



# DARK · SUN

WORLD

O novo  
exército de  
Tyr enfrenta  
inimigos  
mortais.



Livro do Mestre



## Caminho para Urik

Uma campanha de aventura de Dark Sun

### Livro do Mestre

#### 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:** Caio Cunha

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: Caio Cunha

Agradecimentos Especiais:  
A Comunidade de Dark Sun

Para mais material, visite

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

Criticas, sugestões, comentários, etc...

[contato@masmorrasedragoes.qzz.io](mailto: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!

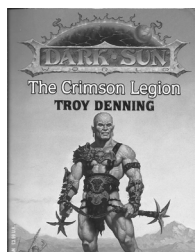
Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

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



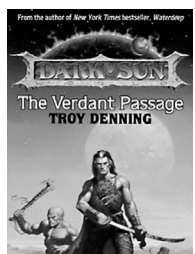
## Parte Um: Começando a Aventura

O *Caminho para Urik* é uma aventura para quatro a seis personagens de níveis 3 a 6. Os personagens, agora cidadãos da Cidade Livre de Tyr, devem ajudar a organizar as facções divididas da cidade para resistir ao exército Urikita que se aproxima. Os personagens se envolvem em disputas e rixas, fazendo aliados e inimigos que os acompanharão por um bom tempo...



**Materiais necessários para jogar.** Além deste módulo, você também precisa ter: os livros de regras de *AD&D® Segunda Edição*, a Caixa de Cenário de *DARK SUN* e *O Guia Completo dos Psiônicos*.

Você também pode querer ler o romance. *A Legião Carmesim* antes de começar a jogar. Este romance segue o *A Passagem Verdejante* e descreve Athas e alguns de seus principais personagens com mais detalhes.



Além disso, este módulo complementa *A Legião Carmesim*, preparando o terreno para os eventos do romance.


O *Caminho para Urik* é a segunda aventura de *DARK SUN*, que segue após o módulo *Liberdade*. O *Caminho para Urik* pode ser jogado como uma aventura independente ou usado em conjunto com *Liberdade*, dando continuidade aos personagens, PdMs e à história geral dessa aventura. Se você não leu ou jogou *Liberdade*, você pode considerar jogar essa aventura primeiro. No entanto, sua satisfação em *O Caminho para Urik* não diminuirá se você não jogou *Liberdade* primeiro.



**Preparando-se para jogar.** Decida se você usará os personagens pré-gerados no *Livro do Jogador* ou deixe os jogadores usarem seus próprios personagens. Se você jogou *Liberdade* você talvez se lembre de alguns desses personagens pré-gerados. Eles ganharam algumas habilidades e talvez um ou dois níveis, refletindo a experiência que adquiriram em suas aventuras. Os personagens pré-gerados podem substituir aqueles que possam ter morrido durante a aventura em *Liberdade*. Se você usar os personagens pré-gerados, remova as páginas

19 a 24 do *Livro do Jogador* e deixe que cada jogador escolha um personagem.

Certifique-se de que cada jogador compreenda todas as informações na ficha de personagem, principalmente quaisquer habilidades especiais de classe ou raça, bem como poderes psiônicos. Responda a todas as perguntas sobre as habilidades dos personagens antes de começar a jogar.




## Parte Um: Como Usar este Livreto

Se você já jogou muitos módulos de aventura de AD&D®, perceberá que a organização e o formato dos produtos DARK SUN™ são diferentes. Além dos livretos distintos (descritos na contracapa da pasta do módulo), esta aventura não segue a progressão utilizada em muitos outros módulos. Os personagens não passam todo o tempo viajando ou explorando um cenário subterrâneo. Monstros e PdMs não esperam que os personagens os encontrem, e a história não se desenrola em um padrão linear. Em vez disso, os personagens se envolvem em uma série de eventos, frequentemente enfrentando vários problemas simultaneamente. Os problemas que eles escolhem enfrentar e como os resolvem podem afetar eventos posteriores. (Alguns eventos ocorrem independentemente das ações dos PJs.) Como Mestre, seu trabalho é direcionar e moldar os eventos para corresponderem às personalidades e ambições dos personagens. Você não pode simplesmente descrever o que está esperando atrás da próxima porta: você deve criar situações, conflitos e, às vezes, interpretar os desejos implícitos dos seus jogadores para criar uma aventura emocionante.

Esta aventura oferece muitas ferramentas para ajudá-lo a realizar essa tarefa. Primeiro, é provável que haja mais encontros do que você precisará: você seleciona apenas os encontros mais adequados ao seu estilo de jogo e ao seu grupo. Além disso, os PdMs fornecem um rico contexto de potenciais amigos e inimigos para os personagens dos jogadores. Muitos desses personagens não afetarão o rumo da história; eles são ferramentas e antagonistas para as necessidades da sua narrativa. Ao final de *O Caminho para Urik*, os personagens dos jogadores conhecerão muitos companheiros, vilões e outros personagens secundários que poderão ser usados em aventuras criadas por você. Utilizar esses PdMs em aventuras futuras dará continuidade à sua campanha.

### *Liberdade e O Caminho para Urik*

Conforme mencionado acima, você não precisa ter lido ou jogado *Liberdade*, a primeira aventura de DARK SUN, para desfrutar *O Caminho para Urik*, embora elementos de *Liberdade* podem adicionar mais detalhes à jogabilidade: PdMs que os PJs encontraram durante aquela aventura podem continuar a fornecer informações, apoio, proteção ou segurança aos PJs. Além disso, os grandes eventos de *O Caminho para Urik* constroem a partir do final de *Liberdade*. Embora os eventos de *Liberdade* não necessitam afetar este módulo; o enredo anterior ajuda a fornecer contexto para os eventos e as motivações dos PdMs em *O Caminho para Urik*. Além disso, as atitudes dos personagens podem ser profundamente afetadas por suas aventuras no módulo anterior.



## Parte Um: Organização da Aventura

Esta aventura contém encontros, cenas e informações de contexto — raramente mais de uma página cada. Os encontros são o cerne da aventura, apresentando situações para os personagens interagirem e desenvolvendo os eventos e o enredo.

As informações necessárias para cada consulta estão organizadas em diversas seções. A seção de **Preparação** descreve brevemente o encontro, lista os materiais que você pode precisar e também pode indicar quando usá-los. A seção **Início** prepara o cenário para o encontro, geralmente com uma pequena passagem que você pode ler para seus jogadores. A seção **Encontro** é o ponto central do evento, descrevendo o curso geral das ações. A seção **Interpretação** fornece notas sobre o comportamento, as atitudes e as reações dos principais PdMs daquele encontro. Trechos de diálogos que podem servir como ponto de partida para encontros de RPG são frequentemente incluídos nesta seção. A seção **Reações** descreve como os PdMs podem reagir às ações dos PJs durante o encontro.

A seção **Estatísticas** lista informações sobre PdMs ou monstros daquele encontro ou indica onde encontrar esses números. A seção **Resultado** apresenta os resultados prováveis de um encontro. (É claro que nem todas as possibilidades podem ser consideradas, apenas os resultados mais prováveis ou lógicos. Você deve estar preparado para improvisar, caso os personagens tentem algo completamente inesperado.)

A seção **Próximo** indica onde procurar no livreto para continuar o jogo. Geralmente há várias opções, permitindo que você adapte a aventura às suas necessidades.

O *Caminho para Urik* não utiliza tabelas de monstros errantes ou encontros aleatórios. Em vez disso, as cenas no início da maioria das seções de aventura descrevem um incidente envolvendo um PdM, criatura ou problema apropriado para a seção. Em Tyr, as cenas envolvem mendigos, templários e outros cidadãos. Assim que o exército parte, as cenas no deserto abordam oficiais, desertores, criaturas, batedores e espíões. Algumas cenas estão conectadas à trama (por exemplo, uma cena pode envolver um PdM que os PJs já conhecem), mas a maioria são simplesmente eventos incidentais. Use essas cenas sempre que desejar, talvez para apresentar um PdM ou para animar um momento lento do jogo. As cenas são meramente ferramentas para seu uso, não requisitos.

Por fim, o material de contexto está incluído em diferentes seções da aventura. Esse material, que pode ocupar mais de uma página, descreve os diferentes encontros daquela seção e pode incluir informações sobre lugares ou pessoas comuns a muitos encontros e cenas. As informações de contexto ajudarão você a criar descrições e a lidar com imprevistos.



## Parte Um: A Cidade Livre de Tyr

**ALERTA DE SPOILER:** Acontecimentos recentes na cidade de Tyr (onde *O Caminho para Urik* começa) são descritos em *Liberdade* e no romance, *A Passagem Verdejante*. Esta seção resume a recente turbulência em Tyr e suas consequências para aqueles que não leram esses materiais. Se você pretende ler o romance, faça-o antes de continuar com esta aventura, para que sua experiência não seja prejudicada. Se você e seus jogadores já conhecem esses materiais, podem pular esta seção. Da mesma forma, se seus jogadores não estão familiarizados com os eventos recentes em Tyr, compartilhe as seguintes informações com eles antes de começar o jogo.

Por gerações e gerações, todas as cidades de Athas foram dominadas por poderosos reis-feiticeiros — tiranos ferozes que governavam sem contestação os grandes oásis dispersos. Sem contestação, isto é, até agora, pois finalmente uma cidade derrubou seu senhor opressor e se libertou das amarras da tradição cega. Tyr, outrora conhecida como uma cidade decadente, marcada pela escravidão e pelo vício, despertou tomada por uma energia aterradora.

Era uma tempestade que se anunciava há tempos. Durante duas décadas, os escravos, cidadãos e nobres de Tyr sofreram sob a crescente loucura do Rei Kalak, lutando sob suas ordens para construir um zigurate gigantesco no coração da cidade. Seu propósito envolto em mistério, o povo sabia apenas que ele estava os destruindo.

Primeiro, houveram impostos extras para pagar pelos materiais, depois cada vez mais escravos foram forçados a trabalhar na construção. A produção do maior recurso de Tyr, suas fabulosas minas de ferro, diminuiu gradualmente à medida que Kalak concentrava todos os esforços da cidade em seu zigurate. Os cidadãos, e depois os nobres, começaram a sofrer com a estagnação do comércio com outras cidades-estado. Embora estivessem preocupados, o medo da ira de Kalak foi suficiente para manter a nobreza subjugada.

Foi apenas nos últimos meses que a opressão se tornou insuportável. Com o zigurate quase concluído, a obsessão de Kalak atingiu novos extremos. O exército do Alto Templário Tithian, Mestre dos Jogos e das Obras Públicas, formou grupos de recrutamento forçado para vasculhar as ruas, escravizando os pobres e indigentes. Os templários tomaram posse de quase todos os escravos da cidade, desde o mais humilde aprendiz de pedreiro até os últimos trabalhadores rurais dos nobres mais ricos. Com a escassez de trabalhadores nas plantações, a fortuna dos nobres ficou à beira da ruína e a cidade enfrentou a fome. Mesmo assim, Kalak se fez de surdo. A pouca preocupação que outrora sentira por seu povo pareceu evaporar como fumaça.



## Parte Um: Cidade Livre (Cont.)

Foi durante uma das batidas dos recrutadores forçados que os personagens foram capturados e enviados para os currais de escravos. Lá, trabalharam em condições severas, ameaçados de morte diariamente, para construir a monumental extravagância de Kalak. Nos fossos de escravos, os personagens tiveram a oportunidade de entrar em contato com várias facções. Alguns se tornaram gladiadores ou atraíram a atenção da nobreza. Alguns podem até ter trabalhado secretamente como espões para os templários ou os magos da Aliança Velada. Mesmo assim, parecia que todas as suas conexões eram impotentes para salvá-los da morte nos currais de escravos.

A situação não podia durar. Kalak havia levado seu povo ao limite. Um pequeno grupo de rebeldes — uma estranha mistura de nobres, templários, gladiadores, magos e escravos — percebeu que precisavam atacar. Após muitos contratemplos e quase descobertas (que certamente resultariam em mortes terríveis pelas mãos dos poderes psiônicos e de magia de Kalak), o grupo desesperado se sentiu pronto. A data foi marcada: o dia dos grandes jogos de Kalak.

Ostensivamente, os jogos tinham como objetivo celebrar a conclusão do zigurate multicolorido de Kalak e seriam o maior espetáculo já realizado em Tyr. Esperava-se que todos, até mesmo os escravos mais humildes, comparecessem. A maioria veio por vontade própria, pois a competição era gratuita e prometia ser ao menos um pequeno alívio do reinado sufocante de Kalak. Os retardatários e escravos foram conduzidos à grande arena pelos templários do rei-feiticeiro. Com as arquibancadas de pedra quase lotadas, o estádio trovejou enquanto a multidão gritava por seus guerreiros favoritos nas areias abaixo. E assim prosseguiu por quase todo o dia, até que o espetáculo final — a grande batalha — teve início.

O que aconteceu a seguir — e porquê — permanece incerto. Há um consenso geral de que o gladiador Rikus atirou sua lança contra o Rei Kalak no mesmo instante em que uma enorme explosão ocorreu sobre a sacada do rei. Alguns dizem que Kalak morreu instantaneamente; outros afirmam que ele escapou para o palácio. Seja qual for o resultado, o povo tentou fugir, mas descobriu que os portões do estádio haviam sido selados. Em pânico e agindo por algum impulso instintivo, o povo se voltou contra os templários, símbolos da opressão de Kalak. De repente, centenas de pessoas, depois milhares, morreram onde estavam. Correntes douradas de poderosa magia fluíram dos moribundos em direção ao zigurate de Kalak. De lá, uma fumaça sinistra e viscosa emcobriu a cidade.

Em retrospectiva, alguns sobreviventes afirmam que o dragão havia chegado, sua terrível magia trazendo a morte a todos. Outros culpam os rebeldes que haviam enfurecido o Rei Kalak. Na verdade, Kalak, ainda vivo, estava absorvendo a força vital de milhares enquanto tentava se transformar em um dragão. Enquanto os cidadãos se revoltavam em pânico cego, os escravos de Kalak (incluindo os personagens dos jogadores) aproveitaram a oportunidade para fugir. Ao mesmo tempo, sem que ninguém soubesse, o pequeno grupo de rebeldes caçou e matou o ferido, mas ainda poderoso, Rei Kalak. Com a morte do rei-feiticeiro, sua magia mortal chegou ao fim.

## Parte Um: Cidade Livre (Cont.)

Só depois que os portões do estádio foram arrombados é que o pânico começou a diminuir. A aparição do Alto Templário Tithian na varanda do Rei finalmente chamou a atenção da multidão. Erguendo a coroa de Kalak, Tithian proclamou-se Rei de Tyr e, com um único gesto, libertou todos os escravos de Kalak.

Agora Tyr representa algo novo na face de Athas: uma cidade-estado livre. A transição não foi fácil. Após o assassinato de Kalak, revoltas irromperam por toda a cidade. Os templários, repentinamente privados de suas magias, tornaram-se alvos de muita vingança. Multidões de escravos recém-libertados atacaram as casas de seus antigos senhores, apenas para serem repelidas por esquadrões de soldados meio-gigantes. Bandos de moradores de rua foram rapidamente e, por vezes, brutalmente reprimidos. Mas o novo rei de Tyr não estava disposto a deixar a cidade mergulhar no caos.

Nos meses que se seguiram, o novo governante de Tyr lutou para consolidar seu controle sobre a cidade. Democracia e liberdade são conceitos estranhos e desconhecidos para um povo oprimido por tanto tempo. Lentamente, e por meio de tentativas e erros, o cidade livre de Tyr foi conquistando seu espaço.

### O Curso da Aventura

Os personagens iniciam (ou continuam) suas aventuras quando novas complicações surgem para Tyr — uma ameaça poderosa e perigosa vinda de fora. O Rei Hamanu, Rei do Mundo, Rei das Montanhas e das Planícies, Rei de Urik, solicitou — não, exigiu — que Tyr lhe fornecesse novamente o precioso ferro de suas minas. Rejeitado, o senhor de Urik decide resolver a questão por meio de ação direta — marchando com seu exército sobre Tyr.

A primeira parte da aventura é uma corrida contra o tempo, na qual os personagens se apressam para ajudar a formar um novo tipo de exército, composto por cidadãos livres lutando pelo bem de sua cidade. Embora a ameaça seja clara, a tarefa não é simples. Existem muitas facções entre a população — nobreza, templários, gladiadores e outras — e todas têm suas mágoas e exigências. Como heróis menores da revolução e auxiliares de um poderoso PdM, os personagens tentam negociar com os templários, coagir nobres hesitantes, conter gladiadores sedentos de sangue e muito mais. Para ter sucesso, os personagens precisam fazer mais do que apenas lutar: diplomacia, resolução de problemas, interpretação e até mesmo truques sujos muitas vezes serão mais úteis do que uma espada.

Uma vez formado o exército, os personagens comandam patrulhas de reconhecimento e são enviados ao campo de batalha. Os personagens devem demonstrar sua astúcia ao tentar localizar, contabilizar e hostilizar o inimigo. Desafios da natureza selvagem e da guerra os aguardam.

Na última seção, os personagens devem lutar pela sobrevivência. Separados de seu exército e presos em uma armadilha, eles precisam derrotar os urikitas para desfrutar da vitória em Tyr.



## Parte Um: As Facções de Tyr

Na primeira parte desta aventura, os personagens devem se envolver na política da recém-libertada Tyr, ajudando a organizar o exército e a deter os soldados urikitas que se aproximam. Portanto, é necessário compreender as facções de Tyr. Estas descrições fornecem uma visão geral dos blocos de poder da cidade; nos encontros, as motivações dos PdMs geralmente coincidem com os objetivos descritos abaixo.

**O Rei:** Tithian, antigo Alto Templário e novo rei de Tyr, é considerado o homem mais poderoso e importante da cidade. Embora lhe faltem os amplos poderes e o domínio absoluto de seu antecessor, Tithian é imensamente popular entre as massas. Ele é aclamado como o homem que derrubou o insano e sádico Kalak e que libertou os escravos oprimidos, e o rei nada faz para mudar essa percepção. Apesar de não possuir poderes psiônicos notáveis ou mágicos, a popularidade de Tithian lhe confere grande influência sobre as outras facções da cidade.

**O Conselho Consultivo:** Uma das novas características da Tyr democrática é o Conselho Consultivo. Pouco depois da revolução, o Senado foi abolido, principalmente para quebrar o poder dos senadores. Em seu lugar, Tithian e outros estabeleceram o Conselho. Os membros do Conselho são líderes das diferentes classes: nobres, templários, artesãos, pobres e ex-escravos. Os membros eram eleitos por seus pares, embora as eleições fossem frequentemente exercícios de intimidação e política de bastidores. Além disso, as casas mercantis receberam cargos consultivos (sem direito a voto) no Conselho.

Embora o Conselho seja composto por muitas facções diferentes, é também uma facção que precisa ser controlada. Muitos membros do Conselho estão descobrindo as vantagens de sua posição e alguns estão tentando aprovar leis em benefício próprio.

**Os Nobres:** Embora destituídas de seus títulos senatoriais, as antigas e ricas famílias de Tyr mantiveram sua posição tradicional de nobreza. Os nobres (ainda chamados de senadores, embora alguns prefiram Lorde ou Lady) estão principalmente preocupados em proteger seus próprios privilégios e poder. O apoio da nobreza ao novo rei está dividido. Ele, ainda que a contragosto, reduziu drasticamente os impostos draconianos de Kalak sobre suas propriedades, mas também criou inúmeras dificuldades ao libertar os escravos que trabalhavam nas plantações. Os nobres o apoiam, assim como a nova democracia, apenas enquanto isso não ameaçar seus interesses.

**Os Templários:** Desde a queda de Kalak, os templários de Tyr têm vivido em condições precárias. A revolução literalmente os despojou de grande parte de seu poder, já que a morte de Kalak os privou de suas magias. Embora isso não seja amplamente conhecido, a morte de Kalak desencadeou uma onda de violenta vingança contra os odiados templários. Nas semanas que se seguiram ao assassinato, nenhum templário estava a salvo nas ruas.

## Parte Um: Facções (Cont.)

Embora enfraquecidos, os templários ainda formam uma facção poderosa. Somente eles são hábeis em manter a paz, garantir que os alimentos cheguem aos mercados, controlar o precioso abastecimento de água e até mesmo prevenir surtos de doenças. Ciente disso, o novo rei trabalhou para restaurar a ordem e proteger os templários sobreviventes — ou a maioria deles; os antigos inimigos de Tithian têm estado visivelmente ausentes de seus postos.

Os templários odeiam os rebeldes, mas são obrigados a buscar proteção no novo rei. Qualquer um deles (particularmente os Altos Templários) gostaria de derrubar Tithian, mas tal feito é simplesmente impossível no momento.

**Os Artesãos:** Os artesãos qualificados também são novatos na política e não têm uma pauta unificada. Sua questão mais urgente é a reabertura das minas de ferro, já que muitos deles dependem do minério para seu sustento.

**Os Fazendeiros Livres:** Um dos maiores blocos da cidade é o dos escravos recém-libertados. Eles também se mostraram bastante problemáticos. Libertados sem propriedades ou planos, entregaram-se a tumultos e saques. Somente uma combinação da mão de ferro de Tithian e da distribuição das propriedades do Rei Kalak (orquestrada pelo Senador Agis) restaurou a ordem na cidade. Esses novos proprietários de terras são agora conhecidos como os fazendeiros do governo. Eles são fortes apoiadores do Rei Tithian e fervorosos defensores de tudo o que é democrático, por mais extremo que seja. Os fazendeiros do governo são abertamente antagônicos aos nobres e comerciantes.

**Os Arrendatários Rurais:** Embora alguns escravos libertos tenham conseguido terras para cultivar, a maioria acabou voltando para as propriedades de seus antigos senhores. Estes, “generosamente”, alugaram pequenos lotes de terra aos ex-escravos, rapidamente enredando seus arrendatários em dívidas. A situação dos arrendatários está pior do que nunca.

Embora os arrendatários não tenham afeição pelos seus novos senhorios, temem protestar veementemente. A maioria dos vereadores arrendatários considera melhor apoiar o seu nobre senhorio ou simplesmente ficar calada e deixar que comprem os seus votos. A esperança que sentiram nas primeiras semanas de liberdade vem sendo lentamente destruída.

**Os Despossados:** Mesmo com todos os programas sociais do Rei Tithian, impulsionados pelo grande humanitário Agis de Asticles, ainda existem muitos pobres e sem-teto na cidade. Para eles, as eleições “livres” foram uma farsa. Muitos dos candidatos dessa facção ao conselho foram apoiados por outras facções, e dinheiro e capangas garantiram os votos necessários para elegê-los. A maioria desses conselheiros vê seus cargos como um meio de melhorar suas próprias vidas. Pode-se contar com eles para votar em quem oferecer o melhor suborno ou parecer mais propenso a vencer em qualquer questão. De fato, dinheiro e medo são muito mais importantes do que o certo e o errado para esses homens.

**Os Mercadores:** As casas mercantes que fazem negócios em Tyr nunca tiveram muita influência na política da cidade. Como conselheiros consultivos, os mercadores não têm direito a voto, mas ainda podem usar sua considerável influência (a ameaça de um embargo comercial) para garantir a validade de suas licenças.



## Parte Um: A Ameaça

**Preparação.** Nesta seção, os PJs ficam sabendo da ameaça a Tyr por um de três métodos. Se os PJs forem auxiliares de algum membro do Conselho, peça aos jogadores que vejam o *Livro do Jogador*, p. 14 — Salão dos Conselheiros. Se os PJs forem agentes especiais de PdMs rebeldes, faça com que os jogadores vejam o *Livro do Jogador*, pág. 6 — O Encontro.

**Encontro.** Independentemente do método utilizado, o objetivo deste encontro é alertar os PJs sobre as exigências do Rei Hamanu e a aproximação do exército Urikita. Pouca ação adicional ocorre neste encontro, embora jogadores atentos possam descobrir os nomes e rostos de alguns PdMs importantes.

**O debate.** Se os PJs forem ao conselho, leia o seguinte para os jogadores: Hoje, nas antigas câmaras do senado, o Conselho se reúne como de costume. Mas hoje as coisas parecem diferentes. A tensão é palpável. O Rei Tithian está sentado em seu trono, ouvindo o debate com semblante sombrio. Ultimamente, o Conselho Consultivo não tem sido fácil de controlar ou ser respeitoso. Cada membro parece ter sua própria pauta. Facções estão se unindo contra a autoridade de Tithian. O Senador Agis, em particular, com suas ideias de justiça e reforma, frequentemente entra em conflito com seu antigo aliado. A questão de hoje é a reforma agrária e, como de costume, muitos conselheiros se juntaram ao debate.

Peça aos jogadores que leiam “O Debate” em voz alta. Para um melhor efeito, peça a cada jogador que assuma o papel de um orador diferente. Você pode optar por ler a parte do Rei Tithian, que explica a ameaça a Tyr.

**Notícias Sombrias.** Isso só deve ser usado se os PJs já tiverem lidado com um PdM importante (isto é, na aventura anterior, *Liberdade*). Lissan, Mahlanda, Torban, qualquer templário ou um dos líderes rebeldes — Rikus, Neeva, Sadira ou Agis — são todos PdMs de alto escalão. O PdM organiza um encontro no fundo de uma taverna de vinhos fresca e tranquila. Leia o seguinte para os jogadores:

Seu contato, (nome do PdM), parece especialmente tenso hoje. Somente depois que você se senta, o conselheiro se mexe de seu assento sombrio no canto, e apenas para verificar cuidadosamente se ninguém o seguiu. Retornando ao seu assento, seu contato finalmente fala.

Peça a um dos jogadores que leia “O Encontro” em voz alta, o que explica o perigo que Tyr enfrenta.

**Próximo.** Siga para o trecho “Recrutando um Exército”. Os personagens que ouviram a notícia no debate podem ter que esperar um ou dois dias de jogo antes de prosseguir. Os PJs que ouviram a notícia alarmante podem continuar imediatamente com a missão. Ou você pode usar rumores para apresentar os PJs a um contato adequado, caso eles não tenham nenhum.

## Parte Dois: Recrutando um Exército

Claramente, Tyr precisa reunir um exército para combater a ameaça de Urik. Tithian já nomeou comandantes para liderar o exército. Agora, os comandantes devem reunir suas forças e partir; os PJs devem ajudar a organizar o exército.

Embora o Rei Tithian tenha anunciado quem marchará com o exército, nem todos estão ansiosos para ir. Além disso, o recém-formado exército de Tyr é pequeno. Embora deva ser suficiente, tropas adicionais certamente ajudariam. Convencer várias facções a fornecer soldados extras e conter os recrutas ansiosos demais são tarefas importantes para os PJs. **Não conte isso aos jogadores**, mas todos os soldados recrutados pelos PJs formarão seu comando na Parte Três desta aventura. Por ora, deixe-os acreditar que seus esforços visam ajudar o exército em geral.

Nesta seção, os PJs terão diversas missões diferentes. Elas variam desde pura interpretação, com os personagens negociando com nobres, até brigas de rua. Para cada tarefa concluída com sucesso, os personagens ganham mais tropas (não se esqueça de controlar o número delas). Eles também podem adquirir novos aliados e inimigos, que estão listados na página 29 deste livro.

Os encontros não seguem uma ordem específica, nem um leva necessariamente ao outro. Como Mestre, você escolhe quais encontros usar; não é necessário jogar todos eles. Durante a aventura, seus jogadores podem optar por seguir caminhos que os levem a outros encontros. Não se oponha a isso, mas integre os planos deles aos seus de forma harmoniosa. Você não está restrito a uma única linha narrativa. Personagens do mesmo grupo podem até mesmo estar seguindo linhas narrativas separadas. Na maioria das vezes, os objetivos dos personagens serão harmoniosos, mas é possível que eles se achem em conflito.

Jogadores que jogaram (e sobreviveram) a *Liberdade* podem reconhecer nesta aventura alguns PdMs com quem se desentenderam e fizeram amizade. Em particular, podem se lembrar do irritante nobre Verresi de Minthur, que pode ter sido o responsável por sua escravização naquela aventura. Amigos e inimigos recorrentes podem dar à sua campanha uma maior sensação de continuidade e profundidade. (Lembre-se, o conhecimento de *Liberdade* não é essencial ao jogar *O Caminho para Urik*.)

Para ajudar você a escolher as tarefas que deseja que os PJs realizem, cada uma é resumida brevemente abaixo. Cada resumo descreve o problema que os PJs enfrentarão, as facções com as quais terão que lidar, o estilo de jogo mais adequado ao encontro e o que os personagens podem esperar ganhar ou perder durante o encontro. Em geral, você achará esses encontros muito diferentes do normal. Não há ruínas para explorar, monstros para derrotar ou tesouros para descobrir. Em vez disso, os PJs aumentarão sua crescente lista de amigos — e inimigos.

## Parte Dois: Resumo dos Encontros

**2A — Persuasão.** Embora Tithian tenha escolhido nobres para lutar, a família Tyrthani (vassalos de Jaseela) reluta em oferecer seu apoio. Os PJs devem persuadir diplomaticamente a família Tyrthani a contribuir. O nível de apoio oferecido pelos Tyrthani dependerá do quão “persuasivos” os PJs forem.

**2B — Negócios.** A família Minthur quer prejudicar um de seus rivais. Os PJs podem decidir aceitar o pequeno trabalho noturno — conquistando o apoio dos Minthur — ou expor o complô dos Minthur — criando inimigos implacáveis.

**2C — Templários.** Tithian ordenou que os templários mais problemáticos fossem para a linha de frente. Um deles, um sujeito ardisoso chamado Hasaval, está causando problemas numa tentativa de aumentar seu próprio poder. Os PJs devem atender às exigências dos templários, sem enfraquecer o exército, para manter seu apoio.

**2D — Traição.** Os personagens se deparam acidentalmente com dois conspiradores. Uma ação rápida pode evitar problemas futuros. Ou talvez eles precisem investigar e encontrar o traidor. Se falharem, sua tarefa na batalha iminente será ainda mais difícil.

**2E — Sede de Sangue.** Nem todos estão relutantes em ir para a guerra. Os gladiadores são especialmente ansiosos e, portanto, problemáticos. Os personagens devem conter o entusiasmo dos guerreiros e mantê-los sob controle. Isso exigirá uma liderança forte e uma demonstração de força por parte dos personagens. Se falharem, o exército marchará antes que os personagens consigam reunir todas as suas forças.

**2F — Oferta e Demanda.** Um exército precisa de equipamentos, e as casas mercantes licenciadas os têm — por um preço. Vendo a oportunidade de lucrar muito, os mercadores têm explorado a cidade com preços exorbitantes. Enfurecidos com isso, alguns conselheiros estão tentando resolver a situação de forma drástica. Os personagens precisam manter os exaltados sob controle, na esperança de evitar um embargo comercial. Com sorte, as tropas dos personagens receberão equipamentos e suprimentos melhores.

**2G — A Investigação.** O senador Turax (um nobre influente) e seus comparsas se recusam a ajudar o exército, exigindo uma “investigação” sobre a morte de Kalak. Eles querem derrubar ou enfraquecer Tithian, mas suas exigências podem desencadear uma caça às bruxas contra a Aliança Velada. Os PJs devem “investigar” e encontrar um bode expiatório. Se tiverem sucesso, a Aliança Velada apoiará secretamente suas ordens. Se falharem, as possíveis repercussões são graves: mais revoltas, um julgamento para os personagens e talvez até mesmo a queda de Tithian.

**2H — A Voz do Povo.** Um pregador de rua carismático está incitando o povo contra a guerra. À medida que sua popularidade aumenta, o apoio público ao exército e o número de recrutas diminuem. Os PJs devem silenciar ou expor esse autoproclamado “profeta do povo” sem transformá-lo em um mártir da causa da paz. Se falharem, será difícil encontrar voluntários.

## Parte Dois: Iniciando os Encontros

Embora os personagens estejam cientes da ameaça a Tyr, o que devem fazer a respeito pode não ser tão óbvio. Essas missões permitirão que os PJs conheçam membros das várias facções tírias e os ajudarão a compreender a política de Tyr.

A maioria dos encontros será oferecida ou sugerida pela pessoa que os alertou sobre a ameaça a Tyr. Quais encontros serão oferecidos dependerá da posição e lealdade do PdM. É improvável que os PdMs sugiram tarefas que coloquem em risco o poder de sua própria facção.

Aqueles que já jogaram *Liberdade* podem possuir contatos específicos entre os novos líderes de Tyr. A atitude de cada PdM é descrita abaixo. As atitudes dos PdMs afetam os tipos de encontros que eles desejam resolver e como esses encontros devem ser resolvidos. Essas posições podem ser usadas se o contato for um PdM nomeado ou, mais provavelmente, um de seus auxiliares. Se seus PJs não conhecerem esses PdMs, você pode basear seus próprios PdMs neles.



**Rei Tithian.** Ao nomear os comandantes do exército, Tithian sente que já lidou com aqueles que ameaçam seu poder. O povo é outra questão. Eles o amam, mas Tithian sabe o quão volúvel a multidão pode ser. Ele enviará os PJs em missões envolvendo mercadores e pessoas comuns. Ele quer que esses dois grupos sejam mantidos em seus devidos lugares, de maneira firme, porém discreta. E certamente não quer que seu nome seja mencionado em qualquer conflito com o povo.



**Senador Agis.** Embora nobre, Agis é um verdadeiro homem do povo. Sua preocupação é com a segurança e o bem-estar de todos em Tyr, dos mais ricos aos mais desafortunados, especialmente estes últimos. Agis não favorece nenhuma facção em particular. Ele enviará os PJs para pressionar nobres e templários, de preferência por meio de negociações e acordos. Ele não quer violência na cidade.



**Rikus.** O ex-gladiador não nutre qualquer simpatia pelos nobres ou templários. Ele enviará os PJs de bom grado atrás dessas duas facções. Ele não tem apreço por acordos ou negociações, preferindo a ação direta. Ao mesmo tempo, ele pode precisar dos PJs para manter seus seguidores inquietos sob controle e na linha.



**Sadira.** Assim como Rikus, essa agente da Aliança Velada ainda considera os templários uma ameaça. Diferentemente de Rikus, ela acredita na sutileza e na cautela. Ela quer que os problemas sejam resolvidos de forma discreta, pacífica e eficiente.

## Parte Dois: A—Persuasão

**Preparação.** Este encontro exige diplomacia, negociação e talvez um pouco de suborno. Peça aos jogadores que consultarem o *Livro do Jogador*, p. 36 — Os Tyrthani, quando você apresentar esta missão.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

Seu contato os informou sobre a situação em Urik. Alguns não estão preocupados — em particular, a família Tyrthani. O senador Vildeen de Tyrthani é um aliado do povo de Jaseela. Embora tenha recebido ordens de Tithian para enviar tropas ao exército, o apoio de Vildeen tem sido pouco evidente; apenas alguns arrendatários miseráveis foram enviados. Seria de grande ajuda se Vildeen fosse persuadido a demonstrar maior apoio. No entanto, Vildeen é popular, então isso deve ser feito com o mínimo de alarde.

Responda às perguntas dos jogadores neste momento. Se você não souber a resposta para uma pergunta específica, não se preocupe. Basta dizer aos jogadores que o contato não tem essa informação.



**Encontro.** Os Tyrthani são uma das antigas famílias nobres de Tyr. Não são os mais poderosos nem os mais ricos, mas o Senador Vildeen tem grande influência sobre os nobres de menor importância. Famílias mais fracas costumam esperar para ver até onde a Casa Tyrthani irá para então seguir o exemplo. Por exemplo, se o Senador Vildeen oferece apenas apoio mínimo, as outras famílias também oferecerão apoio mínimo. No momento, ele equipou apenas vinte de seus arrendatários, provavelmente os encrenqueiros; ainda assim, poderia facilmente fornecer cinco vezes esse contingente.

A propriedade Tyrthani fica ao sul, entre a cidade e as minas de ferro. Como todas as propriedades nobres, os Tyrthani são muito bem protegidos, especialmente nestes tempos difíceis. Desencoraje quaisquer ataques à propriedade — deixe claro que os PJs certamente falharão. O grupo deve conseguir uma audiência e convencer Vildeen — por meio da lógica, ameaças, chantagem ou qualquer outro meio — a aumentar seu apoio.

Caso algum personagem tenha uma posição social comparável ao do senador, uma audiência pode ser organizada sem dificuldade. Do contrário, os personagens provavelmente terão que recorrer a um PdM (possivelmente seu contato) para fazer os arranjos. Os PJs ficarão então devendo um favor a essa pessoa. Retribuir favores certamente criará dificuldades mais tarde.

Se os PJs não tiverem como garantir uma audiência, ainda podem ir à propriedade dos Tyrthani e tentar convencê-los a lhes dar uma chance, mas o Senador Vildeen raramente recebe “plebeus”. Ele desconfia de possíveis conspirações contra a família, mas está sempre aberto a oportunidades de obter lucro rápido. Se os PJs conseguirem explorar seu medo ou sua ganância, conseguirão vê-lo. De qualquer forma, Vildeen faz os PJs esperarem de dois a três dias antes de recebê-los.

**Próximo.** Após o encontro ser marcado, continue o jogo com o encontro 2A — A Audiência. Um ou dois dias antes do encontro, você pode introduzir outros encontros. Mais de um encontro pode estar em jogo simultaneamente.

## Parte Dois: A—A Audiência

**Preparação.** Este encontro só ocorre se os PJs conseguirem marcar uma audiência com o Senador Vildeen. Peça aos jogadores consultarem o *Livro do Jogador*, pág. 15—Banquete, quando os PJs são levados perante o Senador.

**Início.** Quando o grupo chegar às propriedades de Tyrthani, faça-os esperar. Os servos entram e saem, mas não respondem a perguntas. Assim que os PJs ficarem irritados, leia o seguinte:

Um homem magro e de olhos fundos junta-se a você na varanda. Após uma breve e pouco educada reverência, ele diz: “Sou Hanfros, secretário do senador Vildeen. Se puder, por favor, coloque quaisquer armas sobre aquela mesa; o senador irá recebê-lo.” Ele acena languidamente para um pequeno aparador próximo.

Se os PJs protestarem, hesitarem ou se comportarem de forma suspeita, o secretário tosse levemente. Uma cortina farfalha, revelando dois guardas. Se o grupo ainda estiver hesitante, Hanfros ordena que os PJs sejam revistados “ou a audiência está encerrada”. Assim que se certificar de que não estão armados, ele os conduz até o senador.



**Encontro.** O senador acaba de tomar banho e recebe os jogadores vestido com opulência, ostentando sua riqueza e poder. Reclinado em seu sofá, o senador Vildeen olha para os jogadores com os olhos semicerrados. “Hanfros, não fiquem aí parados como um idiota!”, ele rosna. “Digam à cozinheira que estou pronto para o almoço — e que tenho convidados.” O secretário lança um olhar furioso para as palavras do velho enquanto sai da sala.

O senador sabe o propósito dos PJs, mas espera que eles apresentem seus argumentos. Vildeen só pode ser persuadido a enviar mais tropas por dois motivos: medo ou ganância. Se a ameaça for convincente, o senador protela até que a ação pareça iminente, e então cede a contragosto. Se subornado, ele tenta oferecer o mínimo possível em troca do dinheiro. Em ambos os casos, os PJs fariam bem em estabelecer termos específicos para o acordo.

**Interpretação.** O senador é áspero e direto, lendário por sua ganância. Sua conversa é repleta de insultos e reclamações sobre todos, inclusive seu secretário. O velho é senador há tempo suficiente para entender o poder e sabe que os PJs são apenas lacaios. Como tal, ele não teme ameaças insignificantes de violência. Ameaças reais — uma ação do Rei Tithian ou a humilhação de sua família — o assustam. Quanto à ganância, se Vildeen está confiante de que sua privacidade será mantida, ele exige sem rodeios um suborno de aço suficiente para fabricar 10 espadas para suas tropas — mesmo sem ter a menor intenção de fabricar as armas.

### *Diálogo*

“Então vocês são os lacaios do (patrocinador do PJ). Muito bem, digam o que querem.”

“Não me importo com o exército. Tithian só quer se livrar de mim.”

**Resultado.** Se os PJs conseguirem apresentar uma ameaça convincente ou concordarem em pagar o suborno de Vildeen, ele promete aumentar suas tropas (até um máximo de 100). Caso contrário, ele se recusa e não verá os PJs novamente.

**Próximo.** Se Vildeen for subornado, continue com o encontro 2A — O Suborno. Caso contrário, continue com um dos outros encontros.

## Parte Dois: A—O Suborno

**Preparação.** Use este encontro se os PJs concordarem com o suborno de Vildeen. Os PJs podem oferecer seus serviços a Vildeen em vez disso; veja o *Livro do Jogador*, pág. 34—O Contrato.

**Início.** Este encontro começa quando os PJs retornam ao seu patrocinador com os termos de Vildeen. Leia o seguinte em voz alta.

“Impossível!”, declara seu contato. “Não há como conseguir tanto aço. Vocês fizeram o acordo, então diga a Vildeen que está cancelado. E é melhor garantir que ele fique quieto. Vildeen pode causar todo tipo de problema na câmara municipal. Não estraguem tudo!”

**Encontro.** Se os PJs decidirem pagar o suborno, tudo estará bem. Se os PJs se recusarem a pagar, eles devem agir para impedir que o senador busque vingança política nas câmaras do conselho. Existem várias opções que os PJs podem tentar:

**Chantagem.** Para que qualquer ameaça seja bem-sucedida, os PJs precisam de provas suficientemente graves para constranger Vildeen. Hanfros, o secretário de Vildeen, possui as provas necessárias. O secretário não nutre qualquer afeição por seu mestre abusivo e o trairá por uma quantia modesta e um cargo com um patrão melhor.

**Arrecadando o dinheiro.** Os personagens podem extrair o aço com seus próprios recursos ou pedir dinheiro a outros PdMs. O sucesso dependerá da natureza da sua campanha. Se os personagens conhecerem PdMs suficientes com esse tipo de riqueza, eles podem ter sucesso. No entanto, os personagens precisam estar dispostos a ficar devendo dinheiro ou favores a muitas pessoas.

**Serviço.** Em vez de aço, Vildeen pode ser pago com serviços. O senador concordará em fornecer 70 soldados se os PJs firmarem um contrato para servi-lo. Interprete a negociação dos termos do serviço. (Peça aos jogadores abrirem O Contrato, na página 34 do *Livro do Jogador*.) O contrato é vinculativo perante a lei de Tyr. Após a conclusão desta aventura, o Senador Vildeen exigirá que os PJs realizem uma missão particularmente perigosa e odiosa. (Esta pode ser a base para uma nova aventura.)

Assim que os PJs souberem o que vão fazer, poderão facilmente marcar outra audiência com Vildeen. A audiência seguirá o mesmo procedimento de antes.

**Interpretação.** O senador, a princípio, demonstra impaciência, esperando que os PJs efetuem o pagamento. Caso contrário, seu humor se deteriora rapidamente e ele fica inquieto, planejando expulsar o grupo. Os PJs precisam apresentar sua oferta (ou ameaça) rapidamente se quiserem permanecer na sala. Assim que confrontado com a alternativa proposta pelos PJs, o senador franze a testa, ponderando suas palavras. É evidente que ele está pensando nos termos.

**Resultado.** Se algum acordo for firmado, o Senador Vildeen honrará sua palavra. Ainda assim, ele não gosta de ser chantageado. Os PJs e Hanfros podem se ver atacados durante a noite ou ter sua comida envenenada. Você pode usar esses ataques (obra dos bardos a serviço de Vildeen, veja a Lista Geral de PdMs) sempre que a ação da aventura parecer um pouco lenta. De qualquer forma, um senador chantageado será o inimigo implacável dos PJs.

**Próximo.** Continue com qualquer outro encontro ou vá para a Parte Três.

## Parte Dois: B—Negócios

**Preparação.** Neste encontro, os PJs se reúnem com o Senador Trevalis para mais negociações. Este encontro está no *Livro do Jogador*, pág. 45—Incurso! Este encontro pode começar enquanto outras missões estão sendo resolvidas.

**Início.** O encontro começa quando os PJs encontram seu contato.

“O tempo está se esgotando e precisamos de mais tropas. O senador Trevalis enviou uma mensagem dizendo que talvez esteja disposto a ajudar, mas não está revelando tudo. Ele quer algo e é melhor você descobrir o quê. Lembre-se: cada homem do nosso lado significa mais tropas.”

**Encontro.** O senador Trevalis é o chefe da família Minthur. Ele é um nobre de nível médio com ambições de expandir suas propriedades. Aqueles que já jogaram *Liberdade* talvez se lembrem do filho do senador, Verrasi — ele pode ter sido o responsável pela escravização dos PJs. No entanto, Verrasi mal se lembra dos PJs. Afinal, os PJs eram (e talvez ainda sejam) peões insignificantes.

O senador Trevalis se recusa a receber os PJs, pois não deseja ser associado a eles. Em vez disso, o senador responde a qualquer pedido de audiência com a proposta de um encontro secreto em uma estalagem de má reputação no bairro élfico. (Caso os PJs não escolham uma estalagem, o encontro ocorrerá na estalagem recém-renomeada *A Morte de Kalak*.)



Na estalagem, os PJs encontram Verrasi, filho de Trevalis. Como já mencionado, ele não se lembra deles de *Liberdade*, mas se os PJs forem hostis, ele também será. Contudo, não importa o quão hostis os PJs se tornem, Verrasi não interromperá as negociações. Ele sabe que precisa concluir esta missão por seu pai, se possível. Ele se vingará mais tarde.

Os termos são simples e Verrasi não perde tempo para ir direto ao ponto. Os Minthurs fornecerão tropas somente se os PJs aceitarem uma missão naquela noite. O senador Trevalis quer que os PJs — ou seja, alguém sem ligação com sua família — ataquem a propriedade de um de seus rivais e destruam o máximo possível de seus bens (principalmente seus celeiros). O senador não quer que seu rival seja assassinado ou que haja muitas mortes, o que criaria problemas reais. O objetivo de Trevalis é enfraquecer e constanger seu inimigo, não eliminá-lo.

**Interpretação.** Verrasi de Minthur se comporta de maneira muito semelhante à que agiu em *Liberdade*. Ele é arrogante e desdenhoso. Independentemente da posição social deles, Verrasi considera os PJs inferiores a ele — afinal, eles são meros mercenários neste caso. Ele não vê motivo para ser amigável com eles.

### **Diálogo.**

[Sniff] “Este lugar cheira a lixo.”

“Bem, suponho que vocês sejam competentes o suficiente para o trabalho.”

“Não me importo com o que aconteça com vocês. Meu pai só quer que termine logo.”

**Resultado.** Se os PJs concordarem com a tarefa, peça aos jogadores que consultem a página 45, Incurso!, no *Livro do Jogador*. O alvo não apoia Tithian e não contribuiu com tropas para o exército. Se os PJs se recusarem, Verrasi se tornará seu inimigo.

**Próximo.** Se os PJs concordarem com o ataque, prossiga com o encontro 2B — Ataque da Meia-Noite. Caso contrário, resolva outro encontro ou vá para a Parte Três.

## Parte Dois: B—Ataque da Meia Noite

**Preparação.** Use este encontro se os PJs concordarem com as exigências de Trevalis. Peça aos jogadores para consultarem o *Livro do Jogador*, pág. 45—Incurso! Você precisará da Tabela Geral de PdMs do *Livro de Referência* para conduzir este encontro.

**Início.** Este encontro começa quando os PJs se aproximam da fazenda da família Freydlav. Peça aos jogadores que escolham sua rota de aproximação usando o mapa fornecido aos seus personagens. Tudo parece estar como mostrado.

**Encontro.** Se os PJs não ofenderam Verrasi em sua última reunião, ninguém na propriedade Freydlav espera um ataque. As reações dos guardas e proprietários estarão confusas e sonolentas quando o alarme soar. Se os PJs irritaram o filho do Senador Trevalis, o pirralho avisou anonimamente os Freydlav sobre o ataque iminente. Embora tudo pareça pacífico na superfície, os proprietários da propriedade estão preparados para agir esta noite.

As entradas na legenda abaixo fornecem reações tanto para estados normais quanto para estados de alerta.

**Celeiros:** Esses prédios escuros têm uma pequena porta em uma das laterais e nenhuma janela. Uma escada leva a uma escotilha no telhado. Se a porta lateral for aberta, agulhas de farol varrem os pés dos PJs.

**Guardas:** Em cada posição, há um par de guardas. Se nenhum aviso for dado, os guardas são humanos e não estão em alerta. Eles estão mais preocupados em manter animais perigosos longe dos erdlus e dos celeiros. Contra os PJs, eles têm um modificador de -2 na chance de serem surpreendidos. Reforços da casa principal levarão 3d6 rodadas para chegar.

Se a propriedade tiver sido avisada, um dos guardas em cada dupla é um anão, focado na tarefa de proteção. Como tal, as equipes estão sempre alertas e recebem um modificador de +1 na chance de serem surpreendidas. Caso algo incomum aconteça, os guardas soarão o alarme imediatamente. Reforços chegam em 2d4 rodadas.

Utilize as entradas de Guarda Humano e Guarda Anão na Tabela Geral de PdMs.

**Silos:** Essas torres de barro contêm forragem para alimentar os animais durante os meses de seca. As paredes do silo se quebram ao sofrerem 3 pontos de dano por impacto.

**Casa do Poço:** Esta fortificação, com sua única porta e pequenas janelas, abriga o importantíssimo poço principal. Uma equipe de dez trabalhadores mantém a espiral d'água em constante movimento. Se nenhum alarme tiver soado, eles estão sozinhos. Se a propriedade tiver sido avisada, um gladiador meio-gigante e o psíquico dos Freydlav se espremem na sala. Observando pelas janelas, o psíquico usará seus poderes contra qualquer atacante, enquanto o gladiador permanece de guarda junto à porta. Informações sobre a dupla podem ser encontradas na Tabela Geral de PdMs.

**Oficinas e Armazéns:** Esses pavilhões simples abrigam uma coleção de ferramentas e equipamentos agrícolas. Os postes de madeira de fardo e os toldos de folhas de palmeira queimam com bastante facilidade.

**Resultado.** Se os PJs danificarem a propriedade dos Freydlav, o Senador Trevalis cumprirá sua parte, fornecendo até 100 homens, dependendo do sucesso do ataque. A família Tyrthani também poderá usar esse ataque para chantagear os PJs em algum momento futuro.

**Próximo.** Continue com qualquer outro encontro ou vá para a Parte Três.

## Parte Dois: C—Templários

**Preparação.** Este encontro envolve resolução de problemas e negociação. Você pode apresentar esta missão enquanto resolve outros encontros. Familiarize-se com o *Livro do Jogador*, p. 3—Demandas, antes de realizar este encontro.

**Início.** O encontro começa quando um PdM templário conhecido pelos PJs se aproxima deles, buscando sua ajuda. Leia o seguinte para os jogadores.

Ao saírem da sua taverna favorita, um homem baixo, de manto escuro — a outrora temível vestimenta dos templários — esbarra em vocês. A princípio, ele se arrepia instintivamente, furioso por alguém ter a ousadia de ficar em seu caminho. Antes que algo aconteça, porém, ele para e joga o capuz para trás. É Hasaval, um templário que vocês conhecem. “Ah, são vocês”, diz ele. “Eu vim procurá-los. Entrem e deixem-me lhes oferecer uma bebida.” Sem esperar por sua resposta, ele começa a guiá-los de volta para dentro.

Se os PJs escolherem Hasaval, peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador* na p. 3—Demandas



**Encontro.** Após os jogadores lerem a entrada, deixe-os fazer perguntas (você deve interpretar as respostas). Embora Hasaval saiba muito mais do que diz, ele não revela muita coisa, frequentemente repetindo em vez de elaborar: “Como eu já disse...” Sempre um estrategista, ele está jogando com os dois lados. Ele convenceu Girias a exigir um cargo de comandante. Hasaval sabe que o velho templário é um tolo vaidoso sem experiência ou senso militar, e acredita que pode se tornar o poder por trás do trono. Hasaval imagina que os PJs terão que fazer um acordo ou forçar os templários a se alinharem. De qualquer forma, ele vence.

**Interpretação.** Com sua aparência desleixada, pernas curtas e fios de cabelo ralos, Hasaval é facilmente identificado na multidão. Ele é um vigarista manipulador. Quase nada do que ele diz ou faz pode ser aceito sem questionamentos. Hasaval também atribui seus métodos e motivações aos outros. Ele constantemente bisbilhota e tenta descobrir a “opinião” da outra pessoa sobre o negócio.

### **Diálogo**

“Não é uma boa ideia sair contando isso para todo mundo.”

“Lembre-se de mim quando tudo isso acabar.”

**Resultado.** Se os PJs levarem essa notícia ao seu contato, receberão ordens para se encontrarem com Girias e resolverem o problema. Hasaval “ajudará” a fazer os arranjos. Se os PJs ou seu contato retaliarem contra os templários sem uma reunião, os sacerdotes se rebelarão silenciosamente, recusando ajuda ao exército sempre que possível.

**Próximo.** Se os PJs procurarem mais informações sobre Girias, diga-lhes para lerem o *Livro do Jogador*, pág. 41—O Comandante. Se encontrarem Girias, siga para 2C—Girias. Caso contrário, continue com outro encontro ou vá para a Parte Três.

## Parte Dois: C—Girias

**Preparação.** Use este encontro se os PJs marcarem uma reunião com Girias. Diga aos jogadores abrirem o *Livro do Jogadores*, p. 5—O Jardim.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores quando eles se encontrarem com Girias.

Seguindo as indicações de Hasaval, vocês chegam a uma casa no antigo bairro dos Templários. Vocês são conduzidos a um exuberante pátio ajardinado. Sentado em almofadas à sombra de uma palmeira, está Girias, vestido com seu melhor uniforme militar. Hasaval se aproxima e rapidamente faz as apresentações.



**Encontro.** Hasaval assume rapidamente o controle da reunião, apresentando as “exigências” de Girias. O velho templário permanece em silêncio, convencido de que Hasaval está negociando em seu nome. Tente impedir que os PJs consigam falar.

Se os PJs prestarem atenção em Girias, eles saberão, ou suspeitarão que esta reunião é uma farsa. Hasaval convenceu Girias de que os templários estão pedindo sua nomeação. A verdade é que Girias é considerado um tolo e Hasaval está tentando obter mais poder. Se os PJs se recusarem a atender às exigências, Hasaval aceitará qualquer contraproposta que melhore sua própria posição. Se necessário, Hasaval trairá seu “parceiro”, contanto que isso o faça parecer bem aos olhos do conselho.

**Interpretação.** Girias é vaidoso e facilmente bajulado. Ao longo da reunião, ele parece mais preocupado com sua aparência e em como impressionar as tropas do que com o comando e a liderança. Ele se mostra entediado com a reunião e deixa tudo a cargo de seu “amigo”. Hasaval pressiona constantemente os PJs para que tomem uma decisão, fingindo que Girias e os templários estão impacientes. Se seu plano for descoberto, Hasaval tentará culpar Girias por tudo o que for possível.

**Próximo.** Continue com qualquer outro encontro ou vá para a Parte Três.

### *Diálogo.*

“O Templário Girias me pediu para tratar dos negócios — sabe, isso está abaixo da sua posição como potencial comandante.”

“Após nosso retorno vitorioso, liderarei uma magnífica procissão triunfal até a Torre Dourada de Tithian.”

“Não, você entendeu tudo errado — essa ideia não foi minha! Girias me obrigou a fazer isso — disse que me prenderia se eu não o ajudasse.”

**Resultado.** Se os PJs confrontarem os dois templários com os fatos, o plano será desmascarado. Girias percebe que Hasaval o enganou e busca a proteção dos PJs. Se os PJs não ajudarem Hasaval, Girias mandará prendê-lo.

Se Girias for nomeado comandante, até mesmo os templários leais a Tithian questionarão seu julgamento. Em campanha, Girias emite ordens absurdas que precisam ser desfeitas em meio à batalha. Os templários ignoram o velho tolo e qualquer um que tente trabalhar por meio dele.

**Próximo.** Continue com outro encontro da Parte Dois ou prossiga para a Parte Três.

## Parte Dois: D—Traição

**Preparação.** Este encontro pode ser usado em qualquer noite em que os PJs estiverem fora até tarde na cidade. Leia a pág. 44 — Vozes na Noite, no *Livro do Jogador*, antes de executar este encontro.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

É tarde da noite e vocês estão voltando para casa, atentos aos becos escuros. É prudente viajar em um grupo grande e bem armado, pois ainda existem muitas gangues perigosas ao longo das vielas quase desertas. Ao pegarem um atalho, vocês ouvem vozes em um beco à frente.

Comece o encontro perguntando o que os PJs fazem.

**Encontro.** Há dois interlocutores, embora nenhuma das vozes seja distinta. Um fala com sotaque de Tyr. O outro tem uma voz grave e difícil de entender. (PJs que já viajaram podem fazer um teste de Inteligência para reconhecê-lo como Urikita.)

*Se os PJs não fizerem nenhum esforço para ocultar sua aproximação*, de repente, as vozes cessam. Ouve-se um estalo alto e o som de passos correndo. Ao passarem pelo beco, o grupo vê a ponta de uma capa preta desaparecer numa esquina distante. Se perseguidos, a figura se esconde atrás de outra esquina, num beco sem saída, mas não está mais à vista (ele usou suas botas mágicas para escapar).

*Se os PJs se aproximarem com cautela*, eles podem ouvir trechos da conversa. Peça-lhes que leiam a página 44 — Vozes na Noite — em voz alta. Após apenas algumas linhas, faça um barulho repentino de algo batendo: um lagarto grande derrubou alguns potes empilhados perto da entrada do beco, assustando tanto os PJs quanto os PdMs. Se os PJs agirem imediatamente, podem atacar os dois antes que eles escapem.

**Estatísticas.** *Puram de Urik (meio-elfo)*: Tend LM; CA 6; MV 24; Tpl/Psi 8/8; pv 32; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d6 (clava); TAM M; For 15; Des 13; Con 14; Int 13; Sab 15; Car 16; *braçadeiras de defesa*, CA 6; *pó de espirros e engasgos*. Magia: 1) comando, maldição, resistir calor; 2) imobilizar pessoa, mensageiro, silêncio 3m r; 3) falar com os mortos, moldar pedra; 4) curar ferimentos graves. Psionismo — Ciências: clariaudiência, drenar vida, precognição, teleporte; Devoções: envelhecimento, visão ampla, controle corporal, armamento corporal, mente de combate, sentido de perigo, porta dimensional, dobrar dor, viagem onírica, sentir veneno, sentir espíritos, teleporte com gatilho, desvio temporal; Modos de Defesa: IF, MB, TS, TW. PFPs 90.

**Templário Rhac**: Tend LM; CA 5; MV 24; Tpl 7; pv 30; TAC0 16; # Ataques 1; Dano 1d8 (espada de aço); TAM M; For 12; Des 14; Con 14; Int 16; Sab 13; Car 19; *anel de armazenamento de magias (conjurar elemental de fogo e coluna de chamas)*, *botas de caminhar e pular*.

**Resultado.** Se os espíões escaparem e os PJs relatarem o incidente, eles são instruídos a permanecerem em guarda, e cada PJ recebe uma adaga de aço como recompensa. (Lembrem-se de que os espíões ainda estão livres: Puram pode continuar causando problemas.) Se os PJs capturarem ou matarem algum dos espíões e relatarem o encontro, o complô é revelado. Vários templários desaparecem durante a noite e outros são designados para o exército — sob estrita vigilância. Os PJs recebem como recompensa os pertences dos espíões e um machado de mão de aço cada.

**Próximo.** Continue com outro encontro ou vá para a Parte Três. Observe que a missão A Voz do Povo só pode ser usada se Puram escapar da captura.

## Parte Dois: E—Sede de Sangue

**Preparação.** Este encontro gira em torno dos inquietos ex-gladiadores e pode ser usado a qualquer momento. Os jogadores usarão a p. 47. Combate, no *Livro do Jogador*.

**Início.** Enquanto os jogadores resolvem outros encontros, introduza rumores de descontentamento entre os ex-gladiadores. Rikus está ocupado com outros assuntos e ficará indisponível durante todo este encontro.

“Ouvi dizer que deveríamos ir para a guerra. O que está demorando tanto? Aposto que são aqueles nobres gordos tentando salvar a própria pele.”

“Os gladiadores de Tyr são os mais durões que existem — o que estamos esperando aqui? Deveríamos estar lá fora agora mesmo, pisoteando aqueles urikitas!”

“Wenzer tem razão, sabe, devemos parar de ficar sentados aí e marchar agora mesmo — o resto de Tyr pode se juntar a nós no campo de batalha.”

Outros rumores sugerem um descontentamento entre os seguidores de Rikus.



**Encontro.** Os aliados de Rikus, os antigos gladiadores de Tyr, sabem um pouco sobre a ameaça de Urik e estão cada vez mais impacientes para entrar em ação. Um deles, Wenzer Ligeiro, está incitando seus companheiros a tomarem a situação em suas próprias mãos, marchando contra o exército de Urik.

Os argumentos de Wenzer são persuasivos e, com o passar dos dias, as reclamações dos antigos guerreiros aumentam. À medida que a facção cresce, a dificuldade de manter os gladiadores sob controle também aumenta. Quando os PJs tomarem conhecimento do problema, informe-os de que, se não o resolverem em cinco dias, Wenzer Ligeiro terá homens suficientes para forçar Rikus a partir com todas as suas tropas — talvez até mesmo antes que o exército esteja pronto.

Para controlar os gladiadores, os PJs devem encontrar uma maneira de silenciar ou, pelo menos, constranger Wenzer. Existem muitas maneiras possíveis de fazer isso, mas nem todas são sábias. A única boa escolha é desafiar Wenzer publicamente para um duelo até a morte. Se os PJs duelarem com Wenzer, eles devem seguir com a cena de Combate.

**Interpretação.** Wenzer Ligeiro é um homem poderoso e astuto, famoso por sua habilidade com empaladores duplos. Apesar de ter uma cicatriz profunda na bochecha direita, ele ainda é bonito e sempre confiante. Inconscientemente, ele favorece o lado esquerdo, tentando esconder suas cicatrizes. Antes da batalha, Wenzer tenta usar seus poderes psíquicos contra qualquer oponente. Isso não é trapaça.

**Estatísticas.** *Wenzer Ligeiro:* Tend CB; CA 1 (pele de mekillot, otimização de armadura e Destreza); MV 24; Gld 7; TAC0 13 (bônus de especialização); #Ataques 2/1; Dano 1d8+1 (empaladores de osso); For 14; Des 20; Con 15; Int 14; Sab 9; Car 14. Talentos Selvagens: *contato, dobrar dor, conexão mental, sugestão pós-hipnótica*; PFPs 49.

**Resultado.** Se o PJ vencer a batalha, os gladiadores cessam suas exigências. Caso contrário, marcham dentro de cinco dias.

**Próximo.** Continue com outro encontro da Parte Dois ou prossiga para a Parte Três.



## Parte Dois: F—Oferta e Demanda

**Preparação.** Este encontro envolve um conflito entre as casas mercantes e uma multidão de artesãos. Pode ser utilizado a qualquer momento. Os jogadores usarão o *Livro do Jogador*, pág. 2—Ação Decisiva. Caso haja uma luta, eles também precisarão pág. 46—Multidão em Ação.

**Início.** Os PJs descobrem as seguintes informações por meio de seu contato ou na reunião do conselho:

A reunião do conselho desta manhã foi tumultuada. Turloff, um dos artesãos eleitos, acusou as casas mercantes de praticarem preços abusivos em importantes suprimentos de guerra. Mestre Sintha, líder dos mercadores, exigiu desculpas, enquanto os artesãos ameaçavam bloquear as casas mercantes. A sessão terminou em caos. Temendo que a disputa possa se transformar em um embargo comercial em larga escala, seu patrono quer que vocês vão até a Rota das Caravanas e impeçam mais problemas — se conseguirem.

**Encontro.** As minas de ferro de Tyr fizeram dela um importante centro para quase todas as famílias de mercadores. Quase todos os edifícios ao longo da Estrada das Caravanas são sedes ou entrepostos comerciais de poderosas famílias de mercadores.

Ao chegarem à Estrada das Caravanas, os personagens encontram artesãos bloqueando as portas do empório de Sintha. Guardas mercenários tentam abrir caminho entre os manifestantes. Turloff está em uma carroça perto da linha de frente, discursando para a multidão. Ambos os lados gritam, acusam e ameaçam um ao outro.

Um grupo de mercenários força repentinamente a passagem pela multidão e arrasta Turloff para fora da carroça. (Peça aos jogadores que consultem a página 2, Ação Decisiva, no *Livro do Jogador*.) Uma multidão de artesãos avança em direção aos guardas armados, que parecem prontos para matar qualquer um que se aproxime. Nesse instante, pergunte aos PJs o que eles farão. Caso uma batalha comece, peça que consultem a página 46 — Multidão em Ação.

**Interpretação.** Turloff fica inicialmente indignado e depois assustado ao perceber o perigo de sua situação. Ele se força a manter a coragem. A multidão exige a libertação de Turloff e a punição de seus captores. Não há como dialogar com eles, mas podem ser controlados por um comandante forte, então os PJs poderiam tentar libertar Turloff e capturar os mercenários sem derramamento de sangue; eles também poderiam tentar forçar um impasse. Os guardas de Sintha ficam surpresos com a reação da multidão. Se os PJs conseguirem conter a multidão, os guardas negociarão. A multidão precisa ser dispersada antes que os guardas concordem em libertar Turloff.

**Estatísticas.** *Artesãos (45):* Use Cidadão Típico na Tabela Geral de PdMs. Cada homem tem um porrete de madeira (1d6 dano).

*Mercenários (12):* Use Guarda na Tabela Geral de PdMs. Cada homem carrega uma lança com ponta de osso (1d6-1 dano).

**Resultado.** Se os PJs libertarem Turloff, ele poderá fornecer-lhes homens qualificados para o exército. Se ele for libertado à força, Mestre Sintha ficará furioso, afetando o fornecimento de suprimentos para o exército. Se Turloff não for libertado, os PJs não conseguirão nenhum artesão para suas tropas.

**Próximo.** Continue com outro encontro da Parte Dois ou prossiga para a Parte Três.



## Parte Dois: G—A Investigação

**Preparação.** Este encontro cria situações abertas e sem estrutura definida. Apenas mestres que se sintam confortáveis com interpretação improvisada devem usá-lo.

**Início.** Providencie para que os PJs compareçam à reunião do conselho (o patrocinador deles tem “assuntos urgentes” a tratar com eles após a reunião) e, em seguida, leia o seguinte em voz alta.

Ouvindo a cacofonia dos membros, vocês não fazem ideia do que poderia ser considerado urgente. Finalmente, Tithian solicita um relatório de progresso sobre o exército. Nomes e números são lidos, anotando cada contribuição. “Senador Turax — nenhuma”, anuncia o escrivão. Um silêncio sepulcral toma conta da assembleia. “Onde estão suas tropas, senador Turax?”, pergunta Tithian, franzindo a testa. Os olhares se voltam para um ancião robusto que se levanta de seu assento na primeira fila. “Antes de enviar meus homens”, diz o senador claramente, “há perguntas sobre a morte de Kalak que precisam ser respondidas. A Aliança Velada esteve envolvida e esses criminosos devem ser levados à justiça. Deve haver uma investigação!” Há um alvoroço enquanto muitas vozes gritam em aprovação.

O conselho entra em recesso enquanto Tithian consulta seus conselheiros (incluindo um PdM conhecido pelos personagens). Logo os PJs são convocados. “Turax nos colocou numa situação delicada — ele é poderoso demais para ser ignorado. Estamos nomeando vocês como investigadores especiais. Enterrem esta investigação ou nos deem um bode expiatório. Caso contrário, todos nós seremos degolados. Entenderam?”

**Encontro.** Quando o conselho se reúne novamente, os PJs são apresentados como a escolha de Tithian para investigadores especiais. Tithian interrompe o debate para forçar uma votação que aprove sua escolha. Os PJs têm o direito de interrogar qualquer pessoa. Todos os membros do conselho são incentivados a cooperar. Os PJs são instruídos a se reportarem ao secretário de Tithian. Eles têm de dois a cinco dias (a critério do Mestre) para concluir a investigação.

**Reação.** Em uma segunda reunião, Tithian, Agis e os outros explicam que não querem uma investigação de verdade; querem que o problema seja resolvido e esquecido o mais rápido possível. Alguém precisa ser culpado, mas não os participantes diretos da morte de Kalak (Tithian, Agis, Sadira, Rikus ou Neeva), nem ninguém da Aliança Velada. Os personagens precisam encontrar alguém para assumir a culpa, provavelmente falsificando provas.

Todos no conselho sabem que a investigação é uma farsa, mas isso não importa. Nos dias seguintes, todos os líderes de facção abordam os PJs. A maioria oferece subornos em dinheiro, bens e serviços para evitar serem culpados. (Use esses subornos para fornecer aos seus PJs dinheiro e equipamentos que você julgar necessários.) Por exemplo, um grupo de senadores ricos oferece uma espada longa de aço +1 ou braçadeiras de defesa, os artesãos prometem a melhor armadura de mekillot ao grupo e os mercadores oferecem mercadorias de seus empórios.

**Resultado.** No dia designado, os PJs devem acusar alguém e apresentar provas para sustentar sua alegação. A facção da vítima passa a ser inimiga dos PJs. Se os PJs aceitaram e não honraram nenhum suborno, aqueles que foram enganados reduzirão discretamente seu apoio ao exército.

**Próximo.** Continue com outro encontro da Parte Dois ou prossiga para a Parte Três.

## Parte Dois: H—A Voz do Povo

**Preparação.** Não utilize este encontro se Puram de Urik tiver sido capturado (veja 2D—Traição). Familiarize-se com o *Livro do Jogador*, p. 13—A Voz da Razão, antes de iniciar este encontro.

**Início.** Este encontro começa no bairro pobre. Leia o seguinte em voz alta.

Em uma praça de mercado, um grupo de cidadãos se aglomera em torno do poço. Os sons habituais do mercado — vendedores ambulantes e negociações — estão visivelmente ausentes. Um alto orador discursa para a multidão.

Peça para um jogador ler “A Voz da Razão” em voz alta. Pergunte o que os PJs fazem.



**Encontro.** Se os PJs optarem por se aproximar, terão que abrir caminho à força pela multidão. Se os PJs forem da classe alta, 1d6+2 pobres iniciarão uma briga. Outros cidadãos apenas resmungam e xingam enquanto os PJs passam a pontapés. Se os PJs encontraram Puram no encontro com a Traição, reconhecerão o orador; senão, o orador é apenas um meio-elfo encrenqueiro.

Puram continua com sua demagogia a menos que seja impedido. Se os PJs simplesmente forem embora e relatarem o incidente, seu contato PdM os repreenderão por inação e ordenará que encontrem o agitador. Se os PJs retornarem à praça do mercado, Puram terá desaparecido. O Mestre pode permitir que os PJs rastreiem Puram. Pistas, rumores e buscas infrutíferas podem levar os PJs a percorrerem todos os distritos pobres antes que encontrem Puram novamente.

**Interpretação.** Puram é ágil e sabe como cativar a multidão. Se os PJs se voltarem contra ele na praça, ele usará sua oratória para inverter a situação — acusando o grupo de serem lacaios nobres ou espiões templários, a fim de incitar a turba contra eles. Ele não comprometerá seu disfarce usando suas habilidades psíquicas ou mágicas em público. Ele não fugirá a menos que não haja outra opção.

### **Diálogo**

“Quem disse que um exército urikita está chegando? Vocês os viram? Então, por que dizem que um exército está chegando? Porque querem que vocês vivam com medo, é por isso.”

“Olha só! Capangas templários!” [Aponte para os jogadores.]

**Reações.** *Ação aberta e hostil* - matar, prender ou acusar Puram de espionagem—enfurece a multidão: 1d10+30 cidadãos hostis ameaçam os PJs (veja a Tabela Geral de PdMs). *Massacrar os cidadãos* faz com que os PJs sejam presos, processados e condenados a trabalhar nas minas. *Ação Discreta* - ataques psíquicos ou magia, por exemplo—podem ter sucesso se não puderem ser rastreados até os PJs. **Qualquer PJ que denuncie os argumentos de Puram** pode influenciar a multidão. Ambos os personagens devem fazer testes de Carisma. O teste com o maior sucesso influencia a multidão; o primeiro a passar em três testes vence a batalha de retórica. (Como Mestre, você pode exigir que os jogadores façam discursos.)

**Resultado.** Se Puram não for combatido, o recrutamento militar entre os pobres diminuirá. Se houver um confronto, Puram se tornará um mártir e nenhum dos pobres se voluntariará. Qualquer outro resultado não afetará o recrutamento de voluntários.

**Próximo.** Continue com outro encontro da Parte Dois ou prossiga para a Parte Três.



## Parte Três: Cronograma

**Início.** Esta seção aborda os eventos que levam ao clímax da aventura. O exército de Tyr não encontra os Urikitas imediatamente após partir. Uma semana ou mais deve se passar antes que as duas forças se enfrentem. Em alguns dias, nada acontece; em outros, os PJs (e suas forças) encontram mercadores, elfos, patrulhas inimigas e, finalmente, o exército inimigo. Este cronograma sugerido ajudará você a planejar esses eventos. Na página seguinte, “A Marcha”, é apresentada a rota do exército.

**Cronograma.** O cronograma começa com a reunião das tropas. Este é o Dia 1 do mapa “Em Marcha”. A localização do acampamento de cada noite do exército está indicada no mapa; a seta mostra a rota geral do exército.

**Dia 1.** O exército se reúne nos arredores de Tyr. Jogue “A Convocação” e revise os Amigos e Inimigos dos PJs e suas Reações enquanto acampados aqui. Os PJs não dormirão esta noite.

**Dia 2.** Rikus desloca o exército. Jogue os encontros Ordens de Marcha e Reconhecimento neste dia.

**Dia 3.** O exército avança lentamente para fora do cinturão verde que circunda Tyr. Peça aos jogadores que organizem várias patrulhas para que possam se familiarizar com o comando de suas unidades e iniciem o encontro de Deserção.

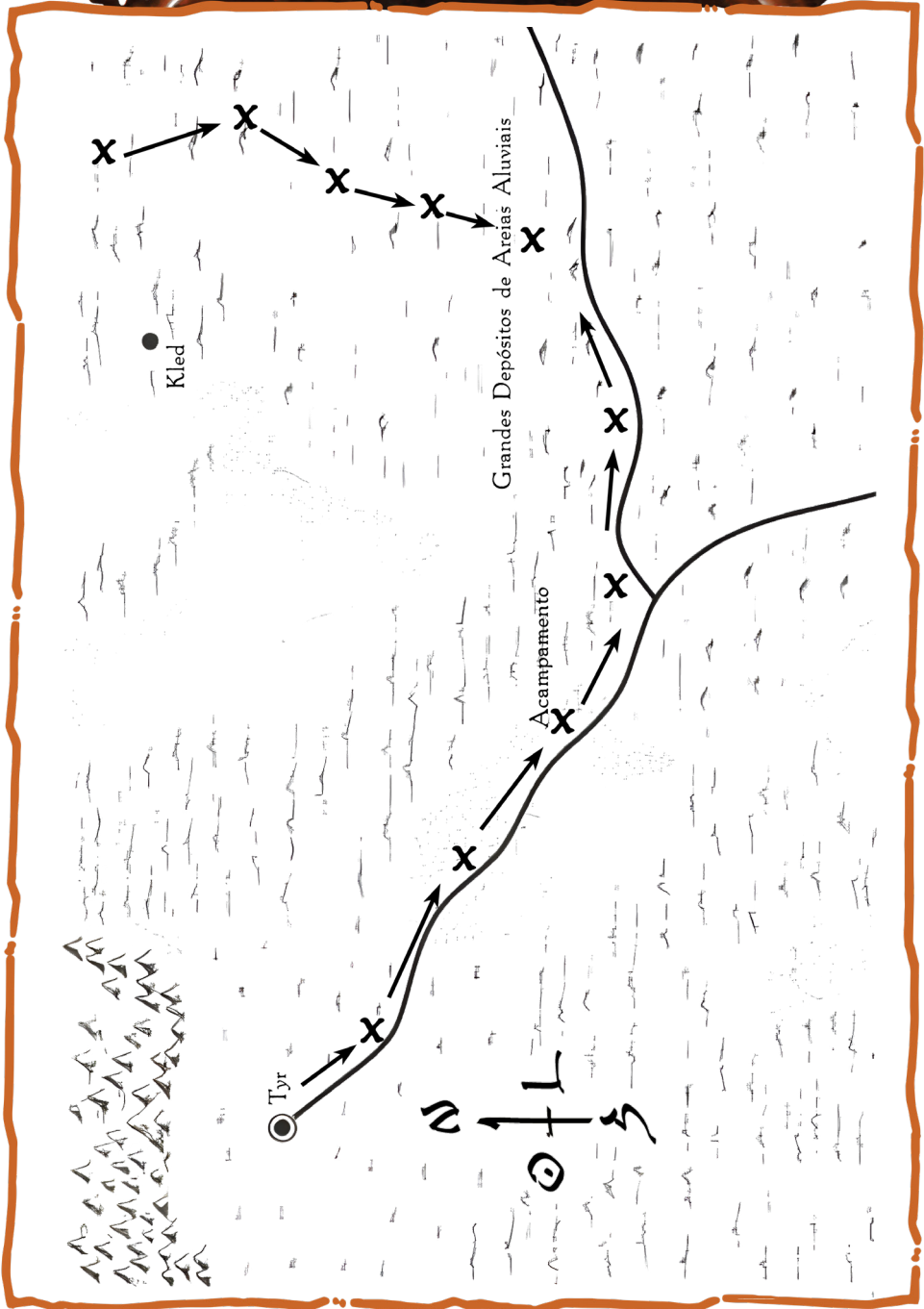
**Dia 4.** O exército adentra os ermos pedregosos. Conclua o encontro Deserção neste dia.

**Dia 5.** Rikus ordena uma parada na orla dos desertos arenosos. Uma patrulha é atacada!, outra encontra mercadores.

**Dias 6-7.** Rikus ordena uma pausa até que os PJs localizem o exército Urikita. Jogue os encontros de Ataque Élfico e Escaramuça ao longo desses dois dias. Conclua esses encontros com A Planície Negra, quando os PJs tiverem encontrado o exército Urikita.

**Dias 8-9.** Rikus prepara sua armadilha e ataca o exército Urikita. Os papéis dos personagens no confronto são descritos nos encontros restantes.

# Parte Três: Na Marcha



## Parte Três: Dia I—A Convocação

**Preparação.** Assim que os PJs concluírem os encontros da Parte Dois, é hora de convocar as tropas. Peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador*, p. 39—Chamada.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

Chegou finalmente a hora. O rei Tithian anunciou que o exército de Urikita está próximo. Seguindo o conselho de seus conselheiros, especialmente do respeitado comandante Rikus, Tithian ordena que o exército de Tyr entre em campo. Na manhã marcada, mensageiros oficiais são enviados às vilas dos nobres, aos quartéis dos templários e à antiga arena. Durante todo o dia, homens se reúnem no campo de concentração nos arredores da cidade — uma mistura heterogênea de homens e equipamentos. O comandante Rikus e os outros oficiais observam do alto da muralha da cidade.

À medida que os cidadãos-soldados chegam ao campo de batalha, os vários tenentes os classificam por treinamento, equipamento, facção e classe. Escriturários anotam o número de homens que chegam e estimam os suprimentos necessários. Gladiadores, entre os poucos de Tyr experientes na arte da guerra, percorrem as fileiras para avaliar cada novo soldado. O comandante Rikus quer saber o calibre de seu exército.

**Encontro.** Enquanto os PJs observam as tropas se reunirem, um mensageiro chega. Ele procura o PJ guerreiro com o nível e Carisma combinados mais altos (o mensageiro pergunta pelo PJ pelo nome). Esse personagem recebe um pergaminho de papiro nomeando-o como um dos tenentes de Rikus; o cargo não pode ser recusado. (A promoção pode ser explicada como uma recompensa por serviços prestados ou como uma forma de se livrar de um PJ problemático.) A nomeação dá ao PJ a autoridade para dar ordens às tropas e permite que ele nomeie outros (os membros restantes do grupo) como seus ajudantes. O novo posto rende 5 peças de prata por mês.

Independentemente do número de encontros da Parte Dois que os PJs tenham concluído ou do seu sucesso, o novo tenente recebe o comando de um pequeno número de unidades. (Mais tropas podem se juntar à força dependendo do resultado de várias missões na Parte Dois.) Cada unidade chega separadamente. À medida que chegam, leia a descrição da tropa abaixo. Os PJs devem decidir se mantêm as tropas em formação ou se as dispensam do serviço. Uma vez feita a escolha, ela não pode ser revogada.

**Tropas principais:** O grosso das tropas é composto por três unidades. A primeira é um grupo de ex-gladiadores, com 20 integrantes. Esses homens ainda são inexperientes, aparentemente não tendo concluído seu treinamento. Mesmo assim, sabem lutar, embora possuam um arsenal peculiar. De acordo com as regras do *BATTLESYSTEM*<sup>TM</sup>, esses homens são irregulares/escaramuçadores, mas podem ser rapidamente treinados como soldados regulares. O segundo grupo, também com 20 homens, é composto por templários armados com maças e espadas com lâminas de osso, vestindo armaduras de cabelo de gigantes. Esses homens são treinados para lutar como soldados regulares, mas sua antiga arrogância dificulta o comando. O último grupo é formado por guardas nobres. Esses homens portam clavas de pedra e lanças de osso. Suas armaduras são simples, de tecido acolchoado. Eles lutam como soldados regulares.

## Parte Três: Dia I—A Convocação (Cont.)



**Persuasão:** O senador Tyrthani fornece o número de tropas acordado. Os homens são todos humanos desarmados de nível 0, armados com uma variedade de implementos agrícolas. De acordo com as regras da *BATTLESYSTEM™*, esses recrutas só podem lutar como irregulares. O comandante é Urvas, um antigo capataz de escravos. Vildeen descobriu que ele aceitava subornos e o puniu com essa missão. Todos os homens de Urvas o odeiam e o temem.



**Ofertas:** Se os PJs fracassarem no ataque, os Minthur enviarão apenas 30 homens. Se o ataque causar danos moderados, 50 homens chegarão. Para danos graves e extremos à propriedade Freydlav, serão de 75 e 100, respectivamente. Os Minthur se orgulham de suas tropas. Cada homem veste um uniforme simples de tecido e carrega uma lança com ponta de osso. Poalic Vorddman, um sargento anão da guarda doméstica dos Minthur, comanda os homens. Seu objetivo é proteger as terras dos Minthur. O medo de se tornar um banshee o impulsiona a grandes esforços, às vezes às custas de seus homens.

**Templários:** Se os PJs perseguirem os templários, a unidade templária se amotinará em campo, afetando outras unidades. A cada dia em campo, 2d10 soldados desertarão até que os PJs fiquem sem comando. Uma grande demonstração de força (algumas execuções, por exemplo) impedirá as deserções.

**Sede de Sangue:** Se algum PJ matou Wenzler Ligeiro no duelo, mais 20 gladiadores se juntarão aos seus companheiros. Os gladiadores não usam armadura e, como antes, carregam uma variedade de armas exóticas.



**Oferta e Demanda:** Se os PJs resgatarem Turloff, 40 guardas mercantes se juntarão ao seu comando. Esses homens usam armaduras de couro e carregam machados de pedra. Eles lutam como irregulares, mas podem ser promovidos a regulares. Além disso, podem construir e supervisionar a construção de terraplenagens, fortificações simples e armas de cerco. Seu comandante é o aprendiz mais antigo de Turloff, o meio-elfo Feylan, que se mantém reservado. No entanto, sua facilidade em comandar sugere que ele é mais do que um aprendiz...

Se os PJs se aliarem aos mercadores, nenhuma tropa mercante aparecerá. No entanto, um representante das casas mercantes aparece para providenciar equipamentos melhores, aumentando a CA de todas as unidades em um ponto.

**A Voz do Povo:** Se os PJs denunciarem Puram como espião, mais 20 cidadãos (os despossados) se juntarão a eles. Esses homens extras podem ser adicionados a qualquer unidade irregular, exceto à facção Minthur. Uma vez designados, esses voluntários automaticamente recebem o mesmo equipamento que o restante da unidade.

**Próximo.** Assim que todas as tropas estiverem reunidas e os PJs tiverem selecionado suas unidades, continue com Amigos e Inimigos.

## Parte Três: Dia I—Amigos e Inimigos

**Preparação.** Peça aos jogadores que abram o *Livro dos Jogador*, p. 7—Ficha de Pontuação. Esta página não é um encontro, mas oferece a oportunidade de relembrar aos jogadores quem são seus amigos e inimigos. Você pode querer revisar os encontros da Parte Dois, anotando a solução dos PJs (se houverem) para cada um.

**A Contagem.** A ficha no Livro do Jogador mostra aos jogadores os nomes e rostos de todos os PdMs importantes que os heróis encontraram em seus encontros. A lista abaixo corresponde a essas imagens. Analise os nomes dos PdMs com os jogadores e descreva como cada PDM com quem eles interagiram se sente em relação a eles em geral. Essas descrições devem ser baseadas no que os PJs sabem ou acreditam — não precisam ser honestas. Por exemplo, Hasaval, o templário ardiloso, sempre finge ser um amigo — mesmo quando está mentindo descaradamente.



Conselheiro Turloff



Hanfros



Mestre Sintha



Puram de Urik



Wenzler Ligeiro



Senador Turax



Senador Vildeen



Templário Girias



Templário Hasaval



Templário Rhac



Verrasi de Minthur

Ao analisar a lista de PdMs, marque a atitude de cada PDM em relação aos heróis abaixo de sua foto. Esta página servirá como uma referência útil em estágios posteriores da aventura.



## Parte Três: Dia I—Reações

Alguns desses PdMs podem estar em posição de ajudar ou prejudicar os PJs enquanto se preparam para partir. As ações dos PdMs dependem de sua atitude atual em relação aos PJs. As informações abaixo servem como guia: modifique as reações dos PdMs se seus jogadores fizerem algo inesperado, altamente criativo ou incrivelmente inepto. Da mesma forma, PdMs não listados aqui podem ter a oportunidade de agir de maneiras imprevisíveis.

**Conselheiro Turloff.** Se os PJs resgataram o bom Conselheiro, ele os apoiará veementemente em todos os desafios do conselho. Antes que o exército deixe a cidade, o Conselheiro envia uma mensagem: “Se precisarem de alguma coisa, me avisem.”

Se os PJs ficaram do lado dos mercadores, Turloff não tomará nenhuma atitude a menos que os PJs cruzem seu caminho novamente.

**Mestre Sintha.** Se os PJs se aliaram a Turloff, Sintha retaliará. Através de outros mercadores, ele orquestra uma desaceleração no envio de todos os suprimentos para as unidades dos PJs. Comida, armas sobressalentes e outros itens estarão em “escassez”. As mercadorias serão frequentemente de qualidade inferior — flechas tortas, carne com vermes e água azeda. As tropas dos PJs reclamarão e poderão se amotinar.

Se os PJs se opuseram a Turloff, a situação se inverte. O grupo recebe suprimentos generosos e seus homens serão bem alimentados. Sintha envia mensageiros oferecendo aos PJs cargos nas casas mercantes. (Tais cargos são muito cobiçados e bem remunerados.)


**Puram de Urik.** Se Puram for visto pelos PJs, ele os evita. Quando o exército marcha, ele os segue, passando relatórios aos comandantes do exército Urikita. Se não for visto pelos PJs, ele se junta às suas forças e espiona de dentro. Conforme a batalha final se aproxima, Puram tentará sabotar os planos dos PJs.

**Senador Turax.** Se os PJs frustraram a tentativa de Turax de tomar o poder, ele tentará desacreditá-los. Se o comandante jogador sofrer uma derrota na campanha, Turax exigirá imediatamente que o PJ seja chamado de volta e responda a um inquérito. Se os PJs hesitarem, ele os chamará de covardes e preguiçosos. Se forem bem-sucedidos, o senador sugerirá que os PJs podem se tornar populares demais entre o povo. Tais sugestões podem eventualmente influenciar o Rei Tithian.

**Senador Vildeen.** O senador Vildeen jamais considerará os PJs como amigos ou aliados. Se os PJs o envergonharem, ameaçarem ou ferirem, ele se oporá a qualquer medida que possa ajudá-los. Eventualmente, ele enviará seu bardo pessoal para eliminar os PJs.

**Templário Girias.** Se os PJs o colocaram no comando, Rikus se livra dele designando o velho para o jogador comandante. Girias questiona, debate, tenta adivinhar, abusa ou ignora todas as ordens que recebe. Seus conceitos de estratégia e guerra são absurdos. Ele é um obstáculo enorme que os PJs precisam contornar.

**Próximo.** Continue com Ordens de Marcha.



## Parte Três: Dias 3 e 4—Deserção

**Preparação.** Durante a marcha, os PJs precisarão lidar com desertores. Assim que os desertores forem descobertos, peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador*, p. 4—Miseráveis Desgraçados.

**Início.** Este encontro dura vários dias. Role 1d4+1 para determinar quantos desses boatos chegam aos PJs nos próximos dias.

1. Esta campanha deveria durar apenas alguns dias.
2. Esta campanha vai durar meses, não apenas alguns dias ou semanas.
3. Os gladiadores afirmam que os templários se recusarão a lutar.
4. Os templários se ressentem de receber ordens e podem tentar desertar.
5. Um dos homens de Vildeen diz que os oficiais têm toda a comida boa.
6. Tithian secretamente espera que todos morram no deserto.
7. Aquele anão Vorddman não se importa com o que acontece aos seus homens.
8. Urvas negou água a um homem porque ele não fez uma saudação suficientemente respeitosa.
9. Um dos soldados vinha dizendo que esta guerra estava errada, que Hamanu só queria restaurar a ordem em Tyr. Afinal, como uma cidade poderia sobreviver sem um rei-feiticeiro?
10. Os templários e os homens de Vildeen ameaçaram um motim.

Você pode adicionar outros pequenos eventos — ofensas, olhares suspeitos, equipamentos desaparecidos, etc. — para criar uma atmosfera sinistra.

**Encontro.** A situação se complica após deixarem o cinturão verde. Os cidadãos acreditam que a civilização termina na orla do deserto; monstros e selvagens espreitam na vastidão além. A maioria dos homens jamais imaginou que o exército deixaria o cinturão verde, presumindo que a batalha seria travada em algum lugar próximo à cidade. Agora, os homens observam cada reentrância e cada vale sombrio dos ermos pedregosos com temor e suspeita, a tensão já estampada em seus rostos.

Enquanto as tropas juntam lenha para as fogueiras da noite, ouve-se uma comoção no acampamento das tropas de Tyrthani. Urvas é ouvido berrando por todo o acampamento. Cinco de seus homens estavam tentando desertar — levando comida e suprimentos.

**Interpretação.** Urvas, rechonchudo, trêmulo e lívido, quer que os cinco sejam empalados para morrerem ao sol ou torturados lentamente até a morte. Os desertores são uma visão deplorável, tremendo de medo e desidratação — é evidente que Urvas tem retido suprimentos de seus homens. Os outros comandantes insistem que os desertores sejam punidos como exemplo.

**Resultado.** Os PJs devem decidir imediatamente o que fazer. Se os desertores ficarem impunes, 2d10 homens desaparecem naquela noite e 1d6 a cada dia subsequente. Os comandantes PdMs tratam os PJs com o desrespeito que merecem. Se os PJs forem muito severos (executando os desertores), o moral dos homens cai em 2 (para propósitos do *BATTLESYSTEM™*). Uma punição apropriada é uma surra para os desertores, acompanhada de ordens para que Urvas libere a comida e a água que vinha acumulando.

**Próximo.** Continue o cronograma com Atacados! ou Mercadores.

## Parte Três: Atacados!

**Preparação.** Este encontro ocorre enquanto os PJs estão liderando uma patrulha. Peça aos jogadores abrirem o *Livro do Jogador*, p. 48—Marcha do Meio-Dia.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

Esta manhã, uma patrulha relatou ter visto muitas pegadas atravessando um dos grandes cortes nos morros acidentados. Para os moradores, identificar o que havia deixado as pegadas ou quantas eram era uma tarefa muito difícil. De fato, você deveria agradecer por eles terem notado as pegadas. Claramente, mais informações são necessárias. Felizmente, o sargento deles ao menos teve a perspicácia de anotar pontos de referência e está confiante de que pode guiá-los de volta.

**Encontro.** Os PJs (ou pelo menos um deles) são os mais qualificados para examinar os rastros (druidas e rangers, em especial) e, portanto, devem participar da patrulha. Lembre os jogadores de que outras patrulhas ainda precisam ser realizadas e que eles devem deixar uma força de reserva para trás.

A jornada leva duas horas de marcha árdua pelas terras rochosas e inóspitas. Peça aos jogadores que observem a Marcha do Meio-Dia várias vezes para lembrá-los do desconforto. O sargento encontra finalmente o rastro. Ele ainda está fresco e o vento não o apagou, então mesmo os inexperientes conseguem segui-lo. Rastreadores habilidosos podem estimar o número (cerca de 15), o tipo (gith) e a velocidade (lenta) das criaturas que deixaram as pegadas. Os gith parecem estar acompanhando o exército. A patrulha deve alcançá-los facilmente.

Se os PJs seguirem a trilha, caminharão por cerca de uma hora pelo fundo de uma ravina arenosa. A menos que os PJs declarem que estavam avançando com muita cautela, lanças cairão repentinamente sobre eles do topo da ravina — a patrulha está emboscada! Os PJs são automaticamente surpreendidos, a menos que possuam habilidades especiais para evitar isso (e as estejam usando no momento).



Os gith perceberam o barulho e a poeira atrás dos PJs. Seu líder, Firagk, ordenou que seus seguidores dessem a volta e esperassem em emboscada pelos PJs. (Essa tática é chamada de gancho de botão. Use-a frequentemente em PJs desavisados.) Os gith agora têm as vantagens da posição elevada e do elemento surpresa. Diga aos jogadores para consultarem a página 12, “Emboscada”, no *Livro do Jogador*. Peça aos jogadores que escolham posições no fundo do desfiladeiro para os PJs e o sargento PdM. Um gith ficará em cada posição ímpar (as posições pares são iscas); Firagk estará na posição 1. Ele usa seus poderes psiônicos para atacar o personagem que parecer mais perigoso, enquanto os giths restantes partem para o ataque.

**Resultado.** Os gith lutam até conseguirem carregar pelo menos quatro corpos. (Aqueles que carregam corpos não podem lutar.) Se estiverem vencendo com facilidade, tentarão matar mais. Se os gith começarem a sofrer perdas significativas, fugirão. Eles não lutam até a morte, a menos que estejam encurralados. Se os PJs salvarem a maior parte de sua patrulha, o moral de todas as unidades irregulares melhora em 1 (para propósitos do *BATTLESYSTEM*™). Se muitos soldados morrerem, o moral cai em 2.

**Próximo.** Continue com Mercadores ou Ataque Élfico.

## Parte Três: Dia 5—Mercadores

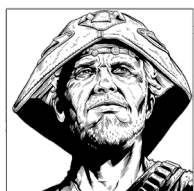
**Preparação.** Use este encontro quando os PJs estiverem acampados, entre patrulhas. Os jogadores precisarão de *Livro do Jogador*, p. 10—Mercadores.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

Um batedor entra correndo no acampamento, ofegante ao se apresentar. Tremendo de exaustão e excitação, ele mal consegue dizer: “Senhor, há uma nuvem de poeira na estrada! Vindo na nossa direção!” Ele acena freneticamente na direção de onde veio — exatamente ao longo da rota do exército.

**Encontro.** Uma das patrulhas ao longo da estrada avistou uma força se aproximando. Seu número e composição são desconhecidos, mas certamente está se dirigindo para o exército de Tyr.

Quando os PJs investigarem, avistarão uma pequena nuvem de poeira vindo em sua direção. Incentive a cautela e a paranoia, permitindo que percam tempo se aproximando lentamente. Eventualmente, descobrem que a causa da nuvem de poeira é uma caravana de mercadores com uma carroça solitária de mekillot. Batedores em inixes escoltam a patrulha até a carroça. Peça aos jogadores que consultem a seção Comerciantes.



Sob um pavilhão erguido às pressas, os personagens negociam com Kazhal, o capitão da caravana, e Dlasva, um importante mercador da casa Uinjnjum, sediada em Raam. A caravana veio de Altaruk via Urik, mas isso já faz muitos meses. Agora, eles estão a caminho de Tyr.

**Interpretação.** O Capitão Kazhal é um homem mais velho, com o cabelo curto salpicado de fios brancos. O capitão teme que eles possam fazer parte de um grande grupo de saqueadores. Educado e prestativo dentro do razoável, ele sonda suas motivações. A neutralidade do código mercantil está enraizada em seus ossos e ele não permitirá que nenhum homem sob seu comando a viole ajudando os PJs.

Dlasva mantém a boca fechada. As notícias da guerra são claramente uma surpresa e despertam seu interesse. Caso surja a oportunidade de comprar ou vender, o comerciante cuida de qualquer transação — uma distração para o tédio da trilha.

### **Diálogo**

“Estivemos na estrada daqui até Altaruk e não vimos nenhum exército.”

[Altivamente] “Somos da Casa Uinjnjum. Não servimos ao senhor supremo de Urik.”

**Resultado.** *Se os PJs compartilharem informações* sobre a situação em Tyr (com quais facções conversar, etc.), Kazhal reduz o preço de qualquer item em 20%. Ele carrega um pequeno sortimento de armas e armaduras de metal, além de seus outros produtos. *Caso os PJs acusem os mercadores* de serem espíões urikitas, será oferecido um suborno de 300 moedas de prata — os mercadores estão acostumados a pagar subornos para serem deixados em paz. *Se os PJs prenderem os mercadores*, o capitão da caravana se rende e simplesmente compra sua liberdade no acampamento de Rikus. *Se os PJs tentarem tomar a carroça*, terão uma luta pela frente. A carroça é uma fortaleza que abriga 30 mercenários armados (consulte a entrada Mercenário na Lista de Geral de PdMs).

**Próximo.** Continue com Atacados! ou Ataque Élfico.

## Parte Três: Dias 6 e 7—Ataque Élfico

**Preparação.** Esse encontro ocorre por volta das 3h da manhã. Peça aos jogadores que abram o *Livro dos Jogadores*, p. 1—O Mapa do Acampamento, assim que a batalha começar. Você precisará de uma folha de papel listando o número de soldados sob o comando dos PJs.

**Início.** Se algum dos personagens estiver acordado, leia o texto a seguir apenas para esse jogador. Caso contrário, vá diretamente para a seção de Encontro.

Esta noite, seus ossos doem com o frio intenso do deserto que acompanha a escuridão. Enquanto você se enrola mais no cobertor, ouve um gorgolejo suave vindo de algum lugar próximo. Você vai investigar?

Se o personagem verificar o ruído, continue lendo. Caso contrário, pule para a próxima seção.

Ao avançar com cautela, seu pé roça algo macio. Ao se abaixar para investigar, seus dedos tocam algo quente e úmido — a garganta cortada de um guarda! De repente, um clarão! O brilho negro da obsidiana passa raspando por sua bochecha. Uma figura alta e magra, com uma espada serrilhada na mão, surge da escuridão em sua direção.

O PJ agora pode soar o alarme.

**Encontro.** Cinquenta saqueadores elfos estão atacando o acampamento. Eles já assassinaram os guardas e agora estão massacrando os que dormem. Peça aos jogadores que escolham suas tendas no mapa.

Os elfos atacam em três grupos. Trinta entram no acampamento pelo norte, enquanto 10 avançam pelos flancos leste e oeste. Eles deixaram uma rota de fuga para os soldados, na esperança de que os homens debandem, abandonando seus pertences. A cada rodada, 2d10 soldados fogem para a noite.

Se os PJs lutarem bravamente, podem facilmente encontrar 2d6 elfos para combater. Personagens que gastarem uma rodada inteira tentando organizar as tropas devem fazer um teste de Carisma. Em caso de sucesso, 2d8 soldados se alinham (subtraia-os do total de tropas). Os homens podem defender o acampamento ou bloquear o avanço dos elfos. No entanto, devem permanecer à vista dos PJs, ou fugirão.

A batalha rapidamente se transforma numa corrida contra o tempo: a cada rodada, 2d10 homens fogem enquanto 2d8 podem permanecer. A batalha termina quando 30 ou mais elfos são mortos, 50 ou mais soldados fogem, ou todos os soldados estão mortos ou desaparecidos. Neste último caso, os elfos saqueiam o acampamento e desaparecem na noite.

**Resultado.** Se os PJs vencerem, encontrarão pouco valor nos elfos mortos. Eles conquistaram o respeito e a confiança de seus homens, particularmente dos gladiadores e templários experientes. O moral dessas unidades aumenta em 1 (para o propósito do *BATTLESYSTEM*<sup>TM</sup>).

Se os elfos vencerem a batalha, o amanhecer revela um acampamento destruído e devastado. Apenas 75% dos soldados sobreviventes retornam ao acampamento; o restante está farto da vida militar. Grandes estoques de equipamentos e suprimentos também desapareceram. A CA de cada unidade é reduzida em 2. Os homens aparentam e agem como se estivessem derrotados. Todos os níveis de moral são reduzidos em 2.

**Próximo.** Continue com a Escaramuça, de acordo com o cronograma.

## Parte Três: Dia 7—Escaramuças

**Preparação.** Antes de iniciar este encontro, realize algumas patrulhas comuns, permitindo que os jogadores sintam a pressão de ter sucesso. Conduza este encontro enquanto os PJs lideram uma patrulha. Peça aos jogadores que abram o **Livro do Jogador**, p. 35—Mapa da Região Selvagem.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

A busca de hoje levou vocês às dunas de areia além das terras acidentadas. Os montes ondulados, com vales profundos e encostas íngremes, são difíceis de atravessar. Vocês estão em uma espécie de vale, onde os ventos esculpiram encostas íngremes. Uma vez no topo, vocês tem uma bela vista da área circundante.

**Encontro.** Peça aos jogadores que escolham uma rota. Se eles não especificarem precauções especiais, assuma que a patrulha continua como tem sido até agora.

**Avanço cauteloso:** Conforme a patrulha se aproxima da borda da bacia, um soldado de visão aguçada grita, apontando para uma nuvem de poeira que se eleva de um wadi próximo. Os PJs avistam um grupo de soldados, mas não conseguem identificar de que lado estão (até o momento, não viram nenhuma patrulha de Tyr). Os PJs têm tempo suficiente para preparar uma emboscada.

**Avanço normal:** À medida que o grupo se aproxima do topo da crista, um dos soldados grita de surpresa, e vozes próximas repetem o seu grito. A cerca de cinquenta metros de distância, um grupo de soldados chama pelo seu comandante. A um comando ríspido, o outro grupo corre para o abrigo das rochas.

**Avanço imprudente:** Os PJs caem na emboscada dos Urikitas assim que chegam ao topo da colina. Os PJs são automaticamente surpreendidos.

**Estatísticas. *Templário Humano.*** Tend LM; CA 5; MV 24; Tpl 8; pv 43; TAC0 16; #Ataque 1; Dano 1d8+2 (espada de aço +1); ML 14; For 16; Des 13; Con 11; Int 15; Sab 14; Car 13. Magias: 1) *cajado encantado, comando, remover medo*; 2) *imobilizar pessoa, mensageiro, retardar veneno*; 3) *animar os mortos, prece*; 4) *inseto gigante*; Psiônico Talento Selvagem: *barra mental*; PFPs 50.

**Profanador Meio-Elfo.** Tend NM; CA 9; MV 12; Prof 7; PV 21; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d4+1 (adaga de aço +1); Tam M; ML 11; For 11; Des 13; Con 12; Int 15; Sab 13; Car 16. Magias: 1) *detectar magia, dardos místicos* (x 2), *força fantasmagórica*; 2) *detectar psiônicos, flecha ácida de Melf, vento sussurrante*; 3) *pés velozes, relâmpago*; 4) *amortecedor psiônico*; Talento Psiônico Selvagem: *sentir espírito*; PFPs 34.

**Soldados Humanos.** (x15). Tend N, CA 7; MV 12; pv 4 (x15); TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1d6-2 (Lanças de obsidiana).

**Reação.** A menos que um lado surpreenda o outro, os grupos devem se aproximar a menos de 30 metros um do outro para se identificarem com certeza. Os soldados inimigos se movem rapidamente de cobertura em cobertura, tentando se aproximar. Uma vez iniciada a batalha, o objetivo do inimigo é reportar ao seu exército (os PJs também devem tentar fazer isso). Eles interromperão o combate na tentativa de levar a notícia de volta. Tente incentivar uma batalha em movimento.

Se os PJs vencerem a batalha, eles podem seguir o rastro do inimigo até o exército Urikita ou interrogar um prisioneiro. Lembre os jogadores de que Rikus precisa da localização exata e do tamanho do exército — encontrar uma patrulha não é suficiente.

**Próximo.** Continue imediatamente com A Planície Negra.

## Parte Três: Dia 7—A Planície Negra

**Preparação.** Comece este encontro assim que a batalha de Escaramuça terminar. Não dê aos PJs tempo para se reagruparem ou se recuperarem. Os jogadores precisarão do *Livro do Jogador*, p. 11—Multidão Reunida.

**Início.** Leia o seguinte em voz alta.

A trilha mergulha no deserto, seguindo aproximadamente o traçado da estrada de Tyr. Por quilômetros, ela serpenteia por entre afloramentos rochosos escarpados que se elevam acima das dunas de areia. Pedras irregulares cortam suas sandálias. Não há tempo a perder, pois mesmo agora a trilha está desaparecendo à medida que os ventos varrem a areia, alisando-a novamente.

Seus homens estão sedentos e cansados; o dia ainda está escaldante mesmo a esta hora tardia. Os homens despertam do torpor da marcha apenas o suficiente para olhar ansiosamente para o pôr do sol. Em breve, a escuridão e todos os seus horrores os alcançarão, longe do acampamento.

**Encontro.** Se os PJs decidirem voltar, lembre-os de que a trilha provavelmente não estará lá amanhã, mas não os impeça se insistirem. Quando retomarem a trilha amanhã, os Urikitas estarão em alerta e enviarão uma força de 20 soldados, dois templários e um profanador (use as estatísticas fornecidas na Lista Geral de PdMs para este encontro). Diferentemente da patrulha Urikita, essa força maior tentará aniquilar os PJs.

Se os PJs conseguirem evitar esse perigo, poderão se aproximar o suficiente para observar o exército de Urikita. Bem antes de estarem ao alcance da visão, descreva uma névoa imunda no céu — a fumaça de inúmeras fogueiras — e, ainda mais perto, um estrondo abafado de milhares de homens. Há muitas pegadas por toda a área.

Supondo que os PJs avancem com cautela, eles podem alcançar um afloramento de arenito desgastado perto do acampamento principal do exército. Do topo deste afloramento, os PJs têm uma boa visão do exército Urikita que escurece a planície arenosa abaixo. Peça aos jogadores que observem a Multidão Reunida. Neste ponto, os PJs podem contar estandartes, fogueiras, carroças ou o que for necessário para estimar o tamanho do exército. (O exército Urikita tem aproximadamente 10.000 homens.)

Ao entardecer, um psiônico cavalga até o topo do monte, com a intenção de meditar lá em cima. Os personagens não serão surpreendidos, a menos que estejam obviamente desatentos. O psiônico luta até que fique claro que está em desvantagem numérica.

**Estatísticas. Psiônico Humano.** Tend LM; CA 6; MV 12; Psi 9; pv 30; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d6 (clava); ML 10; For 12; Des 17; Con 13; Int 12; Sab 15; Car 9. Psionismo—Ciências: *afinidade animal, detonar, ligação mental, telecinese*; Devoções: *agitação molecular, amolecer, animar objetos, arma corporal, barreira inercial, contato, controlar chamas, controlar o corpo, controle da adrenalina, deslocamento, enviar pensamentos, infligir dor, mensageiro psíquico, percepção extrassensorial*; Modos de Defesa: IF, TW, MB, M-, TS. PPs 100.

**Resultado.** Caso não seja nocauteado ou morto em uma única rodada, o psiônico urikita usa seus poderes para alertar os outros em seu acampamento.

**Próximo.** Se o alarme soar, continue com os Relatórios de Reconhecimento. Caso contrário, os PJs poderão retornar em segurança (vá para Última Noite em Athas).

## Parte Três: Dia 7—Relatórios de Reconhecimento

**Preparação.** Use este encontro somente se o alarme tiver sido acionado no encontro anterior. Não há auxílios para jogadores neste encontro.

**Início.** Este encontro é uma batalha contínua, na qual os PJs tentam evitar serem detectados e capturados pelos perseguidores Urikitas. Começa quinze minutos após o encontro com o psíquico inimigo (A Planície Negra). Os personagens de vigia veem vários grupos de soldados, alguns a pé, outros a cavalo e alguns conduzindo bestas, todos se dirigindo na direção dos PJs. Dê ênfase ao fato de que o inimigo está se movendo rapidamente e parece estar indo direto para o monte.

**Encontro.** Os PJs devem evitar ou vencer uma série de batalhas para chegar em segurança ao acampamento do exército de Rikus. Eles estão a 24 quilômetros de distância.

Para determinar o número de encontros, calcule a velocidade de movimento dos PJs. (Humanos a pé movem-se a 24; marcha forçada significa um movimento de 30; cavaleiros de kank podem se mover a 15, 30 ou até 45, com os riscos inerentes.) Compare o movimento do grupo com o dos encontros listados abaixo. Aqueles com velocidades iguais ou maiores eventualmente alcançarão os PJs. Nesse ponto, os PJs podem lutar ou se esconder. Se os PJs se esconderem, eles têm uma chance base de 50% de sucesso. Você pode aumentar ou diminuir essa porcentagem se as circunstâncias justificarem.

As batalhas causam atrasos, dando ao inimigo tempo para ganhar terreno, portanto, para cada combate, subtraia um da velocidade de movimento dos PJs — apenas para fins de cálculo de encontros. Os encontros, em ordem de velocidade de movimento terrestre, estão listados abaixo. Alguns grupos podem estar viajando no dobro ou triplo da velocidade.

### Estatísticas.

**Cavaleiros de Kank Mul (6):** Tend NM, CA 7; MV 12; Gue 3; pv 21 (x 6); TAC0 18; #Ataque 1; Dano 1d6-1 (lança leve de osso); Tam M; MV 45; ML 12.

**Kanks (6):** Tend N; CA 5; MV 15; DV 2; pv 12 (x 6). Tam L; ML 14. Esses kanks domesticados não vão lutar.

**Mercenários Thri-Kreen (4):** Tend N; CA 6; MV 22; Glad 4; pv 25(x 4); TAC0 17; #Ataque 1; Dano 2d4-1 (gythka de osso); Tam L; ML 14.



**Braxat:** Tend NM; CA 0; MV 15; DV 10; pv 58; TAC0 11; #AT 1; Dano 2d4+10; hálito ácido; aço ou magia para acertar; TAM G; ML 18; Psionismo: Ciências: golpe psíquico; Devoções: admiração, contato, explosão psíquica, impulso mental, infligir dor, inimigos invencíveis; Modos de Def: IF, MB, M-, TS, TW; PFPs 80. (Se os PJs não possuírem armas de aço ou mágicas e não tiverem um psíquico e/ou mago forte, não use este encontro.) O braxat se juntou ao exército Urikita em troca de carne.

**Guias Anakore (2):** Tend NM; CA 8; MV 3; DV 3; pv 14 (x 2); TAC0 17; #Ataques 2; Dano 1d4/1d4; surpresa -3; -2 para ser atingido; mordida paralisante; TAM M; ML 8.

**Próximo.** Se os personagens retornarem ao acampamento, deverão fazer seu relatório. Continue com “A Última Noite em Athas”.

## Parte Três: Dias 7-8—Última Noite em Athas

**Preparação.** Este encontro ocorre após “A Planície Negra” ou “Relatório de Reconhecimento”; não há auxílios para jogadores neste encontro.

**Início.** Comece este confronto assim que os PJs retornarem ao acampamento. Novamente, não lhes dê descanso. Enfatize que cada atraso aumenta o risco para o exército.

**Encontro.** Quando os PJs chegarem ao quartel-general de Rikus, eles devem convencer os guardas de que suas notícias são importantes: isso não deve ser difícil, mas é necessário. Os PJs devem esperar enquanto Rikus acorda e os comandantes se reúnem. Só então o grupo será conduzido à sua tenda. Peça aos jogadores que façam um relatório, descrevendo o que seus PJs viram. Como antes, Rikus comenta pouco durante o discurso, apenas emitindo grunhidos e ruídos de preocupação. Quando os jogadores terminarem, avalie o que eles relataram. Há certos fatos que Rikus precisa saber.

**Localização.** Rikus precisa saber a direção e a distância do exército Urikita. Se os PJs não conseguirem trazer essa informação, o comandante ficará furioso. Ele começará um discurso inflamado contra os PJs, repreendendo-os por sua incompetência, inépcia e estupidez. Os outros comandantes permanecerão em silêncio ou concordarão sombriamente. Apenas Agis permanecerá calmo, sondando os PJs para obter pistas sobre o paradeiro do exército.

Se o interrogatório for insuficiente, os comandantes chamam um psiônico. Um sujeito magro e sem senso de humor chega e submete os personagens a testes mentais. Isso deve ser uma provação emocional (mas não física). Os personagens erraram e devem sentir as consequências.

**Tamanho.** Rikus também precisa de uma estimativa do tamanho do exército. Como essa é uma tarefa mais difícil, o comandante é muito mais tolerante. Se os PJs não conseguirem fornecer uma estimativa imediata, ele pergunta sobre coisas como estandartes, bandeiras, fogueiras, carroças — qualquer coisa que possa dar uma pista.

**Interpretação.** Ao tomarem conhecimento da imensidão do exército Urikita, uma apreensão paira sobre todos na tenda. Desespero e pânico se apoderam de Styan e Jaseela, que se consideram derrotados antes mesmo da batalha começar. Até Agis e Sadira desanimam. Apenas os gladiadores (Rikus, Neeva e Gaanon) parecem imperturbáveis. O líder, furioso, repreende os outros, exigindo coragem e afirmando já ter enfrentado situações piores. Aos poucos, o grupo recupera o ânimo.

### *Diálogo*

“Quase lá! Então lutamos amanhã.”

“Parem de ser crianças; sejam guerreiros! Um gladiador jamais admite a derrota até que a lança esteja em suas entranhas! Temos a vantagem; sabemos onde eles estão.”

**Resultado.** Os PJs recebem ordens para esperar do lado de fora enquanto Rikus e os outros planejam. Eventualmente, os PJs são chamados de volta. O mul aponta para o PJ comandante e diz: “Amanhã derrotaremos os Urikitas em uma emboscada — mas somente se vocês conseguirem atrair os batedores deles para longe. Tenham sucesso, ou esta noite será nossa última noite em Athas.” Sadira então providencia para que os PJs tenham as informações necessárias para elaborar seus planos.

**Próximo.** Continue com Planejamento.

## Parte Três: Dia 8—Planejamento

**Preparação.** Neste encontro, os PJs devem elaborar seus planos para distrair os Urikita. Peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador*, p. 33—O Mapa do Deserto.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:



Sadira retorna com um pergaminho, que ela desenrola cuidadosamente para revelar um mapa da área. Explicando o que Rikus quer, Sadira diz: “O exército de Urikita terá uma linha de batedores patrulhando à frente de suas tropas. Para que nossa armadilha funcione, os batedores deles não podem encontrar nosso exército. Se encontrarem, perderemos o elemento surpresa necessário para emboscá-los. Você e seus homens devem atrair os batedores para longe para podermos passar despercebidos pela vanguarda deles. Elaborem um bom plano. Estaremos aguardando para ouvi-los.”

Se você achar que os PJs precisam de mais tropas para atingir seu objetivo, Sadira lhes fornece 50 soldados adicionais (soldados comuns). Ela não pode fornecer mais do que isso, e eles não devem esperar mais ajuda.

Peça aos jogadores que observem o Mapa do Deserto, que mostra o terreno da região. O exército de Rikus está na localização A; os Urikitas estão em B. O local da emboscada planejada é C. Os PJs devem atrair a vanguarda inimiga o mais longe possível do ponto C.

**Encontro.** Dê aos jogadores tempo suficiente para elaborarem seus planos, até mesmo uma sessão de jogo completa: lembre-se de que seus personagens têm quatro ou cinco horas para planejar. Responda às perguntas conforme necessário, especialmente aquelas relacionadas a detalhes do exército — movimentação, número de tropas disponíveis, panorama geral do terreno, horário de partida de Rikus, etc. As tropas dos PJs podem alcançar qualquer ponto do mapa com uma marcha árdua. Da mesma forma, os dois exércitos estão a um dia de marcha um do outro. Tente ser útil sem dizer aos jogadores o que fazer.

Após o grupo ter preparado seu plano, realize uma reunião para que Rikus e os outros possam avaliá-lo, como antes. Faça perguntas difíceis e observe as respostas do grupo. Como eles atrairão o inimigo para longe? Para onde o levarão? Quanto tempo acham que conseguirão resistir? Se necessário, ajude os jogadores a aprimorarem o plano, permitindo que Rikus, Agis, Neeva e Sadira deem conselhos. Não deixe que os PJs saiam do conselho com um plano desastroso que você sabe que certamente fracassará.

O plano deve envolver algum truque para convencer o inimigo de que a força dos PJs é muito maior do que realmente é. As tropas poderiam arrastar tendas e arbustos para criar uma enorme nuvem de poeira, como a de um exército em marcha. As unidades poderiam ser espalhadas por uma grande área, aparecendo e desaparecendo como se uma grande coluna estivesse passando. Os PJs poderiam mover suas tropas para longe e então construir centenas de fogueiras, fazendo o inimigo pensar que o exército acampou ali.

**Resultado.** Assim que os PJs tiverem um plano que seja aprovado pelo conselho, eles são enviados de volta ao acampamento para se prepararem. Devem estar prontos para partir no máximo uma hora antes do amanhecer. O pouco tempo restante da noite deve ser gasto nos preparativos.

**Próximo.** Continue com Amanhecer.



## Parte Três: Dia 8—Amanhecer

**Preparação.** Interpretar o movimento das unidades de acordo com o plano dos PJs exige improvisação. Para ajudar, este encontro inclui dispositivos que você pode usar para improvisar os eventos do dia. Peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador*, p. 32—Perseguidores, uma vez iniciado o encontro.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

O primeiro brilho do falso amanhecer colore as areias vermelho-acastanhadas e queimadas do deserto quando um cavaleiro galopa para o acampamento. Mal parando seu cavalo, o mensageiro, um mero jovem, salta da sela e corre até onde você espera. “O comandante Rikus pede que vocês iniciem seu plano para que ele possa começar sua marcha com os outros comandantes.” No espírito da nova democracia, ele pergunta: “Devo dizer que vocês decidiram atender ao seu pedido?”

**Encontro.** Chegou a hora de colocar o plano dos PJs à prova. O sucesso da manobra depende da sua avaliação do plano. As ideias a seguir devem lhe dar uma indicação adicional de sucesso ou fracasso. *Uma boa ideia* é fazer com que a pequena força dos PJs pareça muito maior do que realmente é, provocar o inimigo com alguns ataques curtos ou ameaçar seus flancos. *Más ideias* incluem ataques abertos e timidez excessiva. Os PJs devem usar suas tropas com ousadia, mas com sabedoria.

Ao longo deste encontro, não é recomendável que você interprete batalhas. Em vez disso, incentive os jogadores a enviar patrulhas de PdMs para combater, permitindo que eles sintam a pressão que os comandantes enfrentam.

**Problemas Iniciais.** Para que os jogadores saibam que não será fácil, crie confusão mesmo antes de o inimigo ser avistado. Se Girias estiver no comando, ele dará ordens confusas que atrasarão o início da marcha. É claro que os PJs só descobrem isso no último minuto. Outros problemas incluem unidades se perdendo na escuridão, animais fugindo e até discussões sobre qual unidade de nobre liderará o avanço.

**Contato.** Primeiro, assuste os PJs com o tamanho descomunal da força de reconhecimento inimiga — talvez de 100 a 200 homens, incluindo cavaleiros de kank e halflings. Deixe os jogadores nervosos impedindo que o inimigo ataque imediatamente. Force os PJs a lançarem alguns ataques e, em seguida, descreva o avanço inimigo como cauteloso e lento. Force os PJs a fazerem algo ousado e, então, faça com que os batedores inimigos mordam a isca.

**Perseguição.** Mais de uma vez durante a perseguição, faça o inimigo recuar. Os PJs devem agir com ousadia e rapidez para atrair o inimigo. Ou você pode fazer com que os batedores de Urikita se movam rápido demais e com tanta eficiência que podem sobrepujar a vanguarda de Tyr. Finalmente, em algum momento no final da perseguição, um grupo inesperado de inimigos deve aparecer repentinamente no flanco da vanguarda. O pânico se espalha pelas fileiras e os PJs devem agir rapidamente para manter o controle.

**Próximo.** Provoque seus jogadores com esse jogo de gato e rato pelo máximo de tempo possível (e ainda consiga manter o interesse deles). Finalmente, quando as tropas dos PJs estiverem se distanciando um pouco de seus perseguidores, o cansaço se toma conta. A vanguarda precisa parar e resistir contra forças esmagadoras. Continue com *O Chão onde Morremos*.

## Parte Três: Dia 8—O Chão onde Morremos

**Preparação.** Use este encontro quando os PJs e suas tropas finalmente enfrentarem os Urikitas. Os jogadores precisarão de *Livro do Jogador*, p. 16—Mapa do Terreno e p. 31—Vista do Solo para este encontro.

**Início.** Leia o seguinte para os jogadores:

“É isso aí”, anuncia o anão Vandoorn. “Meus homens estão exaustos; não podem ir mais longe.” O pequeno guerreiro examina o terreno ao redor, parando nas nuvens de poeira dos urikitas que os perseguem. “Digo que teremos que resistir”, rosna ele. “É aqui que morreremos.”

**Encontro.** Peça aos PJs que estudem o Mapa de Terreno e a Vista Terrestre. O Mapa de Terreno fornece uma visão aérea da área em uma escala adequada para a simulação das regras de *BATTLESYSTEM™*. A Visão Terrestre mostra a mesma área como se os jogadores fossem Urikitas atacando pelo leste, de frente para a área que as tropas dos PJs defendem.

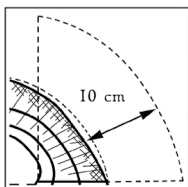
Os personagens têm talvez uma ou duas horas antes que o inimigo os alcance. Como antes, deixe os jogadores planejam sua defesa e preparem as posições que desejarem.

Lembre aos jogadores que uma das unidades dos PJs inclui artesãos habilidosos que podem preparar fortificações de terra. Devido ao tempo limitado e à falta de ferramentas ou materiais, apenas obras defensivas simples podem ser preparadas. Estas incluem muros de pedra, fossos, trincheiras e, talvez, armadilhas de pedra.

**Muralhas.** Rochas são abundantes. Dez homens (1 unidade de *BATTLESYSTEM™*) consegue construir 9 metros de muro de pedra solta, com 90 a 120 cm de altura, em 1 hora.

**Poços.** Dez homens conseguem cavar 3 buracos de 1,8 m de comprimento, 1,2 m de largura e 1,5 m de profundidade em apenas uma hora.

**Trincheiras.** Dez homens conseguem cavar uma vala de 90 cm de largura, 120 cm de profundidade e 9 m de comprimento em apenas uma hora.



**Armadilhas de deslizamento.** Se ordenado, trinta operários qualificados podem montar uma estrutura rudimentar de queda de árvores no topo de uma das encostas íngremes da fenda. Quando acionada, essa estrutura provoca um deslizamento que cobre a base da área mostrada no diagrama. O deslizamento causa danos equivalentes a 6 DA a todas as figuras na área.

**Deslizamento de Pedras.** Os defensores nos penhascos podem acumular pedras para atirar nos atacantes. Essas pedras têm um DA de 4.

**Relatórios de observação.** Durante a perseguição, os PJs começam a ter uma ideia da composição das forças inimigas. Eles sabem que há halflings e cavaleiros de kank, mas um pouco mais. Se os PJs enviarem batedores enquanto se preparam, receberão informações mais precisas. Os batedores estimam que haja entre 150 e 200 halflings, 50 humanos montando kanks e outros 100 soldados humanos de infantaria leve. Os PJs devem estar em desvantagem numérica de pelo menos 50 a 100%, então talvez seja necessário ajustar esses números.

**Próximo.** Continue para Avanço dos Urikitas.

## Parte Três: Dia 8—Avanço dos Urikitas

**Preparação.** Se você for usar o *BATTLESYSTEM*™ para resolver a batalha, você precisa preparar uma área de jogo de acordo com o Mapa de Batalha na página 46 deste livreto e ter miniaturas disponíveis para representar as diversas unidades. Além do terreno, o Mapa de Batalha mostra o avanço e o plano de batalha dos Urikitas, assumindo que os jogadores escolheram o terreno mais defensável no tabuleiro. As estatísticas de *BATTLESYSTEM* de todas as unidades Urikitas estão na próxima página. As estatísticas das unidades dos jogadores estão no *Livro do Jogador*, p. 9; páginas 17—O Ataque, 42—Ruptura da Linha e 38—A Última Carga ilustram as cenas críticas descritas abaixo.

**Preparação.** Aqueles que não resolverem a batalha usando as regras do *BATTLESYSTEM* podem usar esse encontro, que descreve cenas críticas — momentos no combate em que as ações dos personagens podem salvar ou arruinar o dia.

**O ataque.** A leste, avista-se a nuvem de poeira dos atacantes. Em poucos minutos, uma longa fila de halflings selvagens surge à vista. Com sua reputação de selvageria, os halflings são particularmente aterrorizantes para os soldados-cidadãos de Tyr. Urvas, em especial, é incapaz de inspirar suas tropas, pois está escondido atrás de um afloramento rochoso a cerca de 30 metros de distância.

Os PJs devem inspirar suas tropas a resistirem firmemente. Discursos empolgantes sobre a liberdade conquistada com tanto esforço, apelos para que se mantenham firmes por suas famílias e amigos, e até mesmo lembretes da humilhação e punição da retirada são todos apropriados. Faça com que seus jogadores interpretem seus papéis — que façam discursos ou realizem atos heroicos. Não resolva este encontro com um lançamento de dados. Se Puram, o espião, ainda estiver por perto, ele se move entre as tropas, incitando os homens a fugirem. Se os PJs forem suficientemente inspiradores, seus homens resistirão. Se falharem, as tropas de Tyr fugirão em pânico antes do início da batalha, deixando uma brecha que deve ser preenchida imediatamente.

**Quebra na fileira.** A primeira onda da batalha começa com inúmeras escaramuças de pequena escala enquanto os Urikitas sondam as linhas inimigas em busca de pontos fracos. Descreva essas escaramuças de forma rápida e concisa — aqui, uma tropa de halflings avança, apenas para ser repelida; ali, cavaleiros de kank fintam e recuam, testando as linhas inimigas. Adicione alguns momentos tensos e marcantes perto dos PJs — um kank enfurecido atravessa a muralha de pedra ou um esquadrão de halflings rompe as linhas. Então, o ataque geral começa e as tropas são duramente pressionadas. De repente, ouvem-se gritos quando uma pequena brecha surge na linha. Se os PJs enviarem reforços, outra brecha aparecerá em outro lugar. A menos que a brecha seja selada, as forças de Tyr serão derrotadas. Repita isso até que os PJs reajam pessoalmente; eles devem enfrentar três cavaleiros de kank mul e oito guerreiros halflings (veja a próxima página para as estatísticas).

**A Última Carga.** Se os PJs mantiverem a linha, o comandante Urikita, Salovar, liderará pessoalmente um ataque. A linha estará esticada ao limite em toda a frente, mas corre maior perigo onde Salovar estiver atacando. Os PJs devem enfrentar e derrotar Salovar, seus ajudantes e 4 cavaleiros kank, rompendo assim a espinha dorsal do ataque. Veja a próxima página para estatísticas sobre Salovar e seus ajudantes.

**Próximo.** Independentemente dos PJs terem sucesso ou falharem, continue com Conseqüências.

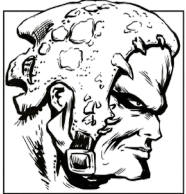
## Parte Três:

Estatística de BATTLESYSTEM: Vanguarda Uríkita



Salovar—Comandante do Exército. Tend LM; CA 4; MV 24; Tpl 8; pv 36; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada de aço); Tam M; ML 14; For 14; Des 12; Con 13; Int 14; Sab 15; Car 19; *braçadeiras de defesa* CA 4; Magias Templárias: 1) *comando* (x2), *curar ferimentos leves*; 2) *augúrio, cântico, imobilizar pessoa*; 3) *animar mortos, convocar insetos*; 4) *repelir insetos*; Psionismo Talento Selvagem: *conhecer localização*; PFPs 38.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 8 AR 7 Acertos 3 CD 14



Gorash — Guarda-costas Gladiador Meio-Gigante. Tend N; CA 6; MV 30; Gld 5; pv 76; TAC0 15; #Ataques 1; Dano 1d8+3 (clava); Tam G; ML 13; For 20; Dano 13; Con 15; Int 12; Sab 10; Car 13; *anel de visão de raio-x* Talento Psiônico Selvagem: *ajuste celular*; PFPs 101.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 9 AR 8 Acertos 5 CD 5



Vemet, o Profanador Imundo Humano. Tend NM; CA 10; MV 24; Prof 6; pv 13; TAC0 19; #Ataque 1; Dano 1d4 (adaga de aço); Tam M; ML 10; Magias de Profanador: 1) *provocação, sono, toque arrepiante, toque chocante*; 2) *detectar psiônicos, imagem espelhada*; 3) *bola de fogo, lentidão*; Talento Psiônico Selvagem: *visão completa*; PFPs 42.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 3 AR 10 Acertos 2 CD 3

Nenhum dos uríkitas aceita Vemet como comandante porque ele é um profanador.

Batedores Halfling (10 figuras): Tend N; CA 7; MV 12; DV 1; pv 6; TAC0 21; #Ataque 1; Dano 1d6-1; Tam P; ML 12.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 4 AR 8 Acertos 1 ML 12 MV 12

Atiradores Halfling (5 figuras): não entram em combate corpo a corpo, portanto, as estatísticas de AD&D não são fornecidas.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 4\*6 AR 8 Acertos 1 ML 13 MV 12

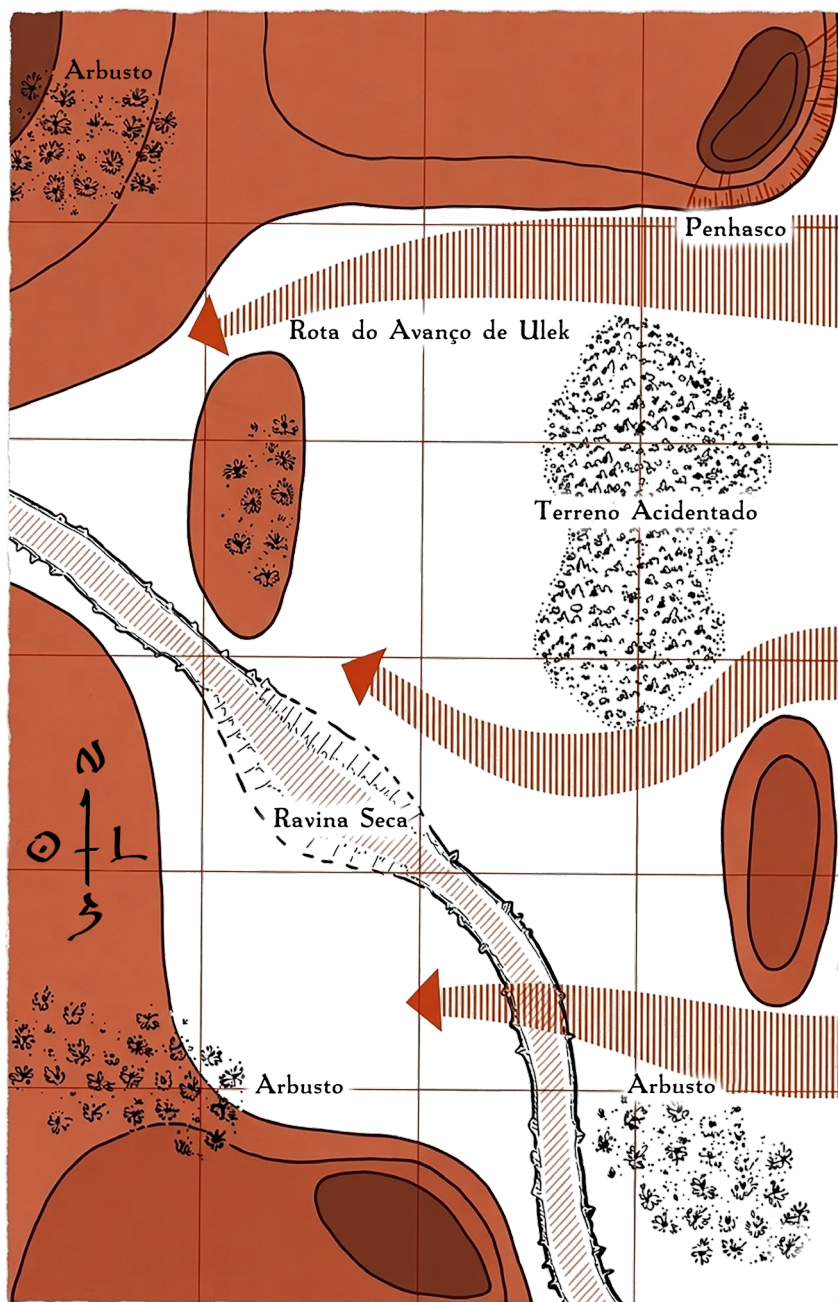
Cavalaria Kank (5 figuras): Tend CM; CA 7 (kank 5); MV 15 (kank); DV 1 (kank 2); pv 5 (kank 10); TAC0 21; #Ataque 1; Dano 1d6-1 (lança leve); Tam G (kank); ML 13 (desmontado 12).

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 8 AR 8 Acertos 2 ML 13 MV 15

Infantaria Humana (10 figuras): nunca se aproximam dos PJs, portanto não são fornecidas estatísticas de AD&D.

Estatísticas BATTLESYSTEM: AD 6 AR 9 Acertos 1 ML 9 MV 24

# Parte Três: Mapa de Batalha



## Parte Três: Dia 8—Consequências

**Preparação.** Peça aos jogadores que abram o *Livro do Jogador*, p. 37—Os Frutos da Vitória.

**Início.** Independentemente de os personagens terem saído vitoriosos ou derrotados, leia o seguinte em voz alta:

À medida que o fragor do combate se dissipa, ouve-se o som de uma batalha distante, mas é impossível prestar-lhes auxílio. Seus homens estão ocupados demais tratando os feridos e enterrando os mortos para se preocuparem; os urikitas serão deixados para as feras do deserto, como merecem. Mesmo com todos os seus apelos, leva várias horas até que o exército consiga se mover. Os soldados exaustos, carregando seus camaradas feridos, parecem rastejar pela planície desértica. Já era depois do pôr do sol quando os PJs encontraram o exército principal. Desde o anoitecer, sua marcha foi guiada pelo brilho das fogueiras infernais do acampamento e pelo gemido monótono de milhares de feridos. Finalmente, um mensageiro conduziu seus homens pelo campo de batalha até o acampamento de Rikus. O comandante gladiador, ensanguentado e ferido, mas vitorioso, os recebe.

**Encontro.** Se os PJs conseguirem atrair os batedores inimigos para longe, o Comandante Rikus os aclamará como heróis, independentemente do resultado da batalha. Aliás, se os PJs saírem vitoriosos, Rikus ficará surpreso — ele acreditava que estava enviando a vanguarda para a morte naquela manhã. Sua opinião sobre os PJs melhora consideravelmente.

Após cumprimentar o grupo, Rikus os convida para sua tenda. Lá, igualmente abatidos e ensanguentados, estão os outros comandantes do exército: Gaanon, Styan, Jaseela, Neeva, Sadira e Agis. Todos parecem maravilhados e jubilantes apenas por estarem vivos, quanto mais vitoriosos sobre as forças de Urik. Vinho é servido à vontade e os personagens são informados sobre como o exército de Urik foi derrotado.

Independentemente do rumo da batalha, os PJs conseguiram realizar a tarefa mais importante, explica o Senador Agis, pois os batedores urikitas morderam a isca com entusiasmo. Com os olhos e ouvidos do inimigo à espreita no deserto, o pequeno exército de Tyr avançou entre os batedores e o exército urikita, em terreno que os urikitas consideravam seguro. O exército de Tyr armou sua emboscada e os urikitas caíram direto nela. Mesmo assim, o dia foi de luta árdua e a vitória incerta até o fim. O exército urikita finalmente recuou às cegas do campo de batalha. A ameaça a Tyr não foi apenas adiada, mas completamente eliminada!

Agora, eufórico com a vitória, Rikus afirma que o exército deve prosseguir e levar a guerra a Urik. Seu exército está destruído, argumenta ele, então que melhor momento haveria para derrubar o senhor da guerra de Urik? Esta noite, porém, os outros estão cansados demais para ouvi-lo. Estão satisfeitos com o que fizeram.

**Próximo.** Isso conclui os encontros de *O Caminho para Urik*. "Voltando para Casa" descreve para onde você pode ir a partir daqui com seus personagens — os novos heróis de Tyr.

## Parte Três: Dia 8—Voltando para Casa

Os personagens que sobreviverem *O Caminho para Urik* precisam escolher o que fazer a seguir: podem retornar a Tyr, como muitos soldados farão, ou se juntar a Rikus na perseguição às forças de Urik. Claramente, o caminho que escolherem afetará seu futuro...

Independentemente da escolha, antes que os PJs deixem o campo de batalha, certifique-se de que cada um receba sua “recompensa”. Aliviar os caídos de suas armas é uma tradição antiga e consagrada em Athas, e o saque faz parte do pagamento deles. Se tiverem tempo, deixe cada PJ encontrar um ou dois pequenos itens mágicos, uma boa arma de aço (caso ainda não possuam uma) e algum outro item não mágico ou não metálico — uma armadura melhor, uma carruagem, um par de kanks, etc.

*Retornando a Tyr.* Aqueles que retornam a Tyr são aclamados como heróis. Isso é especialmente verdadeiro para os personagens que comandaram a vanguarda — ainda mais verdadeiro se a vanguarda saiu vitoriosa. A cidade, por ordem do Rei Tithian, realizará um festival para os guerreiros que retornam, um desfile que se estende do Portão da Caravana até a Torre Dourada. Diga aos jogadores para abrirem o *Livro do Jogador* (p. 40—Triunfo!) Os PJs cavalgam em carruagens de comandantes e recebem as honras da vitória — um cetro de aço — das mãos do próprio Rei Tithian. Cada comandante recebe o título honorário de Bravo de Tyr; cada soldado comum recebe o título de Defensor de Tyr. Por dias, talvez semanas, os heróis serão aclamados e festejados em festas e tavernas por toda a cidade.

Mas essa euforia não pode durar para sempre. As pessoas eventualmente se cansarão dos heróis recém-proclamados. Aqueles em posições de poder ficarão preocupados com a popularidade dos comandantes de campo, enquanto o povo comum se cansará de pagar bebidas para cada “herói de guerra”. Uma reação contrária se desenvolverá à medida que histórias sobre o lado mais sombrio da guerra vierem à tona.

Os personagens que permanecerem em Tyr serão atraídos para a obscura arena da política. Alguns articuladores políticos podem incitar os PJs a se candidatarem a uma vaga no conselho na próxima eleição. Outros, que temem a crescente popularidade dos PJs, podem ordenar seus assassinatos. Rumores desagradáveis podem surgir sobre sua conduta na guerra, forçando os PJs a defenderem sua honra. Em geral, os PJs podem se arrepender de não terem permanecido com Rikus no campo de batalha.

**A marcha sobre Urik.** Se os personagens seguirem Rikus, você (o Mestre) é fortemente aconselhado a ler *A Legião Carmesim*, um romance que descreve muitos eventos após a guerra. No entanto, além dos eventos desse romance, muitas outras coisas podem acontecer com seus personagens na região selvagem. A marcha é longa e árdua. Há muitas aventuras paralelas possíveis — lembre-se de que os PJs não estão vinculados ao exército e podem partir a qualquer momento. Eles podem decidir se juntar a uma caravana, investigar uma ruína distante ou se unir a um bando de mercenários. Como em todas as aventuras na região selvagem, as escolhas são limitadas apenas pela sua imaginação.

**Nota do Tradutor.** A Aventura continua em *DSQ2 - Sombras Arcanas*.

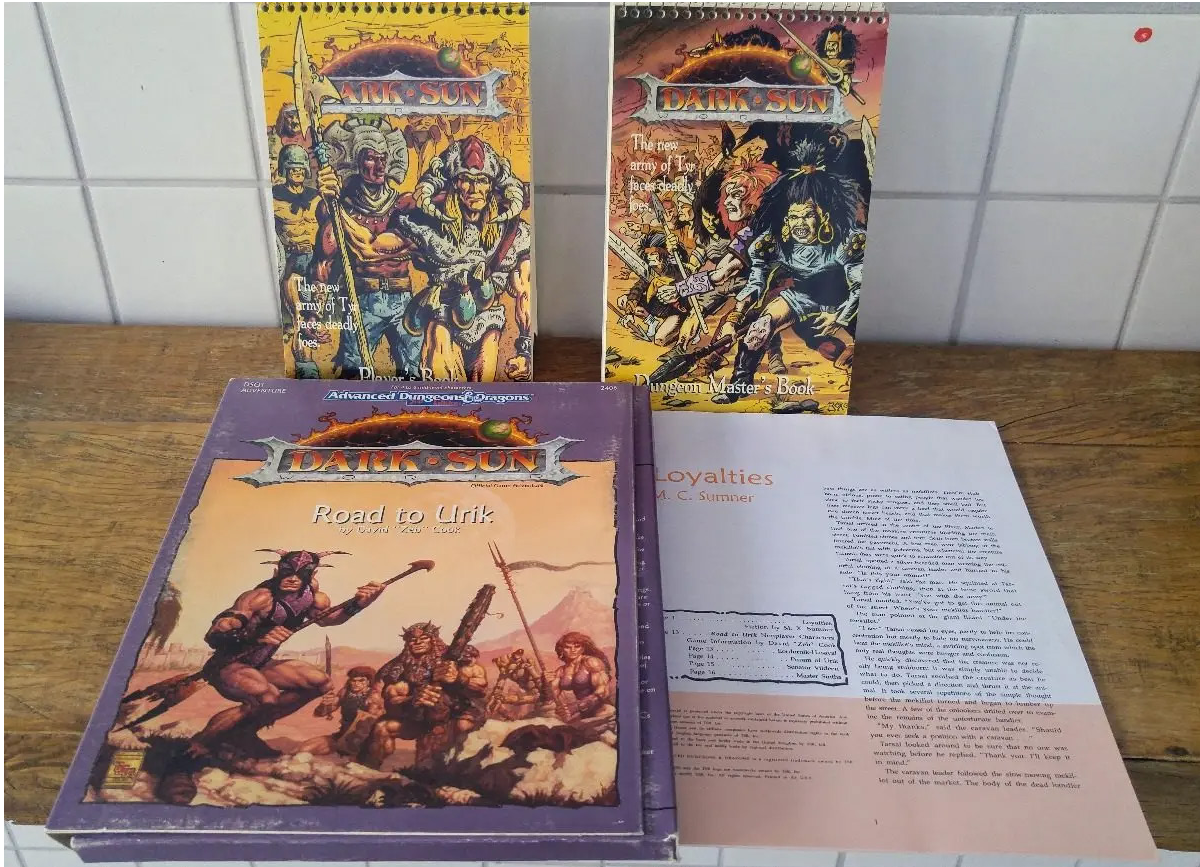






Na publicação original, essa aventura é montada como se fosse uma caderneta com uma base. Nas próximas duas páginas estão o molde da base para recortar, colar e encadernar tudo junto. Claro, fica a escolha de cada pessoa se ela irá usar essa base. Ou se vai mesmo fazer uma pequena caderneta. Nada impede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

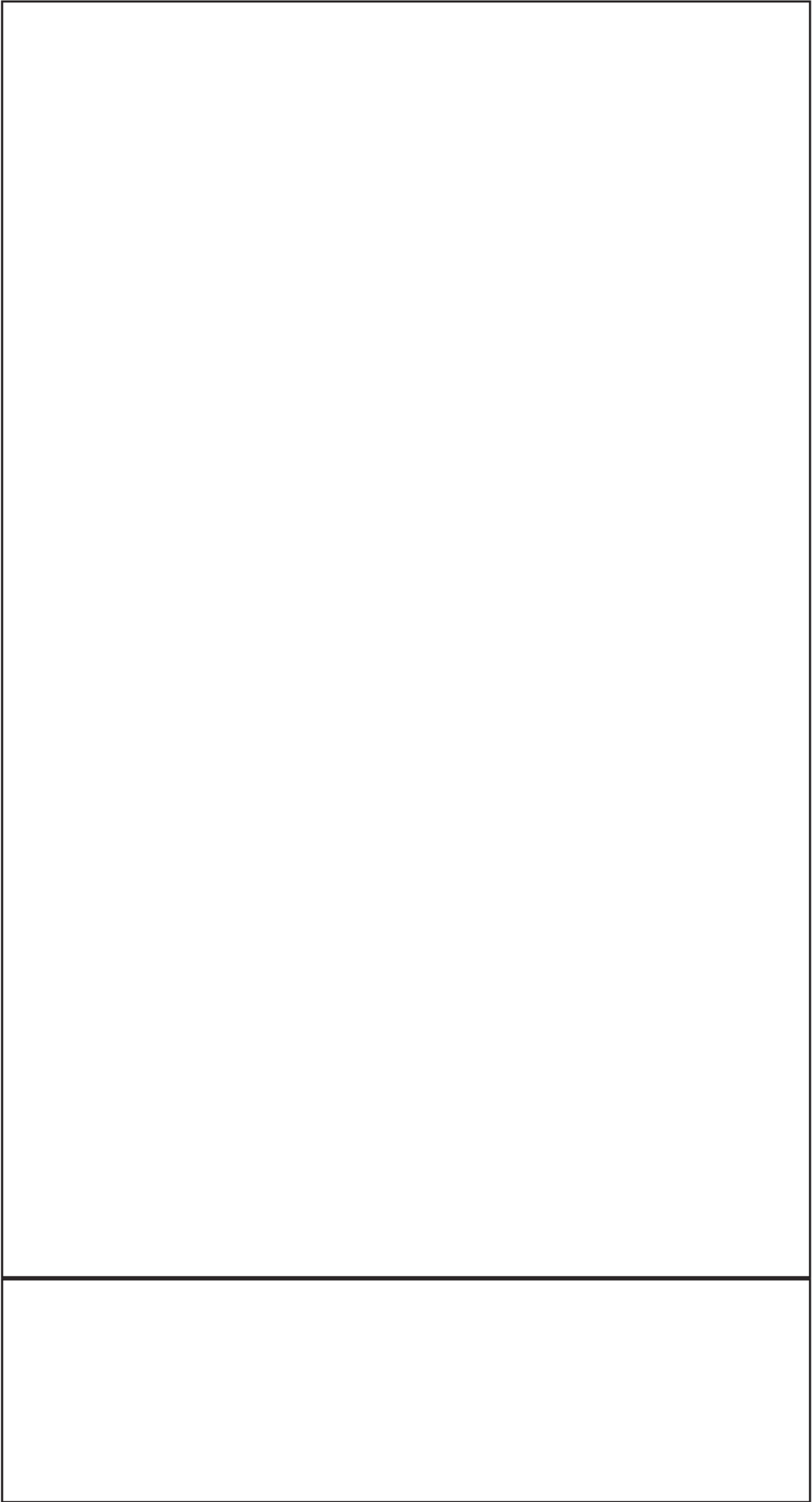
Tenho aqui essas instruções para os jogadores mais detalhistas.



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.

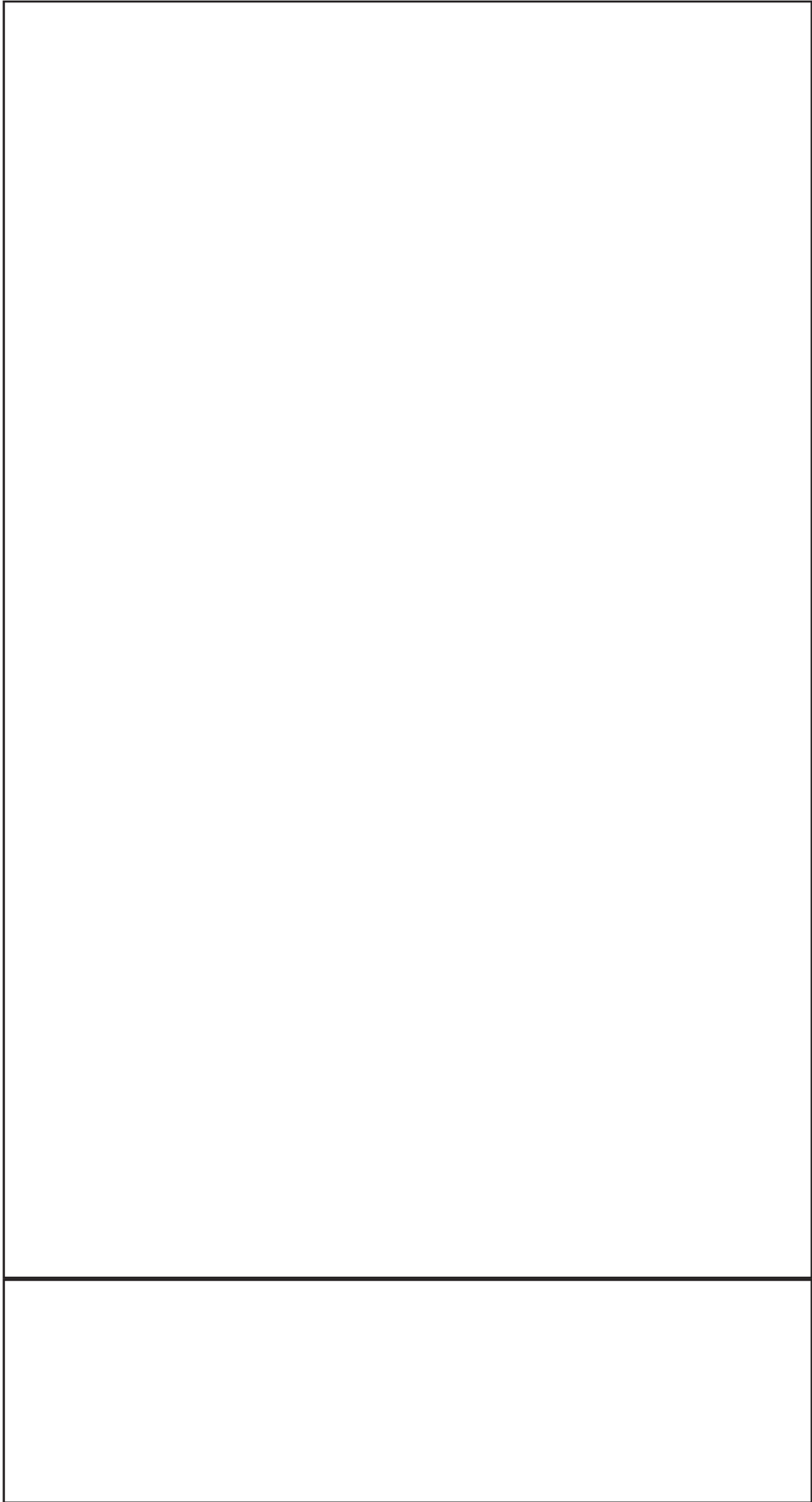


Depois da base pronta, essa parte deve ser encadernada junto com a aventura.

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.