



ARK·SUN

O R L D

O novo
exército de
Tyr enfrenta
inimigos
mortais.

Livro do Jogador



Caminho para Urik

Uma campanha de aventura de Dark Sun

Livro do Jogador

Créditos

Design: David "Zeb" Cook
Edição: Elizabeth Anne Tornabene
Coordenação do Projeto: Timothy B. Brown
Arte da Capa: Brom
Arte de Interiores: Tom Baxa
Cartografia: Dave Sutherland
Tipografia: Tracey Zamagne
Design Gráfico: Dee Barnett e Sarah Feggestad
Produção: Sarah Feggestad
Tradução e Diagramação: O Górgona
Revisão: Henrique de Freitas Martins

Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer uso não autorizado do material ou das obras de arte aqui contidas é expressamente proibido sem o consentimento por escrito da TSR, Inc. ©1992 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A Random House e suas empresas afiliadas têm direitos de distribuição mundial no comércio de livros para produtos em inglês da TSR, Inc.

Distribuído para o comércio de livros e hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd.
Distribuído para o comércio de brinquedos e passatempos por distribuidores regionais.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e AD&D são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
DARK SUN, BATTLESYSTEM e o logotipo da TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

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



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

Tradução e Diagramação: O Górgona

Revisão: Henrique de Freitas Martins

Agradecimentos Especiais:
A Comunidade de Dark Sun

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, 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.

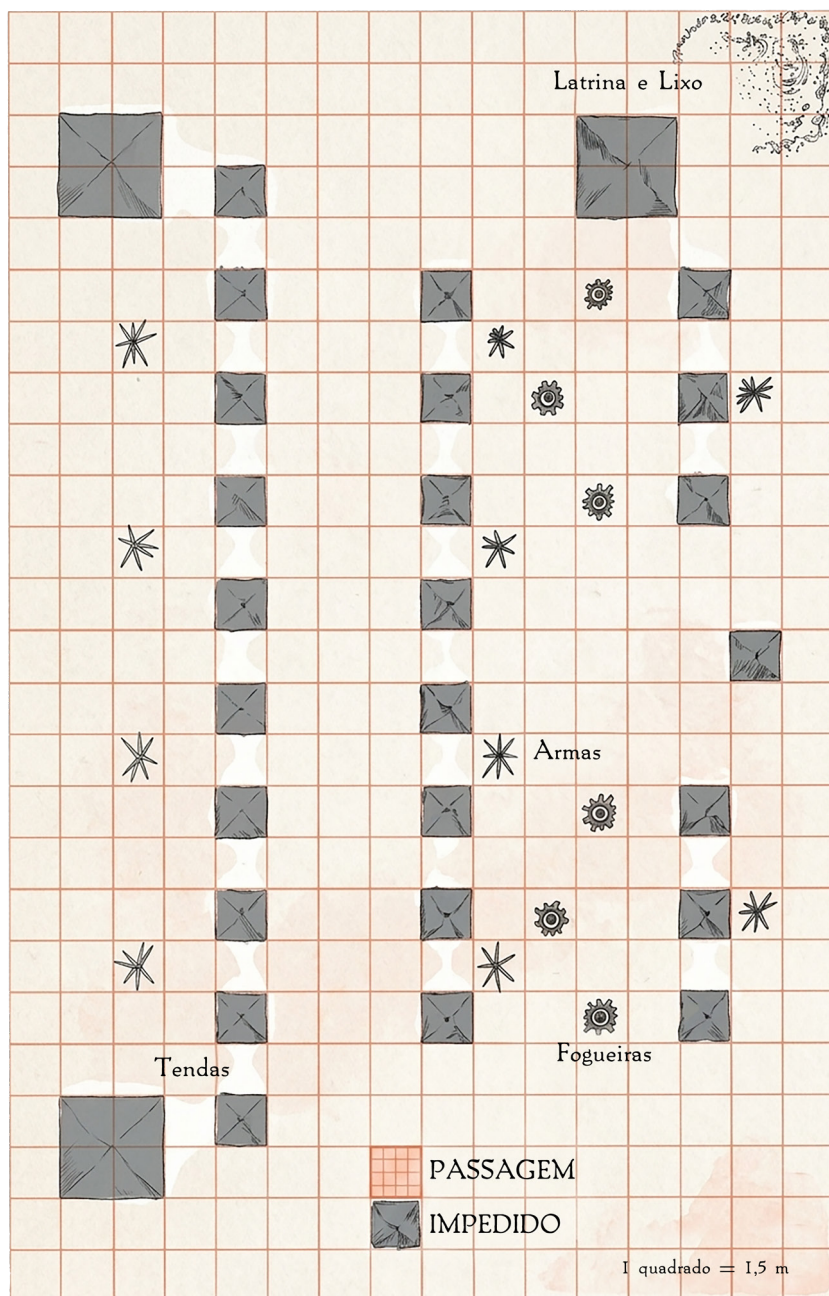
Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

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

Dedico este trabalho ao meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.

Um: Acampamento



Dois:
Ação Decisiva



Três: Demandas



“Olha, tire um tempinho e tome uma trago comigo. Tenho uma notícia que talvez você queira saber — pode ser muito importante.” Hasaval faz uma pausa para tomar um gole de vinho de especiarias, alisando o cavanhaque antes de continuar.

“Tem alguma coisa acontecendo com os templários. Alguns deles — e não, não vou falar quem, afinal, eu preciso me proteger — enfim, alguns estão reclamando desse exército que está se formando. Estão falando coisas como ‘Tithian só quer se livrar deles’, coisas assim. De qualquer forma, eles estão preocupados e têm exigências para garantir que não saiam perdendo.”

“O mais importante é que eles querem escolher o próprio comandante. Já escolheram um cara — o Templário Girias. Já ouviu falar dele? Não importa, não importa. A questão é que, a menos que Girias ganhe um posto de comando, vai ter muitos problemas com os outros templários. Isso não seria bom para Tyr, então imaginei que alguém pudesse me ajudar a negociar essa confusão toda com ele.”

Quatro:
Desgraçados Miseráveis



Cinco:
O Jardim



Seis: Encontro



“Agradeço a presença de todos nesta reunião, especialmente tão em cima da hora. Estamos começando a ter problemas em Tyr — talvez vocês já tenham ouvido rumores a respeito. Não? Bem, então, permitam-me ser o primeiro a lhes contar. Segundo o Rei Tithian e o conselho, Tyr está sob ataque. Não estou falando de agora — quero dizer que o Rei Hamanu, o rei-feiticeiro de Urik, enviou um exército para capturar Tyr e reivindicá-la para si. Hamanu se intitula um senhor da guerra, embora dependa de Tyr para o ferro de suas armas. Aparentemente, o Rei Kalak cortou o fornecimento há muito tempo e agora Hamanu está vindo para reabrir as minas — sob seu controle.”

“Tithian contou ao conselho e até nomeou Rikus, aquele templário Styan, e a nobre Jaseela como comandantes — mas eu acho que isso é só porque ele quer se livrar deles. O exército vai precisar de ajuda se quisermos que nossa cidade livre continue livre. Conto com vocês.”

Sete:
Ficha de Pontuação



Conselheiro Turloff



Hanfros



Mestre Sintha



Wenzler Ligeiro



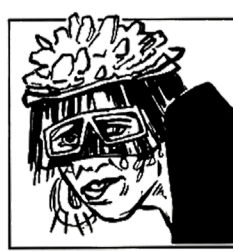
Senador Turax



Senador Vildeen



Templário Hasaval



Templário Rhac



Verrasi de Minthur



Puram de Urik



Templário Girias

Oito: Em Patrulha

Frente



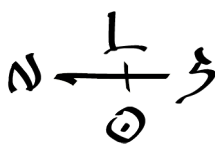
Direção da Marcha



Exército
Principal

Flanco Norte

Flanco Sul



Retaguarda

Nove: Estatísticas do **BATTLESYSTEM™**

Comando dos PJs

As três primeiras unidades, o núcleo da pequena força dos PJs, são comandadas pelos próprios personagens jogadores.

Gladiadores (2 figuras)

Estatísticas do **BATTLESYSTEM™**:

AD 8	AR 9	Acertos 2	ML 13
Armadura de couro, sem escudo, espadas variadas.			

Templários (2 figuras)

Estatísticas do **BATTLESYSTEM™**:

AD 6	AR 8	Acertos 2	ML 11
Armadura de cabelo gigante, escudos, espadas de osso, lanças.			

Nobres (2 figuras)

Estatísticas do **BATTLESYSTEM™**:

AD 6	AR 8	Acertos 2	ML 13
Armadura Acolchoada de <i>faro</i> , clavas de pedra, lanças.			

Os valores acima podem ser combinados em uma única unidade com as seguintes estatísticas:

AD 6	AR 8	Acertos 2	ML 12
------	------	-----------	-------



Tropas de Trythani (número variável)

Comandante Urvas, humano de nível 0:

AD 4	AR 9	Acertos 1	CD 2
------	------	-----------	------

Milícia:

AD 4	AR 10	Acertos 1	ML 7
------	-------	-----------	------



Tropas de Minthur (3, 5, 7 ou 10 figuras)

Comandante Vorddman, guerreiro anão de 4º nível:

AD 6	AR 7	Acertos 2	CD 4
------	------	-----------	------

Regulares:

AD 6	AR 9	Acertos 1	ML 11
------	------	-----------	-------



Pioneiros de Turloff (4 figuras)

Comandante Feylan, elfo guerreiro de 3º nível:

AD 6	AR 8	Acertos 2	CD 6
------	------	-----------	------

Pioneiros:

AD 6	AR 9	Acertos 1	ML 12
------	------	-----------	-------

Dez:
Comerciantes

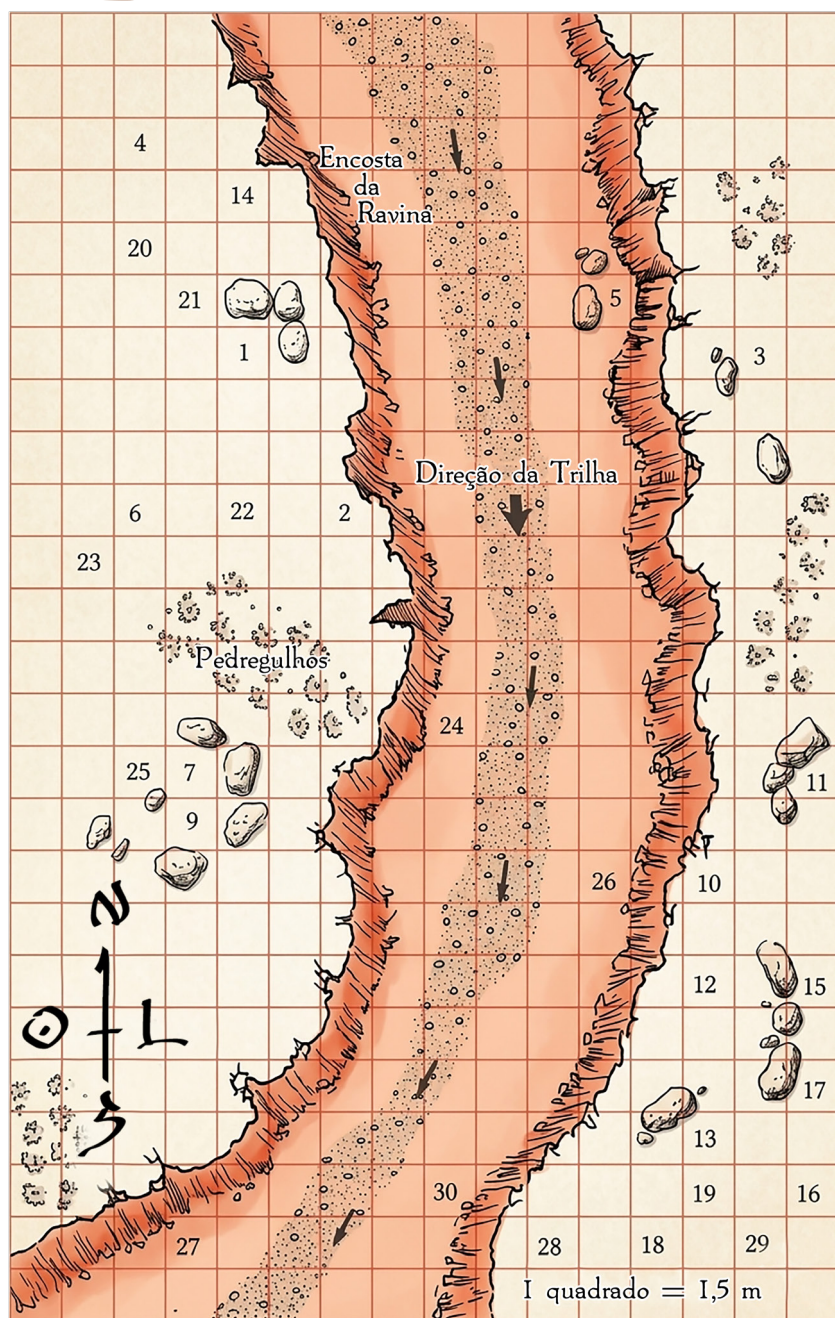


Onze:
Multidão Reunida



RAXA91

Doze: Emboscada



Trize: A Voz da Razão

“Povo de Tyr, ouçam-me! Vocês estão sendo enganados! Em sua cegueira pela liberdade, vocês apenas trocaram um tirano por outro. Kalak, o Assassino, se foi; eis que surge Tithian e seu conselho mentiroso. Mesmo agora, eles mentem e conspiram contra vocês.”

“Não lhes disseram que um exército marchava sobre Tyr, com a intenção de destruir todos nós? Que se não se levantassem e não pegassem em armas, o malvado rei Hamanu de Urik massacrará os nossos homens, torturará as nossas mulheres e escravizará os nossos filhos? Não era esta a verdade? Não foi isso que falaram pra vocês? Eu digo que é mentira! Quem de nós falou com o rei Hamanu de Urik? Quem de nós lhe perguntou por que ele vem em auxílio de Tyr devastada pela revolta? Apenas eles, os nossos conselheiros, dizem que ele é um inimigo — apenas eles cuja riqueza e poder estão ameaçados!”

“O Rei Hamanu não vem para escravizar, mas para libertar vocês de seus senhores. Mesmo na distante Urik, ele ouviu os gritos dos oprimidos e feridos, e esses gritos o comoveram. Quem de vocês se sente seguro à noite contra as gangues e os bandidos de nossos conselheiros “eleitos”? Quem de vocês se levantará contra essa tirania e se oporá a essa guerra injusta? Resistam à injustiça! Lutem contra o verdadeiro inimigo!”



Catorze: Salão dos Conselheiros

A cena se passa no Salão dos Conselheiros. A maioria dos cerca de quatrocentos novos estadistas está presente, embora alguns estejam cochilando nas fileiras do fundo. O Conselheiro Limf (um sujeito pedante e de porte considerável) e o Conselheiro Narammash (um ex-senador idoso) estão debatendo a empolgante questão da reforma agrária.

Conselheiro Limf (em seu monólogo, como ele já faz há vários minutos): Esta última medida representa, portanto, mais uma fase nos incessantes esforços do bom conselheiro Vildeen, em nome da nobreza, para corroer completamente a arrecadação de impostos de—

Conselheiro Narammash (resmungando indignado): Bobagem, o único dinheiro que interessa ao estimado conselheiro é aquele que não passa pelos bolsos de seus preciosos artesãos—

Rei Tithian (batendo o martelo para restabelecer a ordem antes que a situação saia do controle) Senador — quer dizer, Conselheiro Vildeen, Conselheiro Limf — agradeço a ambos pela preocupação enérgica com este assunto, em especial pela consideração cuidadosa que dedicaram à distribuição dos novos impostos. Creio, porém, que este não é o momento para uma votação. Em vez disso, permitam que seus colegas conselheiros reflitam sobre a sabedoria demonstrada e, posteriormente, voltaremos a discutir este assunto.

Conselheiro Limf (tentando não gaguejar): E..e..uu acho... quero dizer, com todo o respeito—

Rei Tithian (brutalmente): Obrigado pelo seu gentil elogio; votaremos para considerar o assunto encerrado por hoje. Uma votação, senhores e senhoras?

(As mãos de alguns espectadores entediados transmitem facilmente a vontade do rei. Ouve-se um suspiro de alívio quase audível na câmara.)

Rei Tithian (de pé, com um pergaminho na mão): Conselheiros, temos assuntos muito mais urgentes do que a reforma agrária. (Pausa enquanto Tithian desenrola o pergaminho.) Tenho aqui um relatório dos meus agentes no exterior. As notícias que eles trazem são graves.

(Uma onda de murmúrios percorre a câmara. Os deputados, antes apáticos, subitamente se põem em posição de sentido. O rei Tithian saboreia o suspense por um instante.)

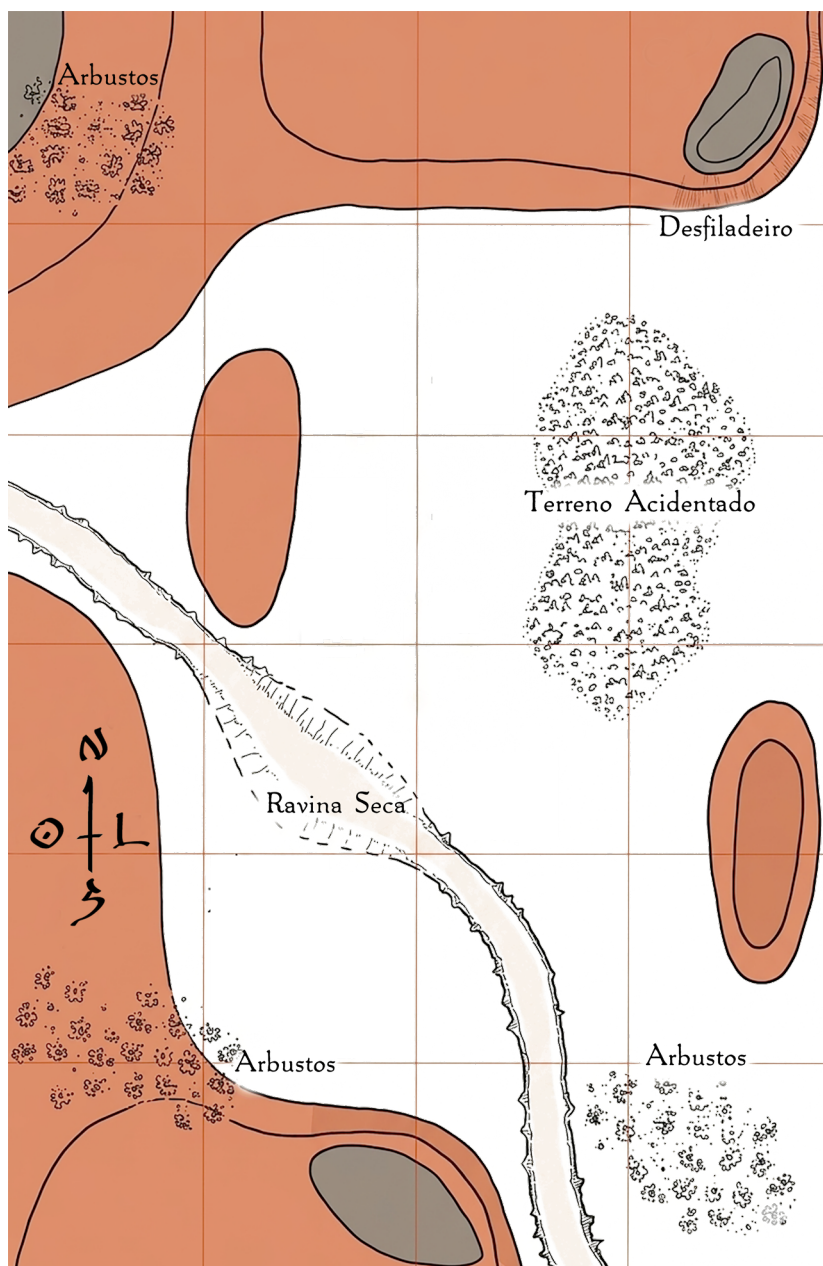
Segundo o que está escrito, o Rei Hamanu de Urik está marchando com um exército para Tyr. (Um sibilo da plateia.) O “bom” Rei Hamanu pretende derrubar a autoridade legítima desta cidade e se colocar nos tronos gêmeos de Urik e Tyr. Conselheiros, estamos em guerra! Com essa proclamação, o Salão dos Conselheiros explode em um caos de vozes gritando em fúria e confusão.

Portanto, considerando esses graves acontecimentos e por meus poderes como Rei de Tyr, nomeio os seguintes conselheiros como comandantes do novo Exército de Tyr: Rikus, o Gladiador, o Templário Styán e a Senadora Jaseela. Encarrego vocês três da tarefa de enfrentar e derrotar nosso inimigo antes que suas tropas devastem nossa bela terra.

Quinze:
Banquete



Dezesseis:
Mapa do Terreno



Desesete:
O Ataque



Dezoito:
O Conselho de Guerra



Dezenove: T'Kkyl

Gladiador Thri-Kreen

5º nível

Leal e Neutro

For 15

Int 14

Des 19

Sab 13

Con 17

Car 15

Ajustes de reação: surpresa +3

PdMs +3

#Ataques: 2 (mordida e arma: ou 1 mordida e 3/2 ataques com *gythka*) ou 5 (4 garras e mordida)

TAC0: Armas naturais 16

+/-4 para ataques de soco/luta livre

Chatkcha 13

Besta leve 13 (12 a curta distância)

Gythka de Obsidiana 17

Adaga de aço 16 (13 arremesso)

Dano: Mordida 1d4+1 e Resistência vs.

Paralisação

Flechas com ponta de osso 1d4-1/1d4-1

Chatkcha 1d6+2/1d4+1

Garras 1d4

Gythka de Obsidiana 2d4+1/1d10+1

Adaga de aço 1d4/1d3

CA: 1 (modificado para Destreza)

PV: 44

Talento Selvagem: Visão abrangente

Pontuação de Poder: Sabedoria -3

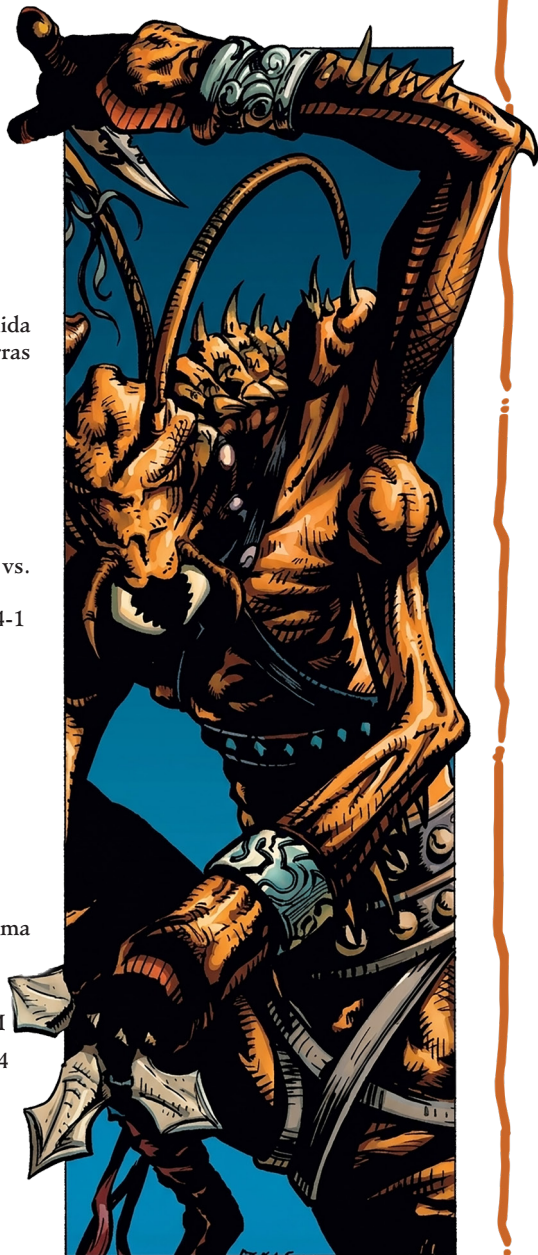
Custo: 6 iniciais, 4 por rodada

PPF: 38

salto para a frente de 15 m, salto para cima de 6 m

Testes de Resistência

MM	BCV	PT	SD	M
11	13	12	13	14



T'Kkyl (Continuação)

Perícias com Armas: Todas (1 espaço não utilizado)

Especializações em Armas: *gythka*, besta leve

Perícias Comuns: Senso de direção, Navegação, Sobrevivência (terrenos pedregosos), Rastreamento (2 espaços não utilizados)

Idiomas: Thri-kreen, comum, élfico

Equipamento: 15 flechas com ponta de osso, *chatkchas* cristalinos, arco de fogo, besta leve, *gythka* de obsidiana, adaga de aço; mochila (adaptada para thri-kreen), 5 sacos de mel de kank, odre de água

Dinheiro: 560 PC

Antecedentes

Originários do solo pedregoso dos Planaltos, seu bando, por meio de desventuras e infortúnios, tornou-se presa de exterminadores humanos (bandos saqueadores que ganham a vida caçando os “criminosos” thri-kreen) em retaliação por ataques a caravanas que passavam. Apenas você e alguns outros escaparam do devastador ataque psíquico dos humanos. Mais tarde, violentas tempestades de areia separaram vocês do restante do bando.

A perda de sua ninhada já é passado, e você viveu muitas aventuras, principalmente desde que chegou à cidade de Tyr. Sem a proteção de sua ninhada, você foi escravizado e forçado a trabalhar no grande zigurate. Lá, você conheceu outros que pareciam membros adequados para um novo bando de caçadores. Durante os Grandes Tumultos que se seguiram ao assassinato de Kalak, esses aliados lutaram ao seu lado para reconquistar sua liberdade. Desde então, a turbulência nas ruas tem mantido você ocupado.

Antes de chegar a Tyr, você tinha pouco conhecimento sobre os costumes dos homens. Tendo suportado a escravidão, a quase inanição e a brutalidade nas mãos deles, sua opinião sobre eles caiu drasticamente. Antes, você ingenuamente pensava que os humanos, particularmente os exterminadores, agiam apenas para sobreviver. Agora você percebe a verdadeira extensão de sua crueldade. Com exceção de alguns poucos membros de sua nova ninhada, as outras raças não têm qualidades redentoras. Mas um dia você terá novamente uma ninhada forte e então poderá caçar os humanos para se alimentar.

Vinte: Anavias a Quebra Rochas

Psíquica Humana

5º nível

Leal e Neutra

For 17 Int 19
Des 19 Sab 15
Con 13 Car 18

Ajustes de reação: surpresa +3
PdMs +7

#Ataques: 1

TACO: Adaga de osso 18 (14 arremessos)

 Lança de osso 18 (14 arremessadas)

 Clava de pedra 19

Dano: Adaga de osso 1d4/1d3

 Lança de osso 1d6/1d8

 Clava de pedra 1d6+1/1d3+1

CA: 6/4 com armadura de couro (modificada para Destreza)

PV: 17

Primário/Secundário: Psicocinese/Telepatia

Ciências

Elo Mental

(Sab -5, CI: contato, CM 8/rod, Alc: ilimitado)

Projetar Força

(Con -2, CI 10, Alc 200 metros)

Telecinesia

(Sabedoria -3, CI 3+, CM 1 +/rodada, Alc 30 metros)

Devoções

Animar Sombra

(Sab -3, CI 7, CM 3/rod, Alc 40 metros)

Ataque Balístico

(Con -2, CI 5, Alc 30 metros)

Controle de uz

(Int, CI 12, CM 4/rod, Alc 25 metros)

Barreira Inercial

(Con -3, CI 7, CM 5/rod, Alc 0)

Agitação Molecular

(Sab, CI 7, CM 6/rod, Alc 40 metros)

Suavizar

(Int, CI 4, CM 3/rod, Alc 30 metros)



Anavias (Continuação)

Ocultar pensamentos

(Sab, CI 5, CM 3/rod, Alc 0)

Contato

(Sab, CI var., CM 1/rod, Alc Esp.)

Construção Psíquica

(Sab -4, CI 7, Alc 50 metros)

Modos de Defesa: Barreira Mental, Mente em Branco, Torre de Força de Vontade

PF: 64

Testes de Resistência

MM	BCV	PT	SD	M
12	13	9	15	14

Perícias com armas: clava, adaga, lança

Perícias Comuns: *Aproveite o Subconsciente*, *Foco Meditativo*, *Detecção Psiônica*, *Ler/Escriver Comum*, *Rejuvenescimento*, *Sobrevivência* (desertos arenosos); (3 espaços não utilizados)

Idiomas: Comum, gith, halfling, thri-kreen

Equipamento: armadura de couro, adaga de osso, lança de osso, clava de pedra; bolsa de cinto, frasco de tinta, 5 velas, kit de fogo, papiro, selo pessoal, pena, cera de lacre, espelho de prata, odre de água; sela de montaria de kank, arreio.

Dinheiro inicial: 730 PC

Antecedentes

Desde os doze anos, você estudou e praticou os exigentes segredos do Caminho. Durante muitos desses anos, você viveu no deserto com o Mestre Ghil. Ele se tornou um pai para você, substituindo o pai ingrato que a abandonou aos cuidados do seu mestre. Mas, eventualmente, até mesmo seu amado mestre a traiu, expulsando-a de sua casa. Você foi enviada sozinha para o deserto para ser testada — segundo o Mestre Ghil.

Você foi testada, primeiro pela jornada até Tyr e depois pelas crueldades daquela grande cidade. Mal havia chegado quando foi lançada nos currais de escravos de Kalak. Sobreviver naquele lugar infernal foi uma luta árdua, que testou seus limites físicos e mentais. Felizmente, você não estava sozinha, encontrando alguns amigos leais entre seus companheiros escravos. Foi somente trabalhando em grupo que vocês conseguiram sobreviver aos violentos motins que se seguiram ao assassinato de Kalak. Agora, nos dias e semanas seguintes, você e seus companheiros se tornaram auxiliares dos novos líderes de Tyr. Mesmo assim, um dia você gostaria de voltar para casa e mostrar ao seu antigo mestre o quanto aprendeu.

Vinte e Um: Vaerhirmana

Guerreira/Preservadora Meio-elfa 3º nível/3º nível Caótica e Boa

For 17 Int 15

Des 17 Sab 12

Con 16 Car 15

Ajustes de reação: surpresa +2
PdMs +3

#Ataques: 1

TAC0: Dardo 16

 Espada bastarda de obsidiana 19

 Arco curto 16

 Clava de pedra 19

Dano: Dardo 1d6+1/1d6+1

 Espada bastarda de obsidiana

 1 mão 1d8/1d12

 2 mãos 2d4/2d8

 Flechas de osso 1d6/1d6

 Clava de pedra 1d6/1d3

CA: 7/6 com escudo

(modificado para Destreza)

PV: 22

Talento Selvagem: Ouvir a Luz

Pontos de Poder: Sabedoria -3

Custo: 6/3 por rodada

FPF: 26

Magias: duas magias de 1º nível

 uma magia de 2º nível

Testes de Resistência

MM	BCV	PT	SD	M
----	-----	----	----	---

13	11	13	15	12
----	----	----	----	----



Vaerhirmana (Continuação)

Perícias em armas: clava, dardo, arco curto, espada curta (1 espaço não utilizado)

Perícias Comuns: História Antiga, *Otimização de armadura*, *Proteção contra calor*, Detecção Psiônica, Sobrevivência (Áridos Pedregosos), *Ocultação Somática* (1 espaço não utilizado)

Idiomas: Comum, gigante, thri-kreen

Equipamento: espada curta de obsidiana, aljava com 20 flechas com ponta de osso, arco curto, clava de pedra, dardo de madeira; mochila, estojo de osso para mapas (gimório), frasco de tinta, 13 metros de corda, 5 folhas de papiro, penas e estojo para penas, três odres de água.

Dinheiro inicial: 300 PC

Grimório

1º Círculo

Transformação Momentânea

Detectar Magia

Expandir

Força Fantasmagórica

Ler Magia

Servo Invisível

2º Círculo

Aterrorizar

Convocar Enxames

Fechadura Arcana

Antecedentes

Você pensou — ou pelo menos esperava — que, ao chegar em Tyr, a vida seria mais fácil. Toda a sua vida você suportou preconceito e ódio declarado em sua pequena aldeia. A vida como meio-elfa nunca foi fácil, não que você jamais se rebaixasse a pedir algo a alguém. Tornar-se uma preservadora só complicou as coisas. Mesmo assim, você esperava que Tyr fosse mais gentil do que a turba de camponeses que apedrejou seu antigo mestre, Thangros, até a morte em sua aldeia.

Você deveria ter imaginado que nem mesmo em Tyr a natureza humana mudaria. Mal havia feito sua primeira refeição quando os templários de Kalak a escravizaram para trabalhar no grande zigurate. Você sobreviveu graças à sua astúcia e à ajuda de alguns outros em quem descobriu poder confiar, mesmo durante os horrores dos Grandes Jogos de Kalak. O banho de sangue foi um preço terrível a se pagar pelo bem que dele resultou — a morte de Kalak e a liberdade dos escravos, inclusive a sua.

Nas semanas que se seguiram, você conseguiu fazer alguns contatos importantes — um fornecedor de componentes para magias e alguns outros preservadores. Encontrá-los foi complicado, devido aos tumultos e à desconfiança, mas agora a atitude da cidade em relação aos preservadores parece estar mudando um pouco — há até mesmo conversas sobre legalização pelo governo.

Vinte e Dois: Herminard o Eloquente

Bardo Humano

6º nível

Neutro e Mal

For 12 Int 15

Des 18 Sab 10

Con 11 Car 17

Ajustes de reação: surpresa +2

PdMs +6

#Ataques: 1

TAC0: Navalha de pulso de osso 19

Funda 16

Dano: Navalha de pulso de osso 1d6/1d4

Pedra de funda 1d4/1d4

CA: 6/4 com armadura de couro (modificada
pela Destreza)

Pontos de Vida: 26

Talento Selvagem: Âncora Tempo/Espaço

Atributo de Poder: INT

Custo: 5/1 por rodada

PFP: 29

Talentos de Ladrão

FB	AF	ADAMS	ES	OR	EM	DL
----	----	-------	----	----	----	----

60	25	10	45	45	15	60	10
----	----	----	----	----	----	----	----

Reações de influência: modificador de -2

Inspiração: +1 TAC0, +1 Teste de Resistência
ou +2 Moral

Identificar Item Mágico: 30%

Testes de Resistência

MM	BCV	PT	D	M
----	-----	----	---	---

12	12	11	15	13
----	----	----	----	----



Herminard (Continuação)

Perícias com Armas: adaga, funda, navalha de pulso

Perícias Comuns: Avaliação, Disfarce, Etiqueta, Heráldica, História Local, Leitura Labial, Ler/Escriver Língua Comum, Ventriloquismo

Idiomas: Comum, élfico, halfling

Venenos conhecidos:

B (Injetado, Início: 2-12 min., Força: 20/1-3)

C (Injetado, Início: 2-5 min., Força: 25/2-8)

E (Injetado, Início: Imediato, Força: Morte/20)

G (Ingerido, Início: 2-12 horas, Força: 20/10)

I (Ingerido, Início: 2-12 min., Força: 30/15)

Equipamento: gancho de osso, navalha de pulso de osso, bolsa com 40 pedras, funda, ferramentas de ladrão; novelo de barbante, bolsa de cinto, 5 frascos de vidro, ervas diversas (para venenos)

Dinheiro inicial: 210 PC

Antecedentes

Maldito seja o dia em que você deixou Balic! Desde então, sua vida tem sido pura miséria e dor. Primeiro, foi a fuga dos templários do ditador Andropinis através do deserto até os portões de Tyr. E será que eles respeitaram seus talentos em Tyr? Algum patrono reconheceu e recompensou suas habilidades? Não, os templários de Tyr o jogaram em seus horríveis currais de escravos. Somente por sorte e astúcia você conseguiu escapar de uma morte horrenda no atentado contra Kalak. O velho rei-feiticeiro e os templários receberam o que mereciam. Desde então, você busca uma chance de acertar as contas. Melhor esperar que a política por aqui se resolva. Assim que souber quem está no poder, poderá vender suas habilidades a ele.

O tempo na prisão te deu tempo para pensar — especialmente quando você percebeu que precisa da ajuda de outras pessoas de vez em quando. Então, ultimamente, você tem tentado pensar um pouco mais nos seus amigos — um pouco, mas não muito.

Vinte e Três: Azul o Apressado

Guerreiro Meio-Gigante

5º nível

Leal/Neutro/Caótico e Bom

For 21

Int 12

Des 14

Sab 10

Con 15

Car 8

Ajustes de reação: surpresa 0

PdMs 0

#Ataques: 1(3/2 com espada de duas mãos)

TAC0: Manopla cravejada de osso 13

Espada de obsidiana de duas mãos 13

Dano: Manopla cravejada de osso 1d3+8

Espada de obsidiana de duas mãos

1d10+10

CA: 10/6 com armadura de couro de Braxat

(sem bônus de destreza)

Pontos de Vida: 61

Talento Selvagem: Queda Suave

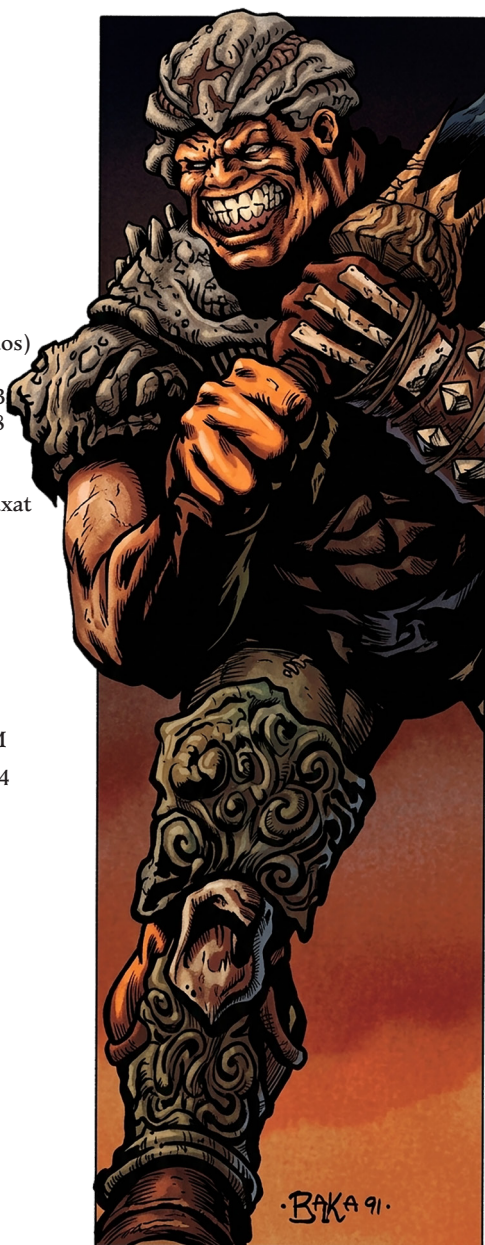
Atributo de poder: Des -2


Custo: 4

PFP: 20

Testes de resistência

MM	BCV	PT	SD	M
11	13	12	13	14





Azhul (Continuação)

Perícia com armas: maça, espada curta, lança

Especialização em Armas: espada de duas mãos

Perícias Comuns: Conhecimento animal, *Otimização de armadura*, *Proteção contra calor*, Trabalhar Pedra, *Encontrar água*, *Improvisação de Armas* (1 espaço não utilizado)

Idiomas: Comum

Equipamento: espada curta de osso, manopla cravejada de osso, armadura de couro de braxat, espada de duas mãos de obsidiana, maça com cabeça de pedra; kit de fogo, mochila de couro (no tamanho adequado), 15 metros de corda de cânhamo, porta-mapas, barraca (no tamanho adequado), 5 cantis.

Dinheiro: 1.000 CP

Antecedentes

Embora se lembre de ter nascido perto das Montanhas Ressonantes, você (como a maioria de sua espécie) recriou sua vida muitas vezes. Sua encarnação mais recente foi como soldado-guarda a serviço do Rei Kalak de Tyr. Lá, você alcançou a patente de sargento na Guarda da Cidade, embora seu senso de misericórdia fosse um obstáculo constante para sua ascensão. Após a morte de Kalak e os tumultos por toda a cidade, você se viu desprezado e sob ataque. Como essa posição era desconfortável e claramente perigosa, não demorou muito para que você mudasse de função mais uma vez. Agora, com seus novos amigos, você é um orgulhoso defensor da liberdade para todos dentro dos muros de Tyr.

Ainda assim, você não se esqueceu completamente de sua vida passada, nem ela se esqueceu de você. Vários guardas da cidade e templários lhe devem favores — que podem se provar úteis. Ao mesmo tempo, há antigos “amigos” que também acreditam que você lhes deve favores, e alguns deles ainda estão em posição de reivindicar seus direitos.

Vinte e Quatro: Chivald

Clérigo/Psiônico Halfling

4º nível/4º nível

Neutro e Bom

For 15 Int 17

Des 19 Sab 16

Con 15 Car 16

Ajustes de reação: surpresa +3
PdMs +5

#Ataques: 1

TAC0: Lança de osso 19 (15 arremesso)

Machado de mão de obsidiana 19 (15 arremesso)

Dano: Lança de osso 1d6-1

Machado de mão de obsidiana 1d6-1

CA: 4 com armadura de couro
(modificado por Destreza)

PV: 25

Magias Divinas do Ar: Três magias de 1º nível
Duas magias de 2º nível

Primário/Secundário: Psicoportação/Telepatia

Ciências:

Banimento

(Int -1, CI 30, CM 10/rodada, Alc 5 metros)

Teleporte

(Int, CI 10+, Alc infinito)

Devoções:

Projeção Astral

(Int, CI 6, CM 2/hora)

Contato

(Sab, CI varia, CM 1/rod, Alc especial)

Viagem Onírica

(Sab -4, CI 1/40 km, Alc 800 km)

PES

(Sab -4, CI contato, CM 6/rod, Alc ilimitado)

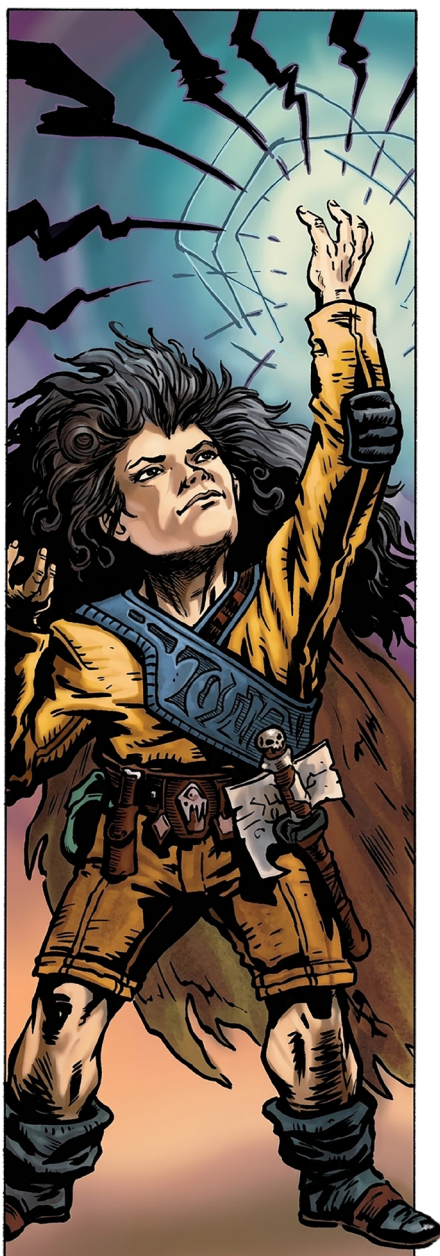
Penetração de Identidade

(Sab -3, CI contato, CM 6/rod,

Alc ilimitado)

Detecção de vida

(Int -2, CI 3, CM 3/rod, Alc 100 m)



Chivaldal (Continuação)

Teleporte com Gatilho

(Int +1, CI 0, CM 2/hora, Alc infinito)

Mudança de Tempo

(Int, CI 5, Alc 10)

Âncora Tempo/Espaço

(Int, CI 5, CM 1/rod, Alc 0)

Defesas: Fortaleza Intelectual, Mente em Branco

PFP: 57

Testes de Resistência

MM	BCV	PT	SD	M
13	15	10	16	15

Perícias com armas: clava, machado de mão, lança

Perícias Comuns: *Acessar Subconsciente*, *Proteção contra calor*, *Herbalismo*, *Trabalho em couro*, *Foco Meditativo*, *Rejuvenescimento*, *Língua de sinais*, *Ocultação Somática*, *Encontrar água* (1 espaço não utilizado)

Idiomas: Halfling, comum

Equipamento: lança de osso, armadura de couro, machado de mão de obsidiana; mochila, saco de varetas de fundição esculpidas, 5 globos de mel de kank, sementes da árvore-mãe

Dinheiro: 10 PC (Chivaldal não vê necessidade de dinheiro.)

Antecedentes

Como seria melhor voltar para casa, para a tranquilidade da natureza além das Montanhas Ressonantes, mas ainda não é hora de retornar. Por um pequeno deslize, o Chefe Huc lhe concedeu muitos presentes valiosos e instruiu-o a buscar sabedoria para a tribo nas terras dos homens, e não retornar por muitos dias do Sol Alto. Era algo triste e sério, portanto, você não podia recusar — o chefe jamais pediria isso a alguém que não demonstrasse necessidade. Levando consigo os melhores bastões de conjuração do chefe, você partiu para aprender com os homens para a tribo.

Você está há algum tempo no deserto, absorvendo lentamente os costumes rudes do povo da seco, como são conhecidos todos além das montanhas. São um grupo difícil de compreender. Falam sem conexão com as árvores, suas bocas proferindo frases polidas enquanto suas mãos fazem os gestos mais insultuosos. Contudo, parecem não se dar conta disso, nem percebem quando você demonstra seu desagrado. Longe das árvores por muito tempo, esse povo não possui sutileza nem elegância. Mesmo assim, você acha que consegue suportá-los e, por isso, veio estudar na cidade de Tyr.

Trinta e Um:
Vista do Solo



Trinta e Dois:
Perseguidores



Trinta e Três:
O Mapa do Deserto



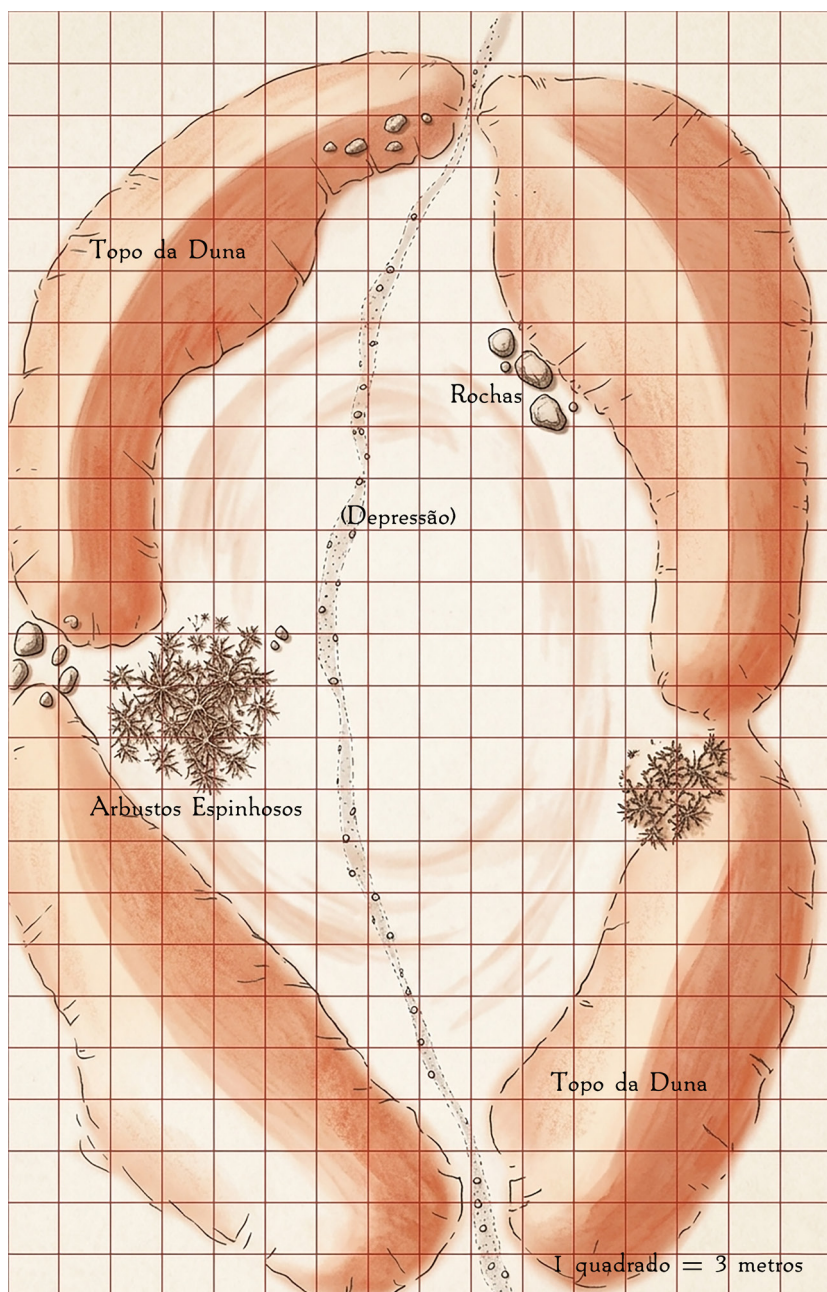
Trinta e Quatro: O Contrato

Considerando que os senhores de Tyr desejam que a casa de Tyrthani patrocine e equipe um corpo de soldados que deverá ter o número de _____

Considerando que estes mesmos senhores de Tyr estão dispostos a oferecer à casa de Tyrthani, como contrapartida, os serviços daqueles agentes cujas assinaturas constam abaixo, por um período de serviço não superior a _____

E considerando que a casa de Tyrthani concorda em aceitar a contraprestação estabelecida neste acordo em troca dos serviços e garantias destes agentes, que ESTE CONTRATO SEJA ESTABELECIDO NO SALÃO DE REGISTROS, conforme estipulado pelas leis de Tyr. _____

Trinta e Cinco: Mapa da Região Selvagem



Trinta e Seis:
Os Tyrthani



Trinta e Sete:
Os Frutos da Vitória



Trinta e Oito:
A Última Carga



ARZUFFI

Trinta e Nove:
A Chamada



Quarenta:
Triunfo!



Quarenta e Um: O Comandante



Após fazer algumas perguntas, vocês descobrem alguns fatos sobre o templário Girias. Leva alguns dias para que seus contatos se encontrem discretamente com vocês, e diferentes informantes lhe dão opiniões distintas:

A família está a serviço de Kalak há séculos, enviando pelo menos um filho de cada geração para as fileiras dos templários. Em sua maioria, suas carreiras foram competentes, embora sem grandes destaques.

Este templário entrou para o serviço há mais de vinte anos. Ele serviu por um longo tempo, subindo lentamente na hierarquia, e já foi preterido para promoções mais de uma vez.

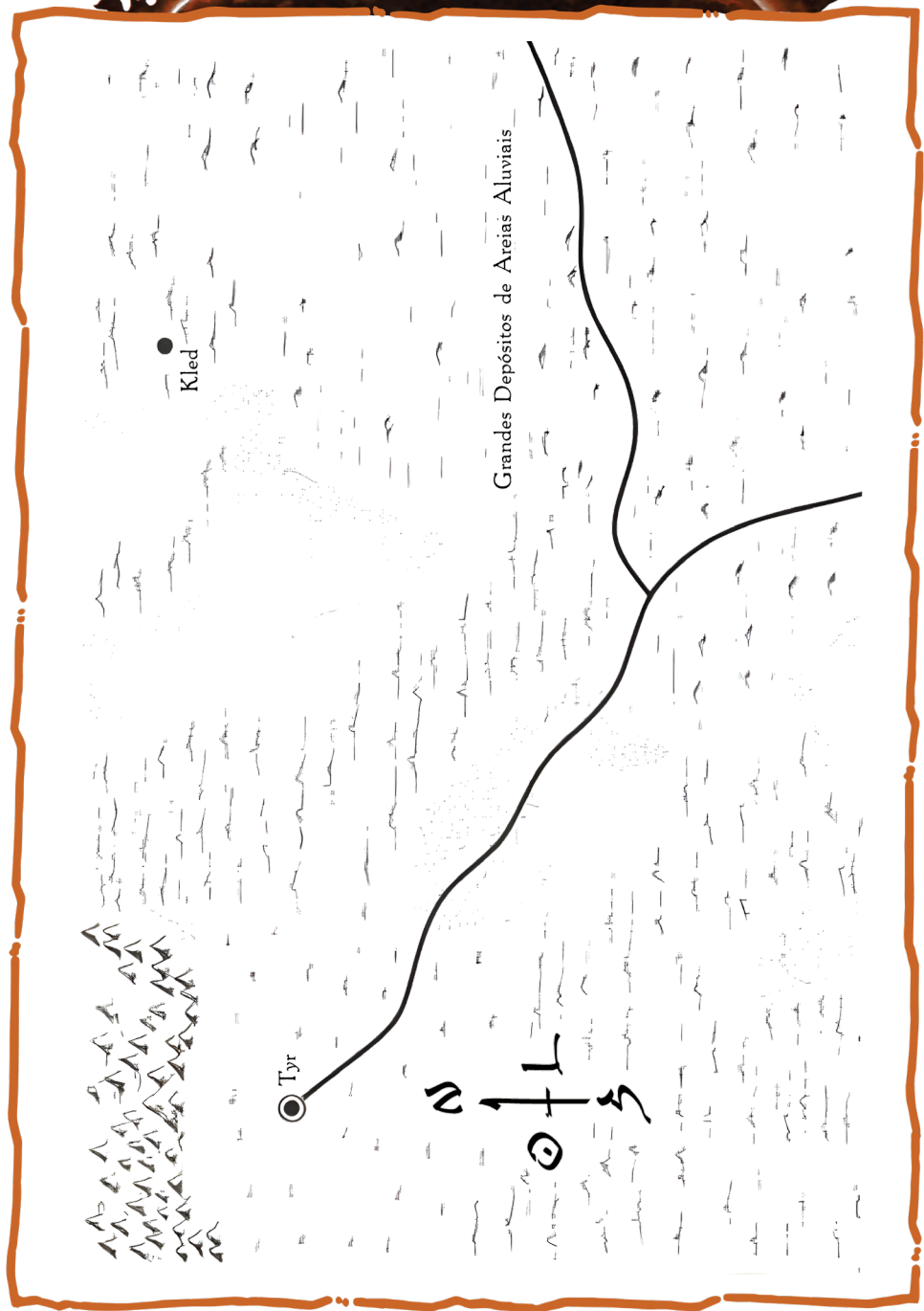
Resumindo: o homem é um tolo.

Girias é bastante simpático e parece não ter muitos inimigos. Ele ocupa um cargo no Departamento de Água há vários anos, supervisionando a manutenção dos aquedutos subterrâneos da cidade.

Quarenta e Dois:
Ruptura da Linha



Quarenta e Três: Além de Tyr



Quarenta e Quatro: Vozes na Noite

Orador um: ...você consegue descobrir mais? Eu dependo das suas informações. Sugiro que você me dê notícias mais úteis - e mais rápido.

Orador Dois: Olha, você não entende o quanto isso é difícil. Se a notícia chegar nas pessoas erradas, e se tiver prejuízos...

Orador um: Você está dizendo que o pagamento não foi suficiente? Isso tudo é por causa do dinheiro?

Orador Dois: Não, não, não é isso! É que essas coisas levam tempo. Não dá para simplesmente chegar para um dos conselheiros e exigir informações. Antes eu podia, antes dessa maldita história de liberdade começar — mas isso acabou. Agora as coisas têm que ser feitas devagar e com cuidado.

Orador um: Basta! O que você tem para mim? Preciso de algo para relatar, então sugiro que seja algo bom.

(uma pausa)

Orador Dois: Diga-lhes que Rikus comanda o exército—

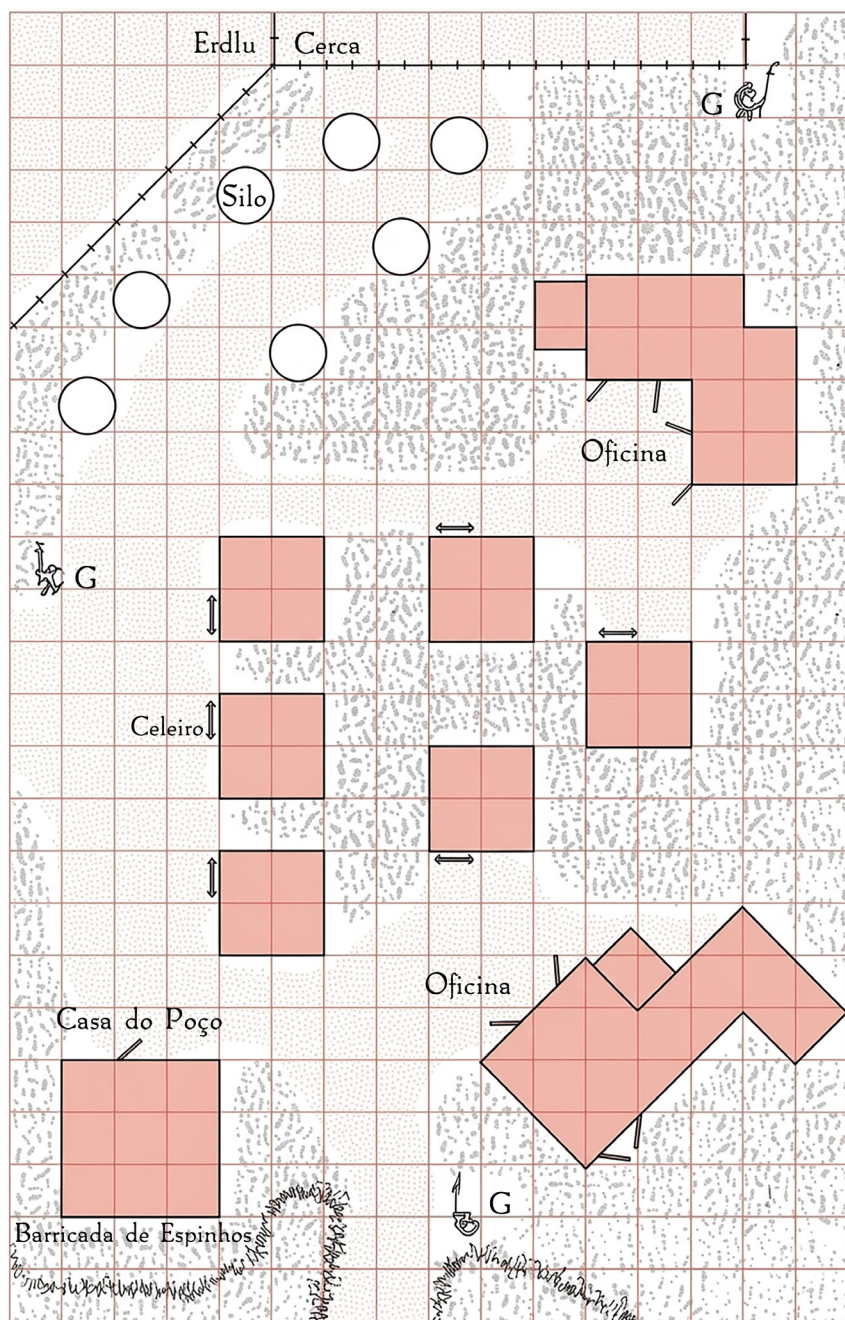
Orador um: Isso eu já sei!

Orador Dois: (Com acidez) Rikus comanda o exército, mas há divergências entre ele e os outros comandantes. Isso pode ser uma fraqueza. De qualquer forma, isso atrasou a marcha planejada — o exército não poderá entrar em campo na próxima semana, talvez nem em duas.

Orador um: Assim está bem melhor. O tempo só joga contra Tyr e a favor de Urik.



Quarenta e Cinco: Incursoão



Quarenta e Seis: Multidão em Ação



Quarenta e Sete:
Combate

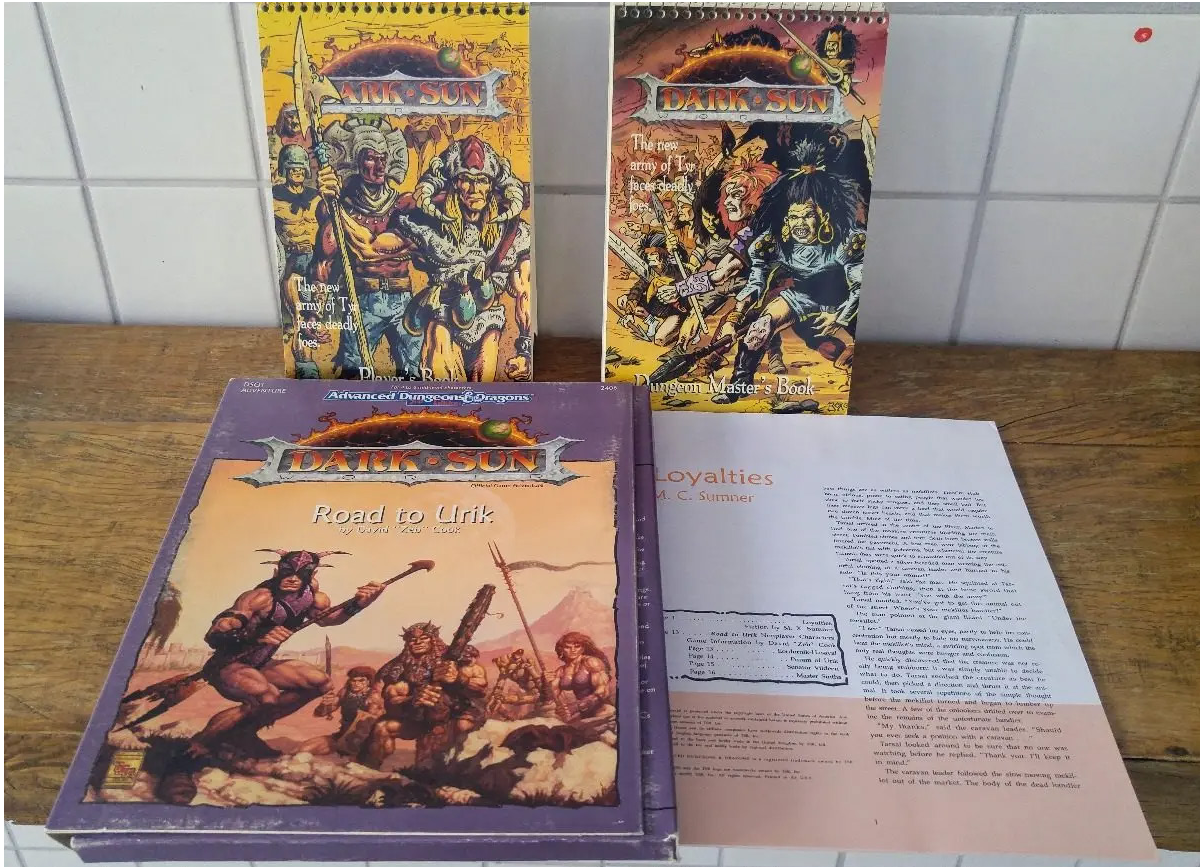


Quarenta e Oito:
Meio dia de Marcha



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.

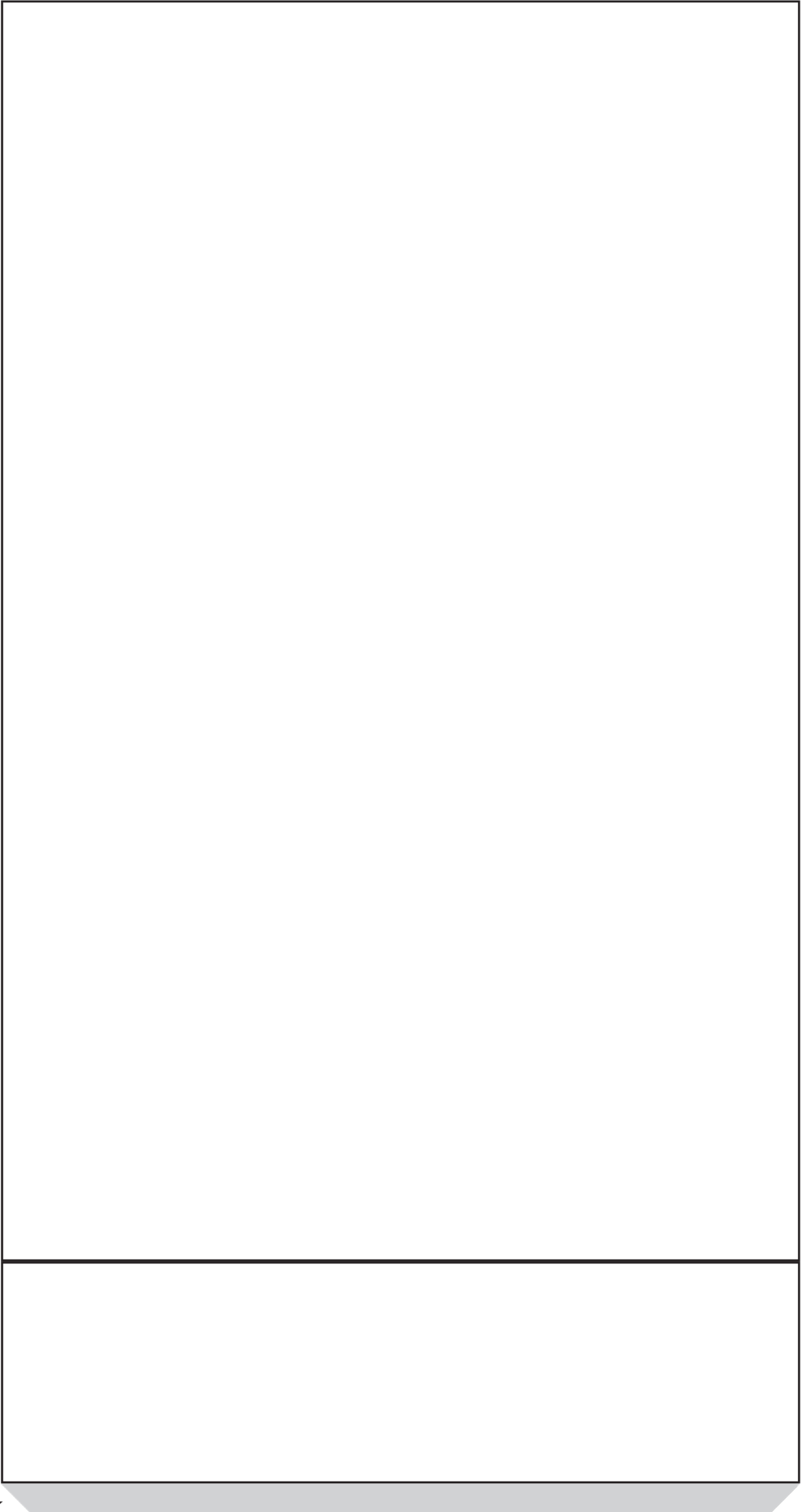
Tenho aqui essas instruções para os jogadores mais detalhistas.



A base tem uma dobra aqui

Exemplo do livreto

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

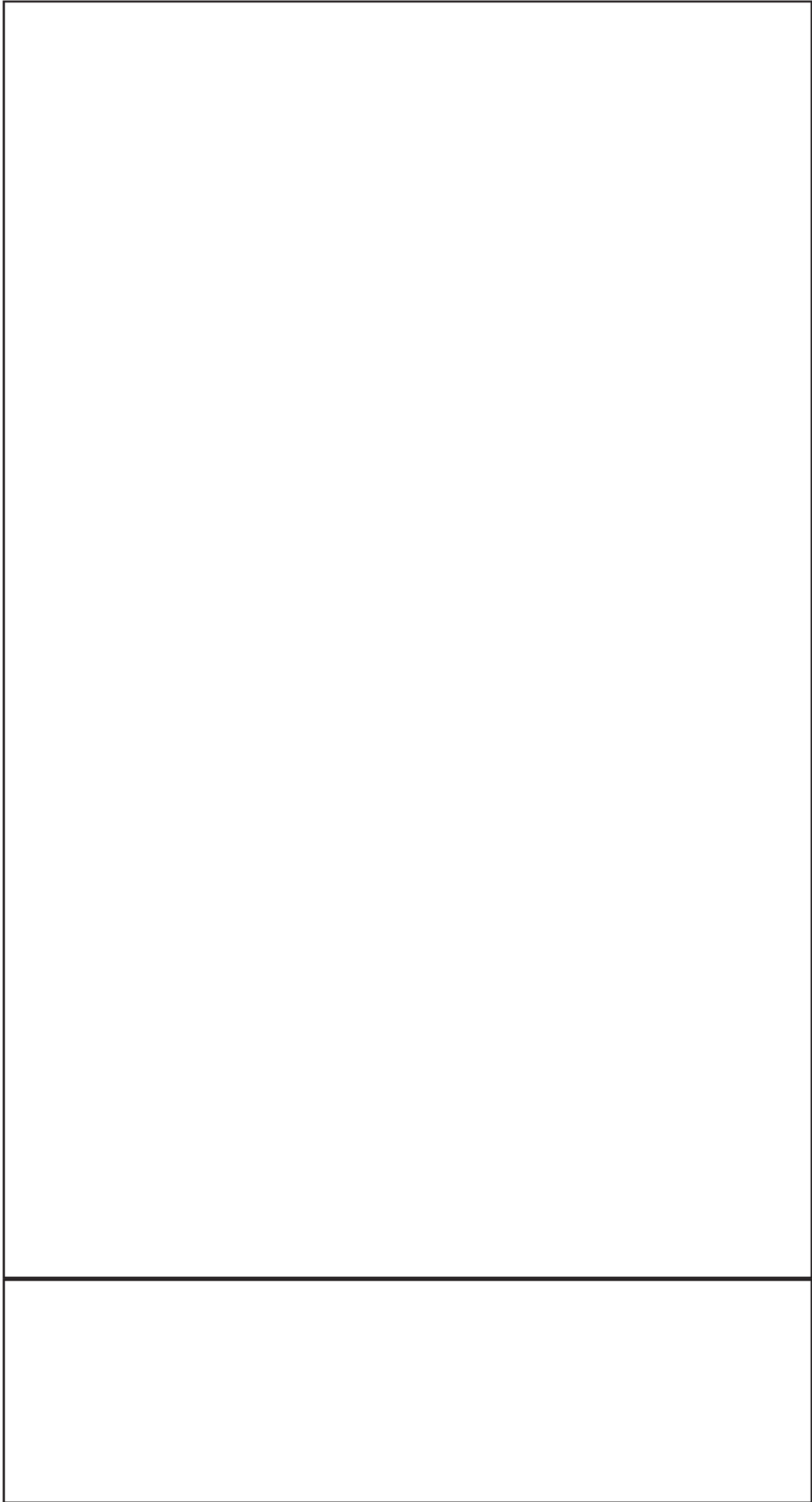


Depois da base pronta, essa parte deve ser encadernada junto com a aventura.

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.



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

Após recortar, dobrar aqui.



A aba cinza da outra parte da base deve ser colada aqui. Para ficar dobrável.