

CONSPIRAÇÃO EM TYR

Jon Sederqvist





Conspiração em Tyr

Aventura para personagens entre os níveis 5 e 7

Autor: Jon Sederqvist

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Tradução: Dark Sun Brasil (<http://www.darksun.com.br/>)

Revisão: Dark Sun Brasil (<http://www.darksun.com.br/>)

Regras adicionais: Dark Sun para OD (<http://oddarksun.blogspot.com.br/>) e Moostache (<http://www.moostache.com.br>)

Arte da capa: Wayne Reynolds

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Índice

Um pouco de história.....	4
Iniciando a aventura.....	9
1. Uma oferta tentadora	9
2. Briga de Rua.....	11
3. Fogo na Noite	11
4. Matriculando-se	12
5. Tripulante de últimahora.....	13
6. De Tyr a Urik	14
7. Chegando a Urik.....	16
8. Elfo na Esquina	18
9. Código de Hamanu.....	19
10. Partida	19
11. De volta a Tyr	20
12. Partida	20
13. Assalto Élfico	20
14. O Mercador Turrão.....	22
15. Os Brinquedos do Assassino	24
16. O Inix Dourado.....	24
17. O assassino ataca novamente	26
18. Templários no Portão	26
19. Elfo desidratado	27
20. Problemas gigantes	28
21. Campo de Treinamento nas montanhas.....	28
22. Vocês simplesmente não odeiam sligs?	30
23. Turbulência em Tyr.....	30
24. A Taverna Arenito.....	33
25. Casa Troika	34
26. Um último favor.....	37
27. Sentiram minha falta?	38
28. Atrás deles!	39
29. A vingança do assassino	39
30. Corredor das Dunas	39
31. Carcaça do Segador das Dunas.....	39
32. Confrontação	39
33. Thaxos Vordon.....	43
34. Uma visão bem-vinda.....	44
35. Epílogo	45
Apêndice	46

Conspiração em Tyr



Um pouco de história

Onze anos atrás, um grupo de heróis insurgiu-se e depôs Kalak, o Tirano de Tyr. O Alto-Templário Tithian tomou a coroa caída de Kalak, e como seu primeiro ato, deu liberdade aos escravos de Tyr. Pela primeira vez em mil anos, o povo de Tyr pôde se governar.

A Cidade Livre de Tyr se tornou um farol de esperança, uma promessa de que se podia viver livre da tirania dos Reis-Feiticeiros. A esperança se tornou mais forte quando a Legião Carmesim, um exército formado por ex-escravos e gladiadores de Tyr repeliu um exército urikita invasor buscando tomar controle das preciosas minas de ferro de Tyr. Durante a turbulência da última década, Rei Tithian desapareceu, buscando, alguns dizem, um artefato de grande poder. Em sua ausência, o Conselho de Mistagogos se levantou para tomar o manto da liderança na Cidade Livre. Tithian está desaparecido há três anos, e alguns dizem que o rei perdido nunca irá retornar.

Sem a sua liderança, muitos vêem o futuro de Tyr como incerto. Uma nova ameaça está se preparando para atacar, não de fora, mas de dentro das próprias muralhas de Tyr.

Prévia

Os PJs são abordados por uma mulher carismática que quer contratar seus serviços e está preparada para pagar bem. A missão é simples – trabalhar como guardas para a Casa Vordon com destino a Urik, que está deixando Tyr ao nascer do sol a dois dias de hoje. Os PJs devem manter um olho aberto para qualquer coisa suspeita, e informá-la na taberna do Mercador Turrão no Distrito dos Artesãos após a caravana retornar a Tyr. A mulher é na verdade Talara Vordon, a prima do idoso patriarca da Casa Vordon, Thaxos Vordon.

Thaxos tem espiões seguindo cada movimento da prima, e baseado nas informações de seus espiões, ele corretamente assume que os PJs são os novos espiões de Talara. Ele ordena que um de seus capangas, o bardo meio-elfo Daimon, tome conta dos PJs. Daimon, primeiro, contrata um bando de capangas para tomar conta dos PJs. No dia seguinte os PJs são atacados por um grupo de ex-escravos. Na mesma tarde ou noite, Daimon resolve ele próprio tomar conta do assunto e lança um frasco de fogo alquímico por uma janela do barracão dos PJs em qualquer estalagem ou residência que estejam. Quando ambas as tentativas falham, Daimon informa Thaxos, que agora percebe que eles são mercenários competentes. Ele ordena a Daimon que siga os PJs, e avi-



se a Nadar, mestre de caravana da Casa Vordon que os espiões de Talara tentarão arrumar emprego como guardas – e que eles deverão ser eliminados caso se tornem muito intrometidos. Ele os demite logo que chegam a Urik. Nadar, o mestre da caravana, tem seus próprios planos. Enquanto Thaxos tem planos de conquistar Tyr com seu exército mercenário secreto, e reivindicar o trono de Tyr, Nadar planeja traí-lo e trazer estima a sua própria família, a Casa Mericles. Thaxos ordena a Nadar que transporte um carregamento de especiarias para Urik e use os lucros obtidos da venda para comprar a lealdade de um mago. Nadar irá comprar a lealdade do mago, mas para seus próprios ganhos. Ele também se certifica de que a caravana nunca retorne a Tyr. Ela será atacada por bandidos élficos da tribo dos Dançarinos do Vento que tomarão vantagem de uma deliberada má es-

tratégia de defesa, e pegarão Nadar e seu guarda-costas, o mul Cratek Rachacrâneo, “cativos”. Os elfos se apropriam do carregamento de sal comprado com o restante da venda das especiarias, e Nadar em retorno ganha um favor da tribo élfica.

Os PJs encontram a caravana atacada pelos elfos. Eles conseguem deduzir do testemunho de um sobrevivente que pela má estratégia defensiva e o fato que Nadar e Cratek foram levados “cativos”, que algo está errado. O meio-elfo Daimon foi convenientemente morto durante o ataque élfico e não é mais causa para preocupações.

Os PJs irão provavelmente escolher um desses dois rumos.

A) Seguir os elfos.

B) Retornar a Tyr e informar Talara do que aconteceu.

Caso os PJs sigam os elfos, eles embarcam numa busca paralela até eles conseguirem ficar de volta nos trilhos e retornar a Tyr.

Nadar e Cratek cavalgam crodlus de volta a Tyr e imediatamente entram na mansão Vordon. Thaxos fica descontente em saber que sua caravana foi saqueada por elfos, mas já que a missão principal de recrutar os serviços do mago foi um sucesso (ou pelo menos ele acha que sim), Thaxos deixa o assunto em paz. Ele tem outra tarefa mais importante para Nadar – viajar para o campo de treinamento secreto que Thaxos criou nas montanhas a sudoeste de Altaruk e retornar com um grupo elite de assassinos. O campo de treinamento nas montanhas abriga os empregados mais promissores de Thaxos recrutados de suas casas menores.

Na chegada dos PJs a Tyr, os espiões de Thaxos os reconhecem como os espiões de Talara e informam Thaxos. Nadar está presente quando os espiões chegam, e sugere a Thaxos que os PJs de algum modo estavam envolvidos com o ataque élfico. Thaxos manda matá-los, e envia seu melhor assassino, o halfling Derlan Watari, para fazer o serviço.

No Mercador Turrão os PJs encontram sua misteriosa empregadora (Talara Vordon) que quer saber o que aconteceu em Urik. Após descobrir sobre o ataque na caravana e que Nadar e Cratek foram levados pelos elfos, ele reage com suspeita – afinal, seus agentes informaram que os dois estavam de volta em Tyr.

Entretanto, Derlan Watari ataca agora, interrompendo a conversa. Uma faca

coberta com veneno de escorpião voa por uma janela aberta na direção de um dos PJs. O halfling então foge. Talara sairá rapidamente, dizendo aos PJs para a encontrarem num restaurante chamado Inix Dourado na metade do caminho para a Rua das Caravanas, onde a segurança é melhor, ao sol alto (meio-dia) do dia seguinte. Enquanto isso, o assassino irá assediar os PJs com jogos mortais incluindo escorpiões.

No Inix Dourado Talara revela sua identidade aos PJs e explica que ainda precisa da ajuda deles para descobrir o que seu primo Thaxos está tramando. Se eles quiserem ajudar, eles deverão seguir Nadar enquanto ela vai a Altaruk e vê o que ele está tramando. Derlan Watari irá atacar quando os PJs deixarem o estabelecimento.

Nadar deixa Tyr mais tarde no mesmo dia. Os templários no portão foram pagos para dificultar a vida dos PJs, mas um suborno ou blefe apropriado irá tirá-los da enrascada. Nadar é acompanhado por seu guarda-costas mul e um bando de guardas da Casa Vordon, todos montados em crodlus. O grupo irá ficar na Estrada que vai de Tyr a Forte Skonz, pelo qual passarão direto, mas descansarão no Forte Âmbar antes de continuar sudeste na estrada de Altaruk.

Durante a viagem no deserto, os PJs irão encontrar um batedor elfo severamente desidratado da tribo Dançarinos do Vento, que fugiu de um bando de thri-kreens que o perseguiu por muitos dias.

Quando os PJs se aproximam de Altaruk, Thaxos e seu bando deixam a es-

trada e rumam oeste e, então, sul em direção às montanhas que cercam a vila mercante. Entretanto, os PJs têm um problema pra lidar. Um par de gigantes vindo do leste os viu. Os gigantes são bandidos em busca de bens e novos crânios para adicionar a sua coleção de troféus.

Após lidar com os gigantes, os PJs podem continuar rastreando Nadar. Os rastros dele os levam às montanhas. Os PJs eventualmente descobrem um local de treinamento secreto nas montanhas, mas são atacados por sligs. O barulho revela sua presença ao acampamento, e os mercenários tentam evitar que os PJs escapem.

Nadar e seu time de seis mercenários escolhidos vão direto para Tyr usando meios mágicos para acelerar sua viagem. Então, o grupo de Nadar chega a Tyr antes dos PJs. Após retornarem a Tyr os PJs descobrem que muito aconteceu nas últimas 24 horas.

A cidade está agitada. Vários senadores importantes e representantes do governo de Tyr foram assassinados ou sofreram atentados na noite passada. Uma reunião pública de emergência na Câmara do Conselho está sendo feita. Se os PJs forem à reunião, eles irão testemunhar acusações, ameaças e discussões entre personagens famosos de Tyr.

A reunião muda de rumo quando Thaxos Vordon aparece e oferece seu auxílio à cidade, apelando à mentalidade dos cidadãos assustados, que ele dobra num golpe de mestre. Apesar da vontade do povo ele declara que resolverá a situação e varrerá o crime das favelas

usando as tropas da casa Vordon. Ele acabou de legitimar a entrada de suas tropas na cidade – ao menos aos olhos do cidadão comum. Isto faz com que seus planos de um golpe de estado fiquem ainda mais próximos.

Os PJs e Talara se encontram na Câmara do Conselho ou na Estalagem Arenito. Talara está convencida que Thaxos está planejando um golpe. Quando os PJs informam da visita de Nadar ao acampamento de treinamento secreto nas montanhas sudoeste de Altaruk e do bando com que ele retornou a Tyr, ela fica completamente convencida do que temia. O problema é que Talara simplesmente não pode acusar Thaxos de planejar um golpe – ela precisa de evidências. Seu principal informante, uma serva na mansão Vordon desapareceu, provavelmente enterrada em algum lugar após Thaxos ter descoberto que a serva era sua informante. O último informe da serva foi que ela viu várias visitas ao escritório de Thaxos feito pelo chefe da Casa Troika, possivelmente uma das últimas casas menores de Thaxos. Se os PJs puderem se esgueirar no quartel-general da Casa Troika, e descobrir evidências das atividades de Thaxos, ela poderá apresentar as provas ao Conselho e conseguir expor seu primo de uma vez por todas. Do jeito que a situação está agora, ninguém irá reagir ao número elevado de guardas e agentes Vordon se reunindo ao redor das muralhas de Tyr, e um golpe pode ser iminente. É crucial que os PJs ajam rapidamente.

Dentro do quartel-general da Casa Troika, os PJs podem achar registros

de agentes recrutados pelas casas menores da Casa Vordon, e mapas mostrando vários prédios marcados. Se os PJs forem espertos, eles podem deduzir que as localizações nos mapas mostram as próximas vítimas de assassinato. Os PJs podem salvar o Capitão Zalcor e Talara Vordon bem na hora. Os assassinos junto com os mapas e a lista de agentes são mais do que o necessário para fazer com que Thaxos seja julgado e condenado nos tribunais de Tyr. Se os PJs levarem com ele o livro de registros de empregos e mapas eles terão a prova que precisam para prender Thaxos. Capitão Zalcor / Talara farão Timor, Sadira e Rikus acordarem e serem chamados à câmara do Conselho imediatamente para ter a aprovação da prisão do mestre mercador.

Entretanto, os PJs e a guarda municipal chegam muito tarde. Os guardas da Casa Troika descobriram a invasão logo após os PJs deixarem o quartel-general. Asher Troika foi chamado imediatamente, e cavalgou para a mansão Vordon quando ele descobriu que o livro de registros e os mapas estavam faltando. Thaxos está furioso que seus planos foram descobertos, e percebe que suas chances de um golpe bem-sucedido estão diminuindo. A maioria das tropas ainda não chegou. Ele não poderá derrotar a guarda municipal e reivindicar o trono – seu plano de longo-prazo foi frustrado. Se qualquer um de seus assassinos sobreviveu ao encontro com a guarda municipal e os PJs, eles chegarão logo após Asher e informarão. Após Thaxos descobrir que a culpa é dos PJs, ele ordena que Derlan Watari termine o trabalho dado a ele anteriormente e

faça com que os PJs sofram uma lenta e dolorosa morte.

Thaxos, Asher, Nadar, Cratek e quaisquer mercenários que tenham sobrevivido deixarão Tyr imediatamente e se dirigirão ao Forte Âmbar, o forte mercante Vordon na estrada sul. Eles irão armazenar suprimentos e trocar as montarias por animais descansados, antes de irem ao sul em direção a Altaruk. As tropas do forte são ordenadas a matar quaisquer perseguidores que cheguem nas próximas 48 horas.

Os planos de Nadar de subterfúgios mudam de rumo quando os planos de Thaxos são frustrados. O mercador deduz que ele ainda pode levar glória a ele e sua família se ele puder retornar a Tyr com Thaxos vivo ou morto. Entretanto dois obstáculos permanecem: Asher Troika e qualquer um dos mercenários que tenham sobrevivido ao(s) encontro(s) com os PJs.

Em Tyr, a guarda municipal (e possivelmente os PJs) descobre que Thaxos fugiu. Levará tempo para organizar a guarda municipal para segui-lo. Talara pede aos PJs um último favor – trazer Thaxos com vida, para que ele possa ser condenado à morte no tribunal de Tyr. Se eles conseguirem, serão regiamente compensados. Capitão Zalcor promete a eles que eles serão saudados como heróis quando retornarem, e que ele fará com que a cidade os recompense devidamente. Derlan Watari ataca os PJs quando eles estiverem indo em direção aos es tábulos perto dos portões da cidade. Ele ataca vindo das sombras de um beco com suas facas envenenadas e escorpiões. Os PJs têm a chance

de acabar com o assassino.

Os PJs podem conseguir montarias nos estábulos e seguir o grupo de Thaxos. Se os PJs planejam parar no Forte Âmbar, eles serão emboscados uma vez dentro do forte. Parar no Forte Skonz é possível, já que ele não é da Casa Vordon. Entretanto, mesmo se eles evitarem Forte Âmbar, os PJs terão alguns encontros antes de alcançarem o grupo Vordon. Dependendo de suas ações prévias, estes encontros poderão ser evitados e os resultados mudados.

Se os PJs ainda não terminaram com Derlan Watari em Tyr, ele irá segui-los num crodlu e tornar sua jornada difícil. Os PJs poderiam se encontrar com um corredor das dunas, caso não tenham ajudado o Dançarino do Vento desidratado antes. Finalmente, eles encontram a carcaça de um segador das dunas, antes de alcançarem o grupo Vordon e um grupo de bandidos thri-kreen. A lealdade dos kreens foi comprada, e os kreens atacam os PJs. Durante a batalha, os Dançarinos do Vento chegam e atacam os kreens.

No caos que se segue, os PJs e os agentes da Casa Vordon batalham. O resultado é incerto, e depende se os PJs ajudaram o elfo Dançarino do Vento ou não. Se eles tiverem sorte, os elfos irão acabar com Nadar por eles, e os PJs podem escapar com Thaxos Vordon vivo. Os PJs irão encontrar a guarda municipal de Tyr liderada pelo Capitão Zalcor meio-dia ao norte da batalha final. Entretanto, Thaxos tentará escapar antes disto. A fria noite athasiana e o tempo das luas gêmeas ficam entre o sucesso e o fracasso. O idoso patriarca da Casa

Vordon não tem nada a perder, e ele é cheio de truques.

A aventura termina quando os PJs encontram a guarda municipal perto do meio-dia (ou mais cedo se eles marcharam durante a noite). A guarda municipal irá escoltar os PJs e Thaxos de volta a Tyr. Um julgamento ocorre na corte de Tyr, onde Thaxos é declarado culpado de conspiração contra a Cidade de Tyr, assim como de conspiração de assassinar e outros crimes. O mercador idoso é condenado e executado. Já que a salvação da aparente traição de Tyr se torna conhecida pelo público, os PJs são saudados como heróis e recompensados.

Iniciando a aventura

1. Uma oferta tentadora

Nota: A aventura assume que os PJs estão atualmente em Tyr. Se os PJs por acaso estiverem em outro lugar, não há razão para Talara Vordon não os encontrar em outra cidade ou vila com entreposto. A caravana ainda irá para Urik, e retornará eventualmente para Tyr. Talara chega a Tyr antes que a caravana o faça.

Os PJs são abordados por uma mulher carismática que quer contratar seus serviços e está preparada para pagar bem. A missão é simples – arrumar o emprego de guardas na Casa Vordon em uma caravana com destino a Urik que deixará Tyr ao nascer do sol 2 dias a partir de hoje. Os PJs devem ficar atentos para qualquer coisa suspeita, ficar de olho no mestre da caravana e informá-la depois na taverna Mercador

Turrão no Distrito dos Artesões após o retorno da caravana. A mulher é na verdade Talara Vordon, a prima do idoso patriarca da Casa Vordon, Thaxos Vordon. Este encontro pode acontecer onde o Mestre quiser – num beco, numa estalagem, no Mercado élfico, ou em qualquer lugar apropriado.

"Olá". Uma doce voz feminina faz com que vocês virem a cabeça na direção dela. A apenas alguns centímetros de distância e estudando vocês dos pés à cabeça, uma mulher ruiva, esguia e atraente vestida com trajes de viajante. Ela sorri quando o olhar dela se encontra com o de vocês e diz suavemente "Vocês parecem ser um bando de mercenários experientes". A mulher dá um passo em sua direção. "Vocês são? Por que eu estou precisando de alguém que vigie algo para mim?" Está claro que ela não possui interesse romântico nenhum por vocês, mas sabe como atrair a sua atenção. "E os pagarei bem", ela acrescenta.

A mulher não revela seu nome. Se perguntarem, ela pergunta se é importante. Se os PJs pressionarem, ela diz que é Lara. Não é uma mentira, simplesmente um apelido de criança. Assumindo que os PJs estão interessados e ouvem sua empregadora potencial, ela continua.

"Há uma caravana da Casa Vordon indo para Urik, partindo no dia depois de amanhã. Eu quero que vocês arrumem trabalho como guardas e prestem muita atenção para qualquer

coisa suspeita. Fiquem com um olho no mestre da caravana e em qualquer um com quem ele converse durante a viagem. Sua missão não termina até que a caravana retorne a Tyr".

A mulher olha para além de vocês, como se ela tivesse notado alguém na multidão atrás de vocês. Ainda olhando atrás de vocês, ela continua. "Não se virem. Alguém está observando. Ouçam. Após a sua chegada em Tyr, comportem-se como guardas normais fazem – vão celebrar um retorno seguro na taberna Mercador no Distrito dos Artesões. Quem sabe quem poderá aparecer por lá?" Ela sorri e toca a suas mãos, deixando um pequeno item na sua palma. "Não esqueça de dar gorjeta à garçonete" ela diz e pisca com um olho, antes de se virar para partir. Por Ral, é uma moeda de ouro! Certamente ela não falava sério sobre isso ser uma gorjeta. Isso o faz pensar quanto ela pretende pagar por seus serviços. Talvez vocês tenham achado ferro hoje.

Se os PJs tentarem vislumbrar quem a sua empregadora viu, faça um teste de Observar, mas, independente do resultado, os PJs não vêem ninguém em particular os observando (o observador sumiu depois que Talara o viu, então não há chance de vê-lo novamente).

Thaxos tem espiões seguindo cada passo de sua prima, e baseado nas informações deles corretamente assume que os PJs são os novos espiões de Talara. Ele ordena que um de seus capanegas, o bardo meio-elfo Daimon, se livre dos PJs.

2. Briga de rua

Daimon, primeiro, contrata um bando de ex escravos da Favela para puxarem briga com os PJs. Ele não dá ordens aos capangas para matar os PJs, mas eles são esquentados e podem se empolgar caso os PJs sejam mais capazes do que os capangas pensam que eles são. Os capangas irão seguir os PJs e esperar por uma oportunidade para cercá-los. A menos que os PJs tenham alguém vigiando se alguém os segue, eles não têm como saber o que os espera. Se houver alguém vigiando irá descobrir um bando de 6 capangas os seguindo. O ataque ocorre antes do sol alto (meio-dia), quer os PJs saibam dos capangas os seguindo ou não.

"Esta passagem entre as duas ruas cheias de atividade está surpreendentemente quieta. Aparentemente não muitas pessoas usam essa passagem; nem um único mendigo está à vista. Um pequeno lagarto se esconde numa pilha de lixo atrás de vocês. Vocês repentinamente descobrem que não estão mais sozinhos na passagem. A sua frente, três homens com aparência de durões com bordões bloqueiam o final da passagem. Olhando de volta de onde vocês vieram, vocês vêem mais três homens com bordões se aproximando por trás. Vocês suspeitam que esses caras não estão aqui para dar as boas-vindas da vizinhança"

Esta passagem é igual a um retângulo de 18m de comprimento por 4,5m de largura. Os PJs estão no meio da passagem. Há capangas em cada final da

passagem quando o encontro começa. Os capangas se aproximam dos PJs e o encontro começa. Os capangas têm ordens de bater nos PJs para desencorajá-los a se afiliar com a sua empregadora. Caso os PJs provem ser mais durões do que o previsto, os capangas usarão todos os meios possíveis para derrotá-los, atacando um ao mesmo tempo.

■ Capanga (6)

Caso os PJs derrotem os capangas, e algum dos capangas estiver vivo, eles podem questioná-lo e descobrir que eles foram contratados por um meio-elfo para "tomar conta" de um grupo que tinha a descrição dos PJs. Os capangas não sabem o nome do meio-elfo e o conseguem descrever apenas como de aparência mediana com cabelo escuro. Os capangas foram pagos em adiantado, e não se importaram em estudar a aparência do seu empregador em detalhes.

3. Fogo na noite

No mesmo final de tarde ou noite, Daimon resolve usar as próprias mãos e lança um frasco de fogo alquímico através de uma janela nos aposentos dos PJs ou qualquer estalagem que eles estejam. Ele então foge da vista, dobrando uma esquina. A única testemunha, um anão bêbado mendigo de um braço só foi subornado com algumas peças de cerâmica para olhar para o outro lado e fingir que está dormindo.

Se achar interessante faça com que os PJs que estiverem dormindo acordem com o barulho da garrafa de barro con-

tendo o líquido volátil quando ele atinge o chão de seu quarto. Caso contrário eles acordarão com o calor e as chamas os queimando. Cada rodada que passar, eles sofrerão, cumulativamente, 1d4 pontos de dano de fogo como descrito abaixo. Será provavelmente muito tarde para apagar o fogo, mas ao menos eles podem tentar escapar do fogo.

O que foi isso? Vocês acordam repentinamente. Vocês têm que piscar os olhos algumas vezes para enxergar com clareza, e ficam alarmados com o que vêem – um incêndio se espalhou no chão do seu quarto, e está se alastrando rapidamente. Vocês não têm muito tempo!

Os PJs têm 3 rodadas antes que o fogo fique fora de controle. A solução mais fácil é usar água. 12 litros + 8 litros por rodada será o suficiente. Poderes psionicos e magias que permitem o controle e a extinção de fogo podem reduzir a quantidade de água necessária para o mínimo. Até o trabalho para apagar o fogo começar, todos os personagens sofrem um dano acumulativo de 1d4 pontos de dano de fogo por rodada (1d4 na primeira, 2d4 na segunda, 3d4 na terceira, etc.) do calor crescente. Enquanto apagando o fogo, eles levam 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Todos os personagens se movendo perto das chamas no quarto devem fazer uma JP-DES a cada rodada ou pegam fogo e passam a receber mais 1d4 de dano.

Caso os PJs não consigam apagar o fogo por não terem água ou outros meios

de apagar o fogo, ou se eles acordarem muito tarde para apagá-lo, o fogo se espalha, mas por sorte um clérigo da água está próximo. Ele chega à cena e apaga o fogo com sua magia elemental antes que o prédio inteiro queime. Se os PJs questionarem o anão mendigo de um braço só, ele nega ter visto alguma coisa. Ele diz que estava bêbado e desmaiou. Se os PJs oferecerem-no mais do que 4 pc (ou um drinque), ele muda de idéia e diz que viu um rapaz de orelhas pontudas passando pelo local logo antes do incêndio começar. Isto é tudo o que ele irá revelar. O anão não menciona que o rapaz pagou por seu silêncio, a menos que os PJs se comportem ameaçadoramente e tentem intimidá-lo.

4. Matriculando-se

Os escritórios centrais Vordon e um grande armazém seguro podem ser encontrados seguindo a Rua das Caravanas até Praça Ferro, onde as principais casas mercantes têm quartéis.

O composto Vordon é lotado durante o período diurno. Mensageiros correm para lá e para cá entre o Empório e o escritório central, enquanto trabalhadores estão carregando caixas num vagão fechado. Um homem franzino e bem vestido com cabelo preto curto observa o trabalho, enquanto um clérigo ao seu lado que faz um inventário do que está sendo carregado no vagão, em vários tijolos de barro. Um par de guardas mul na entrada os vêem enquanto vocês se aproximam. “Alto.” Um deles dá um passo à fren-

te, sua mão na bainha da sua espada. “especifique seu objetivo.”

Se os PJs explicarem que eles estão no composto buscando emprego numa caravana, os guardas os deixam passar e apontam o capataz perto do vagão como a pessoa com que eles deviam falar.

O mestre da caravana balança a cabeça como resposta a algo que o clérigo sussurra para ele enquanto vocês se aproximam. Um sorriso se forma em seus lábios. Ele então dispensa o clérigo, antes de se virar se dirigindo a vocês. “Eu sou Nadar, o mestre da caravana. O que eu posso fazer por vocês?” sua voz é dura e ele olha direto nos seus olhos quando ele fala com vocês.

Se os PJs disserem que eles querem ser contratados como guardas, o mestre da caravana olha-os rapidamente de cima a baixo.

Nadar estuda vocês brevemente e sorri. “Vocês parecem que já tiveram um pouco de ação. Diga-me um pouco sobre seus trabalhos prévios, e algum talento particular que eu deva saber. Eu posso ter algumas vagas para as pessoas com as habilidades certas, se é que vocês me entendem.”

Nadar não é um tolo. Uma parte de sua guarda recentemente se demitiu sem nenhuma razão aparente (Talara pagou-os para isso), e um bando de aventureiros experientes simplesmente aparecem procurando emprego. Isto

não quer dizer que ele não irá contratar os PJs, mas ele fará seu aliado mul, Cratek, observá-los durante a jornada. Ele irá oferecer 4 pc por dia por cabeça, mas estará disposto a alongar sua oferta até 8 pc. Caso os PJs perguntarem o que a caravana está transportando, eles terão uma resposta honesta. Ela está transportando vários tipos de especiarias. Não há nada ilegal no compartimento de carga.

5. Tripulante de última hora

Após seu plano de matar os PJs com fogo alquímico, Daimon informou Thaxos, que percebeu que os PJs são mercenários competentes. Ele ordena a Daimon que os siga e os elimine se eles descobrirem qualquer coisa sobre o seu golpe, e para avisar a qualquer outro agente leal da Casa Vordon, agentes cujo caminho os PJs cruzem, que eles são espiões em quem não se deve confiar.

Daimon chega bem antes que a caravana Vordon para Urik deixe Tyr. Ele discute brevemente com Nadar, que têm as suas suspeitas confirmadas. Eles concordam com um plano onde o meio-elfo terá o papel de um guarda colega, e tentará se aproximar dos PJs e descobrir seus motivos verdadeiros.

O vento sopra com força hoje, mesmo na cidade. A caravana está prestes a sair, quando um meio-elfo vestindo armadura de couro de inix com uma capa marrom, uma besta pendurada em seus ombros entra no composto. Ele vai direto a Nadar, que está ocupado instruindo seus treinadores de

animais que rota tomar. Nadar eventualmente se vira para o meio-elfo e eles trocam palavras breves. Nadar dá uma balançada de cabeça afirmativa, e então fala com Cratek, seu guarda-costas mul. O meio-elfo se afasta do par, e avistando vocês, vai a sua direção – o vento faz sua capa balançar e esvoaçando seu cabelo negro na altura do ombro. “Então, vocês são os aventureiros experientes que o mestre da caravana tanto fala. Meu nome é Daimon – parece que iremos trabalhar juntos”. O mercenário estende a mão amarrada em tiras de couro e joga seu cabelo para trás.

Se os PJs quiserem conversar com Daimon, ele pode revelar que já trabalhou para a Casa antes, e que ela paga bem as mãos competentes. Antes de trabalhar para a Casa Vordon, ele trabalhou para várias casas mercantes como guarda de caravana. Ele menciona Shom, M’ke e Wavir entre seus antigos empregadores. Ele sobreviveu a ataques de mekillots enfurecidos e até a um ataque de gigantes, diz ele. Durante a jornada para Urik, Daimon irá perguntar sobre as ações e objetivos dos PJs. Ele irá perguntar sobre seus amigos e sua família, e fingir ser amigo deles. Na verdade ele está tentando extrair informação útil deles, e descobrir por que eles foram contratados por Talara, e para que propósitos. Ele será persistente e ficará em cima dos PJs como um mosquito a jornada inteira até Urik, mesmo se eles disserem para se afastar.

6. De Tyr a Urik

A caravana é um vagão armado puxado por um par de mekillots. A tripulação é composta de 30 guardas além dos PJs e de Daimon, um chefe e três assistentes do chefe, dois psions treinadores de animais, o mestre da caravana, Nadar, e seu aliado mul com o encantador nome de Cratek Rachacrânio.

Além da tripulação, um pequeno número de passageiros está na caravana. Eles são um casal idoso urikita, um bem excêntrico clérigo do ar humano, um jovem mercador humano e uma mala-barista meio-elfa.

Nota: Nenhum dos passageiros é importante para a aventura. Eles estão para interagir com os PJs, ou pelo menos para serem vigiados, já que sua missão é para olhar qualquer coisa suspeita.

A caravana usa a seguinte rota:

Tyr-> Forte Skonz-> Fonte da Prata-> Urik

A rota tem aproximadamente 200km de percurso. A caravana viaja 38km por dia e chega à tarde em Urik no 6º dia de viagem.

Tarefa de guarda

Patrulhas de guarda trabalham em turnos de 12 horas. Há 16 arqueiros, 10 soldados de infantaria e 4 batedores em kanks. Metade está em patrulha a qualquer momento, e metade está em posição e pronta para lutar dentro de 3d6 rodadas após o alarme ter soado à noite, 2d6 rodadas durante o dia.

Daimon geralmente recebe o cargo de arqueiro. Os PJs serão designados para um dos três postos que eles se encaixem melhor, a menos que eles tenham habilidades de lançar magias que eles tenham informado Nadar, nesse caso o mestre da caravana os coloca no deck superior com ele e Cratek. Isto não é somente por razões táticas, mas por praticidade também. É muito mais fácil ficar com um olho num conjurador que está próximo do que um que está à distância.

Tripulantes e Passageiros

Cleaz, cozinheiro anão com três assistentes: Cleaz é um personagem silencioso que sente vergonha dele mesmo. Ele já foi um grande guerreiro e seu foco era proteger sua vila perto do Mar de Areia. Durante um ataque de gigantes, ele foi nocautead o e levado em segurança por seus amigos, que involuntariamente o fizeram quebrar seu foco de proteger a vila até a sua morte. Seus assistentes não sabem disso, mas eles são mais falantes que seu chefe.

Marat e Berut, psions treinadores de animais: Esses rapazes não são muito faladores. Um deles sempre está trabalhando, enquanto o outro fica em seus aposentos descansando. Eles são tímidos, mas trabalhadores. Ambos são telepatas.

Roshan, capitão da guarda: O capitão da guarda é robusto e tem uma voz de comando. Ele é um homem justo e aberto a conversas, desde que todo mundo faça o que for necessário.

Roshan é um dos quatro batedores em kank.

Aba e Barak, casal urikita idoso: Os urikitas idosos são amistosos e de mente aberta. Eles fundaram uma loja de artigos de cerâmica e têm 7 filhos (3 meninos e 4 meninas). O casal gosta de jogar dados, e eles até são muito bons nisso. Eles arrancarão todos os bens dos PJs que eles puderem.

Daran Aedoclus, jovem mercador balícano: Daran descobriu um jeito experto de fazer dinheiro. Ele reserva uma passagem numa caravana em direção a uma outra cidade, e compra uma pequena quantidade de itens valiosos para vender na cidade que a caravana se destina. Ele então vai para uma outra caravana e repete o processo. Ele é jovem e ambicioso, bem falador e conhece bastantes piadas de mekillots. Ele é um pouco ingênuo, entretanto, e apenas a sorte o impedi de ser roubado por ladrões e mercadores corruptos.

Pinara, malabarista meio-elfa: Pinara é uma mulher de cabelo escuro com um sorriso maroto. Seu interesse num homem depende do tamanho de sua bolsa, ou, mais importante, o quanto ele irá gastar com ela, e quanto dinheiro ela pode arrancar dele antes de deixá-lo bêbado em uma cama ou beco. Ela atualmente está interessada no jovem mercador Daran Aedoclus, que ela vê como uma fonte fácil de dinheiro.

Wexchakan, excêntrico clérigo do ar: Um homem na casa dos cinqüenta com

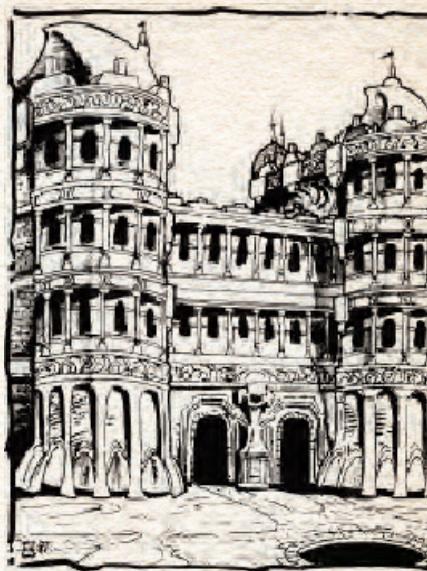
cabelo branco e uma fagulha de relâmpago em seus olhos. Wexchakan usa uma camiseta de algodão manchada de sangue de Draj, sua cidade natal, com estranhas decorações como penas sitak, patas de escorpião e um amuleto com um olho petrificado de pássaro de algum tipo. Ele é extremamente quieto, exceto se alguém se dirigir a ele. Ele, então, entrará numa acalorada discussão com ele mesmo falando sobre a visão, capacidade de vôo e sons de várias espécies de pássaros. Isto dura exatamente um minuto e oito segundos até ele voltar a ficar completamente silencioso.

Nadar, Cratek Rachacrânio e Daimon estão descritos no Apêndice.

Nota: A viagem de Urik para Tyr ocorre sem nada demais. Mestres são encorajados a usar encontros aleatórios para adicionar quanta ação quiserem, e não interpretar todos os dias da viagem, a menos que os PJs entrem em conversas com os PdMs e achem a viagem interessante e divertida.

7. Chegando a Urik

A caravana chega conforme o previsto em Urik, no meio da tarde do 6º dia. Aproximadamente metade dos guardas são dispensados, incluindo os PJs e Daimon. Exceto para os PJs e Daimon, os guardas dispensados (11 arqueiros e 3 soldados de infantaria) são informados que não são necessários para a viagem de volta, e são liberados de seus contratos com a Casa Vordon. Nadar então instrui Roshan, o capitão da guarda,



para transportar as mercadorias para o armazém da Casa Vordon em Urik. Ele tem alguns negócios a tratar.

"Após outro dia exaustivo de viagem pelo deserto e andando por horas com o sol ferroando os seus olhos, você finalmente vê o contorno borrado da Cidade-Estado de Urik no horizonte. Nadar ordena a vocês para manterem o passo, e após algumas horas vocês se encontram dentro das muralhas de Urik, em uma grande praça cheia de atividade, logo após os portões da cidade. Nenhuma besta de carga é permitida na cidade, então os mekillots e kanks têm que esperar do lado de fora."

A rotina dos templários de inspeções e cálculo de impostos demora mais do que o esperado. Mais ou menos metade dos guardas da caravana é agora paga e dispensada, incluindo vocês.

Os guardas dispensados se dirigem imediatamente para a taverna mais próxima. Alguns ficam descontentes quando Nadar os chama e anuncia que eles estão liberados de seus contratos com a Casa Vordon e não precisarão se apresentar quando a caravana começar a jornada de volta para Tyr ao nascer do sol da manhã seguinte. Nadar então deixa Roshan, o capitão da guarda, encarregado de transportar os bens da caravana para o composto da Casa Stel e comprar carregadores de escravos. Nadar lhe garante que estará com ele brevemente. Ele então desembarca e se dirige para a Rua das Caravanas, junto com seu guarda-costas mul, Cratek.

Daimon então se vira para vocês e suspira. "Eu sabia que isso ia acontecer, depois de uma jornada tão quieta. Não se preocupe. Isto já aconteceu antes. E terei uma conversa com o mestre da caravana sobre continuar com a gente. Talvez tenhamos que ter nossos salários reduzidos, mas é melhor do que ficar preso aqui em Urik, a cidade com uma lei para cada homem que mora nela".

Os PJs estão livres para fazer o que quiserem. Eles provavelmente tentarão se livrar de Daimon e seguir Nadar. Daimon irá aparentemente deixar os PJs sozinhos (Ele os seguirá de uma distância segura, entretanto. PJs atenciosos podem fazer um teste de Sabedoria para notar Daimon os seguindo).

Negócio de Nadar

Nadar segue pela Rua das Caravanas por vários quarteirões antes de se virar e se dirigir à Rua de Obsidiana. Ele então vira à esquerda, entra numa ruela e dá mais várias voltas, seguindo um mapa desenhado num papiro. Ele irá eventualmente encontrar um meio-elfo numa esquina e pagá-lo uma prata para dar direções até um prédio de dois andares de barro com uma porta de madeira. A vizinhança é equivalente às Favelas (bairro pobre) de Tyr. Nadar bate à porta e, aparentemente, conversa com alguém na porta através de um pequeno buraco, mas não entra no prédio, e ele e Cratek eventualmente se vão.

Nadar propôs um negócio: a lealdade do mago do outro lado da porta por 100 pratas, mas foi instruído a voltar depois com o dinheiro antes de ser admitido. Nadar segue direto para o composto da Casa Stel, para se encontrar com seus mercadores seniores, negociar o preço final e receber pagamento pelas especiarias. Ele também negocia um preço pelo carregamento de sal que ele levará de volta para Tyr e paga com uma pequena quantia do dinheiro ganho da carga de especiarias. Quando ele parte, trabalhadores escravos da Casa Stel começam a transportar barris de sal do composto para o vagão Vordon parado a alguns quarteirões, perto do Portão de Obsidiana.

Nadar e Cratek retornam à morada do mago com uma sacola cheia de prata das transações com especiarias. Após mostrar o conteúdo da sacola pelo buraco na porta, eles são admitidos. O par

fica dentro por quase vinte minutos, depois se dirigem para uma estalagem no distrito mercante, onde eles alugam um quarto e passarão a noite. Eles querem uma boa noite de sono antes de a caravana partir para Tyr pela manhã. Encontros 8 e 9 são opcionais que o Mestre pode usar enquanto os personagens caminham pelas ruas de Urik. Eles não estão ligadas à trama.

8. Elfo na Esquina

Este encontro é mais provável de acontecer perto de um mercado ou no mercado elfico. Um elfo parado numa esquina chama os PJs e gesticula para se aproximarem.

Enquanto vocês caminham pela rua, alguém chama vocês por trás. Quando se viram para olhar, vocês vêem um elfo vestido num robe cinza numa esquina perto de um beco. Sua pele é escura, seu cabelo é cortado reto com cachos curtos à moda dos urikitas. O elfo faz um estranho sinal de mão na sua direção e diz em voz baixa com um forte sotaque “Tenho algo aqui que garanto que será de seu interesse. Venham mais perto, para que eu não tenha que gritar.” O elfo dá uma olhada para cima e para baixo na rua e para o beco. “Nós não queremos que ninguém mais ouça isso.”

Se os PJs se recusarem a se aproximar do elfo e do beco, o elfo vem até eles.

“Eu tenho algo aqui que é a cara de vocês que vocês irão simplesmente adorar.” O elfo dá outra olhada acima

e abaixa do beco antes de buscar algo em seus robes e tira algo enrolado num pano vermelho. Ele cuidadosamente desembrilha o pano e revela um brilhante espelho de metal. Ele segura para que você o veja, mas é relutante em deixá-los tocá-lo. Vocês vêem misteriosos sigilos e runas ao redor do espelho, e uma grande runa nas costas do espelho. “Eu encontrei isso enquanto explorava a cidade arruinada de Kalidnay. Eu não sei o que as runas significam, mas elas com certezas são de natureza mágica. Então, você está interessado?”

O elfo inicialmente propõe 100 pratas pelo espelho, mas ele está disposto a aceitar um preço bem menor. Afinal de contas, ele acabou de roubar o espelho de um mercador. As runas foram inscritas pelo próprio elfo e não possuem propriedades mágicas. Se houver um mago no grupo ele poderá fazer um teste de Inteligencia e descobrir que as runas são falsas e irá suspeitar da história do elfo de ter achado o espelho nas ruínas de Kalidnay. Uma magia detectar magia irá revelar que o espelho não possui uma aura mágica.

Nota: Se os PJs tiverem se aproximado do elfo (e não vice-versa), pelo menos um dos PJs terá a carteira batida por um meio-elfo que está escondido no beco (que está trabalhando junto com o elfo). Se surpreendido, o meio-elfo tentará fugir. O elfo diz que não sabia nada sobre isso. Ele quer terminar o acordo com o espelho, mas se os PJs o desmascararem, ele também tentará fugir.

IM Vigarista Elfo (1)
IM Batedor de carteiras (1)

9. Código de Hamanu

Os PJs são abordados por uma patrulha de templários. Os templários irão acusar os PJs de violar um ou mais aspectos do Código de Hamanu e ameaçam os PJs com uma sentença à escravidão se eles não pagarem as multas apropriadas.

Exemplos de violações poderiam incluir o uso de mantos (somente templários e o próprio Hamanu podem usar mantos dentro das muralhas da cidade), dar algo a um pedinte numa área livre de mendigos, ou caminhar no lado errado de uma rua memorial dedicada a um falecido general ou outro grande guerreiro. Independente da violação ao Código de Hamanu, a multa mínima é de 10 pc por personagem. A quantia exata depende do Mestre.

"Vocês estavam cuidando das próprias vidas e não tinham feito nada para irritar alguém. Ainda assim, os quatro homens urikitas usando alvejados mantos brancos caminharam direto na direção de vocês e ordenaram que parassem. Todos os quatro homens tinham uma postura imponente, cabelo crespo curto bem cortado e barbas crespas quadradas aparadas. Seus mantos brancos são decorados com um dos muitos emblemas oficiais da cidade, o Rei-Feiticeiro Hamanu em trajes de combate. Sob seus mantos os homens vestem corseletes de couro, e cada um traz um escudo de madeira decorado no braço esquerdo. Todos os

templários trazem a mão direita nas cimitarras embainhadas penduradas no cinto. O líder deles fala com um forte sotaque urikita. "Vós violastes o Código de Hamanu. A ignorância não é excusa. Vós reis a multa necessária para compensar ou sereis sentenciados a uma vida nas senzalas."

Se os PJs se recusarem, a pagar a multa aumenta em 50% por objeção. Se eles perguntarem em que violaram o Código, lhes será informado o que fizeram de errado. Os PJs terão um trabalho duro para convencer os templários a deixá-los escapar dessa, mas eles poderão conseguir reduzir o tamanho da multa por meio de negociações. Se os PJs não tiverem como pagar a multa, os templários aceitarão seu equipamento como pagamento. Se os PJs se recusarem a entregar seu equipamento, os templários os venderão como escravos e tomarão seu equipamento de qualquer forma. Se os PJs começarem uma luta com os templários, outros 8 guardas templários chegarão ao local em 1d6 rodadas depois dos templários pedirem reforço.

IM Templário (4)

10. Partida

A caravana partirá sem os PJs ao nascer do sol um dia após chegar. Nadar e Daimon concordaram que não querem os PJs xeretando na volta, e decidiram deixá-los para trás. Quando eles aparecem no Portão de Obsidiana, os guardas se recusarão a deixá-los sair. Daimon chama-os os PJs do lado de fora:

"Eu lamento. Eu fiz o pude, mas o mestre da caravana só tinha espaço para um de nós. Eu tenho certeza que vocês encontrarão outro trabalho. Eu ouvi que há uma caravana da Casa Wavir saindo para Balic daqui uns dois dias. Talvez eles aluguem alguns braços extras. Bem, foi bom trabalhar com vocês!"

Um berrante soa. A caravana começa a se mover, as rodas do vagão estalando ao súbito puxão dos poderosos mekillots que começam a marcha em frente à medida que os domadores os estimulam com hastes psionicamente agitadas. Vocês são deixados para trás.

11. De volta a Tyr

Os PJs terão que achar um meio de seguir a caravana e voltar a Tyr. Os guardas urikitas no Portão de Obsidiana não os deixarão passar, então eles deverão encontrar outro portão para sair. Os PJs poderão comprar bestas de carga como crodlus ou kanks num estábulo fortificado logo do lado de fora de outro portão, ou podem escolher. A caravana viaja 32km por dia.

Nota: A jornada pelo deserto pode ser perigosa ou uma relativamente tranquila, depende do Mestre. Um encontro aleatório vem incluso abaixo. Se tu quiseres aumentar a dificuldade da jornada pelo deserto, acrescentes outros encontros aleatórios ou deixe os PJs serem pegos em meio a uma tempestade de areia.

12. Partida

Um grupo de predadores em busca de presas descobre os PJs quando estes estão acampando à noite. As criaturas se movem com a agilidade dos tigres e atacam com a fúria dos tembos. É um bando de muls selvagens (ver o Apêndice) que tenta surpreender os PJs. Os selvagens estão atrás de comida e água, e matarão para conseguir isso. Os selvagens falam o Comum precariamente, mas tentam amedrontar seus inimigos com os rugidos e urros de animais ferozes que imitam. Se um dos selvagens for reduzido a menos da metade de seu total de pontos de vida ele foge.

M Mul Selvagem (4)

Dê aos PJs apenas 50% do XP por este encontro, já que seus inimigos não lutam até a morte, mas fogem quando significativamente feridos. Os selvagens que conseguirem escapar não voltarão para combater novamente os PJs.

13. Assalto Élfico

Nadar providenciou para que a caravana nunca chegasse a Tyr. Ela será atacada pelos elfos salteadores da tribo Dançarinos do Vento que irão se aproveitar de uma deliberadamente fraca estratégia de defesa – a verdadeira razão porque Nadar demitiu a maioria dos arqueiros. Os elfos atacam entre Fonte da Prata e Forte Skonz. Após assassinar os guardas e saquear a caravana, os elfos levam Nadar e seu guarda-costas, o mul Cratek Rachacrânio, “cativos”. O

acordo é que os elfos levam o carregamento de sal e Nadar em retorno recebe um favor da tribo, caso um dia ele precise da ajuda deles no futuro.

A depender de quanto longe atrás da caravana estão os PJs, eles poderão ou testemunhar o assalto élfico, no qual os arqueiros elfos derrotam a infantaria e os batedores com facilidade, saqueiam a caravana e levam Nadar e Cratek com eles (e eles poderão tentar interferir, embora isto provavelmente os leve à morte); ou eles poderão chegar na cena seguinte e encontrar os restos do vagão, os cadáveres dos guardas e os corpos cobertos de insetos e kes'trekels beliscando nacos de carne dos cadáveres. Flechas cobrem o solo, e rastros de um grande grupo (50 elfos) que veio do sul e voltou na mesma direção são facilmente encontrados. Entre os restos dentro do vagão, os PJs encontram o corpo do meio-elfo Daimon que foi brutalmente mutilado e o cozinheiro anão Cleaz pode ser encontrado quase morrendo – seu rosto queimado além do reconhecível. O ex-guerreiro sussurra roucamente que os elfos surgiram do nada e massacraram a infantaria de uma distância segura. Ele amaldiçoia a tola estratégia de defesa de Nadar e diz que ele mereceu ser capturado pelos elfos. Essas foram as últimas palavras de Cleaz, já que ele morre por causa dos ferimentos e dos danos internos que ele sofreu quando os elfos forçaram-no a tomar um frasco de fogo alquímico. Salvar Cleaz está além das capacidades dos PJs. O vagão foi completamente saqueado. Nada de valor restou para os PJs catarem.

Salteador Dançarino do Vento (50)

Nota: Os PJs provavelmente escolherão uma das seguintes atitudes:

- A) Perseguir os elfos, ou
- B) Retornar a Tyr e informar Talara do que aconteceu. Se os PJs seguirem os elfos, eles entrarão numa trilha paralela até que voltem à trilha principal e decidam retornar a Tyr.

Trilha Paralela: Rastros Élficos

Os rastros levam para o sul e são quase impossíveis de perder. Depois de uns 400m, dois pares de rastros feitos por duas criaturas bípedes e com garras se desviam do rastro principal. Estes novos rastros vão para oeste. Estes rastros de fato são feitos pelos crodlus conduzidos por Nadar e Cratek. Os elfos tinham crodlus prontos para eles para que usassem para voltar para Tyr.

Se os PJs seguirem os rastros dos crodlus, continue com “A Trama se Aprofunda” a seguir. Se os PJs decidirem seguir os rastros principais feitos pelos elfos Dançarinos do Vento, eles terão que viajar rápido para alcançar os elfos. Os elfos se sintonizaram na corrida élfica deste ponto em diante. Isto significa que eles cobrem 80km num dia, sem levar em consideração os modificadores de terreno.

Nota: Se os PJs insistirem em seguir os rastros dos elfos, eles devem ser desencorajados ou impedidos de seguir nesta direção. Uma solução seria fazer uma tempestade de areia varrer os rastros.

Se os PJs de alguma forma alcançarem

os elfos Dançarinos do Vento, os elfos são muito hostis e irão atirar ao avistá-los. Entre eles há um mago de 9º nível (profanador), Duukodo, que se especializou em magias de dano à distância como bola de fogo e relâmpago. Os elfos usarão táticas de bater e correr se suspeitarem que elas lhes beneficiarão, correndo uns 200m antes de dispararem seus arcos, e repetindo essas táticas até que seus inimigos sejam derrotados ou desistam da perseguição.

A Trama se aprofunda

Nadar e Cratek cavalgam crodlus na volta para Tyr e seguem imediatamente para a Solar Vordon. Thaxos fica muito contrariado ao saber que sua caravana foi atacada por elfos, mas já que a missão principal de contratar os serviços do mago foi bem-sucedida (ou pelo menos assim ele acredita, quando de fato o mago agora serve a Nadar e a Casa Mericles), Thaxos está contente em deixar o assunto para lá. Ele tem outra, mais importante, missão para Nadar – viajar para o campo secreto de treinamento que ele criou nas montanhas a sudeste de Altaruk e retornar com uma equipe de assassinos de elite. O campo de treinamento nas montanhas abriga os contratados mais promissores de Thaxos reunidos das fileiras das casas mercantes por ele manipuladas.

Quando do retorno dos PJs a Tyr, os espiões de Thaxos nos portões reconhecê-los-ão como os espiões de Talara e relatarão a Thaxos. Ocorre que Nadar estará presente quando os espiões chegarem e sugere a Thaxos que os PJs, de alguma forma, estariam envolvidos

com o ataque élfico. Thaxos, então, ordena que eles sejam mortos lenta e dolorosamente e envia seu melhor assassino, o halfling Derlan Watari, para fazer o trabalho.

14. O Mercador Turrão

No Mercador Turrão os PJs encontram sua misteriosa empregadora (Talara Vordon) que quer saber o que aconteceu no caminho para e em Urik.

Localizada no Distrito dos Artesãos, esta quieta taverna é a favorita da vizinhança. Nada extravagantes, o Mercador Turrão oferece uma variedade de cervejas e destilados com salsichas de kip e biscoitos. O Mercador é um bom lugar para se apreciar uma bebida sem ser incomodado.

Alguns dos fregueses olham vocês com o rabo do olho quando entram no local. Um personagem trajando um manto com capuz sentado numa mesa próxima gesticula para que se aproximem. À medida que ela joga o capuz para trás, vocês reconhecem a mulher que contratou seus serviços logo no início de tudo. "Ah, vocês voltaram. Eu soube que a caravana sofreu um acidente. Por favor, sentem-se. Experimentem a cerveja Tyriana, está entre as melhores." Ela acena ao taverneiro para que traga uma rodada de cerveja. Cada um de vocês recebe uma caneca da famosa cerveja e sua misteriosa empregadora paga o taverneiro com uma moeda de prata e lhe pisca o olho. "Agora, contem-me tudo que aconteceu." Diz ela enquanto toma um gole de sua caneca.

Ao descobrir sobre o assalto à caravana e sobre o fato de Nadar e Cratek terem sido levados embora pelos elfos, ela reage com suspeita – afinal de contas, os agentes dela relataram que os dois estavam de volta em Tyr. Entretanto, antes que ela possa explicar suas suspeitas, Derlan Watari ataca, interrompendo a conversação.

Uma faca impregnada com veneno de escorpião surge através de uma janela aberta, destinada a um dos PJs. As chances são de que o halfling acerte seu alvo (ataque +19 à distância). Ele então foge. Talara irá embora imediatamente, dizendo aos PJs que a encontram num restaurante chamado O Inix Dourado a meio caminho na Rua das Caravanas, onde a segurança é maior, ao meio-dia/à meia-noite do dia seguinte.

=> Se o ataque for bem sucedido, leia o seguinte:

Vocês vislumbram apenas uma sombra no canto dos olhos, algo que se interpõe entre a luz vinda de fora por um segundo. Um momento depois (aponte para um PJ) é atingido por algo. Uma dor aguda se espalha pelo braço dele antes do braço adormecer. Uma faca de obsidiana embebida com uma substância amarela – veneno! – está cravada no braço dele, perto do ombro.

O PJ acertado pela faca sofre 1d4 pontos de dano mais 5d6 de dano pelo ataque furtivo, e deve fazer uma JP-CON ou sofrer 1d6 pontos de dano temporário na Força. Se o teste inicial falhar, ele

deve fazer um outro teste em 1 minuto ou sofre mais 1d4 pontos de dano temporário na Força independentemente de ter sido bem-sucedido no primeiro teste. O veneno é de escorpião dourado. O PJ deve fazer também uma JP-CON no momento em que for atingido ou ficar momentaneamente paralisado (o assassino usou seu ataque mortal).

=> Se o ataque for mal-sucedido, leia o seguinte:

Vocês vislumbram apenas uma sombra no canto dos olhos, algo que se interpõe entre a luz vinda de fora por um segundo. Um momento depois (aponte para um PJ) uma faca de obsidiana embebida numa substância amarela quase acerta vocês.

=> Continue com o parágrafo seguinte independente do resultado do ataque do Derlan:

Vocês viram suas cabeças para observar seu atacante, mas não há nada além de uma janela aberta lá. A empregadora de vocês levanta-se e sussurra “Encontrem me no Inix Dourado, a meio caminho na Rua das Caravanas ao meio-dia amanhã. Lá é mais seguro.” Ela então se dirige a uma porta de cortina nos fundos do estabelecimento. O que vocês fazem? Ao redor todos estão com os olhos grudados em vocês.

Se os PJs correrem para fora ou para a janela para ter uma vista da rua, eles não verão traços do assassino. Ele já foi

há muito e sumiu na multidão de pessoas cruzando a Rua das Caravanas. As estatísticas para Derlan Watari podem ser encontradas na seção PNJ no apêndice.

15. Os Brinquedos do Assassino

Os PJs não estão a salvo de Derlan Watari. Ele se esgueirará até eles se estiverem atravessando uma área com muita gente como um mercado, e introduzirá um pequeno escorpião em uma de suas mochilas (Teste de Sabedoria para perceber o halfling introduzindo o escorpião na mochila). Se ele for pego com a mão na massa, Derlan Watari tentará o suborno para se livrar da situação e tentará blefar contra os PJs a acreditar que foi contratado por um elfo marrom que lhe pagou muito dinheiro para ameaçá-los.

O halfling seguirá os PJs a uma distância segura até o lugar onde eles passarão a noite. A não se que os PJs tomem precauções, tais como barrar portas e janelas ou deixar alguém de guarda, o halfling tentará posicionar-se e atacar para matar desta vez.

Se os PJs tomarem precauções, ele simplesmente deixará uma coisinha para eles fora de sua porta – uma sacola com três pequeninos agressivos escorpiões dourados que irão ferroar um PJ tolo o bastante para abrir a sacola sem se cuidar.

Nota: os escorpiões podem ferroar através da sacola, por exemplo, se alguém tentar sentir o que está dentro

dela apertando-a. Para esse propósito eles estão absolutamente cegos e sofrem uma chance de 50% de errar.

■ Escorpião Dourado (3)

16. O Inix Dourado

A meio caminho da Rua das Caravanas onde a estrada faz uma curva, uma estreita ruela se abre à esquerda. Próximo ela, um longo prédio de tijolos, quase tão estreito quanto a ruela, atrai aventureiros cautelosos com o aroma de inix frito e bebidas suaves. Uma placa quebrada acima traz à esquerda um inix dourado oposto a uma garrafa estilizada, declarando que o prédio é uma taverna.

Um porteiro meio-gigante segurando uma enorme maçã estrela de pedra está logo à direta da porta. Várias mesas com assentos para 2-4 pessoas cada enchem o lado esquerdo da passarela que corre no comprimento do prédio até uma escadaria que sobe. Um pequeno balcão, em formato de L está à direita da passarela com uma meio-elfa de meia idade, de cabelo escuro sentada atrás.

Na parede atrás do balcão, uma porta cortinada é aberta em intervalos irregulares na medida em que garçonetes trazem comida e bebida para os fregueses sentados às mesas.

Os PJs são levados até uma mesa e uma garçonete humana lhes lê o cardápio. Talara ainda não chegou, mas logo chega após os PJs terem pedido ou se

recusado a fazê-lo. Ela se desculpa pelos problemas em que se meteram e comprehende se eles quiserem uma explicação. Ela se apresenta como Talara Vordon (se os PJs já não tiverem exigido saber o nome dela) e responde às perguntas deles da melhor forma dentro de suas capacidades.

Eu lamento pelos problemas que lhes causei associando-me vocês. Eu estou certa de que vocês têm muitas perguntas, e tentarei respondê-las da melhor maneira que puder. E eu acredito que nós ainda não fomos devidamente apresentados uns aos outros." Ela sorri timidamente e estende a mão para cada um cumprimentando-os formalmente.

"Eu sou Talara Vordon."

Talara responderá à maioria das questões dos PJs, embora ela tome o cuidado de não dizer coisas que não conheça de fato. Superficialmente Talara dirá que ela suspeita de que seu primo Thaxos está tramando algo. Ele está reunindo seus melhores agentes das casas mercantes que controla e os espiões dele estão vigiando cada passo dela. Algo está se tramando e tudo indica que é encrenca. Os PJs já são alvos marcados para seus mercenários. Se os PJs a inquirirem sobre o assassino os perseguinto, ela lhes informa que é Derlan Watari, o assassino halfling e guarda-costas de Thaxos.

Se os PJs estiverem dispostos a ajudá-la a descobrir o que Thaxos está aprontando, ela lhes pagará bem.

"A ajuda de vocês será muito apre-

cizada. Tenho certeza de que podemos chegar a um acordo, meus amigos." A bela mulher pisca para vocês. "O que acham de 80 pratas repartidas entre vocês?"

Se os PJs quiserem barganhar a oferta, Talara está disposta a pagar até 120 pratas por seus serviços, ela insinua que poderá conseguir outros benefícios também. Thaxos imobilizou a maioria de suas economias, então ela não está apta a pagar mais do que isso.

Se os PJs aceitarem a proposta, Talara contará o que eles precisam saber para a próxima missão.

"Minhas fontes no Solar Vordon relatam que Nadar está saindo para Altaruk. Oficialmente ele está indo renegociar os termos de um contrato de néctar de kank com as casas mercantes de Balic, mas eu suspeito que há mais nessa viagem do que isso – especialmente porque o contrato já foi renegociado uns dois meses atrás. Normalmente os contratos são renegociados anualmente."

Talara também enfatiza que Nadar deve estar inconsciente do fato de estar sendo seguido. "Nadar está saindo amanhã no fim da tarde, mas vocês não devem deixar Tyr pelo menos até que umas duas horas tenham passado. Eu terei kanks reservados para vocês nos estábulos. Além disso, vocês devem evitar o confronto se for possível." Em suas últimas palavras antes de vocês partirem, Talara instrui vocês a visitarem a Pousada Arenito no Distrito Nobre quando retornarem a Tyr

– e dizer ao estalajadeiro que a Dama os enviou. Talara acena, se levanta, e se dirige à porta.

17. O assassino ataca novamente

A não ser que PJs peçam especificamente para sair pelas portas dos fundos do estabelecimento, eles serão atacados por Derlan Watari à medida que saírem do Inix Dourado. Desta vez ele arremessará facas envenenadas com veneno de escorpião. O halfling assassino atacará de um beco quando os PJs deixarem a Taverna O Inix Dourado. Para atrasar os PJs, ele cobriu completamente uma faixa de 9m do beco com armadilhas, para lhe dar tempo de circundar o beco e escalar até o topo do teto do Inix Dourado usando seus sapatos de patas de aranha, onde ele se esconderá para escapar dos PJs. Mais uma vez o assassino halfling irá provavelmente escapar-lhes.

Termos de Jogo

O beco tem 15m de comprimento e 3m de largura. Quando Derlan Watari viu Talara Vordon saindo do Inix Dourado, ele lançou a magia passos sem pegadas e comeu uma fruta-poção de recuo acelerado (5º nível). Seu deslocamento básico aumentou em 9 m. Quando ele avistar os PJs saindo do estabelecimento, ele anda 12m para dentro do beco, evitando as armadilhas que colocou usando seus sapatos de patas de aranha para caminhar na parede. Ele se prepara para atacar quando um PJ passar caminhando em frente ao beco.

Nota: Ele não poderá usar seu Ataque Mortal já que não estudou o PJ por três rodadas. Os PJs provavelmente serão surpreendidos.

Rodada 1: Todos jogam a iniciativa, inclusive Derlan Watari. Quando puder agir novamente, o halfling assassino arremessa três facas cobertas de veneno nos PJs e então se prepara para fugir.

Rodada 2: Na próxima rodada Derlan Watari se moverá em velocidade total e tentará fugir pela esquina no lado oposto do beco, fazendo acrobacias se necessário. Ele escala até o topo do teto do Inix Dourado (6m) e se deita para se esconder no teto plano.

Se os PJs escalarem até o teto, Derlan Watari tentará escapar, pulando do teto e ativando sua tatuagem psíônica de queda felina para evitar os danos de uma queda de 6m. Ele então tentará despistá-los na multidão de pessoas que atravessam a Rua das Caravanas. Os efeitos de sua fruta-poção durarão 10 rodadas.

18. Templários no Portão

Nadar deixa Tyr mais tarde no mesmo dia. Os templários nos portões foram pagos para tornar a vida dos PJs difícil, mas um suborno adequado ou um teste de Diplomacia irá dissuadi-los. Esse encontro presume que os PJs pegaram nos estábulos as montarias que Talara lhes arranjou, mas se os PJs não pegaram, os templários arranjarão outra razão para molestar os PJs.

"Alto. Inspeção dos animais". O tem-

plário deliberadamente se põe entre vocês e o portão, impedindo a saída de vocês. Ninguém mais teve seu animal inspecionado. O templário prossegue para inspecionar as montaria de vocês detalhadamente, fazendo notas numa placa de argila para cada besta que ele inspeciona. "Planejavam levar esses kanks para fora da cidade, né? Pois eu acho que não. Vocês vêm esses padrões de anéis na base das antenas desse kank? Essa é uma espécie rara com um senso de orientação particularmente forte. Nós temos ordens para reter todas essas bestas. E mais, esse aqui (outro kank), está infectado com parasitas contagiosos que afetam tanto homens quanto bestas. De acordo com os regulamentos eu tenho de ordenar que o leve para um abatedouro autorizado. Há um na Favela eu acho."

Qualquer personagem fazer um teste de Sabedoria. Um sucesso revela que o templário não sabe nada sobre os animais, e suas alegações são falsas. Embora qualquer insinuação sobre isso deixará o templário furioso, e ele lhes aplicará uma multa de 20pc.

O templário foi subornado com 5 pratas. Se os PJs puderem igualar esse suborno, ele os deixará passar.

"Eu acho que podemos fazer uma exceção temporária. Desde que vocês garantam o retorno de vocês, nós podemos aceitar um depósito – não-reembolsável, é claro".

A Rota de Viagem de Nadar

Nadar está acompanhado por seu guar-

da-costas mul Cratek e um bando de guardas da Casa Vordon, todos montados em crodlus. Além dos crodlus que estão montando, o grupo tem outros seis crodlus, reservados para os personagens que eles pegarão mais tarde. O grupo de Nadar permanecerá na estrada que vai de Tyr até Forte Skonz, pelo qual passará direto, mas descansará no Forte Âmbar ante de continuar a sudeste na estrada para Altaruk.

19. Elfo desidratado

Durante a viagem pelo deserto, em algum lugar entre o Forte Âmbar e Altaruk, os PJs encontrarão um batedor elfo seriamente desidratado da tribo dos Dançarinos do Vento, que fugiu de uma matilha de thri-kreen que tem caçado ele há muitos dias.

Vocês vêm algo, ou alguém para ser mais exato, deitado à margem da bem movimentada estrada no deserto. Uma inspeção mais de perto revela que é um elfo. Ele está inconsciente, mas ainda respirando – seu peito subindo e descendo em intervalos regulares. Pelo seu aspecto, o elfo já está ali deitado há um bom tempo. Ele está seriamente desidratado e morrerá se não for socorrido.

Se os PJs partilharem de sua água com o elfo e lhe derem alguma comida, ele acordará e em agradecimento responderá a quaisquer perguntas que os PJs façam. O elfo encontrou o grupo de Nadar, mas eles ignoraram seus apelos por ajuda e simplesmente foram embora. PJs atentos reconhecerão os



sinais tribais do elfo como aqueles dos salteadores da caravana. O elfo, Dukkoti Caçabrisa, reconheceu Nadar do ataque. Tudo que ele sabe é que o mercador humano preparou para que os Dançarinos do Vento pudessem atacar a caravana e em retorno a tribo ficaria lhe devendo um favor. O elfo pede humildemente para passar a noite à volta de fogueira com os PJs, já que alega não estar em condições de correr. Entretanto, ele se recupera bem rápido, e no meio da noite se oferece para montar guarda, “é o mínimo que posso fazer para agradecer por salvarem minha vida”. Contudo, um elfo é um elfo, e estrangeiros são estrangeiros, então Dukkoti pega para si o que achar que é

valioso que esteja nas mochilas dos PJs enquanto eles dormem, e vai embora enquanto ainda é noite, em direção aos desertos arenosos. PJs cautelosos permanecerão em guarda e impedirão isto de acontecer, caso em que o Dukkoti parte assim que o sol nascer.

20. Problemas gigantes

À medida que se aproximam de Altaruk, Thaxos e seu bando deixam a estrada e seguem para oeste e então para o sul em direção às montanhas que cercam o vilarejo mercante. Quando os PJs chegarem à localização onde os rastros mudam para oeste, eles terão um problema para lidar. Um par de gigantes vindo do leste os avistou. Os gigantes são saqueadores em busca de itens de valor e novas caveiras para acrescer a sua coleção de troféus. Esse encontro provavelmente resultará na morte de um ou mais PJs. PJs inteligentes irão fugir. No início do encontro os gigantes estão a 180m de distância.

Gigante do deserto (2)

21. Campo de Treinamento nas montanhas

Depois de lidar com os gigantes, os PJs poderão continuar a rastrear Nadar. Sua trilha leva às montanhas à sudeste. Os PJs devem deixar suas montarias no pé das montanhas, pois os kanks não conseguirão vencer uma escalada tão íngreme. Um par de guardas cuida dos crodlus do grupo Vordon.

MI Guarda Vordon (2)

Assumindo que os PJs não façam muito barulho ou evitem os guardas, eles poderão seguir a trilha de Nadar até o limite do cânion sem serem detectados, onde uma pequena estrada desce no cânion que abriga várias tendas e algumas construções de pedra – uma espécie de acampamento.

Seguindo a trilha do grupo de Nadar vocês chegam ao limite de um penhasco sobre um cânion que abriga várias tendas e algumas construções de pedra. Uma pequena estrada leva cânion abaixo. Você conseguem ver que o cânion está muito movimentado. Homens e mulheres de várias raças estão empenhados em várias formas de treinamento – tão árduos quanto as classes nas escolas gladiatórias.

Nadar é recebido pelo agente responsável pelo campo de treinamento, Suleiman, e os dois irão conversar na tenda deste, enquanto Cratek espera do lado de fora.

Vocês observam Nadar sendo cumprimentado por um homem careca, encorpado e de pele escura, os dois entram numa das tendas. Cratek fica do lado de fora montando guarda.

Dá aos PJs uns dois minutos para agir se eles quiserem esgueirar-se mais para perto ou fazer qualquer outra coisa. Depois de um tempo, a dupla sairá e todos no campo serão reunidos. Suleiman falará alto e os PJs poderão ouvir

se se aproximarem. Suleiman então avança para escolher alguns que retornarão para Tyr com Nadar.

Após um tempo a dupla sai da tenda e todos no campo são chamados. Eles se posicionam em fileiras ordenadas e ficam calados em instantes. O homem acompanhando Nadar fala alto para todos ouvirem: "A hora está próxima. Lorde Thaxos está fazendo as preparações finais enquanto falamos. Mestre Nadar foi enviado aqui para levar um grupo para uma missão de muita importância. Eu escolherei pessoalmente os homens e mulheres que o acompanharão. O resto de nós permanecerá aqui até segunda ordem e continuaremos treinando. Quando a hora chegar nós todos seremos recompensados por nossos esforços." Ele então avança para escolher aqueles que irão com Nadar, um total de cinco homens e uma mulher.

Nadar e Cratek estão acompanhados de seis mercenários experientes e bem treinados: Lâminavermelha, um meio-elfo nômade/lâmina espiritual; Yaris, uma humana ladina/assassina; Mutami, um elfo guerreiro/ladino; Crakos, um humano mago (profanador); Borrás, um anão telecinético; e Sa'mar, um mul gladiador/ladino.

As estatísticas dos mercenários podem ser encontradas na Seção NPC no Apêndice.

22. Vocês simplesmente não odeiam sligs?

Quando Nadar e seu grupo mercenário estiverem se preparando para deixar o cânion pelo mesmo caminho que entraram, os PJs são atacados por um bando de sligs. Os sons do combate alertam o acampamento da presença deles. Nadar e Suleiman ordenam que se mate os intrusos e os muitos e bem treinados mercenários do acampamento disparam em frente para cuidar da ameaça. Os PJs devem derrotar os sligs rapidamente e procurar escapar antes dos mercenários os alcançarem. Se os PJs conseguirem alcançar o pé da montanha e suas montarias, os mercenários desistirão da caçada a pé e retornarão ao acampamento. Thaxos e seu time seguem direto para Tyr usando auxílio mágico para apressar sua viagem. Use as estatísticas dos 6 mercenários acompanhando Nadar e Cratek para ataques à distância e caso os mercenários alcancem os PJs. Os PJs terão uma vantagem de 36m, menos se eles se aproximaram para ouvir o discurso de Suleiman. Os PJs têm uma rodada para lutar com os sligs antes dos mercenários no acampamento reagirem às ordens de Nadar e Suleiman.

Slig (6)

Os mercenários aceitarão a rendição do grupo, se os PJs a oferecerem. Eles então tomarão seu equipamento e os levarão para o acampamento para interrogatório e morte pelos raios escaldantes do sol carmesim depois de

amarrados pelos pés e mãos em estacas e deixados para morrer nas cercanias do acampamento. Espera-se que os PJs consigam escapar dos mercenários e evitar serem capturados (ou pelo menos encontrem uma maneira de escapar do acampamento de forem capturados).

23. Turbulência em Tyr

Nadar e seu time de mercenários escondidos seguiram direto para Tyr usando auxílio mágico para acelerar sua viagem. Assim, o grupo de Nadar provavelmente chegará a Tyr antes dos PJs. Quando chegarem a Tyr, os PJs descobrirão que muito aconteceu nas últimas 24 horas.

A cidade está em alvoroço. Vários senadores de destaque e representantes do governo de Tyr foram assassinados ou sofreram atentados na noite passada. Um total de seis tentativas de assassinato aconteceu, três foram bem-sucedidas. Se os PJs procurarem informações encontrarão o seguinte:

Vários senadores foram assassinados. (informação fácil de se conseguir)

- A guarda da cidade não tem pistas. (informação fácil de se conseguir)

- 6 tentativas de assassinato, 3 homens mortos. (informação não tão conhecida)

- Alguém viu uma mulher misteriosa fugir da casa do Templário Sênior Gennet que está morto.* (informação secreta)

***Nota ao Mestre: a assassina Yaris está no Apêndice**

Normalmente, as informações não se espalham tão rápido pela cidade, mas rumores importantes sobre vários políticos notórios de diferentes facções sendo assassinados ou sofrendo atentados se espalham rápido sim, especialmente com uma pequena ajuda dos homens de Thaxos.

Uma reunião de emergência na Câmara do Conselho foi organizada. Se os PJs comparecerem à reunião, eles testemunharão trocas de acusações, ameaças e ofensas entre os personagens notáveis de Tyr. Se os PJs não comparecerem, mas passarem pela taverna Arenito, pule para o encontro 24.

O Templário Sénior Gennet da Secretaria de Finanças foi assassinado noite passada. Os templários acusam os mercadores de serem responsáveis já que recentes reformas nas taxas com certeza causaram furor na facção deles. O Mestre Sintha da Casa Valex responde que os templários são famosos por suas intrigas e disputas internas. “É muito triste que um mercante inocente se torne uma vítima de seus métodos traiçoeiros.”, Sintha comenta, se referindo ao fato de que Rowen O Alfaiate, o Conselheiro representante da Trilha de Caravana também foi encontrado morto esta manhã. Isso resulta num lamento de comoção entre os templários e mercadores presentes. Então alguém grita que os Preservadores, sendo a única facção que os assassinos não mataram seus representantes devem ser os

responsáveis. Sadira de Tyr levanta-se para contestar a alegação, e a Câmara do Conselho é reduzida a um fórum caótico de acusações, ameaças e ofensas. O Senador Vildeen Tyrthani consegue o silêncio, mas o Senador Turax comenta “Qual de vocês três quer assumir a responsabilidade pela tentativa de assassinato do nobre Senador Trevalis Minthur?”, resultando numa explosão na multidão. A multidão finalmente cai em silêncio quando o idoso patriarca da Casa Vordon se levanta de sua cadeira entre os outros espectadores sentados. Sentado perto a Thaxos vê um rapaz halfling em roupas idênticas às do Lorde Mercante. “Se me permitem, senadores, honoráveis templários, respeitáveis nobres e companheiros mercadores – cidadãos de Tyr.” Thaxos começa.

A Câmara do Conselho fica em completo silêncio. “É evidente que alguém está tentando semear o descontentamento entre o povo de Tyr e suas facções políticas. Os ataques sangrentos e covardes dessa noite, e o fato de que a guarda da cidade foi incapaz de encontrar os perpetradores significa que ninguém está seguro na nossa cidade livre.” Thaxos Vordon limpa a garganta.

“Eu, por exemplo, não deixarei nossa cidade cair vítima de assassinos e aqueles que os contrataram para tomar nossa liberdade. Eu não me renderei. Eu não duvido de que tu estejas presente agora, traidor, se regozijando de teus atos, então ouça minhas palavras. Eu não estou com medo de provocar tua ira. Envie teus assassinos, covarde, ou fale agora, se fores corajoso o bastante.” Os gritos da multidão crescem enquan-

to o idoso Lorde Mercante discursa, e terminam em entusiasmados aplausos com as observações finais dele. Thaxos curva-se levemente enquanto sorri e levanta sua palma, gesticulando lentamente para a multidão fazer silêncio novamente. Sua face repentinamente fica profundamente séria quando ele continua. “Infelizmente, a guarda da cidade nada pode fazer para proteger os cidadãos de...”

O capitão Zalcor se levanta para protestar, mas Timor, o Templário Sênior e Ministro de Tyr, gesticula para que ele continue sentado, fazendo um pequeno aceno para o capitão da guarda da cidade. Thaxos continua sem ser interrompido. “... e então eu vejo como meu dever para com Tyr e seus cidadãos pôr um fim a esses ultrajosos assassinos, e, ao mesmo tempo, pôr um fim à ameaça criminosa nas Favelas.” O povo aplaude o idoso Lorde Mercante uma vez mais.

O templário sênior sinaliza para que Zalcor se levante para protestar. “Tudo isso soa muito bonito, Lorde Thaxos, mas como tornarás tuas palavras verdadeiras, se não for perguntar muito?” Thaxos vira sua face para Zalcor e se curva levemente antes de se dirigir ao guarda veterano. “É claro, meu caro Capitão Zalcor. Eu não tencionava desrespeitar a Guarda da Cidade, mas é evidente que o assunto está fora de controle. E se mais assassinatos ocorrerem? Nós logo não teríamos mais um Conselho para nos liderar. Onde tu não obtiveste sucesso, meus guardas e agentes experientes talvez tenham algo a contribuir. Meus recursos estão

à disposição da cidade, como sempre estiveram. Não foi a Casa Vordon que manteve os cidadãos de Tyr alimentados durante os tempos caóticos que se seguiram após a morte do nosso despótico Rei-Feiticeiro – e pedimos nós algo em retorno? Não. Nem pediremos agora, exceto a permissão para dar uma ajuda.” O povo mais uma vez aplaude o patriarca mercante da Casa Vordon. Timor, o Templário Sênior e Ministro de Tyr, se levanta após conversar rapidamente com Sadira e Rickus que estava prestando bastante atenção à discussão entre os vários partidos. “A cidade te agradece por sua generosa oferta, Lorde Thaxos, mas o Conselho tem fé na guarda da cidade. Investigações estão sendo conduzidas enquanto conversamos e te asseguro que todos os recursos estão sendo empregados na busca pelo responsável pelos assassinatos.” Timor faz uma pequena reverência, mas recebe uma insatisfeita vaia da multidão. Alguém grita que os assassinos podem estar, agora, a meio caminho para Urik ou outra cidade-estado rival. Outra voz grita que é tolice não aceitar ofertas de ajuda daqueles que podem ajudar. Uma terceira voz diz que a guarda da cidade não tem nada a perder exceto seu orgulho se os agentes da Casa Vordon revolverem o assunto. Lorde Thaxos permanece em pé, sorrindo com suas mãos cruzadas às costas enquanto os gritos da multidão exigem uma intervenção.

Thaxos finalmente levanta a mão, e o povo fica quieto. “O povo de Tyr falou. Eu colocarei um fim às ameaças dentro de nossa justa cidade, então o Conse-

Iho pode concentrar seus esforços nos inimigos externos às muralhas de Tyr no futuro.” Por essa fala, Thaxos é ovacionado em pé. Sadira, Timor e Rikus se olham e sacodem a cabeça lentamente, claramente descontentes com a reação do povo, enquanto Thaxos aprecia a ovada da população.

Thaxos tem motivos para sorrir. Ele acabou de legitimar o deslocamento de suas tropas para dentro da cidade – ou pelo menos aos olhos do cidadão comum. Isso traz seus sonhos de um golpe muitos próximos de se concretizarem. Tudo está indo conforme seus planos.

Talara está na multidão, usando um manto com capuz e avistou os PJs. “Venham” diz ela à medida que passa por eles em direção à saída. Talara leva os PJs para fora da Câmara do Conselho, e para a Taverna Arenito no Distrito Nobre.

24. A Taverna Arenito

Se os PJs não comparecerem à reunião na Câmara do Conselho, mas aparecerem na Taverna Arenito e disserem ao taverneiro que “a Dama os enviou”, o taverneiro enviará um mensageiro para alertar Talara da chegada dos PJs. Talara então chegará após a reunião e poderá contar aos PJs o que aconteceu (O Mestre deve ler o encontro 23 e dar quaisquer detalhes que achar relevantes).

“Thaxos conseguiu legitimar o deslocamento de suas tropas para dentro da cidade, pelo menos aos olhos do povo. O Conselho está impotente en-

quanto ele tiver o povo com ele. Agora, me digam o que vocês descobriram na viagem para Altaruk?”

Talara está convencida de que Thaxos está planejando um golpe. Quando os PJs contarem sobre a visita de Nadar ao campo de treinamento secreto nas montanhas a sudoeste de Altaruk e sobre o grupo que trouxe com ele para Tyr, ela ficará absolutamente convencida de seus temores, pois seis tentativas de assassinato aconteceram (três bem-sucedidas). Talara há muito suspeita de que seu primo está planejando algo grande. As casas mercantes por ele manipuladas têm estado muito ativas no que diz respeito a recrutamento e manutenção de relações com agentes experientes.

Talara parece cada vez mais preocupada à medida que vocês narram a história de vocês. Quando vocês terminam, ela morde o lábio e levanta as sobrancelhas. “Isto só confirma minhas suspeitas. Esses mercenários que Nadar trouxe de volta – eles são os assassinos. Houve seis tentativas de assassinato, três consumados... É claro. E aquele acampamento na montanha é o centro de treinamento para os agentes de elites de Thaxos recrutados entre as fileiras de suas filiais mercantes. Ele deve ter um vasto número de tropas e indivíduos altamente especializados lhe servindo. Eu tinha minhas suspeitas sobre aquelas casas mercantes controladas. Eu tenho o pressentimento de que isto nada mais é que a ponta de uma montanha. O que vocês acham amigos?”

Talara também está convencida de que Nadar é muito menos leal do que aparenta, mas não sabe a extensão de seus atos de traição. Ela presume que ele simplesmente está tentando encher seu bolso. O problema é que Talara não pode simplesmente acusar Thaxos de planejar um golpe – ela precisa de evidências.

Muito embora vocês os únicos fregueses presentes na Taverna Arenito, Talara gesticula para que se inclinem para frente e sussurra. “O problema é que não podemos simplesmente acusar Thaxos de planejar um golpe – precisamos de evidências. Meu informante na mansão Vordon desapareceu. Provavelmente ela jaz enterrada em algum lugar depois que Thaxos percebeu que sua serva estava trabalhando para mim. Entretanto, o último relatório dela revelou uma coisa que poderia se mostrar como uma pista vital. Ela mencionou que várias visitas ao escritório de Thaxos pelo chefe da Casa Troika, possivelmente uma das últimas casas controladas por Thaxos”. Talara pausa para respirar.

“Se vocês pudessem, de algum modo, esgueirar-se para dentro da central da Casa Troika, e encontrar algum tipo de evidência das atividades de Thaxos, eu poderia apresentá-la ao Conselho e expô-lo de uma vez por todas. Como a situação está agora, ninguém irá reagir a uma quantidade crescente de guardas e agentes da Casa Vordon a se reunir dentro das muralhas de Tyr. Um golpe aconteceria logo. É crucial que vocês ajam rápido. Eu não posso

oferecer-lhes dinheiro algum no momento, já que bloqueou todos os meus recursos. Embora, se ele for considerado culpado de conspiração contra o Conselho de Tyr, eu com certeza serei bem recompensada. Embora ele seja popular entre os cidadãos comuns, há aqueles no Conselho que gostariam devê-lo apodrecer numa cela de prisão ou ver sua cabeça posta numa pedra de decapitação.”

25. Casa Troika

Como os PJs farão para investigar a Casa Troika é da conta deles. Durante o dia, o escritório lotado no Distrito Mercante é bem ocupado, já que vários agentes passam por ali para receber ordens do fundador da casa e do mestre da caravana, Asher Troika, que também é responsável pela rede de agentes de Thaxos Vordon e por ficar de olho na localização de todas as tropas Vordon e das casas menores.

Uma grande quantidade de guardas, surpreendentemente muitos para uma casa mercante tão pequena, mantém vigia. Asher irá receber os PJs se ele pedirem uma audiência. Quando eles entram, Asher fecha um livro que ele está escrevendo, resmunga algo para ele mesmo, e coloca o livro em sua estante. Ele não sabe quem os PJs são, e diz que não está empregando ninguém novo no momento. A menos que eles queiram falar de negócios, ele mandará escoltá-los para fora por um clérigo. Se perguntado sobre a quantidade excessiva de guardas, Asher enfatiza que ninguém pode ser cuidadoso demais com toda essa agitação e assassinos à solta

por aí. Se perguntado sobre Thaxos Vordon, Asher diz que ele está contente que alguém vai arrumar as coisas em Tyr, quando a guarda municipal falhou. Uma cuidadosa observação dos quartéis da Casa Troika irá revelar que um par de mercenários que voltaram do acampamento nas montanhas perto de Altaruk fará uma visita à tarde. É o elfo Mutami e a humana Yaris. Eles ficam por dez minutos antes de partir. Caso os PJs sigam o par, eles irão chegar eventualmente a um estabelecimento nos Favelas, conhecido como o Crodlu Moribundo. O grupo completo dos seis mercenários do acampamento na montanha estará reunido quando os dois chegarem, mas os mercenários provavelmente não reconhecerão os Pjs como intrusos do acampamento, a menos que os Pjs tenham tentado entrar muito perto do acampamento e tenham sido descobertos antes do ataque slig. Os mercenários estão esperando pelo cair da noite, quando eles irão se dividir em dois times - cada um com uma missão de assassinato. Yaris, Borrás e Sa'mar irão tentar assassinar Talara Vordon, enquanto Mutami, Crakos e Lâminavermelha irão tentar assassinar Capitão Zalcor.

Se os PJs decidirem invadir o escritório

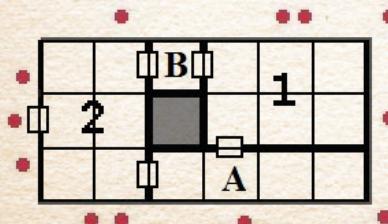
na Casa Troika à noite, eles verão que há tantos guardas quanto de manhã. Os PJs terão que inventar um plano para ganhar acesso ao prédio. Um falso mandado de busca criado com a perícia Falsificação, criando uma distração, enfeitiçando o oficial encarregado em deixar o grupo entrar, ou entrando invisível são todos bons planos. A porta de entrada não está trancada, mas tem um guarda bem na sua frente.

IM Guarda Vordon (10)

Uma vez dentro, os PJs devem passar ou pela porta trancada para o escritório de Asher Troika (Abrir Fechadura ou Teste de Força). Qualquer barulho alto irá atrair os guardas lá fora.

1. Escritório: Uma gaveta trancada (Abrir Fechadura ou Teste de Força) na escrivaninha de Asher Troika há um registro dos empregados. Mapas das ruas que mostram dois prédios marcados também estão na gaveta.
2. Recepção: Alguns objetos de arte. Uma pequena escrivaninha com um informe sobre preços de algodão e uma vela de cera podem ser encontradas na escrivaninha.
- A. Passagem do Visitante: Alguns objetos de arte de menor valor para os

Mapa do interior do QG da Casa Troika



- = Guarda
- 1 = Escritório
- 2 = Recepção
- A = Passagem Arquivo
- B = Passagem de Visitante
- 1 Quadrado ~ 3m x 3m

visitantes terem algo para o que olhar enquanto aguardam. Um sofá de couro e duas cadeiras de madeira.

B. Passagem do Arquivo: Arquivos sobre antigos contratos de comércio, preços e gastos de caravanas, mas nada ilegal ou suspeito.

Mapa do interior do QG da Casa Troika

Evidencias

O livro de registros do escritório (área 1) contém informação sobre guardas e agentes contratados pela Causa Troika, comentários sobre os que têm “potencial para a causa”, junto com informação da alocação das tropas para uma série de casas menores. Apesar de Asher Troika ter queimado os mapas das vítimas anteriores e das pretendidas na noite passada, um mapa ainda está na gaveta – um mapa de uma rua com dois prédios marcados – a casa do Capitão Zalcor e a residência de Talara Vordon no Distrito Nobre. Esses são os alvos dos assassinatos de hoje. Se os PJs perceberem isso, eles devem correr para as casas de Zalcor e Talara e avisá-los ou ao menos alertar a guarda municipal. Os PJs são bem-vindos para acompanharem a guarda municipal, ou eles podem tentar prevenir os assassinatos por conta própria. Em qualquer caso, os PJs terão que correr para pode salvar Zalcor e/ou Talara.

Como descrito acima Yaris, Borras e Sa'mar irão tentar assassinar Talara Vordon, enquanto Mutami, Crakos e Lâminavermelha irão tentar assassinar Capitão Zalcor.

Estatísticas para os seis assassinos (agentes de elite) podem ser encontradas no Apêndice.

Nota ao Mestre: Capitão Zalcor e Talara Vordon são ambos tão importantes em Tyr quanto para a aventura, que mesmo se os PJs não reagirem aos mapas, as tentativas de assassinato devem falhar.

Se os PJs desistirem... ou faltarem.

Se os PJs decidirem que eles já tiveram o suficiente e quiserem desistir, ou falharem em encontrar evidência de suas atividades, Thaxos irá mover suas tropas na cidade em uma semana e plantar pistas falsas sobre as identidades dos responsáveis pela matança. Uma vez que ele revele uma “conspiração” entre Sadira, Rikus e Timor e seus “esquemas” para eliminar seus inimigos políticos, o apoio do povo ao Conselho diminui a um mínimo. Thaxos declara lei marcial com o apoio do povo, e suas tropas prendem os membros do Conselho imediatamente. Uma sangrenta guerra civil ocorre durante por semanas antes dos agentes de elite de Thaxos se infiltrarem nas fileiras da oposição e assassinarem seus líderes. Ele logo se coroa Rei de Tyr e governa a cidade com punho de ferro. É muito tarde para o povo perceber que eles têm um novo governante tirano. Vida longa ao Rei Thaxos !!

O Plano foi frustrado!

Os corpos dos assassinos junto com o mapa e a lista de agentes fazem a prova necessária para que Thaxos seja julgado e condenado nas cortes de Tyr. Se

os PJs levarem com eles os registros de empregos e mapas eles terão provas para prender Thaxos. Capitão Zalcor / Talara irão fazer com que Timor, Sadi-
ra e Rikus sejam acordados e levados a Câmara do Conselho imediatamente para conseguir aprovação para a prisão do mercador mestre.

Entretanto, os PJs e a guarda chegaram tarde. Os guardas da Casa Troika descobriram a invasão logo após os PJs terem deixado o quartel-general. Asher Troika foi invocado imediatamente, e cavalo-
gou até a propriedade Vordon quando ele descobriu que o registro de trabalho e os mapas estavam faltando. Thaxos está furioso que seus planos foram descobertos, e percebe que suas chan-
ces para um golpe de sucesso estão diminuindo. A maioria de suas tropas ainda não chegou. Ele não poderá derrotar a guarda municipal e reivindicar o trono – seus planos de longo prazo foram frustrados. Se qualquer um de seus assassinos sobreviveu ao encontro com a guarda municipal e os PJs, eles chegarão brevemente após Asher e se apresentarão. Uma vez que Thaxos per-
ceba que é culpa dos PJs, ele ordena a Derlan Watari que termine o trabalho dado a ele anteriormente e faça os PJs sofrerem.

Thaxos, Asher, Nadar, Cratek, e quaisquer mercenários que sobreviveram deixarão Tyr imediatamente e se dirigirão ao Forte Âmbar, o forte mercante Vordon na estrada sul. Eles carregarão suprimentos e bens, e pegarão animais descansados antes de se dirigir ao Sul em direção a Altaruk. As tropas no forte têm ordens para matar quaisquer per-

seguidores que cheguem nas próximas 48 horas.

Trapaça de Nadar

O plano original de Nadar era servir Thaxos até o velho mercador aspirar a ser o Rei de Tyr. Então o povo de Tyr perceberia que eles trocaram sua liberdade pela ditadura, ele libertaria Tyr com os vários grupos e indivíduos com os quais ele construiu boas relações ao redor dos anos (as últimas adições sendo o mago em Urik e os elfos da tribo Dançarinos do Vento). Ele então devolveria o poder ao Conselho em troca do título de Rei, como Tithian teve antes dele – e novamente a Casa Mericles es-
taria à frente da política tyriana.

Entretanto, não é muito tarde para Nadar restaurar a honra da sua famí-
lia – ele ainda pode recuperar a glória retornando a Tyr com Thaxos morto ou vivo. Entretanto, ele terá que se li-
vrar dos PJs se eles aparecerem – e ele tem um pressentimento que eles irão. Eles sem dúvida tentarão retornar Thaxos por conta própria para seu ganho pessoal. Então Nadar irá aguardar até o momento certo. Ele também precisa se livrar de Asher Troika e de quaisquer assassinos que permaneçam leais a Thaxos. Felizmente ele tem Cratek para ajudá-lo quando a hora chegar.

26. Um último favor

Em Tyr a guarda municipal (e possivelmente os PJs) descobrem que Thaxos escapou. Levará tempo para organizar a guarda municipal para segui-lo. Talara pede aos PJs um último favor – trazer Thaxos vivo, para que ela possa conde-

ná-lo à morte nos tribunais de Tyr. Se eles conseguirem, eles serão regiamen-
te recompensados. Capitão Zalcor pro-
mete a eles que eles serão recebidos
como heróis na chegada, e que ele fará
com que a cidade os recompense apro-
priadamente.

***“Traga Thaxos Vordon de volta vivo.
Ele será condenado nos Tribunais e ex-
posto ao povo para que este veja quais
eram seus verdadeiros motivos para
ter oferecido ajuda. O tirano Thaxos
será revelado, e o povo o odiará por
isso. Ele não deve escapar. Um homem
com seus recursos poderia retaliar no
futuro. Tragam-no de volta vivo. Ele
vale menos para nós morto. Boa sorte,
amigos. A cidade os recompensará em
sua chegada. Montarias preparadas
estão esperando por vocês nos está-
bulos perto dos portões.”***

27. Sentiram minha falta?

Derlan Watari ataca os PJs enquanto eles se dirigem aos estábulos nos portões da cidade. Ele ataca das sombras de um beco com suas adagas envenenadas. Se os PJs forem tomar conta dele de vez, ele foge no beco sombrio. PJs que o estejam seguindo terão uma horrível surpresa – o halfling deixou oito agressivos escorpiões dourados soltos achando que eles os deteriam enquanto ele lançaria mais adagas envenenadas neles.

O beco tem 3m de largura e 18m de comprimento. Caso um PJ corra pelo campo de escorpiões, ele sofrerá nu-

merosos ataques preparados antes de alcançar o halfling (eles são treinados para isso). Note que o campo de escorpiões tem apenas 4,5 m. de comprimento, então um personagem com habilidoso pode tentar uma acrobacia e passar entre eles (Teste de Detreza com modificador -1). Se isso acontecer, Derlan Watari está em apuros, já que ele não é capaz de deixar para trás a maioria dos PJs. Ele poderia tentar escapar correndo por uma parede, mas isso daria chance para um PJ atacá-lo e que poderia nocautear-lo se acertasse. Também, dessa vez, não há uma multidão para ele desaparecer nela, já que poucos vagam pelas ruas de Tyr à noite. Desta vez os PJs têm uma chance justa de matar o assassino.

O Mestre deve ter em mente que Derlan é capaz de matar um ou mais PJs neste encontro, se utilizado com todo efeito.

ME Escorpião Dourado (8)



28. Atrás deles!

Os PJs podem conseguir montarias nos estábulos e seguir o grupo de Thaxos. Se os PJs planejam parar no Forte Âmbar, uma vez dentro do forte, eles serão emboscados (use as estatísticas para os guardas Vordons do encontro 21. Há 50 guardas). Parar no Forte Skonz é possível, já que não é da Casa Vordon.

Entretanto, mesmo que eles evitem o Forte Âmbar, os PJs podem ter vários encontros antes de alcançarem o grupo de Vordon. Dependendo de suas ações, esses encontros podem ser evitados ou o resultado pode ser mudado.

29. A vingança do assassino

Se os PJs não tiverem matado Derlan Watari em Tyr, ele os irá seguir num crodlu e tentará se esgueirar em seu acampamento à noite. Se os PJs tiverem um suprimento de água compartilhado, como um barril, ele tentará fazer um furo nele para deixá-los sem água. Ele pode tentar envenenar suas montarias, ou colocar mais escorpiões em suas montarias, antes que ele recapitule para tomar ações mais diretas.

O Mestre é encorajado a ser cruel e manter em mente que uma morte lenta e dolorosa é melhor do que uma rápida e bagunçada.

30. Corredor das Dunas

Se os PJs não tiverem ajudado o elfo Dançarino do Vento mais cedo na aventura, o elfo morreu de desidratação e fome. Seu corpo vaga nas dunas numa corrida sem fim. Ele é um corredor das

dunas, e sua mera presença pode amaldiçoar outros se juntarem à sua corrida até que eles desmaiem e morram de exaustão e do calor do sol.

■ Corredor das Dunas (1)

31. Carcaça do Segador das Dunas

Os PJs encontram uma carcaça de segador das dunas coberta por bichos do deserto e um kes'trekel que foge com a chegada dos PJs. O segador das dunas tem ferimentos que indicam que foi morto por armas de lâmina. O segador das dunas atacou o grupo de Thaxos e morreu pelas mãos de Cratek e Asher.

32. Confrontação

Os PJs andam até uma duna para descobrir o grupo de Vordon cercado por um grande grupo de thri-kreens. Este grupo é o mesmo que estava caçando o Dançarino do Vento que os PJs encontraram anteriormente. Os kreens encontraram o grupo de Thaxos, e estava se preparando para atacar, mas o velho mercador conseguiu convencer os kreens do benefício mútuo que poderia ser ganho se não lutassem. Ele fez um acordo com os kreens. Em troca de gemas, os kreens irão caçar qualquer um que venha descendo a trilha do norte.

Você anda sobre uma duna pra descobrir que o grupo Vordon foi cercado por um grande grupo de thri-kreens. Eles não estão lutando. Você vê Thaxos Vordon conversando com um dos guerreiros louva-a-deus, que inspecio-

na uma gema. “Brilhoso bonito” você ouve o líder kreen dizer em comum errado. Ele clica algo para seus companheiros que clicam suas mandíbulas em aprovação.

O líder kreen concorda com o acordo proposto. Eles, então, ficam cientes dos PJs.

“São eles!” Nadar aponta e grita. “Matem-nos!” Thaxos comanda. O líder kreen vira-se para seus guerreiros e lhes dá uma ordem na língua kreen. De repente, todos se voltam para vocês e os kreens correm em sua direção, balançando gythkas e se preparando para lançar chatkhas. Você se preparam, já que existem poucas coisas piores do que encontrar um grupo de bandidos thri-kreen.

O grande grupo de thri-kreens ataca em ondas, enquanto Thaxos e Nadar observam com prazer. Os PJs terão que aguentar os kreens por quase meio minuto (5 rodadas) antes que eles percebam as sombras aparecendo juntas à borda do horizonte nas dunas ao redor. Os PJs estão cercados e claramente em desvantagem quando os Dançarinos do Vento chegam.

Vocês estão em desvantagem e cercados. Os kreens atacam em ondas após ondas, e vocês não sabem por quanto tempo mais conseguirão lutar. No calor da batalha vocês rapidamente percebem o aparecimento de várias sombras nas bordas das dunas ao seu redor. Por Ral, é um grupo de

guerra élfico! “Bichos inferiores” grita o líder élfico. “Vocês irão perecer e suas carcaças irão apodrecer nas areias escaldantes.” Os kreens mudam sua atenção para a nova ameaça, o saboroso inimigo. O líder kreen clica suas mandíbulas enquanto anuncia Gyth-tik! (“Caçada de sangue!”) e os thri-kreen correm em direção ao elfos no topo das dunas em grandes saltos. O líder élfico replica em élfico: E’Komtii Matota! Maakotii Matota! (“Morte aos nossos inimigos! Morte aqueles que nos fizeram mal!”). Os elfos soltam uma saraivada de flechas. Por um momento vocês são esquecidos, mas não por muito tempo. Os agentes da Casa Vordon sacam suas armas.

THRI-KREEN (36)

Salteadores do Deserto (50)

Agora é a chance dos PJs de lutarem com Thaxos, Nadar, Ashar, Cratek e quaisquer outros agentes Vordon ainda vivos. Os kreens e os elfos lutam em uma batalha sangrenta. O resultado da batalha será rapidamente decidido, já que os arqueiros élficos sacam suas espadas tribais para lidar com os sobreviventes da saraivada inicial de flechas. Note que Thaxos não irá usar seus poderes psiónicos. No caso de seu grupo perder ele não quer que os PJs saibam disso, caso ele consiga clamar por piedade (ou caso eles queiram trazê-lo de volta vivo). Ele irá, entretanto, se defender do jeito que puder no corpo-a-corpo caso ele seja alvo de ataques dos PJs. Apesar de velho, Thaxos é bem capaz de se defender sozinho.



Flechas voam pelo ar. Chatkchas giram na direção de seus alvos. Os elfos que não estiverem em combate corpo a corpo com os kcreens atiram saraivada após saraivada de flechas nos guerreiros louva-a-deus. Por todo o seu redor kcreens caem vítimas das flechas élficas. Qualquer elfo azarado o suficiente para chegar perto do alcance de um kreen é rasgado pelas garras ferozes e gythkas de seus inimigos insectóides. As dunas se tornaram num palco de massacre de elfos e guerreiros thr-kreen. Entretanto, os elfos têm a vantagem numérica. Finalmente o último kreen cai quando uma dúzia de flechas perfura a sua quitina, e o guerreiro louva-a-deus cai de joelhos antes de desabar sobre as areias manchadas de vermelho. Os elfos gritam de triunfo.

Durante a batalha entre os PJs e o grupo Vordon, Nadar atira as suas armas e

se rende. “Parem. Eu me rendo. Eu não nunca fiz mal a vocês e nosso objetivo é o mesmo.” Após os PJs terminarem com qualquer outro inimigo ainda de pé, Thaxos e Nadar permanecem (se os PJs os pouparem). Os elfos circulam os sobreviventes do grupo Vordon e os PJs.

Os elfos agora dirigem sua atenção a vocês. Eles os têm cercados. Vozes mais precipitadas sussurram do topo das dunas que seria mais interessante matar vocês.

Se Nadar estiver morto, leia o seguinte:

O líder élfico olha para vocês com descontentamento para a visão de suas colegas e os kcreens mortos ao redor. Ela levanta a sua mão para os elfos e os elfos se tornam silenciosos. Então ela fala a vocês. “Eu posso ordenar a sua morte por causa de uma única palavra ou movimento de seus punhos.” Ela diz friamente. “Entretanto, vocês me livraram do débito com aquele chamado Nadar. Por causa disso, eu pouparei as suas vidas. Vão pela estrada que vieram. Levem nada com vocês dos caídos, pois o que eles carregam é a compensação dos meus guerreiros que morreram hoje. Não olhem para trás até que o sol se ponha por trás das montanhas do oeste.”

Os PJs estão livres para partir, mas se eles tentarem saquear algum corpo, os elfos mostram tolerância zero e abrem fogo.

Se Nadar estiver vivo, leia o seguinte:

Nadar dá um passo à frente, sussurrando “Eu nos tirarei dessa encrenca”. Ele então se dirige à líder élfica. “Santhaal Dançarina do Vento. Encontramo-nos de novo.” Nadar exclama. “Parabéns pela sua vitória e obrigado por nos salvar dos bárbaros thri-kreen.” A líder élfica balança a sua cabeça. “Nadar. Eu perdi muitos bons guerreiros hoje e você me parabeniza? Você tem muito a aprender. Diga-me, então, dos seus propósitos aqui.” Nadar faz uma reverência. “Eu me desculpo. Eu falei sem pensar. Eu sou grato de você ter vindo nos ajudar.” “Não se engane, mesmo que nós te devêssemos um favor, nós lutamos com os kcreens por nossas próprias razões, não por você.” “Encantadora como sempre, Santhaal” diz Nadar e sorri. “Agora sobre aquele favor.” “Sim?” pergunta a chefe élfica. Nadar se vira em sua direção e olha para Thaxos antes de dizer com um sorriso “Matem todos.” “Muito bem.” diz Santhaal. Os elfos buscam suas flechas.

Os PJs tem que arrumar uma oferta muito boa para convencer a líder élfica a poupá-los. Entretanto, se eles ajudaram Dukkoti Caça-brisas, o elfo desidratado, que tentou roubar suas coisas se eles o ajudaram, ele irá agora devolver o favor. Ele chama sua líder.

Um único elfo dá um passo à frente. Vocês o reconhecem como o elfo desidratado que vocês ajudaram anteriormente. Ele chama sua líder: “Espere.

Esse humano me deixou para morrer nos desertos arenosos. Esses outros me mostraram compaixão e salvaram a minha vida.” Santhaal olha para Dukkoti sem indicar o que pensa, e então olha para Nadar e então para vocês. “Vocês” – ela diz e aponta para vocês, “dêem um passo para trás com o velho.” Santhaal pausa ligeiramente antes de continuar. “Sabe, Nadar, nós já pagamos o favor te salvando-o de se tornar uma refeição dos bichos. Mas eu estou generosa hoje, então eu cumprirei o que você pede”. Nadar dá uma grande reverência. “Muito grato, minha cara Santhaal.” A elfa sorri e se dirige a seus guerreiros. “Imagine. Deixem-no presenciar que nós elfos cumprimos nossas palavras.”

Os elfos pegam suas flechas e puxam suas cordas dos arcos, Nadar se vira a vocês e dá um tchauzinho. “Que pena que vocês não estarão por perto para me verem ser coroado como herói quando eu levar o corpo de Thaxos perante o Conselho.” O som de uma dúzia de flechas sendo atiradas ao mesmo tempo perfura o ar. Instantes depois os olhos de Nadar se arregalam quando as flechas penetram o seu corpo, e o mercador cai morto nas areias. A areia é lavada em vermelho com seu sangue e o fraco vento do deserto sopra mais forte, rodopiando areia e pó no ar. Por um momento o deserto está quieto, então Santhaal repete a suas palavras em élfico. “E’Komtii Matota. Maakotii Matota – Morte para os nossos inimigos. Morte para aqueles que nos fizeram mal.” Santhaal Dançarina do Vento desvia o

olhar de vocês com descontentamento para a visão de suas colegas e os kreeens mortos ao redor. “Não abusem da sua sorte. Vão embora enquanto podem.” Ela diz friamente.

Permita aos PJs saquearem o corpo de quaisquer dos agentes mortos ou dos guerreiros thri-kreen. Caso eles demorem muito ou tentem saquear os corpos dos elfos mortos em batalha, Santhaal irá berrar “Partam agora!” – é seu último aviso.

33. Thaxos Vordon

Os PJs irão encontrar a guarda municipal tyriana liderada pelo Capitão Zalcor meio dia ao norte do campo de batalha. Entretanto, Thaxos irá tentar escapar antes disso. A fria noite athasiana e o tempo das luas gêmeas ficam entre o sucesso e o fracasso. Thaxos sabe muito bem que seu tempo está se esgotando. O idoso patriarca da Casa Vordon não tem nada a perder, e sua criatividade é formidável. Os PJs não o terão levado para longe dos elfos antes que ele os faça uma oferta.

“Então, o que vocês ganham com isso?” O idoso mercador pergunta com uma calma quase casual. “Quantos eles estão oferecendo, o Conselho e a minha traiçoeira prima?” Ele parece bem fraco enquanto ele muda seu peso para uma perna. “Eu não tenho muito tempo de vida”. Meus sonhos foram destruídos. Deixem me ir. Eu os pagarei bem. Ou ainda melhor – vênhem trabalhar para mim. Eu os farei mais ricos do que os seus sonhos

mais incríveis. Aço, ouro, gemas, arte, mulheres, o que vocês quiserem é de vocês.” Ele tem a sua atenção. “Vocês podem ser senadores, nobres mimados, templários, o que vocês quiserem. Vocês podem ser ativos ou passivos como quiserem. Nós podemos mudar Tyr para melhor. O povo sabe disso. O Conselho e seus membros estão se prendendo a seu poder desesperadamente. Tyr precisa de um rei – um rei forte. Um que ouça seus súditos. Vocês não concordam? Deixem-me ir, dêem-me uma de suas montarias.”

As duas últimas sentenças são na verdade parte de uma manifestação psíônica. Thaxos usa sugestão psíônica para fazer os PJs deixarem-no ir. Os PJs terão que resistir a seu discurso através de um teste de Sabedoria com dificuldade aumentada em 2. PJs que falhem seus testes irão fazer o que Thaxos disse – deixá-lo ir e dar-lhe uma montaria. Entretanto, eles não irão impedir que outros personagens não afetados de tentar detê-lo. Para lidar com qualquer PJ que queira impedi-lo, Thaxos usa golpe concussivo, tendo o cuidado de não atingir nenhum PJ que não esteja tentado pará-lo. Uma vez que Thaxos se afaste da vista (120m, após uma duna) ou 12 horas se passem, a sugestão psíônica termina. Assumindo que os PJs impeçam que Thaxos escape e que seus aliados lhe dêem montarias, ou que consigam alcançá-lo e o capturem de novo, Thaxos logo tentará escapar de novo. Dependendo das medidas que os PJs tomem para prender o velho homem, suas táticas irão variar. Thaxos irá tirar

completa vantagem do fato de ele ser bem velho, e tentará parecer tão frágil quanto possível, para que os PJs não lhe dêem tanta atenção e talvez até sintam pena dele. Se os PJs tiverem amarrado as mãos e/ou pés de Thaxos com uma corda, ele irá tentar se desvencilhar, caso não consiga se um único PJ for responsável por vigiá-lo, e ele não estiver vendado, ele irá usar sugestão psíônica para fazer o PJ desamarrar suas cordas e deixá-lo partir com uma das montarias dos PJs (se ele estiver vendado, ele irá usar elo visual forçado para ver). Se mais de um PJ estiver vigiando Thaxos, ele irá criar uma pequena distração com criar som – um som no deserto. Se todos os PJs forem investigar, o mercador irá usar a oportunidade para tentar conseguir uma montaria e escapar (se estiver amarrado, ele usará mãos distantes para conseguir um objeto afiado e usar para cortar suas cordas). Se algum dos PJs ficar vigiando-o, Thaxos irá tentar usar sugestão psíônica para convencer os PJs restantes a deixarem-no ir e cobrir a sua fuga. Isso falhando, ele irá usar golpe concussivo. Outra idéia é usar dominação psíônica para fazer os PJs lutarem entre si.

Variações desse plano de fuga se aplicam em outras condições e situações não cobertas pelo texto. Se os PJs tiverem criado um plano particularmente elaborado de vigia, permita a Thaxos a chance de escapar quando um monstro aleatório aparecer e atacar. Eles estão quase em casa sãos e salvos e a recompensa irá valer o trabalho. Em qualquer caso, o Mestre deve se familiarizar com os poderes psíônico de Thaxos para

que ele possa usá-los da melhor maneira possível.

Nota ao Mestre: O destino de Thaxos é o campo de treinamento a sudoeste de Altaruk, onde um agente poderoso e leal, psion (nômade), pode teleportá-lo em segurança para uma longa distância de Tyr. Se os PJs falharem em evitar que Thaxos alcance seu destino, sua missão de retorná-lo a Tyr falhou.

34. Uma visão bem-vinda

A aventura termina quando os PJs se encontram com a guarda municipal perto do meio-dia (ou mais cedo se eles marcharam durante a noite). A guarda irá escoltar os PJs e Thaxos de volta a Tyr.

E agora? Tropas no horizonte. Será que o patriarca Vordon conseguiu reunir suas tropas de algum modo? Não, esperem, eles carregam a bandeira da cidade. É a guarda tyriana liderada pelo Capitão Zalcor. Pelo menos uma vez uma visão bem-vinda nesses desertos estéreis. Zalcor cavalga na frente de suas tropas e comanda-a a parar. Ele então cavalga para frente para cumprimentá-los e inspecionar o seu refém. “Ah. Eu sabia que vocês triunfariam, meus bravos amigos. Tyr deve a vocês sua liberdade. Diga-me, Lorde Thaxos, como é a sensação de saber que os seus planos foram frustrados tão perto do final da sua vida?” O homem enrugado não responde – apenas olha de volta. Zalcor rapidamente

busca sua espada e com reflexos de relâmpago a saca e deixa um rastro vermelho no peito do velho. “Nem pense em usar eus poderes telepáticos sobre mim, velhote. Guardas – façam Lorde Thaxos experimentar a mordida do besouro da agonia, como muitos de seus antigos inimigos experimentaram. Eu seriamente duvido que você esteja em qualquer condição de manifestar seus poderes alteradores da mente tão cedo, Lorde Thaxos. Pra falar a verdade, eu suspeito que você não possa fazer quase nada”.

Notas ao Mestre: Thaxos é amarrado pelos homens de Zalcor e um deles traz uma gaiola cheia de numerosas espécies do infame besouro da agonia. Os gritos do velho mestre mercador logo ecoam pelas dunas e vocês se viram para longe. Seu trabalho terminou. Thaxos Vordon será levado de volta a Tyr e condenado nas cortes da lei.

E se Thaxos escapou?

Os planos do golpe do velho mercador foram frustrados, mas ele irá buscar vingança. Todos os mercenários restantes no campo de treinamento oeste de Altaruk receberão ordens para eliminar os PJs. Ele irá contratar caçadores de recompensa, magos mercenários e guerreiros psíquicos para caçá-los. Os PJs ganharam um poderoso inimigo. Algumas das tropas de Thaxos e agentes de elite ainda permanecem leais a ele, e, com o tempo, ele poderá levantar um exército grande o suficiente para invadir Tyr. Apesar de ser um cenário

distante, um que levaria anos para se preparar, especialmente em segredo.

E se Thaxos foi morto pelos PJs?

Os Conselho tem recursos para levantar Thaxos dos mortos e ser preparado para julgamento. Entretanto, o status de herói dos PJ e recompensas dadas serão menores devido à noção do público que eles mataram um “velho indefeso” a mando do Conselho, traidor ou não.

35. Epílogo

Um julgamento é tido nas cortes de Tyr, onde Thaxos é considerado culpado de conspiração contra a Cidade de Tyr, assim como planejar assassinatos e outros crimes. O velho mercador então é condenado e executado. Logo que a traição pelo aparente salvador de Tyr se torna conhecida pelo público, os PJs são louvados como heróis.

Um símbolo e prova de seu heroísmo é dado aos PJs na forma de um cetro de bronze com uma bola de obsidiana gravada no topo. Eles também são recompensados com a propriedade real que pertencia a Casa Troika. Isso significa apenas seu quartel-general, já que a casa apenas alugava seus armazéns.

Além dos eventos acima, Talara Vordon se torna a próxima líder da Casa Vordon. Ela se torna uma poderosa amiga e aliada dos PJs. Como sua recompensa prometida, os PJs podem pedir ouro, gemas, ou posições como agentes da Casa Vordon ou possivelmente até itens mágicos e psíônicos de Talara. O Mestre deve determinar quanto de tesouro ela quer dar aos PJs.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas e itens que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Capangas [Médio e Neutro]

FOR 12, DES 10, CON 11, INT 10, SAB 9, CAR 10

CA 10, JP 17, PV 26-30, MV 9, M 8, XP 150

ATQ: 1 bordão +4 (1d6+1)

Posses: 1 Bordão, 1d4 PC

Vigarista Elfo [Médio e Caótico]

FOR 10, DES 17, CON 8, INT 14, SAB 12, CAR 13

CA 13, JP 15, PV 7, MV 9, M 8, XP 30

ATQ: 1 espada longa élfica +1 (1d8)

Posses: 1d8 pc, espelho de aço, espada longa élfica.

Batedor de Carteiras [Médio e Caótico]

FOR 12, DES 16, CON 10, INT 11, SAB 14, CAR 11

CA 13, JP 16, PV 9, MV 9, M 8, XP 30

ATQ: 1 adaga obsidiana +2 (1d4+1)

Posses: 1d6 pc, adaga de obsidiana.

Templários [Médio e Ordeiro]

FOR 14, DES 10, CON 12, INT 10, SAB 15, CAR 11

CA 14, JP 14, PV 20-24, MV 9, M 12, XP 170

ATQ: 1 cimitarra de osso +4 (1d6+1)

Posses: cimitarra de osso, escudo grande de madeira, corselete de couro, 1d6+1 pp e 3d4 pc.

Magias: Curar/Causar Ferimentos Leves, Detectar Magia, Detectar Alinhamento, Detectar Venenos, Proteção contra Calor, Bênção

Muls Selvagem [Médio e Caótico]

FOR 14, DES 13, CON 14, INT 9, SAB 14, CAR 8

CA 13, JP 16, PV 52-64, MV 9, M 8, XP 450

ATQ: 1 pancada +9 (1d4+2), 1 funda +8 (1d4+2)

Posses: corselete de couro, funda, 6 pedras de funda.

Saltedor Dançarino do Vento [Médio e Neutro]

FOR 12, DES 16, CON 10, INT 11, SAB 10, CAR 10

CA 13, JP 14, PV 13-16, MV 9, M 8, XP 40

ATQ: 1 espada longa élfica +5 (1d8+1)

Posses: espada longa élfica, arco longo, aljava com 18 flechas, broquel, 1d4 PC.

Escorpião Dourado [Miúdo e Neutro]

FOR 5, DES 10, CON 13, INT -, SAB 10, CAR 2

CA 13, JP 13, PV 8-11, MV 4,5, M 8, XP 25

ATQ: 1 ferrão +3 (1d4-3+veneno)

Veneno: Quando acertar a vítima deve ter sucesso em uma JP-CON ou sofrerá 1d6 de dano temporário na Força, se falhar no teste inicial a vítima receberá 1d4 de dano temporário na Força sem direito a JP.

Gigante do Deserto [Enorme e Caótico]

FOR 27, DES 15, CON 19, INT 12, SAB 12, CAR 11.

CA 22, JP 16, PV 142-161, MV 12 M 12, XP1400

ATQ: 1 Lança Curta+17 (2d8+12), 1 Pancada+16 (1d8+8), 1 Lançar Rocha+11 (2d8+8).

Visão na Penumbra: 24 metros

Posses: rede feita de cabelo de gigante com 6 rochas, Lança curta imensa, barril de 120 litros de água (56 restando), coleção de caveiras.

Guardas de Vordon [Médio e Ordeiro]

FOR 12, DES 10, CON 11, INT 10, SAB 10, CAR 10

CA 16, JP 13, PV 30-34, MV 6 M 12, XP180

ATQ: 1 Carrikal+4 (1d8+1), 1 Arco Curto+2 (1d6+1)

Posses: dois odres de um litro, mochila, rações secas para cinco dias, tocha, 1d10pc, carrikal, corselete de couro, escudo pequeno de madeira, arco curto, aljava com 12 flechas.

Slig [Médio e Caótico]

FOR 14, DES 11, CON 8, INT 10, SAB 12, CAR 6.

CA 14, JP 14, PV 17-18, MV 8 M 12, XP270

ATQ: 1 Clava+6 (1d6+2), 1 Mordida+4 (1d4+1)

Corredor das Dunas [Médio e Caótico]

FOR 12, DES 22, CON-, INT 11, SAB 10, CAR 10.

CA 15, JP 12, PV 18, MV 9 M 12, XP30

ATQ: 1 pancada+3 (1d4+1)

Thri-Kreen [Médio e Caótico]

FOR 10, DES 14, CON 10, INT 10, SAB 12, CAR 6.

CA 15, JP 12, PV 9-11, MV 9 M 12, XP30

ATQ: 4 Garras+1 (1d4), 1 Mordida-1 (1d4+agarrar), 1 Gythka-1/-1 (1d8/1d8), 1 Chatkcha+3 (1d6)

Imunidades: Thri-Kreens são imunes a magia Sono.

Agarrar: caso acerte a mordida, o adversário deve fazer um teste de JP modificada pela destreza com dificuldade aumentada pela força do thri-keen. Um adversário preso pela mordida de um Thri-keen não pode se movimentar livremente, além de sofrer -2 em seus ataques. Para escapar, deve-se fazer uma disputa de força contra o Thri-keen. No turno seguinte ao thri-keen ter segurado sua vítima com a mordida, esta deve fazer um teste de JP modificada pela constituição ou ficará paralizada por 1d4 turno

Sensível ao fogo: Thri-Kreens recebem uma penalização de -4 Jogadas de Proteção contra fogo, além de sofrerem um adicional de 1d8 de dano.

Olhos e Antenas: os thri-keens apesar de não enxergarem no escuro, não sofrem punições para ataques corpo-a-corpo devido as características de seus olhos e suas antenas. Eles ainda ganham +2 em testes de supresa.

Posses: 1 Gythka e 2 Chatkcha.

Asher Troika (Humano, HdA, Psion, Caótico)

FOR 14, DES 16, CON 15, INT 13, SAB 14, CAR 15

CA 19 , JP 13, PV 49, MV 12, M 12, XP 750

ATQ: 1 Espada Bastarda de Aço +8 (1d10+2), 1 Azagaia +8 (1d6+2)

Poderes Psiônicos:

1^a Grandeza: Mover Objetos Inanimados, - Armadura Inercial

2^a Grandeza: Controlar Luz, Manipular Som

Posses: 1 Espada Bastarda de Aço, 1 Escudo Grande de Madeira, 2 Azagaias, 1 Fruta-Poção de Sopro de Fogo e 2d10 Peças de Prata.

História/Descrição: Asher Troika é um mercenário experiente que serviu a Casa Vordon desde que ele se lembra. Asher começou como auxiliar de caravana, então guarda de caravana, depois capitão da caravana, e, finalmente, mestre de caravana. Seu avanço em postos não passou despercebido pelo patriarca da casa, que monitorou seu avanço com interesse. Depois de pessoalmente entrevistar Troika, Thaxos decidiu patrocinar a sua própria casa mercante – uma casa menor. Ele eventualmente disse a Troika sobre seus planos de conquistar Tyr e prometeu-lhe grande poder em retorno por sua participação. Troika concordou imediatamente. Hoje ele é responsável por manter registro da rede crescente de tropas e agentes da Casa Vordon, operando negócios da Casa Troika em Tyr.

Borras (Anão, Mago, Psion Cinético)

FOR 14, DES 10, CON 14, INT 13, SAB 12, CAR 9

CA 10 , JP 12, PV 27, MV 6, M 10, XP 700

ATQ: 1 Pancada +5 (1d4+2)

Magias: Considere Borras um mago de 9º nível.**Poderes Psiônicos:****1ª Grandeza:** Mover Objetos Inanimados, - Armadura Inercial**2ª Grandeza:** Controlar Luz, Manipular Som**Posses:** 1 Psicristal, Instrumentos de Ladrão e 1d4 Peças de Prata.**História/Descrição:** Borras tem pele escura e tatuagens multicoloridas cobrindo seu corpo da cabeça ao dedo do pé. A lealdade de Borras é inquestionável e seus talentos em achar e desabilitar armadilhas o tornam uma valiosa adição a qualquer grupo de assassinos.**Crackos** (Humano, Mago Profanador, Caótico)

FOR 10, DES 16, CON 14, INT 18, SAB 13, CAR 11

CA 13 , JP 12, PV 33, MV 9, M 12, XP 650

ATQ: 1 Adaga obsidiana +3 (1d4)

Magias: Considere Crackos um mago de 7º nível.**Posses:** 1 Grimório, 1 Adaga de Obsidiana, 1d4 Peças de Prata.**História/Descrição:** Crakos costumava servir a Casa Tsalaxa de Draj, mas lhe arramaram uma acusação de roubo. Os drajis o torturaram e o marcaram para a vida toda – aplicando ácido em sua face. Seus olhos são azul claro, um grande contraste com sua pele bronzeada e cabelo castanho encaracolado. Ele era bem atraente antes dos drajis o castigarem. Crakos foi encontrado inconsciente nas ruas de Draj por um agente das casas menores de Thaxos, que percebeu que ele era um mago, e o recrutou para a sua Casa. Suas mágicas são uma adição valiosa em qualquer missão.**Cratek** (Mul, HdA, Caótico)

FOR 20, DES 14, CON 19, INT 10, SAB 12, CAR 11

CA 13 , JP 13, PV 74, MV 12, M 10, XP 820

ATQ: 1 Carrikal +13 (1d8+7)

Magias: Considere Crackos um mago de 7º nível.**Posses:** 1 Peitoral de Ankheg e 1 Carrikal.**História/Descrição:** Cratek é o guarda-costas e aliado de Nadar. Ele é fanaticamente leal a Nadar e fará qualquer coisa que ele lhe pedir. O mul é impressionantemente alto e forte com músculos salientes, e suas mãos têm um tamanho que poderiam esmagar o crânio de um homem. Seu corpo não tem nenhuma tatuagem, mas sim uma série de pequenas marcas que decoram seu peito e punhos. O mul vai pra batalha com seu carrikal acima de sua cabeça com ambos os braços.

Daimon (Meio Elfo, Bardo, Ordeiro)

FOR 12, DES 15, CON 10, INT 12, SAB 14, CAR 13

CA 14 , JP 12, PV 16, MV 9, M 8, XP 50

ATQ: 1 Besta leve +5 (1d8)

Posses: 1 Armadura de Couro Carru, 1 Besta Leve, 1 Estojo de Osso com 16 viroles, 4d6 Peças de Cobre.**Magias:** Considere Daimon um bardo 4***História/Descrição:** Daimon tem estatura e portes medianos. Ele tem cabelo negro e olhos castanhos. Ele era um mercenário nômade até se juntar a Casa Vordon, e tem sido um empregado da casa por vários anos, mas não é um dos agentes que Thaxos planeja usar em seu golpe.

* O Bardo como classe básica pode ser visto no artigo Bardos, publicado no site Moostache, link abaixo:

[http://moostache.com.br/download/old_dragon\(2\)/suplementos/Bardos_v3.pdf](http://moostache.com.br/download/old_dragon(2)/suplementos/Bardos_v3.pdf)**Derlan Watari** (Halfling, Ladrão, Especialização: Assassino)

FOR 10, DES 21, CON 15, INT 18, SAB 14, CAR 11

CA 16, JP 11, PV 91, MV 6, M 12, XP 2300

ATQ: 1 Adaga obsidiana +18 (1d4)

Posses: 8 Adagas de Obsidiana, 8 Escorpiões vivos, 8 Doses de Veneno de Escorpião Dourado, Tatuagem Psiônica: Elo Místico, Tatuagem Psiônica: Levitar, 1 Sandálias de Patas de Aranha.**História/Descrição:** Derlan é o guarda-costas de Thaxos e o acompanha em todas as ocasiões públicas. Ele é um renegado de sua tribo, expulso devido a seus métodos malévolos. Silencioso, sorrateiro e venenoso, Derlan também serve Thaxos na função secreta de se livrar dos inimigos de seu patrão.**Mutami** (Elfo, Ladrão, Neutro)

FOR 14, DES 20, CON 12, INT 15, SAB 10, CAR 14

CA 18, JP 13, PV 33, MV 9, M 10, XP 600

ATQ: 1 Espada Longa Élfica+10 (1d8), 1 Arco Longo+11 (1d8)

Posses: 1 Espada Longa Élfica, 1 Arco Longo, 1 Aljava com 20 flechas, 1 Corselete de Couro de Carru, 1 Broquel e 1d4 Peças de Prata.**História/Descrição:** Mutami é alto e tem tatuagens no rosto que descrevem um drako. Sua armadura de couro negra não tem mangas, exibindo seus impressionantes músculos. Os cabelos loiros de Mutami são curtos e seus olhos são azuis escuros. Recentemente recrutado no mercado dos Oradores dos Céus, Mutami é de fato um elfo espião Sombra. Ele monitora as atividades da Casa Vordon com grande interesse, mas não descobriu muito exceto que todo mundo em seu campo de treinamento está sendo preparado para uma “causa”. Ele aspira ser enviado logo para uma missão onde poderá descobrir mais.

Nadar de Mericle (Humano, Ladrão, Neutro)

FOR 10, DES 15, CON 14, INT 13, SAB 14, CAR 15

CA 17, JP 12, PV 53, MV 9, M 10, XP 680

ATQ: 1 Punhal Tartaruga+6 (1d4)

Posses: 1 Corselete de Couro de Carru +2, 1 Punhal Tartaruga, 1 Tatuagem Psiônica (Armadura Inercial) e 5d4 Peças de Prata.**História/Descrição:** um homem de estrutura fina e normalmente bem vestido, tamanho mediano e cabelos negros e curtos. Nadar facilmente se mistura com a maioria das pessoas. Sua voz e olhar severos podem ser bem convincentes durante negociações. Ele é membro da família da Casa Mericles, mas não é parente direto de Tithian. A Casa Mericles perdeu muito de seu poder e status quando Tithian desapareceu em Ur Draxa, mas Nadar sonha em restaurar a glória da Casa e talvez até aspire ao trono algum dia. Ele nunca pensou que tal grandeza pudesse fazer parte do grande plano de seu empregador, Thaxos Vordon. Por sorte ou azar, Nadar se tornou um dos agentes preferidos de Thaxos, de fato, um dos candidatos do lorde megalomaníaco do comércio para uma posição influente em seu novo reino. Nadar sabe que um rei tirano será desprezado e até mesmo deposto, pelo menos na Cidade Livre de Tyr. Apesar de permanecer nas sombras enquanto Thaxos planeja seu golpe, angariando lealdade para a Casa Mericles de várias partidos, Nadar se rebelará contra Thaxos quando ele clamar pelo trono. Matará o novo rei e devolverá o poder ao Conselho, em troca do título de Rei, como Tithian tinha antes dele. Ou isso, ou a posição de Ministro de Tyr.**Lâmina Vermelha (Meio Elfo, SDM, Neutro)**

FOR 10, DES 18, CON 16, INT 13, SAB 12, CAR 11

CA 14, JP 14, PV 58, MV 9, M 12, XP 2900

ATQ: 1 pancada +10 (1d6)

Poderes Psiônicos:**1^a Grandeza:** Detectar Atividade da Mente, Mente Vazia**2^a Grandeza:** Controlar Luz, Manipular Som**3^a Grandeza:** Levitação, Ataque Mental**4^a Grandeza:** Golpe Cinético (em forma de lâmina com aura vermelha)**7^a Grandeza:** Agitação Molecular**Posses:** 1 Fruta-Poção Silenciosa, 15 m de corda de seda e 2d4 Peças de Prata.**História/Descrição:** Lâminha-vermelha ganhou seu nome devido à cor de sua lâmina mental. Ninguém conhece seu nome verdadeiro e poucos se importam de perguntar. Seu cabelo vermelho escuro e seus olhos negros são testemunhas da raiva e do ódio que queimam dentro dele. Lâmina-vermelha é frio e perspicaz, mas tem um temperamento feroz quando questionado sobre seu passado. Sua lâmina mental e seus poderes psiônicos são perfeitos para as missões de assassinato.

Talara Vordon (Humana, Ladina, Neutra)
FOR 12, DES 14, CON 13, INT 18, SAB 19, CAR 17
CA 12, JP 11, PV 65, MV 9, M 12, XP 1800
ATQ: 1 Espada Longa de Osso+11 (1d8)

Posses: 1 Espada Longa de Osso, 1 Traje de Viajante, 1 Capa com Capuz e 3d6 Peças de Prata.

História/Descrição: prima de Thaxos, Talara chegou recentemente em Tyr. Ela desistiu de um cargo em um posto avançado e agora aguarda seu reposicionamento. Uma mulher magra e ruiva com um senso inato de justiça e lealdade, começou a suspeitar que nem tudo é o que parece com Thaxos. Ela descobriu suas casas de fachada e preparativos militares incomuns e está apavorada com as implicações. Thaxos percebeu suas investigações e acredita que se ela descobrir seus planos de golpe se tornará uma perigosa inimiga. Está determinado a nunca dar essa chance a ela.

Thaxos Vordon (Humano, SDM, Neutro)
FOR 12, DES 13, CON 15, INT 16, SAB 20, CAR 20
CA 17, JP 10, PV 120, MV 9, M 12, XP 3500
ATQ: 1 Espada Curta Elétrica+14 (1d6+2+1d6 de dano por eletricidade).

Poderes Psiônicos:

- 1^a Grandeza:** Elo Empático, Detectar Atividade da Mente, Mente Vazia
- 2^a Grandeza:** Controlar Luz, Manipular Som
- 3^a Grandeza:** Correspondência Telepática, Ataque Mental, Sentir Motivação
- 4^a Grandeza:** Golpe Cinético, Alterar Razão
- 5^a Grandeza:** Controlar inconsciente coletivo
- 6^a Grandeza:** Controlar mente

Posses: 1 Espada Curta de Aço Elétrica+1, 1 Pele do Defensor, 1 Anel de Proteção+2, 1 Manto do Carisma+2, 1 Veste da Fuga, 1 Fruta-poção da Velocidade, 1 Pequena chave para a caixa de aço, 1 Caixa de Aço embrulhada com panos (contém 53 Peças de Ouro, 6 gemas no valor de 15 Peças de Ouro cada, 2 fruta-poção de curar ferimentos graves e 1 Adaga de Bronze ornamental no valor de 10 Peças de Ouro).

Nota: a caixa de aço é protegida externamente com a magia runas explosivas maximizada na tampa, que será disparada se qualquer um além de Thaxos lê-las. A caixa será danificada pelas explosões, mas seu conteúdo continuará intacto.

História/Descrição: Thaxos Vordon controlou sua casa por 50 anos com mão de ferro. Agora ele sente que a liderança de uma das mais poderosas casas mercantes de Athas não é o suficiente. Os atuais problemas em Tyr deram-lhe a oportunidade perfeita para progredir em sua ambição: Thaxos não aspira nada menos que a posição de rei. Thaxos é um homem bonito, apesar de sua provável idade de mais de 100 anos (muitos dizem que ele tem acesso a numerosas poções e dispositivos

mágicos que estendem a vida). Normalmente Thaxos se veste de negro e amarelo. Seu rosto magro e barbado é uma bela pintura da sabedoria malévola. Thaxos controla um número de casas mercantes de fachada sem ligações aparentes com a Casa Vordon. Um exemplo é a Casa Troika. Essas casas empregam um grande contingente de tropas bem pagas compostas de guerreiros, psions e conjuradores. Os mais talentosos, ambiciosos e leais agentes dessas casas de fachada foram informados dos planos de golpe e receberão, por sua lealdade e função no golpe, grande riquezas e posições influentes sob o domínio de Thaxos. Entretanto, a maioria dos agentes da Casa Vordon é de comerciantes e guardas comuns que podem se voltar contra seu patriarca megalomaníaco quando ordenados a marchar para dentro de Tyr. Uma guerra civil é inevitável, mas Thaxos está confiante de que seus agentes de elite darão a ele uma vitória segura.

Yaris (Humana, Ladina, Especialização Assassino)

FOR 11, DES 17, CON 16, INT 16, SAB 12, CAR 14

CA 13, JP 11, PV 48, MV 9, M 12, XP 1200

ATQ: 1 Macahuitl Pequeno+9 (1d6), 1 Macahuitl Pequeno+8 (1d4/dardo)

Posses: 2 Macahuitl Pequeno, 1 Tatuagem Psiônica (Visão Ampliada) e 1d4 Peças de Prata.

História/Descrição: Yaris é uma gulg charmosa e sagaz. Pouco de seu corpo esguio e bem treinado é escondido por sua pequena vestimenta de couro. Sua pele de ébano e seus olhos amarelos dão a ela uma aparência exótica e ela se aproveita totalmente de sua aparência quando está seduzindo alguém. Sabe como manipular homens e atingi-los com seu Ataque Mortal quando sua vítima menos espera.

Novo item mágico

Bastão de Energia

Esse item é comumente usado para espantar mekillots teimosos e outros animais de carga. Também é freqüentemente usado por templários durante interrogatórios. O comprimento do bastão varia, mas todos têm uma ponta de obsidiana, que dispara um choque psicocinético na criatura tocada com aquela ponta. O choque tem efeito de energia e causa 1 ponto de dano de contusão.

A REGIÃO DE TYR

THAYTHILOR

SAVANA RUBRA

A FRONTEIRA ENEVOADA
A GRANDE FENDA
SUDZAK
MIR-SATH

MONTANHAS
CORDA DO DRAGÃO

DASARACHES

HINTERLÂNDIA

ESCAVA PERDIDA

VALE PTERRAN

FLORESTA DAS MONTANHAS
MONTANHAS RESONANTES

PEDRA ESTRELA

OOG

MARLA

FORTE CORAGEM

URK

MONTANHAS
DA CORDA
FUMEGANTE

BAL

BA

D

S

F

P

T

OS PLANALTOS

GRANDE ANÉIS ALVOS

ABLATH

ALTARUK

FORTE

POCO DE GRAC

GRANDE PL

DE MAR

LEDOPOLIS NO

LEDOPOLIS

SUL

FORTE GL

FORTE ADROS

POCO

DE GRAC

FORTE

THAMO

FORTE

MELIOR

FORTE

GL

FORTE

MELIOR

FORTE

ADROS

FORTE

WALIS

FORTE

KALIJNAY

FORTE

MELIOR

FORTE

CELIK

FORTE

MELIOR

FORTE

WALIS

FORTE

CELIK

FORTE

MELIOR

FORTE

CELIK

FORTE

MELIOR

CAPELA AZUL

POÇA DE DURG

CASA PEQUENA

AS TERRAS MORTAS



0 40 80
QUILÔMETROS



Links importantes

Abaixo estão alguns links importantes que ajudarão o grupo nessa aventura.

Moostache - Site que contém a especialização Bardo usado nessa aventura.

<http://www.moostache.com.br>

Dark Sun para Old Dragon - Blog criado por Lucas Silva que contém regras e descrições para usar Dark Sun no Old Dragon.

<http://oddarksun.blogspot.com.br>

Psionicos - Suplemento escrito por Lucas Silva e publicado no blog Dark Sun para Old Dragon.

http://www.4shared.com/office/HIOKoAuV/Psinicos_1.html

Diversos materiais, em português, para download (inclusive a aventura original para D&D 3.5).

<http://www.darksun.com.br/download.php>

O principal, ou um dos principais, sites sobre Dark Sun (em inglês).

<http://www.athas.org/>

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License Itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia