

Diagramação: O Górgona

Para mais material, visite:
<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Críticas, sugestões, comentários, etc...
contato@masmorrasedragoes.qzz.io

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:
Caminho para Urik - AD&D 2E - Caixa Básica V 1.0

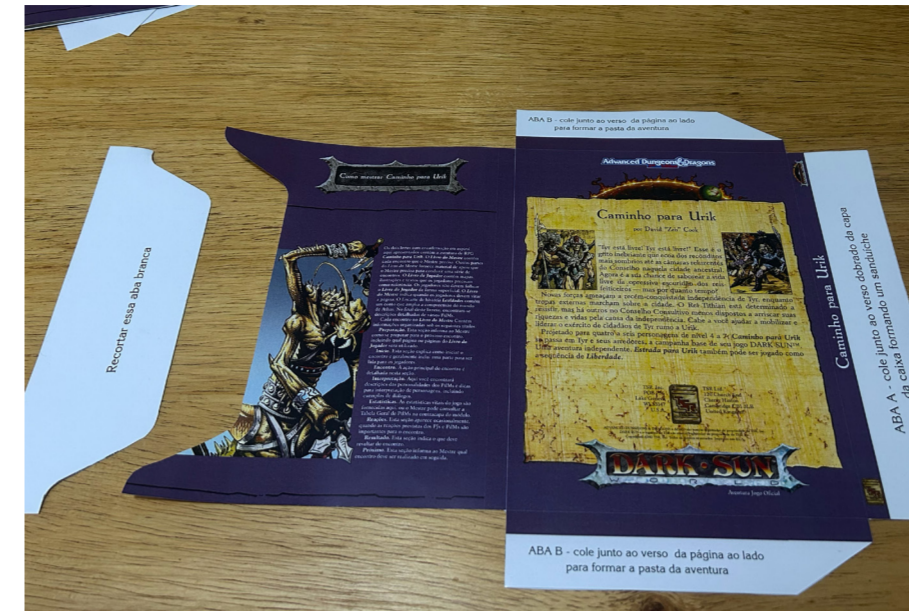
Informações sobre a caixa

Altura: 1,37 cm

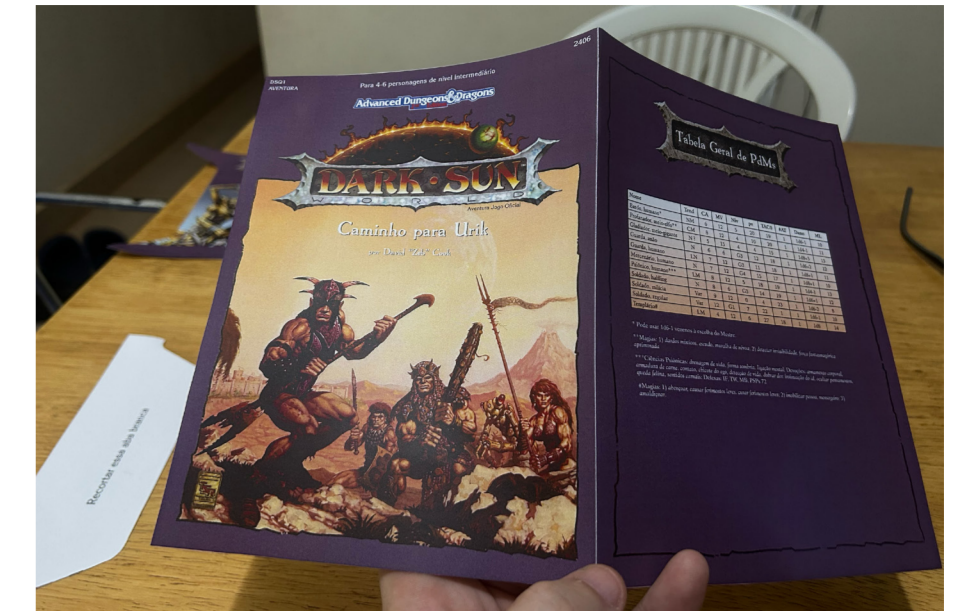
Largura: 21,88 cm

Comprimento: 28,54 cm

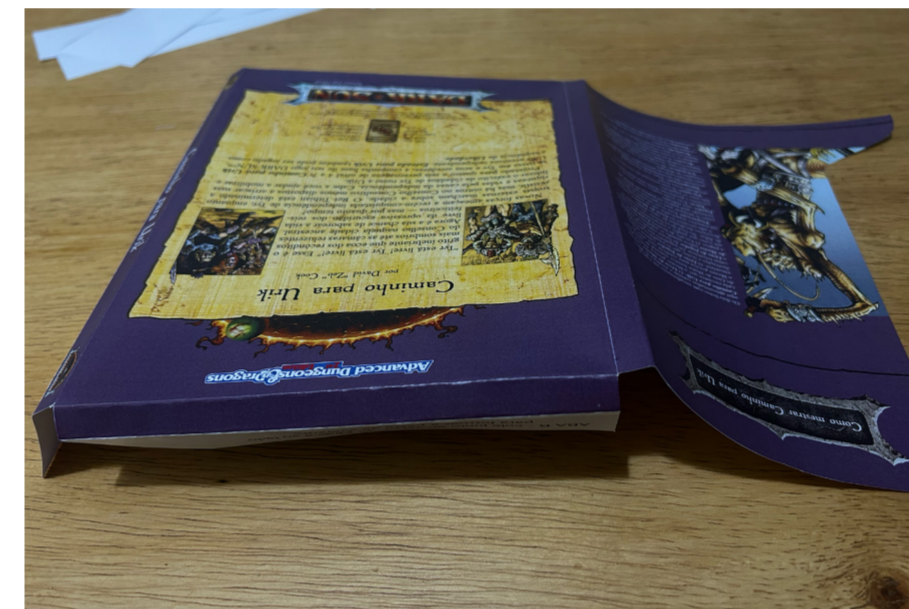
A arte das próximas 2 folhas deve ser impressa em folha A2. São páginas para impressões maiores, para quem pode ter acesso a uma impressora que consiga imprimir nesse tamanho. Para esse caso, procurar uma gráfica rápida. Ao imprimir a caixa, dar preferência a papel com gramatura 250 gr ou acima. Se você for bom em artes, pode imprimir em uma gramatura menor e depois colar em um papelão ou cartonado.



1. Recorte o fundo da caixa e separe a aba conforme a imagem



2. Recorte a frente e dobre ao meio conforme a imagem



3. Dobre o fundo nos vincos indicados



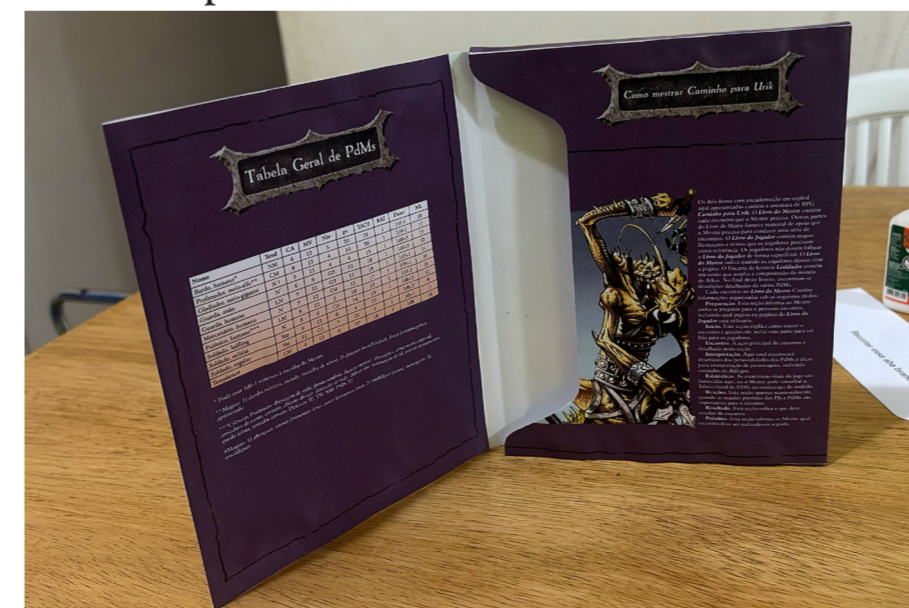
4. Observe o encaixe do recorte curvo da pasta é feito sobre a ABA B



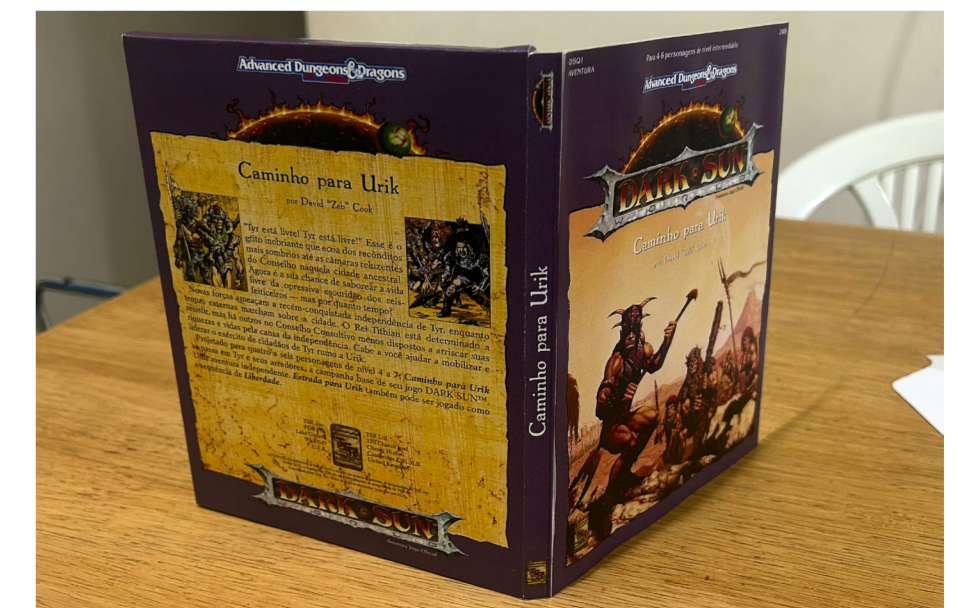
5. A Frente da caixa que está dobrada se encaixa como um sanduíche na ABA A, ficando entre a capa e contracapa



6. Observe o detalhe do encaixe da capa na ABA A



7. Este é o aspecto da caixa aberta onde os materiais são guardados



8. Esta é a frente da caixa depois de montada

Advanced Dungeons & Dragons
2ª Edição



Aventura Jogo Oficial

Caminho para Urik

por David "Zeb" Cook



dobrar aqui

dobrar aqui

Tabela Geral de PdMs

Nome	Tend	CA	MV	Niv	pv	TACO	#AT	Dano	ML
Bardo, humano*	NM	6	12	5	20	19	1	1d6-1	10
Profanador, meio-elfo**	CM	8	12	4	10	20	1	1d4-1	11
Gladiador, meio-gigante	N ?	5	15	4	4	15	1	1d8+5	13
Guarda, anão	N	6	6	G3	12	18	1	1d6+2	12
Guarda, humano	LN	7	12	G3	11	18	1	1d8+1	11
Mercenário, humano	N	7	12	G4	15	17	1	1d8+1	10
Psiônico, humano***	LM	8	12	5	18	19	1	1d4-1	13
Soldado, halfling	N	8	6	G3	14	19	1	1d6+1	12
Soldado, milícia	Var	9	12	0	4	23	1	1d6-2	8
Soldado, regular	Var	12	G1	7	22	1	1	1d6-1	10
Templário#	LM	4	12	6	27	18	1	1d8	14

* Pode usar 1d6-1 venenos à escolha do Mestre.

**Magias: 1) dardos místicos, escudo, muralha de névoa; 2) detectar invisibilidade, força fantasmagórica aprimorada

***Ciências Psiônicas: drenagem de vida, forma sombria, ligação mental; Devoções: armamento corporal, armadura de carne, contato, chicote do ego, detecção de vida, dobrar dor, insinuação do id, ocultar pensamentos, queda felina, sentidos carmais; Defesas: IF, TW, MB; PSPs 72

#Magias: 1) abençoar, causar ferimentos leves, curar ferimentos leves; 2) imobilizar pessoa, mensageiro; 3) amaldiçoar.

cole o verso colocando no meio a ABA A

Recortar essa aba branca

Como mestrar *Caminho para Urik*



Os dois livros com encadernação em espiral aqui apresentados contêm a aventura de RPG *Caminho para Urik*. O *Livro do Mestre* contém cada encontro que o Mestre precisa. Outras partes do *Livro do Mestre* fornece material de apoio que o Mestre precisa para conduzir uma série de encontros. O *Livro do Jogador* contém mapas, ilustrações e textos que os jogadores precisam como referência. Os jogadores não devem folhear o *Livro do Jogador* de forma superficial. O *Livro do Mestre* indica quando os jogadores devem virar a página. O Encarte de história *Lealdades* contém um conto que amplia a compreensão do mundo de Athas. No final deste livreto, encontram-se descrições detalhadas de vários PdMs.

Cada encontro no *Livro do Mestre* contém informações organizadas sob os seguintes títulos:

Preparação. Esta seção informa ao Mestre como se preparar para o próximo encontro, incluindo qual página ou páginas do *Livro do Jogador* será utilizado.

Início. Esta seção explica como iniciar o encontro e geralmente inclui uma parte para ser lida para os jogadores.

Encontro. A ação principal do encontro é detalhada nesta seção.

Interpretação. Aqui você encontrará descrições das personalidades dos PdMs e dicas para interpretação de personagens, incluindo exemplos de diálogos.

Estatísticas. As estatísticas vitais do jogo são fornecidas aqui, ou o Mestre pode consultar a Tabela Geral de PdMs na contracapa do módulo.

Reações. Esta seção aparece ocasionalmente, quando as reações previstas dos PJs e PdMs são importantes para o encontro.

Resultado. Esta seção indica o que deve resultar do encontro.

Próximo. Esta seção informa ao Mestre qual encontro deve ser realizado em seguida.

dobrar aqui

dobrar aqui

ABA B - cole junto ao verso da página ao lado para formar a pasta da aventura

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Caminho para Urik

por David "Zeb" Cook



"Tyr está livre! Tyr está livre!" Esse é o grito inebriante que ecoa dos recônditos mais sombrios até as câmaras reluzentes do Conselho naquela cidade ancestral. Agora é a sua chance de saborear a vida livre da opressiva escuridão dos reis-feiteiros — mas por quanto tempo?



Novas forças ameaçam a recém-conquistada independência de Tyr, enquanto tropas externas marcham sobre a cidade. O Rei Tithian está determinado a resistir, mas há outros no Conselho Consultivo menos dispostos a arriscar suas riquezas e vidas pela causa da independência. Cabe a você ajudar a mobilizar e liderar o exército de cidadãos de Tyr rumo a Urik.

Projetado para quatro a seis personagens de nível 4 a 7, *Caminho para Urik* se passa em Tyr e seus arredores, a campanha base de seu jogo DARK SUN™. Uma aventura independente. *Estrada para Urik* também pode ser jogado como a sequência de *Liberdade*.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 33147
U.S.A.



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

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e AD&D são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
DARK SUN e o logotipo da TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
Copyright 1992 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

DARK SUN
WORLD
Aventura Jogo Oficial

dobrar aqui

dobrar aqui

ABA B - cole junto ao verso da página ao lado para formar a pasta da aventura

dobrar aqui

dobrar aqui



Caminho para Urik



ABA A - cole junto ao verso dobrado da capa da caixa formando um sanduíche

dobrar aqui

dobrar aqui