guarda acerta um PdJ, há 50% de chance de que um barril que o PdJ carrega (ou que está próximo) seja derramado. Se os PdJs deixarem sua água desprotegida para lutar, vários guardas renunciam ao combate para tentar roubá-la.

Interpretação. Embora os guardas estejam interessados em levar qualquer coisa que os PdJs possam ter que os ajude a sobreviver, eles não estão interessados em trabalhar com os PdJs. Os guardas preferem destruir o suprimento de água dos PdJs do que deixá-lo para eles.

O que os guardas sabem. Através de meios psiônicos, mágicos ou físicos, os PdJs podem ser capazes de obter algumas informações dos guardas. Se o fizerem, aprenderão que os guardas acreditam que provavelmente todos morrerão de sede, se os elfos não voltarem e os matarem primeiro. Confiante disso, se os escravos sobreviverem para chegar a Urik, eles serão devolvidos à escravidão — lutando ou não em nome do vagão.

Estadísticas.

Guardas (12): Int. Mediana; Tend. *Egoísta*; CA 8; MV 12; DV 1; pv 6 (x12); TAC0 19; #AT 1 (espada curta de obsidiana, ataques com -2); D 1d6-1; TM M; MO 10; XP 15 cada; Tesouro 1-4 pc cada.

Gancho. Continue com o encontro cinco depois que os PdJs derrotarem os guardas ou saírem do vagão.

Cinco: Os Perigos da Viagem no Deserto

Preparação. Apenas instrua os jogadores a olhar para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #5* se eles encontraram o mapa na caixa de ossos no encontro dois ou no encontro quatro. Este encontro discute o mapeamento, as taxas de movimento e o consumo de água para esta aventura. Todas essas coisas são discutidas em mais detalhes no Capítulo 14 do *Livro de Regras de DARK SUN*.

O Mapa. O capitão Weom normalmente não precisava de um mapa para sua rota de caravana, mas nesta viagem ele teve que parar na aldeia de Kled para fazer alguns negócios. Para ajudar a encontrá-la, seu empregador desenhou um esboço bruto de mapa que está no *Cartão de Ajuda ao Jogador #5*. O Capitão Weom acompanhou o progresso do vagão pela linha dos "X". O ataque ocorreu na última área com um "X" (os PdJs estão lá agora). Localize esta área no *mapa da região de Tyr* comparando a sua posição com a cidade de Urik. Enquanto os jogadores viajam, acompanhe sua posição no *Mapa da Região de Tyr*. Quando eles se mudam para diferentes tipos de terreno, consulte o capítulo de *Geografia Athasiana* no *Crônicas do Andarilho*. Isso o ajudará a descrever o que os PdJs veem.

Movimento. O movimento é discutido no Capítulo 14 do *Livro de Regras de DARK SUN*.

Água. A água pesa 3,7 quilogramas/galão. A maioria dos PdJs precisa de um galão de água/dia (quatro galões/dia para meio-gigantes). Este requisito pode ser reduzido pela metade movendo-se apenas à noite e descansando à sombra durante o dia. À meia-noite do primeiro dia sem água suficiente, os PdJs sofrem os efeitos da desidratação. Qualquer personagem que tiver menos da metade do valor necessário sofre uma perda temporária de 1d6 pontos de Constituição (com perda de todos os benefícios). Se o personagem tiver entre metade e toda a água necessária, a perda é de apenas 1d4 pontos. Observe que os thri-kreen só precisam fazer esse teste uma vez por semana.

Alguns PdJs têm perícias, poderes ou magias que lhes permitam encontrar ou criar água, ou reduzir a necessidade dela. Leia a descrição dessas habilidades antes de permitir seu uso e verifique o *Livro de Regras de Dark Sun* para ver se foram feitas modificações para a Campanha de Dark Sun. As perícias são discutidas no Capítulo 5 e as modificações de magias no Capítulo 15: *Novas Magias*. Observe especialmente que *Criar Água* e *Criar Alimentos* produzem apenas 1/2 galão de água por nível do conjurador. A função dos Psiônicos está descrito no *O livro Completo dos Psiônicos*.

Os PdJs que neutralizam magicamente ou psionicamente a desidratação sofrem uma perda cumulativa de Constituição (com base no número de dias sem água) quando não conseguem mais continuar fazendo isso.

Monstros Errantes. No início de cada dia, role 1d10. Eles encontrarão um monstro errante em um resultado de 1 ou 2 (1-4 se viajarem à noite). Role sobre a tabela apropriada na seção *Encontros em Terreno Aberto* no Capítulo 11 do *Livro de Regras de Dark Sun*.

Gancho. Se os PdJs voltarem para Urik ou uma estrada, continue com o encontro 12. Caso contrário, continue com o encontro 6.



Seis: Timiris Sangrenta

Preparação. Não mostre a figura #6 até instruído pelo texto abaixo. Usa este encontro mais ou menos um dia após o ataque no vagão da caravana, quando os PdJs estiverem desesperados por água e enquanto ainda estiverem nos Desertos Arenosos.

Plantas Distantes. Mostre aos jogadores a figura #4 (o deserto athasiano) para lembrá-los de como estão com calor e sedentos. O PdJ mais alto vê um traço de vegetação a um quilômetro de distância. Se os PdJs estiverem viajando a noite, o mato é iluminado pelas luas gêmeas de Athas. A vegetação tem quase 800 m de largura. De seu centro reluz um reflexo prateado, o inconfundível vislumbre da água.

Quando os PdJs se movem mais para perto, mostra-lhes a figura #6. Os arbustos espinhentos crescem mais densamente perto do reflexo prateado. A reflexão tem 30 m de diâmetro e aparenta-se com uma poça de água.

Investigações Adicionais. A maioria dos testes sugere que o reflexo é causado por uma piscina de água. Ele espirra se algo cair nele, uma brisa corre sobre ele, etc. Os arbustos em si têm um tom monótono, cinza-rosa para eles. Os espinhos têm cerca de 3 cm de comprimento e são farpados. Se um PdJ pensar em quebrar um, ele descobre uma pequena passagem oca dentro dele, com um pequeno buraco no final. O uso de perícias apropriadas revela apenas que a planta não é venenosa, não o que é. Um estudo cuidadoso (bem iluminado) do solo dentro do matagal revela que há ossos espalhados por todo lado.

Se Aproximando da Poça. Os arbustos crescem diretamente da “poça” no centro do matagal. É impossível chegar à poça sem atravessar o matagal — mesmo voando acima dela. De um lado do matagal há um túnel estreito de 90 cm que leva ao centro. Os PdJs podem rastejar livremente por este túnel ou usar suas armas para abrir caminho.

Depois de passarem do meio do caminho para a poça, os arbustos espinhosos se contraem rapidamente em torno dos PdJs espetando cada personagem com 1d6 x 10 espinhos (nenhum teste de ataque é necessário). Enquanto os timiris sugam seu sangue, os PdJs sofrem um ponto de dano por cada dez espinhos pelos quais foram atingidos. Eles podem facilmente se livrar do arbusto, mas leva uma rodada a cada 30 m que eles avançaram. Uma vez fora do arbusto, os espinhos continuam a sugar sangue até que sejam arrancados para fora da pele (o que requer uma rodada e causa um total de 2 pontos adicionais de dano).

Depois do Ataque. Os timiris podem ser limpos queimando, arrancando, ou outros métodos razoáveis. É atingido automaticamente e não pode resistir ou escapar. Qualquer um que se aproxime dos timiris por mais de uma rodada está sujeito a um ataque de espinho.

O timiris não tem nenhum tesouro, e o centro do matagal é realmente uma camada fina de seiva coberta por um resíduo oleoso que o protege da evaporação e lhe dá seu brilho prateado, mas não é potável

Gancho. Se os PdJs estiverem prestes a entrar em terras de Áridos Pedregosos, continue com o encontro 7. Caso contrário, continue com o encontro 8.

Sete: Comida de Cactos

Preparação. Use este encontro na primeira vez que os PdJs entrarem em uma área de Áridos Pedregosos. Quando eles começarem pelos Áridos Pedregosos, peça que virem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #7*.

Cacto Espinhoso. Há dezenas de tipos diferentes de cactos nos Áridos Pedregosos. Três variedades diferentes dominam a região, no entanto: um tipo roxo esférico com cerca de 60 cm de diâmetro, um tipo tubular que se assemelha a uma massa de cérebros contorcidos e cobre o chão por vinte metros quadrados, e um tipo parecido com uma árvore alta com 1-6 ramos.

Esfera Roxa. Ao ser atingido, este cacto exala um líquido claro. É uma toxina mortal que faz com que qualquer pessoa que a prove perca 1d4 pontos de Constituição por um período de duas horas (trate como desidratação). Qualquer um que beba um gole imediatamente sofre 10 pontos de perda de Constituição por um dia inteiro. Se usada nas pontas de uma flecha ou lança, a toxina causa os mesmos resultados em qualquer criatura ferida — embora perca sua eficácia quatro horas após ser retirada da planta (o fluido ainda não pode ser bebido). Uma magia *purificar alimentos* lançado sobre uma planta viva mata o cacto, mas produz um galão de água potável. Apenas uma planta pode ser afetada por magia. Um teste bem-sucedido de perícia em *herbalismo* revela isso sem experimentação.

Massa Contorcida. Se este cacto for aberto, um verme viscoso brota da ferida e tenta se enredar no ser vivo mais próximo (TAC0 15). Se acertar, o verme continua a sair do cacto e se enrosca nas pernas da vítima, fazendo-a tropeçar no instante em que ela tenta fugir. Na rodada seguinte, ela o envolve como uma múmia, causando 1d6 pontos de dano por sufocamento até que a vítima seja arrastada para longe do cacto e o verme removido. Golpear o cacto novamente apenas faz com que mais vermes sejam disparados. Esses vermes podem ser usados como cordas e têm até 55 m de comprimento.

Cacto semelhante a uma árvore. Qualquer um que se aproxime a menos de um metro deste cacto está sujeito a ataques de 1d6 pelos membros animados (TAC0 17). Um golpe bem-sucedido causa 1d4 pontos de dano e, em uma jogada de ataque natural de 20, a vítima é puxada para o tronco espinhoso do cacto e abraçada, causando 1d4 pontos adicionais de dano. Para fins de defesa, o cacto tem CA 10 e pode suportar 20 pv de dano antes de cair no chão e soltar qualquer um que tenha agarrado. Se comida crua dentro de quinze minutos após a queda, a polpa deste cacto fornece metade das necessidades diárias de água para um ser.

Gancho. Se este encontro ocorreu após o encontro 6, continue com o encontro 8. Caso contrário, se os PdJs estiverem na mesma área de uma estrada, continue com o encontro 12. Se os PdJs estiverem na mesma região de um oásis, continue com o encontro 14. Se os PdJs estão perto de Kled, continue com o encontro 17. Caso contrário, permita que eles continuem vagando até que uma das condições acima se aplique.

Oito: Wezer

Preparação. Não faça com que os jogadores vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #8* até que sejam instruídos a fazê-lo. É melhor usar esse encontro depois que os PdJs estiverem viajando por dois ou três dias, quando ainda estiverem a pelo menos um dia de distância do oásis mais próximo.

Zumbido. Conforme os PdJs escalam uma pequena duna (ou cume), eles ouvem um zumbido alto e frenético do outro lado. Quando eles investigarem, peça-lhes para virarem para o Cartão de Ajuda ao Jogador #8. Os aarakocra são negros como carvão, com cabeças nuas totalmente desprovidas de penas, olhos vermelhos de aparência perversa e envergadura de cerca de 6 m. Eles estão atacando um wezer, que se parece com uma vespa, mas também tem muitas coisas em comum com uma abelha. Tem um corpo vermelho, tem cerca de um metro e meio de comprimento, um metro de diâmetro e não possui ferrão aparente no final do abdômen. A esfera presa à sua boca é uma bola de cera do tamanho de um jarro. O wezer não é páreo para o aarakocra.

Ajudando o Wezer. Se os PdJs decidirem ajudar o wezer, os aarakocra defendem sua refeição do ar, mergulhando repetidamente nos PJs para atacar com suas garras. Uma vez que fica claro que eles não podem derrotar os PdJs com suas garras, e supondo que os dois pássaros sobrevivam, eles fogem. Depois disso, o grupo verá periodicamente duas manchas distantes no ar. Essas manchas são, claro, os aarakocra, que estão acompanhando o grupo de uma distância segura. Pelo resto da aventura, sempre que os PdJs estiverem em circunstâncias desesperadoras, os aarakocra têm 40% de probabilidade de aparecer e bombardear o grupo com carne podre, matéria vegetal e outros materiais ofensivos. Cada vez que os PdJs deixam itens valiosos desprotegidos, os aarakocra vêm para roubá-los.

Ajudando os Aarakocra. Se os PdJs ajudarem as aves a derrotar o wezer, eles receberão pouca recompensa por seus esforços. Os aarakocras escaparão com a esfera de cera, parando a certa distância para dividir a água entre eles, sem oferecer nada aos PdJs.

O Wezer. Após os PdJs resgatá-lo, ou após a saída dos aarakocras, o wezer morre rapidamente. Se os PdJs resgataram o wezer, a bola de cera em sua boca ainda está intacta e contém um galão de água. Caso contrário, a bola estoura na luta, banhando um dos PdJs com um jato refrescante de água.

Interpretação. Os dois aarakocra são inteligentes, embora dificilmente nobres. Se um PdJ for capaz de falar com eles, os aarakocras intencionalmente darão as respostas que mais fácil levarão o grupo a morte.

O que os Aarakocra sabem. Embora os aarakocras aceitem ou enganem o grupo, eles podem ser persuadidos (com uma magia de *enfeitiçar* ou habilidade similar) a fornecer informações confiáveis aos aventureiros. Eles conhecem a localização do oásis mais próximo, a estrada mais próxima e as cidades de Tyr e Urik. Eles não sabem de onde o wezer estava vindo ou indo.

Estatísticas.

Aarakocra Athasiana (2): Int. Mediana; Tend. *Egoísta*; CA 7; MV 6, Vn 36 (C); DV 1+2; pv 8 cada; TAC0 18; #AT 2; D 13/13; TM M; MO II; XP 65 cada.

Wezer, Coletor de Água ou Trabalhador (1): Int Animal; Tend. Neutro; CA 7; MV 6 Vn 21 (B); DV 2; pv 12; TAC0 19; #AT 1; D 1d4; TM M; MO II; XP 65.

Gancho. Continue com o encontro 9.

Nove: A Colônia

Preparação. Não mostre o *Cartão de Ajuda ao Jogador #9* até ser instruídos abaixo.

Wezers. Periodicamente, um wezer passa emitindo um zumbido acima. Os wezers sempre passam longe demais para acertar com qualquer arma ou lançar magias. No entanto, os PdJs podem determinar que os wezers estão indo para o mesmo local próximo.

A Colmeia. Eventualmente, quando os PdJs chegarem ao topo de uma duna (ou colina), instrua os jogadores a virar para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #9*. Diga-lhes que o tamanho das cúpulas varia entre 1,5 a 2,4 metros, mas que todos têm cerca de 1,5 m de diâmetro. As cúpulas foram aparentemente construídas de areia aglutinada de algum modo. Apenas uma, perto do centro da área, é uma entrada óbvia. Esta entrada tem 1 m de diâmetro.

Se os PdJs observarem por tempo suficiente durante o dia, eles verão um Wezer se aproximar da cúpula central com uma esfera de cera na ponta de sua cabeça. Poucos minutos depois, o Wezer sai sem a esfera. Se os PdJs atacarem um desses Wezers, ele tentará fugir. Qualquer ataque que atinja a criatura fará com que ela solte a esfera de cera que está carregando. A menos que algumas precauções especiais sejam tomadas, a esfera explodirá quando atingir o chão ou for pega.

Dentro de uma Cúpula. A maioria das cúpulas estão seladas, mas os PdJs podem invadir qualquer uma delas. Há 50% de chance de que o interior de qualquer cúpula cheire 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, com cerca de 60 cm de comprimento e 30 cm de diâmetro, se alimenta do corpo. Faça com que os jogadores passem para o cartão de ajuda ao jogador #10 quando virem isso. No centro da câmara há um túnel de um 1,5 m de largura levando abaixo, mas está oculto sob uma camada de 15 cm de areia e cera.

Se a cúpula não contiver um corpo, um único trabalhador wezer está selando o interior da câmara com cera. Ele imediatamente começa a zumbir alto e acaba atacando os PdJs. No centro da câmara há um túnel desobstruído de mais de um metro que desce até o solo.

A Cúpula Central. A cúpula central contém um túnel de 1,2 m que desce para o solo. Rastejando para fora desta cúpula está um trabalhador wezer. Ele começa a zumbir loucamente e ataca os PdJs.

Interpretação. Os Wezers têm inteligência animal, mas podem conversar se os PdJs encontrarem uma maneira de falar com eles. Eles consideram que os invasores PdJs devem ser destruídos.

O que os Wezers sabem. As conversas com os wezers revelarão que eles vêm em quatro variedades: coletores de água, trabalhadores, soldados e rainhas. Além disso, os PdJs podem aprender que os soldados usam veneno para buscar criaturas vivas para a rainha colocar ovos. Se o assunto surgir, os PdJs também podem descobrir que há muita água e mel (envolto em esferas de cera) na câmara da rainha.

Estatísticas.

Wezer, Coletor de Água ou Trabalhador (1): Int Animal; Tend. Neutro; CA 7; MV 6 Vn 21 (B); DV 2; pv 12; TACO 19; #AT 1; D 1d4; TM M; MO 11; XP 65 cada.

Gancho. Se os PdJs entrarem na colmeia subterrânea, continue com o encontro 10. Caso contrário, pule para o encontro 13.

Dez: A Colmeia

Preparação. Não faça com que os jogadores vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #10* até chegarem à Área C no mapa do Mestre abaixo. O mapa do Mestre serve para guiar os PdJs pela colônia do Wezer. Os túneis da colônia são frios, úmidos e de um metro e meio de diâmetro — apenas grandes o suficiente para os meios-gigantes rastejarem. PdJs de tamanho normal (não halflings ou anões) sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de ataque e dano nos túneis, meio-gigantes sofrem uma penalidade de -4. Se os PdJs entraram na colônia pela cúpula central, eles começam na área A. Se os PJs entraram por outra cúpula, comecem em qualquer área B. Se os PdJs tentarem iniciar um incêndio e extinguir a colônia, consulte o encontro II.

- A. Esta sala fica a três metros abaixo da cúpula da colônia central. Os PdJs são atacados por um trabalhador wezer por cada membro do grupo dos personagens.
- B. Esta sala está diretamente abaixo de uma das cúpulas de incubação. É defendido por um único trabalhador wezer. Se os PdJs entrarem em uma cúpula de incubação, há 50% de chance de encontrarem um corpo inchado de algum animal e uma larva wezer (como mostrado no *Cartão de Ajuda ao Jogador #10*). Caso contrário, a cúpula está vazia.
- C. Um soldado Wezer está esperando neste local para atacar.
- D. Esta é a câmara comunal de descanso e alimentação. A única coisa que ele contém no momento são dois wezers soldado por PdJ.

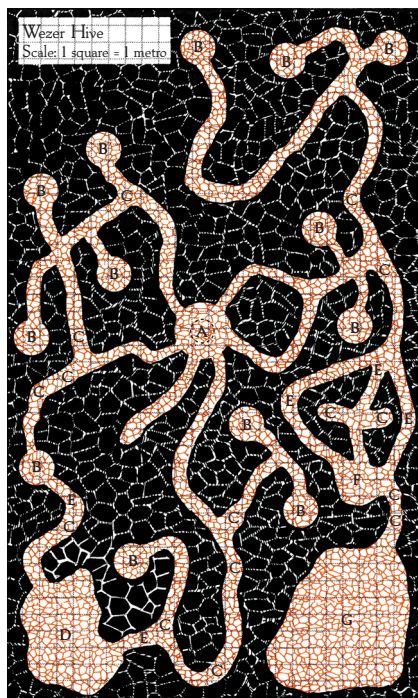
- E. O túnel desce por aqui. Os PdJs encontram um único trabalhador.
- F. Neste ponto, um soldado Wezer por PdJ tenta emboscar o grupo dos túneis pelos quais os PdJs não entraram.
- G. Ver encontro II.

Estatísticas.

Wezer, Coletor de Água ou Trabalhador: Int. Animal; Tend. Neutra; CA 7; MV 6 Vn 21 (B); DV 2; pv 12; TAC0 19; #AT 1; D 1d4; TM M; MO 11; XP 65 cada.

Wezer, Soldado: Int. Animal; Tend. Neutra; CA 7; MV 6, Vn 21 (B); DV 2; pv 12; TAC0 13; #AT 2; D 1d4/1d4; AE Veneno (Paralisia, tempo de início de 2-12 rodadas, duração de 2d4 dias, teste de resistência para evitar); TM M; MO 12; XP 120 cada.

Gancho. Continue com o encontro II quando os PdJs chegarem à sala G. Se eles recuarem e desistirem de tirar água da colônia, continue com o encontro 13.



Onze: Rainha da Ninhada

Preparação. Mostre o *Cartão de Ajuda ao Jogador #11*.

Câmara da Ninhada. As esferas penduradas no favo de mel no teto contêm um galão de água ou um galão de mel wezer. O conteúdo é aparente pela sombra da esfera (a água é clara, o mel é escuro). Quando os PdJs entrarem, a rainha da ninhada empurra a farpa no final de seu abdômen no corpo de um elfo paralisado e o injeta com um ovo.

Rainha Irritada. No início, a rainha não presta atenção aos PdJs. No instante em que os PdJs alcançam qualquer uma das esferas de cera ou perturbam qualquer um dos corpos espalhados pela câmara, a rainha ataca. A cada rodada, um soldado entra na câmara para defender sua rainha.

Fugindo. Se os PdJs decidirem recuar antes de matar a rainha da ninhada, retorne ao local 10.

Fumaça. Os PdJs podem tentar expulsar a rainha da câmara, ou até mesmo expulsar toda a colônia. Para fazer isso, eles levarão um dia inteiro para reunir combustível suficiente da área ao redor da colônia. Se começarem um incêndio, todos os Wezers, exceto a rainha, deixarão a colônia. Doze soldados esperarão em cada saída, impedindo que alguém entre no ninho. Qualquer pessoa dentro dos túneis, incluindo PdJs e rainha, sofre 1d4 pontos de dano por rodada por inalação de fumaça.

Estatísticas.

Wezer, Soldado: Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 6, Vn 21 (B); DV 2; pv 12; TAC0 13; #AT 2; D 1d4/1d4; AE Veneno (Paralisia, tempo de início de 2-12 rodadas, duração de 2d4 dias, teste de resistência para evitar); TM M; MO 12; XP 120 cada.

Wezer, Rainha da Ninhada: Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6; DV 5; pv 32; TAC0 15; #AT 2; D 1d6/1d6; AE Implante de Ovos; TM M; MO 12; XP 270.

Um golpe bem sucedido pela cauda da rainha injeta um ovo no estômago da vítima, causando mais 1d6 pontos de dano. A vítima pode resistir 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 se 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 Constituição de seu hospedeiro em 1d4 pontos a cada dia. Uma vez que a vítima tenha morrido, ou a larva se alimente por dez dias, ela deixa o corpo do *hospedeiro* através da ferida ulcerosa da injeção e tenta continuar se alimentando dele de fora.

Tesouro. Há 35 esferas de cera de um galão de água e 20 esferas de mel penduradas no teto com cobertura de mel. Qualquer personagem pode carregar até três dessas esferas com ele. Cada dia que um personagem come pelo menos um quarto do mel, ele cura mais 1d8 pontos de dano.

Gancho. Depois dos PdJs deixarem a colônia Wezer, permita que eles continuem explorando o deserto. Se eles chegarem a uma estrada, vá para o encontro 12. Se chegarem a um oásis, vá ao encontro 14. Se eles viajarem para Kled, vá para o encontro 18. Se nenhuma dessas coisas ocorrer dentro de dois dias, continue com o encontro 13.

Doze: Ex-escravos

Preparação. Use este encontro quando os PdJs alcançarem uma estrada ou uma área de matagal. Peça aos jogadores que virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #12*.

Ex-escravos. Os ex-escravos vistos no cartão 12 estão se esgueirando atrás de três vagões puxados por inixes, buscando roubar alguma água. Quando os ex-escravos perceberem os PdJs, a mulher asperamente lhes diz para se esconderem antes que estraguem a emboscada.

Seguindo o Vagão. Assumindo que os PdJs convençam os ex-escravos de sua utilidade (veja Interpretação abaixo), eles serão instruídos a invadir a caravana. Depois de escurecer, um ou mais dos PdJs devem entrar sorrateiramente no acampamento para roubar água. Os viajantes guardaram seus odres no centro do acampamento, protegidos por duas dúzias de guardas (a maioria dormindo). A chance dos PdJs de passar furtivamente pelos três guardas que estão acordados é de 10%, a menos que eles usem alguma habilidade especial, como magia ou poderes psiônicos. Se apenas um ladrão entrar no acampamento, ele pode adicionar seu *mover-se em silêncio* ou *esconder-se nas sombras* (o que for melhor) à sua chance básica de 10%. Cada PdJ que entrar furtivamente no acampamento pode roubar dois odres de cinco galões (por viagem). Existem 10 de tais odres disponíveis. Os guardas executarão qualquer ladrão de água que capturarem ao nascer do sol.

Interpretação. Os três ex-escravos são amigáveis com os PdJs, reconhecendo-os como escravos fugitivos, mas relutam em ajudá-los — eles próprios estão com falta de água. Supondo que os PdJs demonstrem que eles têm talentos únicos, os ex-escravos concordam em deixá-los perseguir a caravana, desde que os PdJs concordem em dividir qualquer água tomada meio a meio. Se tal acordo não puder ser feito, eles lutam para evitar que os PdJs lhes tomem a emboscada.

Depois que os PdJs recuperarem ou tentarem recuperar a água, os ex-escravos dizem que ficarão felizes em convidar os PdJs para se juntarem à tribo. No entanto, “o problema em Kled” tornou difícil encontrar água, e a tribo não pode se dar ao luxo de ter mais bocas. Eles sugerem que, se os PdJs puderem resolver o problema em Kled, eles podem encontrar refúgio com a tribo de escravos (a tribo os encontrará neste caso). O “problema” tem a ver com os elfos Jura Dai acusando os habitantes de Kled de dizer aos escravagistas onde encontrar os elfos.

O que os ex-escravos sabem. Conversar com os escravos fugitivos é fácil. Com eles, os PdJs podem aprender que serão mortos ou devolvidos à escravidão se tentarem se juntar a uma caravana ou retornar a Urik. Eles também podem aprender onde está o oásis mais próximo e que a água lá recentemente se tornou ruim. Por fim, eles descobrirão que os ex-escravos acreditam que o Rei de Urik é muito mau, mas não tão mau quanto o Rei de Tyr.

Estadísticas.

Guardas (6): Int. Mediana; Tend. *Egoísta*; CA 8; MV 12; DV 1; pv 8 (x6); TAC0 13; #AT 1 (espada curta de obsidiana, ataques com -2); D 1d6-1; TM M; MO 10; XP 15 cada; Tesouro 1-18 pc cada.

Ex-escravos (Kollus*, To-gahl* e Marista*): Int. Mediana; Tend. *Inconstante*; CA 8; MV 12; DV 5; pv 25 cada; TAC0 15; #AT 1 (espada curta de obsidiana, ataques com -2); D 1d6-1; TM M; MO 10; XP 65 cada; Tesouro nenhum.

Gancho. Continue com o encontro 13.

Treze: Verme da Seda

Preparação. Não faça com que os jogadores vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #13* até que sejam instruídos a seguir. Certifique-se de ter a descrição do Verme da Seda no Capítulo 5 do *Crônicas do Andarilho* à mão.

Serpenteio no Céu. As comitivas que viajam durante o dia notam que estão sendo seguidas por uma faixa prateada voando baixo no céu. Aqueles que viajam na noite veem algo esbelto passar ante as duas luas de Athas de vez em quando. A faixa permanece a pelo menos 1,5 km de distância, mas os PdJs que empregam alguma habilidade mágica ou psiônica que aprimora sua visão descobrem que parece ser uma grande serpente coberta com uma casca articulada de quitina cinza-prateada. A serpente tem cerca de 15 m de comprimento e 60 cm de diâmetro, e tem um par de presas afiadas em sua boca. Segue durante todo o dia (ou noite), desaparecendo e reaparecendo de vez em quando. Pouco antes do anoitecer (ou amanhecer), ela desaparece e não reaparece.

Ataque noturno. Mostre o *Cartão de Ajuda ao Jogador #13* aos jogadores quando seus personagens perceberem que algo está no acampamento. Depois que os PdJs pararem pelo resto do dia (ou noite), o verme da seda assume sua *forma de sombra* e entra furtivamente no acampamento. Somente os PdJs que empregam a magia *visão da verdade*, o poder psiônico *detectar vida* ou outras habilidades de detecção podem vê-lo. Ele busca o suprimento de água do grupo, assume sua forma física, afunda as presas nos recipientes e bebe três galões por rodada. Há 50% de chance a cada rodada que a comitiva ouça o gotejamento d'água.

Se o verme da seda for pego roubando a água, ele tenta paralisar o personagem mais próximo e arrastá-lo. Caso contrário, depois de beber seus quinze galões de água, o verme da seda ataca a maior pessoa adormecida do grupo, procurando arrastá-lo para longe. Este indivíduo sofre uma penalidade de -4 em seu teste surpresa. Se o verme escapar com sua vítima, o grupo pode facilmente rastreá-los.

Covil do Verme da Seda. O verme da seda arrasta a vítima para o lado sombrio de um afloramento de rocha, onde ela o sela em um casulo. Há uma dúzia de outros casulos no covil, todos contendo a casca dessecada de alguma vítima anterior.

Estatísticas.

Verme da Seda: Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 3; MV 12, Vn 24 (C); DV 6; pv 30. TAC0 15; #AT 1; D 1d6; AE Veneno; TM G; MO 12; XP 1.400; Tesouro; os casulos valem 10 po (total) em uma cidade e um casulo contém uma placa de argila com três magias de restauração (trate como um pergaminho clerical).

Qualquer vítima mordida pelo verme deve testar resistência contra veneno ou ficar paralisada por 1d4 dias. Vítimas paralisadas serão seladas em casulos após qualquer combate ser resolvido. A partir desse momento, o verme da seda alimenta de seu sangue, drenando um ponto da Constituição por dia, os pontos perdidos são recuperados a uma taxa de um ponto por dia após a vítima ser libertada.

Gancho. Quando os PdJs alcançarem um oásis, vire para o encontro 14. Se chegarem a Kled, continue a aventura no encontro 18.

Quatorze: Mekillot Solitário

Preparação. Quando os PdJs alcançarem um oásis, peça que eles vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #14*. Certifique-se de ter os dados sobre os mekillots à mão, encontrado no capítulo cinco das *Crônicas do Andarilho*, para este encontro.

Mekillots. Os personagens reconhecem os dois mekillots no *Cartão de Ajuda ao Jogador #14* como os animais que estavam puxando o vagão no início desta aventura. Aquele deitado de lado na beira da água está obviamente morto. O outro está confuso, assustado e zangado. Se algum PdJ tentar se aproximar dele ou de seu companheiro morto, o mekillot se move para se manter entre os aventureiros e o oásis. A besta enorme ataca qualquer um que chegue à beira da água ou ao corpo do mekillot morto.

O que aconteceu. Depois que os elfos soltaram os dois mekillots, as bestas vagaram pelo deserto até encontrarem este oásis. Infelizmente, a água aqui é venenosa para todos os animais, exceto para elfos, kanks e kluzds. Os mekillots sentiram um cheiro estranho na água, mas um deles bebeu de qualquer maneira e morreu rapidamente.

O outro mekillot está chateado com a morte do seu companheiro. Também está extremamente sedento, mas percebe vagamente que beber da lagoa é uma má ideia. No entanto, é extremamente defensivo com o oásis, já que esta é a única água que conhece dentro de quilômetros. Por causa do estado de espírito em pânico da besta, os PdJs que tentam afastar o mekillot da lagoa, ou assumir o controle do animal, sofrem uma penalidade de -4 em qualquer teste que precisem fazer para usar seu poder, perícia ou magia.

Interpretação. O mekillot é um escravo total do instinto. Neste momento, ele quer água e sabe que há água na lagoa. O mekillot não está prestes a deixar os PdJs se aproximarem da água, porque tem medo de que eles bebam tudo (os mekillots geralmente podem beber várias centenas de galões ao longo de algumas horas e assume que outras bestas também podem). A única coisa que pode atrair o mekillot para longe é a perspectiva imediata (dentro da visão ou cheiro) de beber pelo menos dez galões de água.

O que o Mekillot sabe. Se os PdJs entrarem em contato com o mekillot por meio de um poder psiônico ou magia e tentarem raciocinar com ele, eles não terão muita sorte. O mekillot cheira “algo engraçado” na água, mas não sabe o quê. A criatura lembra vagamente que um bando de elfos subiu e bebeu da lagoa ontem. Está bastante satisfeito consigo mesmo por expulsá-los antes que esvasiassem o oásis de toda a sua água.

Estatísticas.

Mekillot (1): Int. Animal; Tend. Neutra; CA 6 (8 ventre); MV 9; DV II; pv 50; TAC0 9; #AT 2; D Id6; AE Engolir inteiro em uma rolagem natural de “20” e esmagar qualquer pessoa abaixo dele por 2d12; TM A; MO 14; XP 5.000.

Gancho. Continue com o encontro 15 quando os PdJs passarem do mekillot para a água.

Quinze: Oásis

Configurar. Assim que os PdJs passarem do mekillot no encontro 14, peça aos jogadores que virem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #15*.

Aparência Geral. A água está esaldando de quente, marrom, lamacento e com cheiro amargo — em outras palavras, normal para um oásis athasiano. Há uma abundância de grama verde longa crescendo na borda da lagoa, e os lodçais estão cobertos com folhagem saudável. Uma inspeção mais detalhada revela que a lagoa está cercada por pássaros mortos, lagartos e pequenos mamíferos.

Árvores Yypr. Este oásis também é pontilhado com árvores yypr. Estas têm 4,5 m de altura e crescem igualmente bem nas áreas lamacentas do oásis ou na areia em sua borda. São coníferas, com folhas finas como agulhas, duras e planas que podem ser fervidas para fazer um chá refrescante. Qualquer pessoa que descanse por um dia enquanto bebe várias xícaras deste chá recupera um ponto de Constituição perdida (se houver) ou 1 ponto de vida adicional. Um teste da perícia *herbalismo* bem-sucedida revelará isso aos jogadores se eles pensarem em examinar as árvores.

Água. A água é obviamente tóxica. Qualquer pessoa que não tome mais do que um pequeno gole da água será envenenada (veneno tipo J, tempo de início de 1-4 minutos, morte/20). A água pode ser purificada magicamente (como com uma magia para *purificar alimentos*), mas os PdJs devem ter muito cuidado ao tentar purificá-la convencionalmente (como fervendo e recuperando o vapor). O PdJ que supervisiona as tentativas convencionais de purificação deve fazer um teste bem-sucedida de Inteligência com uma penalidade de -4, ou a água reterá o veneno.

A Fonte da Água. Embora o mapa possa parecer que há uma entrada no canto nordeste do lago, esse não é o caso. A lagoa é alimentada lentamente por uma pequena fonte termal.

Lama. A lama ao redor do oásis está quente. Além disso, tem um cheiro terrível e está cheio de vermes e besouros nojentos. Embora essas criaturas sejam inofensivas para humanos e semi-humanos, elas são repulsivas.

Arco Monumental. Uma ponte pequena da madeira de yypr conduz a este arco de mármore que foi construído pela civilização athasiana precedente. Na base do arco há uma dúzia de vasos de barro, todos cheios de vários grãos, frutas e vegetais. Todos esses alimentos estão mofados. Espalhadas aqui e ali na ponte de madeira estão folhas e caules de uma erva roxa. Qualquer pessoa que faça um teste bem-sucedido de perícia em *herbalismo* ou *sobrevivência (montanha)* reconhece a erva como methelinoc, uma erva extremamente venenosa encontrada apenas nas Montanhas Ressonantes. Como essa erva não afeta elfos ou kanks, as tribos elfas às vezes a usam para evitar que estranhos roubem sua água.

Gancho. Continue com o encontro 16.

Dezesseis: Elfos

Preparação. Peça aos jogadores que vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #16*.

Elfos Sedentos. Um grupo de 20 jovens elfos veio buscar água. Rindo de qualquer aviso para não beber do oásis, os elfos mergulham seus cantis na água, trazem seus tanques para a frente para beber e passam as próximas várias horas bebendo e carregando quinhentos galões de água em seus tanques.

Methelinoc. Em suas mandíbulas, um kank carrega um pacote envolto em couro de methelinoc (uma erva roxa venenosa das montanhas; veja o encontro 19). Os elfos impedem que os PdJs investiguem esse pacote, mesmo lutando, se necessário. Se questionados sobre seu conteúdo, eles afirmam que é pela água e que estão limpando todos os oásis que foram envenenados. Qualquer um que veja o conteúdo e faça um teste de perícia em *herbalismo* sabe que isso é mentira.

Supondo que eles tenham esse pacote quando saem, os elfos o levam para o arco monumental e o esvaziam na água. A água borbulha e espuma, em seguida, fica roxa por alguns minutos (Nota: evitar que os elfos façam isso não tem efeito sobre o oásis. Demora semanas para que o methelinoc já na água se neutralize).

Seguindo os Elfos. Os PdJs podem tentar seguir os elfos. Se os elfos notarem isso, o que tem 75% de chance de acontecer, os elfos conduzirão os PdJs em círculos e os levará de volta a este oásis. Caso contrário, os PdJs terão que recorrer ao rastreamento, pois os elfos certamente estão viajando mais rápido do que os PdJs podem seguir por muito tempo.

Interpretação. Os elfos são indiferentes aos PdJs. Se os PdJs se oferecerem para comprar o antídoto para o veneno na água, os elfos tentam vender aos PdJs o methelinoc em seu tanque, instruindo-os a jogá-lo na lagoa. Eles dizem que requer doze horas antes que a água fique potável (para se dar tempo suficiente para fugir). Eles estão, é claro, mentindo.

O Que os Elfos Sabem. Embora os elfos não se envolvam em conversas ociosas com os PdJs, pode ser possível aprender algo com eles por meio de magia ou meios psiônicos. Se isso for feito, os PdJs saberão que esses elfos pertencem à tribo Jura Dai (assim como os invasores que atacaram a caravana) e que eles usaram methelinoc para envenenar todos os lagos nas proximidades como retaliação pela tomada de escravos de Urik. Além disso, os elfos sabem que não há antídoto conhecido para o methelinoc (além de ser um elfo, kank ou kluzd). Eles também podem saber que o acampamento Jura Dai está no final do desfiladeiro mais ao sul além do oásis ao norte de Kled (uma aldeia anã) e que eles estão rivalizando com Kled porque os anões ajudaram os escravos Urik a encontrar o acampamento élfico. O maior segredo dos elfos, e que eles lutarão para não revelar com toda a sua vontade, se possível, é que sequestraram o druida thri-kreen que cuida deste oásis porque não querem que ele purifique as águas.

Estatísticas.

Elfos Jura Dai (300): Int. Mediana; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 12; DV 1; pv 5 cada; TAC0 19; #AT 1 (espada curta de osso, ataques com -2); D 1d6-2; TM M; MO 13; XP 15 cada; Tesouro 2d4 pc cada.

Gancho. Se os PdJs permanecerem neste oásis, vá para o encontro 17. Se eles viajarem para o acampamento élfico, vá para o evento 19.

Dezessete: Crianças Anãs

Preparação. Peça aos jogadores que vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #17*. Certifique-se de ter a entrada descrevendo o *kluzd* na mão durante este encontro.

Risadinhas. O som de crianças rindo vagueia pelo oásis. Quando os PdJs investigam, eles veem duas dúzias de crianças anãs se afastando do monumento em arco, onde acabaram de deixar uma oferta de formigas revestidas de açúcar. Eles estão se esgueirando ao longo dos lodaçais em direção à borda da lagoa, com os odres na mão. Eles não prestam atenção aos avisos para não beber da lagoa, e nem parecem entender o que está sendo dito a eles, a menos que seja dito na língua anão.

Ataque Kluzd. Enquanto os PdJs observam, um garotinho desaparece de repente sob a lama. A criança foi atacada por um *kluzd*. Outra criança desaparecerá a cada duas rodadas até que os PdJs entrem para ajudar. O *kluzd* então ataca um dos PdJs.

Resgate. O *kluzd* está levando as crianças para o seu covil. Se os PdJs o derrotar, eles podem seguir seus túneis que levam ao seu covil para resgatar todas as crianças.

Interpretação. Apenas uma das crianças, um menino impetuoso de 11 anos chamado *Claodis* (klä-ö-dis), fala em comum. Os PdJs devem confiar nele para traduzir ou encontrar um meio de se comunicar com as outras crianças em seu próprio idioma. A primeira coisa que *Claodis* diz aos PdJs é que eles eram muito lentos na luta contra o *kluzd* — então ele exige algo para beber, ou ele vai dizer a todos os seus amigos que eles disseram que era seguro beber do lago do oásis.

Assim que ouvirem *Claodis* se gabar, ele pode explicar que houve uma escassez terrível de água, então ele convenceu seus amigos a vir a este oásis para obter água para toda a aldeia. Ele não vai ouvir as alegações de que o oásis está envenenado, alegando que eles fizeram oferendas ao druida, então o druida vai se certificar de que a água está segura (ele está errado; o druida foi sequestrado pelos elfos *Jura Dai*).

O que as crianças sabem. A conversa com as crianças anãs revelará a localização de *Kled* e o fato de que os elfos foram vistos visitando este oásis regularmente. As crianças sabem que um druida deveria cuidar desse oásis, mas seus pais acham que os elfos fizeram algo com ele.

Estatísticas.

Kluzd (1): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 2 (8 fora da lama); MV 12, Ev 12; DV 4; pv 21; TAC0 17; #AT 1; D 1d8; AE *Asfixia*; DE Nulo; TM M; MO 14; XP 270.

Crianças Anãs (24): Int, *Mediana*; Tend. *Bondoso*; CA 10; MV 6; DV 1; pv 3 cada; TAC0 19; #AT 1; D 1d2; TM P; MO 7; XP 15; Tesouro Nulo.

Gancho. Se os PdJs optarem por devolver as crianças a *Kled*, vá para o encontro 18. Se não o fizerem, as crianças pedirão que venham com eles a *Kled* e ajudem a resolver a escassez de água lá.

Dezoito: Kled

Preparação. Peça aos jogadores que vejam o *Cartão de Ajuda ao Jogador #18*.

Crianças. Se os PdJs tiverem alguma criança anã com eles, uma dúzia de mães irritadas arrastam as crianças para longe, repreendendo-as em voz alta. Se os PdJs não tiverem filhos anões com eles, uma dúzia de mães assustadas os cercam e perguntam se viram seus filhos perdidos.

Barunus. Depois que os PdJs se encontram com as mães, o líder da aldeia, um antigo anão chamado Barunus cumprimenta os PdJs. Ele é tão fraco que mal consegue andar. Se os PdJs ainda não o fizeram, ele pede que eles deem metade de sua água para as crianças. Depois de ouvir a história dos PdJs (veja *Interpretação*), Barunus pede aos PdJs que libertem o druida que vigia o oásis próximo.

Espada de Kemalok. Se os PdJs concordarem em ajudar os anões, ele os presenteia com a *Espada de Kemalok*, uma espada curta de aço +1. Esta espada *pode curar ferimentos graves* duas vezes por dia, mas tem apenas 10 cargas restantes. Quando as cargas terminam, ela perde seu bônus de +1 e se torna apenas uma arma de aço. Barunus não sabe disso, no entanto, e acredita que seu encantamento é eterno.

Interpretação. Barunus é o fundador da aldeia, é um velho anão de bom coração. Ele conta aos PdJs tudo o que sabe sobre a situação atual na região (veja abaixo.) Barunus fala francamente e honestamente, tudo o que ele pede em troca é que os PdJs façam o mesmo.

O que Barunus sabe. Barunus fundou Kled há 150 anos. Seu propósito (e, portanto, o de Kled) é descobrir a cidade perdida dos reis anões, Kemalok. Quando Kemalok for restaurada ao seu esplendor anterior, acredita Barunus, o mundo será mais uma vez verdejante e generoso. Os Jura Dai estão bravos com os anões de Kled por permitirem uma legião de Urik usar o poço de Kled antes de atacar o acampamento élfico. Os anões não queriam, mas não tinham escolha. Os elfos estão mantendo o druida do oásis prisioneiro para impedi-lo de reverter os efeitos de suas toxinas.

Estatísticas.

Anões de Kled (300): Int. Mediana; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 6; DV 1; pv 8; TACO 19; #AT 1 (porretes de osso com -2); D 1d4-2; TM P; MO 14; XP 35; Tesouro 1d4 pc.

Barunus: Int. Muito Inteligente; Tend. *Bondoso*; CA 10; MV 3; DV 3; pv 15; TACO 17; #AT 1 (porrete de osso com -2); D 1d4-2; TM P; MO 14; XP 35; Tesouro 2d4 pc.

Gancho. Barunus dirá aos PdJs como encontrar a fortaleza atual dos elfos. Quando estiverem quase alcançando, continuem com o encontro 19.

Dezenove: Ermos

Preparação. Barunus dá aos PdJs um mapa com o esboço da rota para a fortaleza élfica.

O Batedor Jura Dai. O *Cartão de Ajuda ao Jogador #19* mostra o terreno que os PdJs encontram quando começam a ir em direção à fortaleza élfica. À medida que os jogadores examinam a imagem, peça-lhes que façam testes das habilidades Inteligência ou Sabedoria (o que for maior). Qualquer um que faça o teste vê um elfo se movendo pelo terreno à frente da comitiva. Se os PdJs não o avistarem, o elfo se afasta e avisa seu chefe que eles estão vindo.

Se ficar claro que ele foi notado, o elfo foge pelo desfiladeiro na sua melhor velocidade. Se um PdJ tentar pegá-lo, compare a taxa de movimento do personagem com a do elfo (12). Se for maior e o PdJ fizer um teste de Destreza bem-sucedido, o elfo será ultrapassado. Se não, o elfo escapa.

Se o elfo for pego, ele tenta lutar para se libertar, mas pode ser subjugado para interrogatório se os PdJs não atacarem para matar.

Interpretação. O elfo, Fanan, é um guarda psiônico que deveria ter ouvido os PdJs vindo de longe. Infelizmente para sua tribo, ele dormia no trabalho. Ele está morrendo de medo, mas também está determinado a não trair sua tribo. Se os PdJs puderem sugerir uma razão plausível de que é para o benefício de sua tribo ajudá-los a localizar o acampamento élfico, o elfo cooperará voluntariamente e os levará ao acampamento. Caso contrário, ele treme e se acovarda, mas não ajuda os PdJs. Se os PdJs o soltarem sob qualquer circunstância, ele corre e avisa seus companheiros elfos da aproximação. Claro, alguns PdJs podem ser capazes de rastreá-lo em sua trajetória para casa.

O que Fanan sabe. Se puder ser convencido ou forçado a falar, Fanan revelará o que sabe sobre a situação. Primeiro, ele está ciente de que o acampamento Jura Dai está dentro de uma antiga fortaleza com vista para o cânion. Ele conhece o layout, mas não o revelará voluntariamente. Se os PdJs encontrarem uma maneira de forçá-lo a fazer isso, peça que eles virem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #21*. O nome do chefe Jura Dai é Tuga Dai, e ele está determinado a forçar o rei de Urik a libertar seus escravos elfos.

Fanan sabe sobre o druida capturado. Ele revelará que o druida está sendo mantido na fortaleza, embora ele não saiba exatamente onde. Tuga não quer matar o druida porque tem medo de irritar os espíritos do deserto. Se o assunto surgir, o que não é provável, Fanan revelará que a filha de Tuga, Jengi, está cuidando dos rebanhos de seu pai a uma curta distância. A única razão pela qual Fanan sabe disso é porque ele espera se casar com Jengi, mas ele não tem coragem de confrontar seus outros pretendentes e reivindicá-la para si.

Estadísticas.

Fanan: Int. Mediana; Tend. *Neutro*; CA 10; MV 12; DV 1; pv 5; TAC0 19; #AT 1 (espada curta de osso, ataques com -2); D Id6-2; AE Poder Psiônico; SD Poder Psiônico; TM M; MO 13; XP 120; Tesouro 3d6 pc.

Poderes Psiônicos — Ciências: *discernimento, clarividência, drenar vida*; Devoções: *visão circular, camuflagem, perceber o perigo, saber direções, sentir veneno, equilíbrio, corpo bélico, causar decadência, multiplicar dor, aprimorar força*. Modos de Defesa: FI, BM, EP. PPPs: 66.

Gancho. Continue com o encontro 20.

Vinte: Dama em Perigo

Preparação. Não deixe os jogadores virarem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #20* até que seja instruído pelo texto abaixo. Certifique-se de ter as estatísticas do jogo sobre o Gith em mãos durante este encontro.

Um grito de socorro. Enquanto os PdJs estão se movendo em direção ao acampamento Jura Dai, com ou sem Fanan, eles ouvem os sons de luta próximos e um clamor por ajuda em élfico. Quando eles investigarem, peça para que virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #20*.

Jengi. Jengi, a filha do chefe do Jura Dai, está sendo atacada por vários Giths. Como Fanan, ela estava negligenciando seus deveres e pegando um cochilo depois do encontro noturno.

Se Fanan está levando os PdJs para o acampamento élfico, ele insiste que ajudem Jengi. Se os PdJs o deixarem escapar no encontro 19, ele estará observando o confronto de um esconderijo. Ele acabara de vir avisá-la sobre os PdJs quando o gith a atacou. Se os PdJs ajudarem Jengi, ele se junta a ela na defesa, usando *corpo bélico*, *aprimorar força* e *duplicar a dor*. Se os PdJs não ajudarem Jengi, ele salta em sua defesa sozinho.

Após a Batalha. Supondo que os PdJs a salvem dos giths, Jengi ficará devidamente grata. Se os PdJs não a salvarem, Jengi e Fanan terão mortes terríveis nas mãos dos giths.

Interpretação. Jengi é sedutora e flerta bastante, e sempre tenta conseguir o que quer usando seus amplos encantos. Depois dos PdJs salvarem sua vida, ela tenta descobrir o que eles estão fazendo perto da fortaleza élfica. Se os PdJs pensarem em uma razão que não esteja ameaçando sua tribo, Jengi se oferece para apresentá-los ao pai, o chefe do clã Jura Dai.

Por outro lado, se os PdJs revelarem a verdadeira razão pela qual estão procurando a fortaleza, Jengi tenta dissuadi-los. Supondo que ela falhe, ela renega sua oferta de gratidão e usa todos os meios à sua disposição para avisar seu pai e os outros elfos da abordagem dos PdJs — embora ela não os ataque diretamente ou tente causar-lhes danos.

O que Jengi sabe. Se os PdJs forem capazes de fazer amizade com Jengi ou de outra forma convencê-la a compartilhar seu conhecimento com eles, ela revelará que o druida capturado é um tri-kreen chamado T 'klick'chik. Ele está preso em uma torre em ruínas no acampamento Jura Dai. Ela sabe com certeza que qualquer tentativa, mesmo por ela, para persuadir seu pai a libertar o druida vai ser um fracasso. Jengi também está familiarizada com o mapa da antiga fortaleza, embora ela revele isso aos PdJs apenas sob coerção. Se a comitiva encontrar uma maneira de convencê-la a fazer isso, peça que passem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #21*.

Estatísticas.

Jengi: Int. Muito Inteligente; Tend. *Inconstante*; CA 10; MV 12; DV 3; pv 15; TAC0 17; #AT 1; D 1d4 (adaga de aço); TM M; MO 15; XP 120; Tesouro 2-20 pp. Magias Profanadoras: 1) *enfeitiçar pessoas*, *amizade*, *hipnotismo*; 2) esquecimento, o riso histórico de Tasha.

Gith típico (12): Int. Mediana; Tend. *Cruel*; CA 8; MV 9; DV 3; pv 15 cada; TAC0 17; #AT 2; D 1d4/1d4; AE Saltar (+2 no primeiro teste de ataque); TM M; MO 12; XP 175; Tesouro nulo.

Gancho. Depois dos PdJs concluírem essa cena, continue a aventura com o encontro 21.

Vinte e Um: O Acampamento Élfico

Preparação. Não deixe os jogadores virarem para o *Cartão de Ajuda ao Jogador #21* até que sejam instruídos a fazê-lo. Durante este encontro, não deixe de descrever o castelo como uma “fortaleza dos antigos” — nunca se refira a ela como um “castelo” ou “forte”, este é um lugar de mistério e admiração.

Introduções Se os PdJs estiverem com Fanan e/ou Jengi, eles serão levados diretamente para a grande torre (área 10). Para chegar à torre, é permitido o acesso ao pátio interno (área 15). Qualquer elfo que perceba os PdJs em qualquer outro lugar ataca de uma vez, soando um alarme que convocará 1d10 elfos/rodada.

O Castelo. Esta região de Athas é salpicada por ruínas de mil anos de idade, mas esta está excepcionalmente bem preservada. As paredes de pedra estão em boas condições, mas os andares superiores das torres desmoronaram.

1,2: Essas torres estão cercadas por escombros e agora têm apenas cerca de três metros de altura, sem telhados. Dentro de cada um há um sentinela.

3: Esta estrada, a única entrada do castelo, é revestida por um muro de pedra de 1,80 m de altura.

4: Quando os PdJs chegarem a este ponto, peça que eles virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #21*. Se o grupo não for escoltado por Fanan e/ou Jengi quando chegarem a esta área, eles serão imediatamente atacados pelos sentinelas nas áreas 5 e 6.

5,6: Os dois andares inferiores dessas torres ainda estão de pé. Uma família élfica, incluindo dois guerreiros (um homem, uma mulher) e três crianças estão acampadas em cada andar da torre. Em cada torre um sentinela vigia a área 4 da varanda com vista para o portão. Um alçapão no porão de cada torre leva a uma cela de masmorra.

7,9,11: As passarelas ao longo dessas paredes são onde os elfos solitários da tribo dormem. Durante o dia e a noite, há apenas 1d10 guerreiros elfos ao longo de cada parede. À noite, no entanto, há 75 guerreiros do sexo masculino dormindo em 7 e 11, e 50 guerreiras femininas na área 9. Para evitar ser desafiado enquanto estiver nessas paredes, os PdJs devem tomar cuidado para não serem vistos ou ouvidos. Existem dois sentinelas nas pontes entre a grande torre (área 10) e nas áreas 9 e 11.

8: Esta torre é semelhante a 5 e 6, exceto que o piso inferior está ocupado por cinco sentinelas. O druida cativo está na cela abaixo do alçapão (vá imediatamente para o encontro 22 quando os PdJs descobrirem esta cela).

10: Veja o encontro 23 quando os PdJs entrarem nesta torre.

12-14, 16-18: Uma família élfica, incluindo dois guerreiros (um homem, uma mulher) e três crianças acampadas nas fundações dos edifícios que antes ficavam aqui.

15: A qualquer momento, haverá 2d10 elfos neste pátio.

19: É aqui que a tribo mantém seus 100 kanks presos à noite.

20: A qualquer momento, haverá 2d10 elfos reunidos ao redor do poço.

21: Este fosso seco agora está cheio de vísceras e lixo.

Estatísticas.

Jura Dai Elf (300): Int Mediana; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 12; DV 1; pv 5 cada; TACO 19; #AT 1 (espada curta de osso, ataques com -2); D 1d6-2; TM M; MO 13; XP 15 cada; Tesouro 2d4 pc cada.

Gancho. Continue com o encontro 22 quando os PdJs encontrarem o druida, ou o encontro 23 quando os PdJs entrarem na grande torre.

Vinte e Dois: O Druida

Preparação. Quando os PdJs abrirem o alçapão abaixo da torre sudeste da fortaleza, peça que eles virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #22*.

T 'klick' chik. A princípio, os PdJs podem não perceber que o thri-kreen retratado no *Cartão de Ajuda ao Jogador* é o druida que eles vieram resgatar. Quaisquer elfos com, ou capturados pelos, os PdJs afirmam que o thri-kreen foi levado porque ele foi pego comendo um elfo, e está sendo mantido para execução. O druida, dizem eles, está na grande torre.

T'klick' chik não fala comum. A menos que um PdJ seja capaz de se comunicar com ele de alguma forma, falar com T 'klick' chik pode ser difícil. Usar gestos e sinais requer um teste de Inteligência bem-sucedido para que um PdJ comunique cada nova ideia. Obviamente, alguns conceitos são mais fáceis de transmitir do que outros, e o Mestre deve aplicar modificadores criteriosamente.

Entrando na Cela. Os PdJs que entram na cela sem permissão (veja *Interpretação abaixo*) são cercados por lagartos, sofrendo automaticamente 1d8 pontos de vida em mordidas a cada rodada. Eles também devem testar resistência contra veneno ou perder 1d3 pontos de Força a cada rodada até que um *neutralizar venenos* seja lançado sobre eles.

Exigência de T 'klick' chik. Uma vez que os PdJs conseguem se comunicar com ele, T 'klick' chik exige deles prova de dedicação ao espírito do oásis. Ele quer que os PdJs tragam Tuga Dai, vivo ou morto (veja o encontro 23). Quando os PdJs cumprirem a exigência, T 'klick' chik mata o chefe (se ele já não estiver morto) e o come. Depois que T 'klick' chik termina sua refeição, ele concorda em sair com a comitiva.

Interpretação. Para T 'klick' chik, a maioria dos humanos e semi-humanos parecem iguais. Quando ele vê qualquer PdJ humano ou semi-humano entrar em sua cela, ele assume que eles são elfos que vêm buscá-lo para o guisado. Mesmo depois dos PdJs comunicarem seu desejo a ele, ele permanecerá distante e desconfiado.

O que T'klick' chik sabe. Uma vez que os PdJs consigam convencer o druida de que eles não são seus inimigos, eles serão capazes de aprender algumas coisas com ele. Primeiro, o thri-kreen sabe que Tuga Dai passa duas horas todas as noites sozinho no quarto mais alto da grande torre estudando suas magias. Além disso, ele sente que sua captura foi devida apenas a um ataque surpresa dos elfos. Uma vez que ele retorne ao seu oásis, ele não precisa se preocupar com os elfos tradicionalmente vingativos — eles não ousarão desafiá-lo diretamente.

Estatísticas.

T 'klick' chik: Int. Alta; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 18; DV 6 +3; pv 50; TAC0 13; #AT 5; D 1d4(x4)/1d4+1; AE Magias Druídicas e Veneno; DE Desviar de Projéteis em 9+; TM M; MO 15; XP 3.000; magias de druida: 1) *bênção, cativar animais, invisibilidade contra animais, localizar animais ou plantas, detectar veneno, criar água*; 2) *encantar cobras, mensageiro, detectar feitiço, falar com animais, encontrar armadilhas, retardar venenos*; 3) *imobilizar animais, convocar insetos, criar alimentos, respirar na água, andar sobre as águas*; 4) *poça reflexiva, tornar raso, neutralizar venenos*; 5) *curar ferimentos críticos, controlar os ventos*; 6) *partir água, água em pó*.

Gancho. Continue com o encontro 23 quando os PdJs forem buscar Tuga Dai. Depois de entregarem o chefe e deixarem a fortaleza, continuem com o evento 24.

Vinte e Três: Tuga Dai

Preparação. Peça aos jogadores que virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #23*.

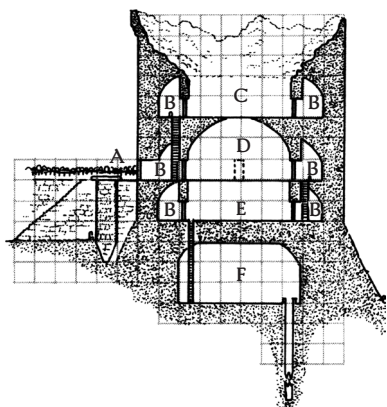
Entrando na Torre. Se os PdJs forem escoltados por Fanan e/ou Jengi, eles serão levados diretamente para o grande salão (área D).

- A. Dois sentinelas ficam de guarda nessas varandas.
- B. Estes salões arqueados proporcionam acesso aos quartos interiores. Em qualquer salão, há 25% de chance de encontrar DD4 chefes de clã élficos.
- C. Este quarto não tem telhado. Entre as dez e a meia-noite, Tuga Dai vem aqui sozinho para estudar seus feitiços.
- D. Há sempre 2d8 chefes de clã na grande torre. É também aqui que Tuga Dai passa a maioria dos dias e noites.
- E. É aqui que Tuga Dai dorme, junto com sua esposa e filhos. Ele está aqui depois da meia-noite e antes do amanhecer.
- F. O porão contém um suprimento de methelinoc. O poço aqui está seco.

Interpretação. Tuga Dai só se preocupa com sua tribo. Ele não vai libertar o druida, não importa o que os PdJs façam ou digam, e está mais interessado em como eles aprenderam sobre sua fortaleza. Tuga Dai não permite que os PdJs saiam, em vez disso, têm as mãos amarradas e os encarceram na sala F.

O que Juga Dai sabe. Pode ser possível que os PdJs colem algumas informações de sua conversa com o líder elfo. Ele sabe que tem poucas chances de libertar o Jura Dai tomado pelo Rei de Urik, mas ele tem que fazer algo para revidar. Ele está ciente de que Fanan e sua filha Jengi estão tendo um caso amoroso secreto.

Estatísticas.



Escala: 1 quadrado = 1 metro

Chefes Jura Dai: Int. Muito Inteligente; Tend. *Inconstante*; CA 5 (couraça de kank); MV 12; DV 4; pv 20; TACO 17; #AT 1; D 1d4 (adaga de aço); TM M; MO 15; XP 270; Tesouro 10 po. Magias Profanadoras: 1) *leque cromático*, *dardos místicos*, *sono*, *ventriloquismo*; 2) *escuridão 4,5m*, *invisibilidade*, *arrombar*; 3) *dissipar magia*, *relâmpago*; 4) *criar itens efêmeros*.

Tuga Dai: Int. Muito Inteligente; Tend. *Inconstante*; CA 5 (couraça de kank); MV 12; DV 8; pv 35; TACO 13; #AT 1; D 1d4 (adaga de aço); TM M; MO 15; XP 2.000; Tesouro 10 po. Magias Profanadoras: 1) *leque cromático*, *dardos místicos*, *sono*, *ventriloquismo*; 2) *escuridão 4,5m*, *invisibilidade*, *arrombar*; 3) *dissipar magia*, *relâmpago*; 4) *criar itens efêmeros*. Tesouro: 10 po.

Gancho. Se os PdJs levarem Tuga Dai ao druida, continue com o encontro 22. Caso contrário, retorne ao encontro 21.

Vinte e Quatro: O Oásis

Preparação. Não mostre aos jogadores o *Cartão de Ajuda ao Jogador #24* até que seja instruído abaixo. Use esse encontro quando os PdJs deixarem os elfos, estejam eles escapando sozinhos ou com o druida T 'klick' chik.

Elfos Zangados. Como eles não estão ansiosos para ter a localização de sua fortaleza secreta conhecida, os elfos tentam emboscar os PdJs. T 'klick' chik faz o que deve para se defender, mas não é excessivamente útil para os membros do grupo — embora ele use seus poderes de cura para impedi-los de morrer. O tipo de emboscada depende de quão cuidadoso foi o grupo dentro do acampamento élfico:

Emboscada Condições

- Um: PdJs resgataram T 'klick' chik sem revelar sua presença a um único elfo (exceto o chefe).
- Dois: PdJs foram vistos por um ou mais elfos, mas nenhum alarme foi emitido por uma razão ou outra.
- Três: PdJs foram vistos por elfos e um alarme foi disparado. Essas emboscadas ocorrem em vários pontos ao longo de sua rota de fuga.

Emboscada Um. Doze elfos atacam o grupo com arcos e flechas com cobertura. O grupo sofre uma penalidade de -2 no teste de surpresa.

Emboscada Dois. Dez elfos bloqueiam o caminho dos PdJs em um estreito desfiladeiro, enquanto mais cinco atacam por trás. Se Fanan e Jengi estiverem vivos, eles fazem parte do grupo que ataca por trás.

Emboscada três. Uma dúzia de elfos, liderados pelo melhor psiônico da tribo, pegam os PdJs à noite ou em seu acampamento.

Chegando ao Oásis. Uma vez que os PdJs chegam ao oásis com T 'klick' chik, os elfos não os incomodam mais. Durante um período de várias horas, T 'klick' chik usa suas magias para esvaziar a maior parte da água do oásis, em seguida, neutraliza o veneno do que resta. Durante esse tempo, dezenas de ex-escravos e anões de Kled aparecem, com seus odres na mão. Finalmente, T 'klick' chik lança sua magia final. Quando isso acontecer, peça aos jogadores que virem o *Cartão de Ajuda ao Jogador #24*. Poucos momentos depois, o druida desaparece na folhagem e retorna aos seus deveres.

Estatísticas.

Jura Dai Elf: Int. Mediana; Tend. Neutra; CA 10; MV 12; DV 1; pv 5 cada; TAC0 19; #AT 1 (espada curta de osso, ataques com -2); D 1d6-2; TM M; MO 13; XP 15 cada; Tesouro 2d4 pc cada.

As estatísticas de **Fanan** estão listadas no encontro 19.

As estatísticas de **Jengi** estão listadas no encontro 20.

As estatísticas do **psiônico elfo** estão listadas no encontro 3.

As estatísticas de **T 'klick' chik** estão listadas no encontro 22.

Gancho. Este é o fim da aventura. Os PdJs têm sua escolha de ir morar em Kled, se juntar à tribo de escravos ou se aventurar conta própria. Os anões de Kled recompensarão os PdJs com 10 po, não importa o que eles decidam fazer.

Na publicação original, essa aventura é montada como se fosse uma caderneta com uma base. Nas próximas duas páginas estão o molde da base para recortar, colar e encadernar tudo junto. Claro, fica a escolha de cada pessoa se ela irá usar essa base. Ou se vai mesmo fazer uma pequena caderneta. Nada impede que sejam impressas em uma folha comum tamanho A4 padrão.

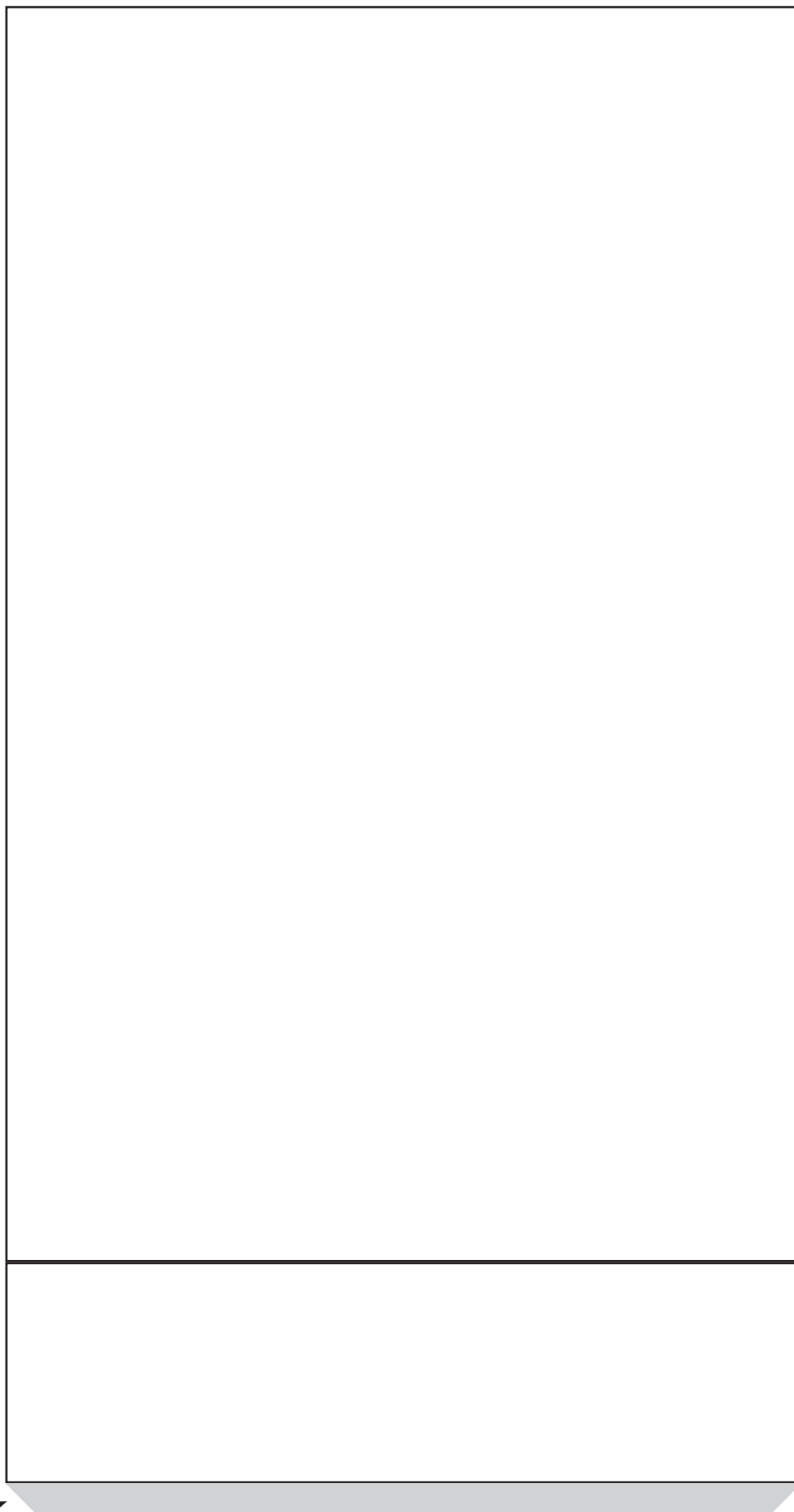
Tenho aqui essas instruções para os jogadores mais detalhistas.



Essa é a base dobrável.

Imagem da aventura original.

Ao imprimir essa base, usar a maior gramatura que puder. Quanto mais grosso, melhor. No mínimo gramatura 180. Se possível, até gramatura 230.



Depois da base pronta, essa parte deve ser encadernada junto com a aventura.

Após recortar, dobrar aqui.

Não recortar essa parte cinza, pra ela ser colada na outra base.

Ao imprimir essa base, usar a maior gramatura que puder. Quanto mais grosso, melhor. No mínimo gramatura 180. Se possível, até gramatura 230.

