

# REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 4



## DUELO DE DRAGÕES

ENFIM, RESPOSTAS!  
O QUE ISSO VAI CUSTAR?



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>	<b>RECOMPENSAS DA AVENTURA.....</b>	<b>14</b>
<b>PARTE 1: GELO ETERNO.....</b>	<b>5</b>	<b>NPCS E CRIATURAS.....</b>	<b>14</b>
Uma Semana Tranquila.....	5	Borr.....	14
Uma Vila Menos Tranquila.....	5	A Manada.....	14
Uma Emboscada Nada Tranquila.....	6	Frisiano.....	15
<b>PARTE 2: CASCOS FURTIVOS.....</b>	<b>8</b>	Serpé Branca.....	16
Uma Trilha de Cascos.....	8	Zumbis.....	17
Ossos no Gelo.....	8	Orendir Nomarion.....	17
Esses Jovens.....	8	Safira.....	18
<b>PARTE 3: EXPERIMENTO FINAL.....</b>	<b>9</b>	Nicanor.....	18
O Instrumento de Gelo Eterno.....	9	Zaldrin Grymnix.....	19
Nas Alturas das Uivantes.....	10		
Até Azgher Despontar.....	10		
<b>PARTE 4: O ÚLTIMO SOPRO.....</b>	<b>11</b>	<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b>	
O Retorno Derradeiro.....	11	Equilíbrio.....	6
Ataque da Serpé Branca.....	11	Vardugg.....	7
O Último Cintilar.....	12	Canção da Brasa.....	12

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa.

**SUPERVISÃO EDITORIAL:** J.M. Trevisan.

**ARGUMENTO:** Karen Soarele e Guilherme Dei Svaldi.

**REVISÃO:** Elisa Guimarães e Rafael Dei Svaldi.

**PROJETO GRÁFICO:** Dan Ramos e Priscilla Souza.

**DIAGRAMAÇÃO:** Glauco Lessa.

**ARTE:** Victor Maristane e Odmir Fortes.

**MAPAS:** Filipe Borin.

**EDITORIA-CHEFE:** Karen Soarele.

**DIRETOR-GERAL:** Guilherme Dei Svaldi.

**EQUIPE DA JAMBÔ:** Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, André Schwertz, Andrew Frank, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabrielle Bazacas, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Léo Azevedo, Letícia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS  
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

TORMENTA é Copyright © 1999-2024 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M. Trevisan. Baseado em material original de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

Edição 4 | Junho de 2024

# INTRODUÇÃO

## UM JOGO DE COSTURA

Talvez já tenha acontecido com você: o grupo está super empolgado no combate, jogando uma sequência sem fim de dados. É teste de ataque para lá, teste de resistência para cá. Muito dano causado para tudo que é lado.

Até que você percebe uma coisa... O que de fato está acontecendo na história? Tudo bem, o seu ataque acertou. O bucaseiro passou no teste de resistência. Mas como tudo isso aconteceu? De repente, a sua mesa se tornou um jogo de rolar dados e conferir sucessos e falhas. A história ficou totalmente relegada a um segundo plano.

Isso aconteceu recentemente em uma mesa que estou jogando. Conversando com meu grupo de amigos, foi cunhado um termo que achei ótimo: “descolamento da ficção”. É quando as mecânicas por algum motivo acabam perdendo a costura com a história que está se desenrolando.

Esse fenômeno não tem necessariamente a ver com a complexidade das regras. Pode ter a ver com a falta de envolvimento dos jogadores, mas como eu disse, às vezes ocorre justamente quando todos estão bem empolgados. A conclusão que cheguei é que, às vezes, as regras são tão interessantes por si só, que todo o resto fica para depois.

Cada grupo se diverte de um jeito diferente. Longe de mim chamar a famigerada polícia do RPG. Mas grande parte da diversão do jogo é ver como as regras se amarram bem à história que os personagens estão vivendo. Se acertei um ataque por pouco, como posso descrever isso? Talvez o golpe tenha sido de raspão. Se uma *Bola de Fogo* dizimou um grupo de inimigos, eles gritam de desespero e agonia? Provavelmente sim.

Seja em combate, em uma conversa tensa ou em uma exploração no meio dos ermos gelados das Uivantes, incentive os seus jogadores a descrever o que estão fazendo. A descrição não precisa ser um monólogo sem fim — apenas o necessário para que todos consigam imaginar a cena confortavelmente.

Como mestre, não deixe de dar o exemplo também. Você vai ver como o jogo vai ficar mais divertido!

— GLAUCO LESSA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

Depois de enfrentar cultistas de Kallyadranoch para recuperar as anotações de Zaldrin, os aventureiros aproveitaram para se reestabelecer. No entanto, logo essa tranquilidade foi interrompida pelo ataque de mais um kallyagrai do frio, que feriu o sckharjagar gravemente. Depois de derrotarem a criatura, Zaldrin revelou um segredo: estava amaldiçoado com algum tipo de chaga congelante no peito.

A essa altura, o emissário percebeu algo ainda mais trágico. Era sua maldição que atraía as criaturas gélidas — o que levou ao massacre na torre. O consenso era de que o grupo precisava encontrar uma cura. Orendir lembrou de um povoado hynne próximo que poderia ajudar: a Terra dos Pequenos.

Os aventureiros partiram com urgência, desbravando o clima inclemente da região mais uma vez. Ao chegarem à Terra dos Pequenos, foram recebidos por Hip Higgarin, que precisava de ajuda para lidar com uns kobolds. Os heróis lidaram com os pestinhos que emboscavam os hynne nas estradas até toparem com a líder deles: Cerise, uma kallyanach clériga do Deus dos Dragões. Depois de resolverem o problema, foram recompensados pelos pequenos com uma poção de Purificação para salvar a vida de Zaldrin.

Voltaram montados em trobos o mais rápido que puderam, mas encontraram o caos assim que chegaram ao acampamento: um kallyagrai maior e mais poderoso estava atacando. Os heróis chegaram no momento certo para impedir um novo massacre e conseguiram salvar a vida do sckharjagar.

Extremamente grato, ainda mais agora que sua pesquisa caminhava para a conclusão, Zaldrin revelou seu verdadeiro objetivo: provar o retorno de Beluhga, a Draga-Rainha do Gelo. O próprio Sckhar o enviou às Uivantes para investigar essa possibilidade.

De acordo com os resultados obtidos até então, o retorno de Beluhga estava diretamente ligado ao inverno inesperado. Pior que isso: sua fúria parecia ser influência do próprio Kallyadranoch, para cumprir algum objetivo mesquinho. Com essa grande revelação — e cada vez mais amigo dos heróis —, Zaldrin concluiu com um humilde pedido de ajuda para concluir a pesquisa de uma vez por todas.

# RESPOSTA FRIA

**D**epois de uma rápida jornada à idílica Terra dos Pequenos, nossos heróis conseguiram conter a maldição do qareen Zaldrin. Grato, ele revelou sua verdadeira missão — comprovar o retorno da Draga-Rainha Beluhga, a possível razão para o inverno inesperado que atribula Deheon.

*Resposta Fria* é a continuação de nossa campanha: *Duelo de Dragões*. É uma aventura focada em exploração e combate, na qual os aventureiros tentam concluir o experimento de seu amigo skharjagar e conseguir provas do retorno da Draga-Rainha Beluhga. Em média, a aventura deve levar quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 4º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa de texto “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes).

## RESUMO DA AVENTURA

*Resposta Fria* é dividida em quatro partes.

**Na Parte 1**, Safira pede ajuda aos personagens para encontrar gelo eterno. A vidreira pretende criar uma ferramenta para ajudar os experimentos de Zaldrin. Os heróis chegam a uma vila chamada Vardugg, onde encontram o material, mas logo são emboscados por minotauros da Manada, que roubam o minério.

**Na Parte 2**, os aventureiros partem à procura dos minotauros da Manada. Lidam com alguns minotauros adolescentes e com Frisiano, um meio-minotauro muito malandro. Com tudo resolvido, os heróis recuperam o minério tão desejado por Safira e Zaldrin e retornam para o acampamento.

**Na Parte 3**, os heróis entregam o gelo eterno e logo partem para realizar o experimento final de Zaldrin em um dos cumes da Montanha Rimezorgg. O que não esperam é a quantidade de mortos-vivos que levantam para atrapalhar o processo!

**Na Parte 4**, o grupo finalmente conclui as pesquisas e volta para o acampamento uma última vez, onde precisa lidar com o ataque derradeiro de uma serpe branca e a morte de um grande companheiro...



# PARTE I: GELO ETERNO

*Em que os aventureiros aproveitam um merecido descanso, visitam uma vila nas Uivantes e conhecem os minotauros da Manada.*

## CENA 1

### UMA SEMANA TRANQUILA

*Os dias passam, e a normalidade volta ao acampamento. Os danos causados pelo ataque do kallyagrai são reparados e, não fosse pelo frio constante, seria possível afirmar que uma rotina aconchegante se estabeleceu.*

*(Caso Nicanor esteja vivo.) Até mesmo o sisudo Nicanor parece desmanchar a cara fechada. Ou talvez vocês só estejam se acostumando com o jeito dele.*

A semana entre Maldição Álgida e Resposta Fria é uma oportunidade para que os aventureiros criem itens usando a perícia Ofício ou realizem outras ações entre aventuras, como treinamento (TORMENTA20, p. 277). Lembre que o tempo é curto e que os heróis não podem se ausentar por muito tempo do acampamento — por isso, buscas precisam ter escopos limitados.

*Depois dessa semana pouco usual, vocês são abordados por Safira. A vidreira se aproxima da tenda de vocês com passos decididos. O tempo fora de Selentine certamente mudou a moça — está mais decidida, mais confiante, segura de si. Ela sorri antes de falar.*

*“Agora chegou a minha vez de encher a paciência de vocês! Como já sabem, estou fazendo ferramentas para as pesquisas de Zaldrin. Desde o começo, eu queria tentar um novo desenho, mas para isso precisava de gelo eterno. Já tinha desistido, afinal as minas estão muito longe. Mas Zaldrin me disse que existe uma vila com estoque pertinho daqui! Você poderiam ir até lá e buscar um pouco para mim?”*

A seguir seguem possíveis perguntas dos aventureiros para Safira e suas respectivas respostas.

#### • O QUE É GELO ETERNO?

*“Então, não é gelo de verdade. É um minério, muito parecido com gelo, mas nunca derrete. Essas caixas refrigeradas que às vezes você encontra nas casas de nobres são feitas com gelo eterno. É como se fosse uma pedra. Gelada. Deu pra entender, né?”*

#### • VOCÊ VEM COM A GENTE?

*“Eu até queria, mas preciso fazer tanta coisa para Zaldrin que ele vai cortar a minha cabeça se eu inventar*

*mais moda. Brincadeira, brincadeira! Ele é gente boa, nunca ia cortar a minha cabeça. Mas de qualquer jeito não posso ir.”*

#### • COMO VOCÊ VAI NOS PAGAR PELO SERVIÇO?

*“Vocês são pagos por todas as coisas que fazem aqui?! Eu sou só vidreira, gente, não tenho muito o que oferecer, não. Posso criar alguma coisa de vidro pra vocês, eu acho? Algo que não dê muito trabalho e eu possa fazer no meu tempo livre... Ah, sério, me façam esse favor!”*

#### • QUE FERRAMENTA VOCÊ PRECISA FAZER?

*“Ah, é um recipiente para aumentar a vida útil das amostras. Ele vai adorar, confia em mim!”*

#### • ZALDRIN SABE DISSO?

*“Não é como se eu estivesse escondendo dele, mas também não disse com todas as palavras... Eu queria fazer uma surpresa. O que vocês acham?”*

A busca começa na cena 2.

## CENA 2

### UMA VILA MENOS TRANQUILA

*Seguindo as instruções de Safira, vocês levam dois dias de viagem para chegar ao tal vilarejo. Fica no sopé de uma montanha, um adjuntamento de casas triangulares. Humanos trajados em peles caminham para cima e para baixo. Mesmo quando vocês se aproximam, ninguém parece dar muita atenção. Talvez forasteiros não sejam bem-vindos.*

A vila se chama Vardugg — também é o nome de seu antigo fundador e da tribo que vive ali. É um povo simples, que prefere viver isolado, viajando para vilarejos maiores para vender os minérios obtidos de sua pequena mina e trocar por suprimentos e outros itens importantes.

O estoque de gelo eterno em Vardugg não foi retirado da mina. Tratam-se de resquícios de uma troca relativamente recente feita com Korm, uma vila muito maior. Zaldrin já passou por Vardugg durante seus experimentos, descobriu a existência do estoque

## Equilíbrio

Esta aventura é pensada para quatro jogadores. A seguir estão as alterações necessárias para grupos de 3 ou 5 jogadores, caso queira ajustar o equilíbrio dos desafios.

### PARA 3 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, reduza os modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das habilidades do inimigo em 2 e reduza seus PV em 20%. Reduza também seu ND em 1 (apenas para efeito de tesouro). Se tiver o suplemento *Ameaças de Arton* e quiser usar modificadores mais precisos, em vez disso reduza o ND do inimigo em 1 (mínimo de ND 1/4) e faça os ajustes correspondentes (veja *Ameaças*, p. 387).
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

### PARA 5 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, aumente os modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das habilidades do inimigo em 2 e aumente seus PV em 20%. Aumente também seu ND em 1 (apenas para efeito de tesouro). Se tiver o suplemento *Ameaças de Arton* e quiser usar modificadores mais precisos, em vez disso aumente o ND do inimigo em 1 (máximo de ND 20) e faça os ajustes correspondentes (veja *Ameaças*, p. 387).
- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam difíceis ou fáceis demais.

### MARCOS E NÍVEIS

As aventuras em *Duelo de Dragões* usam a regra de evolução por marcos (TORMENTA20, p. 326). Ou seja, os aventureiros não recebem XP. Em vez disso, sobem de nível sempre que terminam com sucesso a aventura de uma edição da *Revista Tormenta20!*

e contou a respeito para Safira. Foi por isso que ela recomentou a ida até o lugar. Os moradores, porém, não querem papo com ninguém. Ou ignoram os heróis, ou apenas respondem com cumprimentos curtos e continuam o que estão fazendo.

Borr, o líder da vila, é o único com paciência para falar com os aventureiros. Ainda assim, ele não respeita pessoas fracas. Depois de um tempo em Vardugg, Borr se aproxima:

*Um humano chega perto de vocês, trajando as mesmas roupas dos demais, com a adição de um capuz. Sua pele é clara e seu rosto indica traços bonitos e angulares por baixo da barba loira, com duas tranças. Sua força é evidente pela largura dos ombros e o tamanho da barriga prodigiosa. Seus braços são grossos como uma tora, exibindo o contorno de seus músculos mesmo por baixo do casaco pesado.*

*"Forasteiros, normalmente ninguém aqui tem tempo para perder com vocês ou com os seus problemas. Mas hoje estou de bom humor. Me enfrentem em um duelo de forças e ouvirei qualquer papo furado que tenham trazido das terras quentes!"*

Borr quer uma disputa simples de queda de braço, com testes de Atletismo opostos. O primeiro lado a obter dois sucessos vence. Ele também está aberto a um duelo de pugilismo — inclusive opta por essa alternativa caso qualquer um dos aventureiros questione por que ele é a única pessoa na vila que usa capuz!

Depois da disputa, Borr dá atenção aos jogadores mesmo que vença. Para ele, é mais importante a força para tentar do que a força para vencer. Quando os heróis mencionam o gelo eterno, ele confirma que a vila tem, sim, alguns quilos do material.

Ele aceita vender uma peça do gelo por T\$ 600. Caso os personagens não tenham esse valor e tenham vencido Borr em alguma das disputas de força, um teste de Diplomacia (CD 15) diminui o custo para T\$ 400. Se nada disso servir, Borr pode ser convencido a trocar o gelo por uma forma de tratar a calvície — quer esse tratamento funcione, quer não...

Essa peça de gelo eterno ocupa 5 espaços e é irregular demais para ser segurada ou carregada nas mãos. Ela precisa ser guardada na mochila de um dos personagens para ser transportada.

### CENA 3

## UMA EMBOSCADA NADA TRANQUILA

*De posse do gelo eterno, vocês partem em jornada de volta para o acampamento. Já na metade do caminho,*

## Vardugg

Existem muitos vilarejos parecidos com Vardugg nas Montanhas Uivantes: grupos pequenos compostos por pessoas acostumadas à vida nessa terra brutal, que encontram calor na proximidade uns dos outros e na importância da comunidade. Muitos desses povoados juram lealdade a chefes de guerra ou monstros em busca de proteção. Mas esse não é o caso de Vardugg.

A vila foi fundada algumas décadas atrás por um humano de mesmo nome. O caçador Vardugg era sobrevivente de outra tribo e liderava um grupo pequeno depois de uma das frequentes catástrofes da região. Alguns dizem ter sido o ataque de um monstro, outros um rompante de fúria da própria Beluhga e alguns menos dramáticos a fome decorrente dos rigores do inverno. A sobrevivência de Vardugg, tão isolada de outras comunidades

e sem suas próprias fontes de alimento, vem do comércio. Seus habitantes viajam para diferentes povoados das Uivantes, adquirem mercadorias em grande volume e vendem para outras comunidades por valores maiores.

Sua moeda de troca, na verdade, é a força de vontade para enfrentar o frio e a neve para atingir pontos distantes. Foi a partir dessas trocas que a comunidade conseguiu um pequeno estoque de gelo eterno.

*depois de mais de um dia enfrentando os ventos gelados na estrada, duas silhuetas surgem diante de vocês.*

*São humanoides grandes, brutos. A pelagem branca se confunde com a neve. Suas cabeças são bovinas, com focinho e longos chifres. Vestem tangas simples — já contam com o pelo excessivo para se proteger do frio e de golpes perigosos —, além de empunhar machados de batalha de forma hostil. Eles grunhem, bufam e atacam.*

**CRIATURAS.** Minotauro da Manada x2 (página 15).

Os minotauros lutam até a morte. Na verdade, eles foram convencidos a realizar um ataque praticamente suicida por outro membro de sua tribo, menor e mais esperto. É um minauro — um meio-minotauro — que dominou a arte da malandragem e da magia para sobreviver entre seus irmãos maiores e mais fortes. E esse mesmo minauro quer roubar o gelo eterno dos nossos heróis!

A perseguição desse vilão começa na parte 2.

**Fortes como um touro!  
E espertos também...**



## PARTE 2: CASCOS FURTIVOS

*Em que os heróis rastreiam um ladrão minauro, enfrentam mortos-vivos e finalmente encerralam o vilão.*

### CENA 1

#### UMA TRILHA DE CASCOS

Há algo de errado com a bolsa de gelo eterno. O material foi substituído por uma pedra! Como isso foi possível? Alguém muito astuto devia estar de tocaia seguindo o grupo desde que saíram de Vardugg. Como fazer para recuperá-lo agora?

A verdade é que o gelo eterno foi roubado por Frisiano, um minauro da Manada. Mais esperto e ardiloso que seus pares, o meio-minotauro os convenceu a fazer um ataque e criar uma distração para tomar a carga preciosa sem risco, apenas com alguns truques arcanaos, passos leves e uma magia de Invisibilidade.

Se algum dos minotauros tiver sobrevivido ao encontro, um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 15) é o bastante para que ele conte sobre seu parceiro Frisiano, o jovem minauro que desapareceu assim que iniciou o ataque. Os minotauros ainda não perceberam que foram enganados — mas, caso os aventureiros apontem isso, ficam furiosos! Isso é o suficiente para que apontem o local onde acamparam com Frisiano. Eles ajudaram o minauro a montar a emboscada, mas não sabiam os reais objetivos dele. Será muito difícil obter qualquer resposta em relação a isso!

Os heróis também podem tentar encontrar os rastros do minauro invisível; caso saibam pelo que estão procurando, recebem +2 no teste. Seguir esses rastros rapidamente é um teste estendido de Sobrevivência (CD 15, 3 sucessos). Uma magia de Localização aponta a direção do gelo eterno sem necessidade de teste, mas só se for lançada logo após o fim do combate.

Caso falhem no teste ou não tenham a magia, Frisiano já terá se afastado há tempos, aproveitando cada segundo de vantagem! Nesse caso, os heróis encontram seu rastro bem depois, mas ficam fatigados (Fort CD 20 evita a condição).

### CENA 2

#### OSSOS NO GELO

Vocês vão na direção para onde o ladrão seguiu por um tempo e enfrentam novamente as trilhas cobertas

por neve tão comuns nas Uivantes. Antes mesmo de ter tempo para descansar, vocês notam uma irregularidade no chão logo adiante. Está todo desnivelado, como se alguém tivesse cavado e coberto os buracos às pressas. Quando se aproximam mais, a neve treme e cabeças descarnadas surgem, seguidas de corpos inteiros. Alguém deixou vários zumbis no caminho de vocês!

**CRIATURAS.** Zumbi x4 (p. 17).

Os zumbis foram preparados por Frisiano com antecedência, reaproveitados dos saques da Manada. Eles atacam os personagens imediatamente e lutam até a morte. Como os zumbis se deslocam devagar, é possível que os heróis os deixem para trás para seguir na trilha sem enfrentá-los. Existem dois grandes problemas com essa situação: os zumbis podem seguir os personagens, deixando-os encerralados quando chegarem ao seu destino, ou podem se voltar para Vardugg. Mesmo zumbis como esses podem causar grande estrago ao vilarejo! Um personagem treinado em Guerra é capaz de deduzir isso sem necessidade de um teste.

### CENA 3

#### ESSES JOVENS...

*Finalmente! Depois de enfrentar zumbis e correr até os pulmões arderem, vocês encontram uma cena quase cômica. Quatro minotauros, menores que os anteriores, discutem com alguém parecido com eles, mas mais esguio e com chifres menores — um minauro, um meio-minotauro. Os minotauros estão mal equipados, contando apenas com pedaços de pau, mas o minauro parece pronto para uma guerra.*

*O minauro fala alguma coisa em uma língua que vocês não identificam — provavelmente um palavrão muito cabeludo — e todos pegam em armas imediatamente.*

*“Parem de reclamar comigo por causa dessa porcaria de gelo eterno! Esses são os aventureiros que mataram os adultos! Vamos acabar com eles e provar que somos dignos da nossa próxima tribo!”*

**CRIATURAS.** Minotauro adolescente x4 e Frisiano (p. 15).

Tanto Frisiano quanto seus amigos são muito inconsequentes e lutarão até a morte, mesmo que não tenham a mínima chance de vencer. Eles estavam acompanhando os adultos da Manada em saques faz um tempo, quando souberam que havia gelo eterno em Vardugg.

Acreditavam que o saque ia valer a pena e estão insatisfeitos uns com os outros pelo retorno que tiveram do investimento, mas são incapazes de se arrepender. O objetivo era fundar uma nova tribo, liderada por Frisiano, com valores diferentes. Exatamente quais seriam esses valores, ninguém sabe.



O minotauro achou  
que não ia ser otário...  
Foi otário!

Quando superarem os inimigos, além de recuperar o gelo eterno, os personagens conseguem encontrar os saques realizados pelos minotauros nos últimos dias: duas caixas de tabaco (T\$ 25 e ½ espaço cada), quatro rolos de linho (T\$ 25 e 1 espaço cada), uma pérola branca (T\$ 140, ½ espaço), uma harpa de madeira tollon (T\$ 700, 1 espaço) e TO 4d6.

Isso é bem surpreendente — é mais do que eles conseguiriam com o roubo do gelo eterno! De fato, não foram muito inteligentes.

Os heróis já podem voltar para o acampamento. Chegam em dois dias, sem problemas ou surpresas desagradáveis pelo caminho.

## PARTE 3: EXPERIMENTO FINAL

*Em que os aventureiros se embrenham nas Uivantes para completar o experimento de Zaldrin.*

### CENA 1

#### Ø INSTRUMENTO DE GELO ETERNO

Chegando de volta ao acampamento, vocês são recebidos com animação pelos caravaneiros e por Zaldrin. Aparentemente tudo correu na mais perfeita ordem durante esse tempo. Safira agradece imensamente pelo gelo eterno e se põe a trabalhar. Quando vocês se deitam, ainda enxergam a luz de uma vela acesa na tenda dela. Assim que amanhece, tanto Safira quanto Zaldrin os esperam.

“Amigos, Safira me surpreendeu! Ela completou o aparelho de gelo eterno e, com isso, consegui terminar a última ferramenta para a conclusão da pesquisa.”

O qareen estende para vocês um aparelho feito de vidro, cheio de tubos, com alguma espécie de fluido alquímico que corre internamente, além da barra de gelo eterno instalada em seu interior. Há alguns cristais que interagem com mana e botões de cobre para realizar os ajustes finos que forem necessários.

“Para colher os dados finais, levem este instrumento até a Montanha Rimezorgg — ele já está devidamente regulado, e lá é a montanha mais alta das redondezas. Posicionem o instrumento no ponto mais alto e passem a noite lá. Dizem que a montanha é mal-assombrada, então vão preparados!”

A seguir estão possíveis respostas de Zaldrin.

#### • QUE RECOMPENSA PODEMOS ESPERAR POR ISSO?

“Esse experimento é o ápice dos nossos esforços e de anos dos meus estudos. Certamente é uma jornada que merece ser recompensada, mas não tenho os meios para isso. Porém, se me acompanharem até Sckharshantallas depois de terminarmos tudo, certamente serão generosamente recompensados. Ah, vocês vão adorar os festivais de Ghallistryx!”

#### • QUAIS SÃO OS RISCOS?

“Além do frio com o qual já estão acostumados, há rumores de que Rimezorgg é assombrada. Nenhuma tribo estabelece residência lá e ainda assim dizem que vultos são vistos à distância. Mas não temos escolha, precisa ser essa montanha.”

### • COMO PODE NOS AJUDAR?

*"Infelizmente, estou no limite dos meus recursos. Mas reforço que, depois desse feito, vocês serão imensamente recompensados."*

Há um ar de alívio no acampamento. Todos os caravaneiros entendem que o serviço está acabando e poderão voltar para o calor reconfortante do próprio lar. Eles oferecem ajuda como de costume — Orendir pode comprar quaisquer tesouros que os aventureiros tenham encontrado em suas viagens, Nicanor pode cozinhar para o grupo (dessa vez sem pedir os ingredientes) e Safira, caso tenha sido treinada em *Uma Chama na Escarcha*, pode acompanhá-los como parceira.

Os aventureiros podem partir para a Montanha Rimezorgg. A viagem demora menos de um dia.

### CENA 2

## NAS ALTURAS DAS UIVANTES

*A Montanha Rimezorgg se ergue diante de vocês, perfurando o céu com seu pico nevado. Vocês começam a subir, encontrando caminhos entre a vegetação e galgando até o topo a cada passo cuidadoso. Os ventos gelados das Uivantes parecem cortar a pele, deixando-a dormente. Seu assombro soturno os faz lembrar das histórias de assombrações na montanha. Porém, vocês não veem nenhum dos vultos mencionados por Zaldrin.*

*Quando Azgher já começa a se despedir, vocês finalmente alcançam o topo. Ou melhor, o mais próximo do topo sem uma escalada propriamente dita. O cume, onde o instrumento de Zaldrin deve ser instalado, ainda está a alguns metros de distância.*

Apenas um personagem precisa escalar uma elevação para posicionar o instrumento no lugar. Um teste estendido de Atletismo (CD 15, 3 sucessos) é suficiente para alcançar a posição. Personagens com deslocamento de escalação podem fazer isso sem a necessidade de testes; magias como *Primor Atlético* e *Queda Suave* podem ser úteis agora.

Lembre-se: se falhar por 5 ou mais em um teste de Atletismo, o personagem vai cair! A queda causa 1d6 pontos de dano + 1d6 por sucesso obtido no teste estendido. Com a queda, o herói vai cair na plataforma abaixo onde estão seus outros companheiros.

Não leva muito tempo para que o aparelho seja posicionado corretamente. Assim que tudo fica pronto, o chão começa a tremer...

### CENA 3

## ATÉ AZGHER DESPONTAR

*Assim como quando vocês perseguiram Frisiano, zumbis começam a se levantar do solo. Mas dessa vez são muito mais — e a falta do sol torna a situação ainda mais terrível. Você precisam manter o aparelho ali até o sol despontar!*

**criatura.** Turba zumbi (p. 17).

A verdade sobre a maldição da Montanha Rimezorgg é a inquietude dos mortos. As almas perdidas se levantam quando Tenebra domina os céus. A turba de zumbis ataca os heróis enquanto um dos companheiros do grupo ainda está na elevação! A descida pode ser feita mais rapidamente durante o combate, já que o escalador conhece os pontos de apoio — é uma distância de seis metros.

Depois que os aventureiros derrotarem a turba, permita um breve intervalo para recuperarem as forças, especialmente se quiserem usar essências de mana e bálsamos restauradores... mas pouco depois uma segunda turba de zumbis ataca, vindas de outra direção! Dessa vez, estão próximos do instrumento, embora só tenham olhos para os heróis.

**criatura.** Turba zumbi (p. 17).

Depois de derrotar a segunda turba, os aventureiros só precisam aguardar o sol nascer, recolher o instrumento e voltar para o acampamento. Nenhuma outra surpresa desagradável os aguarda — por ora.

**Criar o aparelho deu bastante trabalho!**



# PARTE 4: O ÚLTIMO SOPRO

*Em que a maldição de Zaldrin retorna mais forte do que nunca  
e o grupo se despede dos caravaneiros*

## CENA 1

### O RETORNO DERRADEIRO

O acampamento os recepciona de braços abertos. Orendir bate palmas ao vê-los chegar e Safira salta no ar em júbilo. Zaldrin sorri e caminha até vocês, extremamente satisfeito.

*“Vocês conseguiram mais uma vez! Com esses dados poderei finalmente concluir minha pesquisa e testar minhas teorias! Muito obrigado, amigos.”*

Enquanto Zaldrin trabalha em sua tenda, uma festa se desenrola entre os caravaneiros. O grupo prepara sucos de frutas cítricas com bebidas alcoólicas no caldeirão, criando uma bebida que esquenta e embriaga levemente. Orendir e Safira enchem seus canecos, conversando animadamente enquanto uma bandeja repleta de queijos e linguiças fatiadas passa entre os presentes. Há alegria no ar, com a iminência do fim de tanto trabalho duro e a promessa de recompensa. Até mesmo o vento frio das Uivantes parece incomodar menos, talvez pela bebida quente, pelo calor humano, pelo costume ou por uma combinação de tudo isso.

Incentive que os personagens interajam com os NPCs; eles vão se despedir muito em breve. Essa é uma excelente oportunidade para relembrar as aventuras passadas, demonstrar quais dos caravaneiros gostam genuinamente dos aventureiros (o que será importante em cenas futuras).

Também é uma chance para que os próprios heróis conversem entre si, para recapitular o que aprenderam com essa aventura e contar a visão de cada um a respeito de cada companheiro. Depois que todos os jogadores tiverem a chance de fazer seu personagem interagir com os demais, Zaldrin termina sua pesquisa.

*“Eu estava certo! Eu sabia, mas ainda assim me surpreende. Minhas teorias foram confirmadas! Sim, Beluhga retornou. As histórias sobre seu espectro furioso são verdadeiras, afinal.*

*“A Dragoa-Rainha do Gelo está de volta às Montanhas Uivantes. Jamais poderia ter partido! É tão poderosa que seu corpo jazia na região, mas agora está junto de seu espírito. Essa combinação é responsável*

*por todo esse frio e, caso a situação não seja revertida, toda Arton acabará encoberta por um gelo mortal. As notícias não são boas, mas com as provas podemos fazer algo a respeito.”*

Zaldrin se junta à festa, comemorando e contando histórias. Se estiver se sentindo particularmente inspirado ou feliz, ele pode cantar a Canção da Brasa (veja a caixa na página seguinte). O próprio qareen se aproxima dos personagens, perguntando sobre suas vidas passadas e suas missões, interessado em conhecê-los melhor.

Quando todos tiverem chance de conversar com Zaldrin, a comemoração é interrompida por uma convidada indesejada.

## CENA 2

### ATAQUE DA SERPE BRANCA

Com o manto de Tenebra a cobrir o acampamento, as tochas e a fogueira são as principais fontes de iluminação. A lua, muitas vezes coberta pelas nuvens, hoje se ergue orgulhosa e cheia, quase como se desejasse celebrar o triunfo junto de vocês.

Qual não é a surpresa quando uma grande sombra bloqueia o luar, revelando uma silhueta aterrorizante. Duas patas, asas, uma cabeça reptiliana na ponta de um longo pescoço. A longa cauda pontiaguda completa a visão de terror. Orendir grita em busca de abrigo.

*“Um dragão!”*

Dúvida e medo surgem nos olhos dos demais. Estando contra o culto de Kallyadranoch, dragões os atacariam mais cedo ou mais tarde. Mas será possível que vocês, por mais experientes que tenham se tornado nas últimas batalhas, teriam chance contra uma criatura majestosa dessas?

Antes de existir chance de resposta, a criatura pousa logo ao lado de Zaldrin. Sua cauda serpenteia no ar mais rápido do que vocês têm chance de reagir. O qareen é atingido no peito e urra de dor. O monstro arreganha a bocarra, mostrando os dentes em desafio. Não é um dragão verdadeiro, mas é claramente muito perigoso.

**criatura.** Serpe branca (p. 16).

## Canção da Brasa

Esta é uma das músicas favoritas de Zaldrin, um sucesso relativamente recente em Sckharshantallas. Foi inspirada na vitória do reino em seu ataque contra os puristas, durante a Guerra Artoniana.

*Quando do ódio a era se há iniciada  
Quando a espada do herói aqui jaz quebrada  
Quando a coragem de todos se faz testada  
Eles lembram, hão de se fortalecer  
A brasa vermelha não vai esmaecer*

*Quando ecoa no ar o grito dos jovens  
Quando vaza no chão o vermelho dos homens  
Quando se esvaziam de gente as paragens  
Eles lembram, não podem renascer  
A brasa vermelha teima a pertencer*

*Quando chega na terra de ajuda o pedido  
Quando herói valoroso se aproxima ferido  
Quando o rei se ergue e emite um rugido  
Elas lembram, querem envelhecer  
A brasa vermelha não deixa de arder*

*Quando em plena batalha se houve um rosnado  
Quando chora em prantos o povo do Reinado  
Quando desponta no céu o fogo encarnado  
Eles lembram, nunca vão se esquecer  
A brasa vermelha sempre há de vencer*

*Eles lembram, nunca vão se esquecer  
A brasa vermelha não vai esmaecer  
Eles lembram, nunca vão se esquecer  
A brasa vermelha teima a pertencer  
Eles lembram, nunca vão se esquecer  
A brasa vermelha não deixa de arder  
Eles lembram, nunca vão se esquecer  
A brasa vermelha sempre há de vencer*

Um teste de Sobrevivência (CD 19) identifica a criatura como uma serpe branca, uma versão do monstro nativa das Uivantes. É um réptil alado, um parente distante dos dragões, adaptado ao clima gelado.

Zaldrin está ferido e prestes a morrer. O ataque da serpe não foi um dos ataques normais do monstro, mas uma maldição preparada em seu ferrão pelos cultistas de Kallyadranoch: uma última tentativa de calar o emissário de Sckharshantallas, com uma maldição ainda mais poderosa que a última. Não é necessário nenhum teste para perceber isso. Nenhuma magia ou perícia disponível aos personagens é capaz de impedir o avanço da maldição — um teste de Cura ou Misticismo (CD 20) deixa evidente que não há nada a ser feito para ajudá-lo.

Caso sofra dano de fogo, a serpe branca tentará agarrar o personagem que a feriu dessa forma, voar 4,5 metros para cima, golpeá-lo com seu ferrão e então soltá-lo (como uma ação livre), causando 3d6 pontos de dano de impacto pela queda além do dano normal pelos ataques.

Quando a criatura enfim for derrotada, siga para a próxima cena.

### CENA 3

## O ÚLTIMO CINTILAR

*O corpanzil da serpe desaba sobre o solo, levantando uma nuvem de neve. É difícil distinguir Zaldrin nessa situação, mas o qareen ainda se mexe, acenando para que se aproximem. Chegando perto, vocês o encontram muito enfraquecido. Parece que a serpe o amaldiçoou novamente ou restaurou a maldição anterior — mas o efeito agora é muito mais rápido.*

*O ferimento do ferrão no peito parece congelado, coberto de sangue cristalizado, e está se espalhando pelo resto do corpo a olhos vistos. Ele fica mais pálido a cada segundo. Talvez grandes poderes divinos pudessem salvá-lo, mas basta um vislumbre para que vocês entendam que não há o que fazer. Zaldrin está em seus últimos momentos.*

*“Mais uma vez derrotaram um monstro terrível! Gostaria de relatar sua coragem e força ao próprio Dragão-Rei Sckhar, mas não terei essa chance. A maldição me consome... morrerei em breve. Escutem-me e escutem bem, pois não terei forças para repetir.*

*“O destino de Arton depende da entrega dos dados dessa pesquisa ao meu senhor Sckhar. Confio apenas em vocês para essa missão, mas o culto de Kallyadranoch com certeza tentará impedi-los. Procurem meu amigo Durgalinn em Villent. Ele os ajudará a seguir viagem de forma rápida e discreta.”*

*Zaldrin se vê obrigado a fazer uma pausa para reunir ainda mais forças. Não há muito mais tempo.*

*“Peço mais uma vez um favor, rogo uma última vez por sua ajuda. Provem para Sckhar a verdade sobre o retorno de Beluhga e o perigo do culto de Kallyadranoch. Completam por mim essa importante missão, não deixem que esse frio profano consuma nosso mundo da mesma forma que me consumiu... Não deixem que consuma Marissa da mesma forma que me consumiu. Adeus, meus valorosos amigos.*

*“Foi uma honra.”*

*Quando as últimas palavras escapam dos lábios de Zaldrin, seu corpo é consumido completamente pelo frio. Onde antes havia carne, agora há apenas gelo. Mais do que congelado, seu corpo foi transformado. No lugar onde momentos atrás havia um orgulhoso e dedicado emissário de Sckharshantallas, agora há uma estátua de gelo.*

*A chama de Zaldrin Grymnix se apaga.*

Não há tempo para perguntar quem é Marissa, mas se trata da irmã de Zaldrin, com quem ele tinha muitas desavenças. Nenhum NPC a conhece, e isso só será importante daqui a algumas aventuras. Caso os personagens vasculhem os pertences do qareen, encontram 1d10 itens diversos (TORMENTA20, p. 331) e os T\$ 250 prometidos pelo sckharjagar pela conclusão do serviço. O resto já foi gasto, mas sua mochila de carga (agora vazia) pode ser útil no futuro.

As anotações estão muito bem organizadas. Estudá-las revela provas místicas e meteorológicas sobre o que os heróis já sabem: Beluhga retornou em uma forma espectral, o culto de Kally está influenciando a Dragoa-Rainha de alguma forma, e é isso que está expandindo e agravando o frio das Uivantes.

Os caravaneiros de Selentine estão muito tristes. Mais do que um cliente, ao longo desses dias de acampamento o qareen havia se tornado um amigo querido. Não há, porém, muito tempo para o luto. Orendir, Nicanor e Safira começam a desmontar o acampamento para fazer a viagem de volta. A seguir estão sugestões para as despedidas.

## ORENDIR

*“Meus amigos, entendam, entendam... É hora de nos despedirmos. Serei eternamente grato por toda a ajuda. Não conseguíramos sobreviver sem vocês.”*



**Mais um motivo para evitar as Uivantes!**

O caravaneiro respeita os heróis por seus feitos. Caso todos os caravaneiros tenham sobrevivido e os heróis tenham sido gentis e justos ao longo da estadia no acampamento, ele estará especialmente grato. Nesse caso, dará de presente um orbe cristalino canalizador (TORMENTA20, pp. 160, 164).

## NICANOR

*O estoico cocheiro não usa palavras para se despedir. Apenas aperta a mão de cada um de vocês com força, com um olhar sincero de gratidão, um aceno de cabeça e um último resmungo antes de se afastar.*

*O silêncio não esconde os olhos marejados.*

O cocheiro também adquiriu respeito e carinho pelos heróis ao longo desse acampamento. Caso eles tenham agradado Nicanor, especialmente se tiverem elogiado sua comida e respeitado suas poucas palavras sem importuná-lo, ele os presenteia com seu livro de receitas. Trata-se de uma ferramenta que ocupa 1 espaço e concede +2 em Ofício (cozinheiro).

Obviamente, caso Nicanor tenha sido morto durante o ataque dos saqueadores em Inverno Inesperado, nada disso acontece.

## SAFIRA

*“Não acredito que vamos nos separar... Que Nimb role bons dados para vocês em sua nova jornada. Jamais esquecerei tudo que fizeram por nós.”*

A vidreira é a que tem a maior chance de chorar durante a despedida. Ela já gosta dos aventureiros desde que a resgataram em *Inverno Inesperado*. Caso eles tenham sido amigáveis com ela e seus amigos, além da gratidão, a jovem oferece uma adaga de vidro selentino como presente.

Se tiver sido treinada por eles, em vez disso oferece uma adaga precisa de vidro selentino. Nesse caso, inclusive gostaria de acompanhar o grupo, mas entende que Nicanor e Orendir precisam muito mais da ajuda dela do que os aventureiros.

Depois de um funeral simples, mas sincero, para Zaldrin, os aventureiros se despedem dos amigos caravaneiros e começam a jornada para Villent, na fronteira com a Supremacia Purista.

## RECOMPENSAS DA AVENTURA

Zaldrin fará falta, mas os heróis não podem parar agora. Os estudos do skharjagar não podem ter sido em vão! Todos os personagens sobem para o 5º nível. Novos horizontes os aguardam em *Vibora Enjaulada*.

# NPCS E CRIATURAS

## BORR

Este humano grande e forte poderia ser um lutador de arena em Tiberus ou Valkaria. Porém, nasceu em uma vila pacata como Vardugg. Seu tamanho, força e charme o tornaram uma figura de destaque local, o que acabou levando à posição de chefe da vila.

Borr gosta de desafios e tem grande respeito pela força. Ele desafia os heróis a enfrentá-lo principalmente por ter interesse em competições. O homem sabe que não há mais espaço em sua vida para aventuras e riscos: suas responsabilidades com os habitantes de Vardugg superam quaisquer ambições ou anseios.

Embora não seja a pessoa mais esperta das Uivantes, Borr é bem-intencionado e honesto. Seu maior defeito é a vaidade. Costumava exibir cabelo e barba com orgulho, trançando-os em padrões intrincados, mas os anos e a calvície mudaram esse hábito. Hoje usa um capuz para esconder sua cabeça, exibindo apenas uma simples barba trançada.

## BORR

Humanoide (humano) Médio ♂

ND 1

**INICIATIVA** +0, **PERCEPÇÃO** +0

**DEFESA** 14, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** -1

**PONTOS DE VIDA** 70

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Ataque desarmado x2 +10 (1d6+4).

**DÁ UMA CABEÇADA NELE** Quando Borr faz um acerto crítico, seus compatriotas gritam para que ele dê uma cabeçada em seus inimigos. Ele faz um ataque desarmado como uma ação livre e, caso acerte, a vítima fica atordoada por 1 rodada (Fort CD 14 evita a condição).

**VAIDOSO** Se alguma criatura em alcance curto de Borr tiver ofendido sua aparência, principalmente falando de sua calvície, ele escolhe essa criatura como alvo de seus ataques e recebe +2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano contra ela.

**FOR 4, DES 0, CON 2, INT 0, SAB 0, CAR 2**

**PERÍCIAS** Atletismo +6, Intimidação +4, Sobrevivência +3.

**EQUIPAMENTO** Gibão de peles, machado de batalha.

**TESOURO** Padrão.

## A MANADA

A proximidade das Uivantes com o Império de Tauron faz com que a região seja regularmente visitada por expedições de minotauros. Contudo, no passado distante, um gigantesco bando decidiu fazer destas montanhas sua morada permanente.

A Manada é formada por cerca de 4.000 minotauros, que mostram um tipo físico diferente do cidadão comum do Império: muito mais peludos e com muita gordura sob a pele, da mesma forma que os iiques (tipo de boi selvagem). Vivem em nomadismo, formando acampamentos temporários até que os recursos naturais da região se esgotem, para então procurar outro lugar.

Assim como o antigo Império, minotauros da Manada são escravistas — mas ainda mais brutais. Qualquer humanoide em seu caminho corre o risco de ser transformado em escravo, a menos que demonstre força suficiente para garantir a própria segurança e liberdade. Escravos da Manada vivem em condições cruéis — não é raro que morram de frio, doença ou fadiga. Pequenos bandos da Manada às vezes viajam até reinos distantes em busca de novas vítimas.

## MINOTAURO DA MANADA

ND 2

Humanoide (minotauro) Médio 1/4

**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +4, faro

**DEFESA** 18, **FORT** +12, **REF** +7, **VON** +3, redução de frio 5

**PONTOS DE VIDA** 16

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Machado de batalha +13 (2d8+5, x3) e chifres +13 (1d6+5).

**CAPTURAR** O minotauro da Manada recebe +2 em testes de agarrar e pode se deslocar normalmente enquanto arrasta uma criatura. Uma criatura arrastada desta forma sofre 1d4 pontos de dano de impacto para cada 3m que for arrastada.

**VER VERMELHO** Se não tiver sido alvo de um efeito hostil (ataque, habilidade, magia...) desde o fim de seu último turno, o minotauro recebe +2 em testes de perícia.

**FOR 4, DES 0, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR -2**

**PERÍCIAS** Atletismo +9, Intimidação +7.

**EQUIPAMENTO** Gibão de peles, machado de batalha. **TESOURO** Padrão.

## MINOTAURO DA MANADA ADOLESCENTE

ND 1/2

Humanoide (minotauro) Médio 1/4

**INICIATIVA** +1, **PERCEPÇÃO** +0, faro

**DEFESA** 13, **FORT** +5, **REF** +0, **VON** +0

**PONTOS DE VIDA** 6

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Clava +9 (1d8+3) e chifres +9 (1d4+2).

**À DISTÂNCIA** Pedra +9 (1d8+3).

**PAUS E PEDRAS** O minotauro adolescente pode empunhar clavas com as duas mãos, como se fosse uma arma versátil, aumentando seu dano em um passo (já incluso). Além disso, o minotauro adolescente pode arremessar pedras em alcance curto, usando as duas mãos. Um alvo atingido por uma pedra deve fazer um teste de Reflexos (CD 13) ou fica caído.

**FUROR DA JUVENTUDE (REAÇÃO)** Quando reduz um inimigo a zero pontos de vida ou faz um acerto crítico, um minotauro da manada adolescente pode se mover metade do seu deslocamento.

**VALENTÃO** O minotauro recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

**FOR 2, DES 0, CON 1, INT -2, SAB -2, CAR -2**

**PERÍCIAS** Atletismo +9, Intimidação +7.

**EQUIPAMENTO** Clava, gibão de peles. **TESOURO** Nenhum.

## FRISIANO

Se entre os minotauros do Império de Tauron já é comum considerar minauros como inferiores, a situação fica ainda pior nos confins das Uivantes

Para Borr, capuz sempre está na moda!



entre os membros selvagens da Manada. Onde a força importa acima de qualquer coisa, estatura e massa muscular valem mais que tudo. Isso tornou a vida de Frisiano muito difícil. Embora seja forte de corpo e mente, sempre foi preterido pela baixa estatura.

A forma como era visto dentro da Manada forçou o minauro a adotar outras táticas. Tornou-se cada vez mais esperto e inescrupuloso, disposto a absolutamente qualquer coisa para obter vantagem. Enquanto seus pares desprezavam furtividade e magia, ele fez questão de dominá-las. Frisiano é um prodígio, mas ainda é visto como um fracassado pelos adultos da Manada.

## FRISIANO

ND 1

Humanoide (minauro) Médio 1/4

**INICIATIVA** +6, **PERCEPÇÃO** +2, faro

**DEFESA** 14, **FORT** +0, **REF** +11, **VON** +5

**PONTOS DE VIDA** 25

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 12

**CORPO A CORPO** Adaga +7 (1d4+2, 19) e chifres +7 (1d6+2).

**À DISTÂNCIA** Adaga +10 (1d4+2, 19).

**ATAQUE FURTIVO** +2d6.

**MAGIAS** Como um bardo de 3º nível (CD 16).

- **Adaga Mental** (Padrão, 3 PM) Uma criatura em alcance curto sofre 3d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.

**Frisiano:** Todo dia, um malandro e um otário saem nas Uivantes



- **Amedrontar** (Padrão, 3 PM) Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1d4+1 rodadas e depois abalado (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- **Invisibilidade** (Padrão, 3 PM) Frisiano fica invisível por 1 rodada ou até realizar uma ação hostil. Ele recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.
- **Leque Cromático** (Padrão, 3 PM) Animais e humanóides em um cone de 4,5m ficam atordoados por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Von evita), ofuscadas e vulneráveis.

**VELOCIDADE LADINA (2 PM)** Uma vez por rodada, Frisiano executa uma ação de movimento adicional em seu turno.

**FOR 3, DES 2, CON 2, INT 2, SAB 0, CAR 1**

**PERÍCIAS** Enganação +4, Furtividade +4, Ladinagem +4.

**EQUIPAMENTO** Adaga x2, armadura de couro. **TESOURO** Nenhum (veja a descrição do encontro).

## SERPÉ BRANCA

*As asas da criatura lançam uma sombra contra a neve conforme ela cruza os céus. Seu corpanzil coberto de escamas brancas se confunde com a paisagem, mas a ponta de seu ferrão e a sede de sangue em seus olhos tornam impossível ignorá-la.*

Raríssimas fora das Montanhas Uivantes, as serpes brancas são primas da variedade de serpe encontrada em florestas e lugares sob grande influência dracônica, como Sckharshantallas. São menores e menos agres-

sivas que suas primas de climas mais temperados, e seu veneno gela o sangue nas veias.

## SERPÉ BRANCA

Monstro Grande

**ND 4**

**INICIATIVA** +6, **PERCEPÇÃO** +5, faro, visão no escuro  
**DEFESA** 23, **FORT** +16, **REF** +10, **VON** +4, imunidade a paralisia, redução de frio 20, vulnerabilidade a fogo  
**PONTOS DE VIDA** 140  
**DESLOCAMENTO** 9m (6q), voo 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Mordida +14 (2d6+10) e ferrão +14 (1d8+5 e veneno)

**AGARRAR APRIMORADO (LIVRE)** Se a serpe branca acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +16).

**APERTO GELADO** Uma vítima agarrada pela serpe branca fica lenta por uma rodada (Fort CD 18 evita).

**VENENO** Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 20 reduz a duração para uma rodada).

**FOR 5, DES 2, CON 5, INT -2, SAB 1, CAR -1**

**TESOURO** 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 20 para extraír).

## ZUMBIS

Quem poderia imaginar que no meio de tanta neve e frio poderia haver gente morta? As Uivantes são o cemitério de muitos aventureiros que tentaram a sorte, mas só conseguiram o azar.

## ZUMBI

Morto-vivo Médio

**ND 1/4**

**INICIATIVA** -1, **PERCEPÇÃO** -1, visão no escuro

**DEFESA** 11, **FORT** +3, **REF** -1, **VON** -1

**PONTOS DE VIDA** 20

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Mordida +7 (1d6+6).

**FRAQUEZA ZUMBI** O zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 21).

**FOR 3, DES -1, CON 2, INT -, SAB -1, CAR 0**

**TESOURO** Nenhum.

## TURBA ZUMBI

Morto-vivo (bando) Grande

**ND 2**

**INICIATIVA** +1, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

**DEFESA** 11, **FORT** +5, **REF** +1, **VON** +1

**PONTOS DE VIDA** 100

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Mordida +17 (2d6+12)

**ATAQUE EM BANDO** Se um ataque da turba zumbi exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da turba errar, ela ainda assim causa metade do dano.

**FRAQUEZA ZUMBI** A turba zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seus cérebros (Defesa 21).

**FORMA COLETIVA** A turba zumbi é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a turba pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno).

**FOR 3, DES -1, CON 3, INT —, SAB -1, CAR 0**

**TESOURO** Nenhum.

## ORENDIR NOMARION

Esse caravaneiro humano é ambicioso e ousado. Não teme investir em negócios arriscados nem colocar a própria pele em perigo para conseguir maximizar os lucros. Muitos de seus compatriotas o consideram imprudente, mas ele não se importa.

Sempre se esforça muito nos negócios por conta de um certo senso de inferioridade; nunca teve talento para ser vidreiro, como seus pais foram antes dele. Em uma cidade como Selentine, Orendir se sentia quase inútil. Só no começo da vida adulta entendeu que podia trabalhar com vidro sem precisar produzi-lo, encontrando o sucesso pouco depois.

Com o acampamento montado, Orendir se mostra cada vez mais preocupado com o bem-estar de seus funcionários — Safira e Nicanor —, seus ajudantes — os aventureiros — e, principalmente, seu cliente — Zaldrin —, se dedicando ao máximo para garantir a eficiência da operação e o conforto de todos.

Bonachão, sorridente e calvo, Orendir tem pele clara e fartos bigodes pretos. Veste-se de forma prática,

com sapatos resistentes para encarar a estrada e as mangas da camisa dobradas para ajudar a levantar e carregar as cargas.

Orendir é um parceiro ajudante iniciante. Ele concede +2 em Diplomacia e Intuição. Porém, sempre que pode, prefere ficar longe de perigo. Afinal, contratou aventureiros para isso!

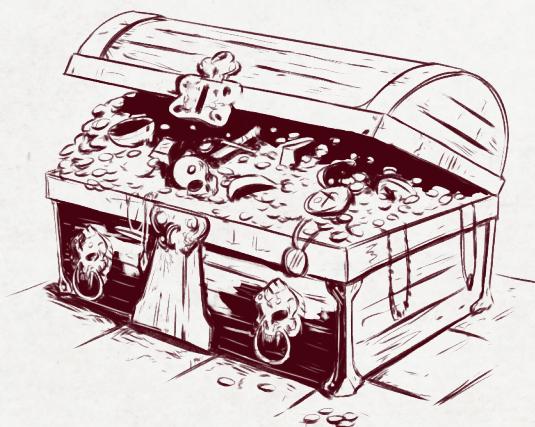
## SAFIRA

A jovem Safira é uma vidreira talentosa, com mãos firmes, mente afiada e um olhar artístico único, evidente sempre que seus olhos azuis penetrantes encontram um trabalho em vidro. Seus cabelos são castanhos, mantidos em uma longa trança. Quando distraída, ela desfaz a ponta da trança e a refaz, com mais cuidado.

Apesar de tímida, Safira não costuma poupar palavras. Quando se trata de falar sobre frivolidades ou até mesmo de arte, conversa normalmente com qualquer pessoa. Tem, entretanto, fortes dificuldades de expressar sentimentos positivos como gratidão e afeto. Para isso, costuma depender da sua arte, presenteando aqueles a quem preza com pequenas esculturas de vidro que representam um aspecto da pessoa. Um dos presentes que deu a Orendir é um pingente em forma de roda de carroça, usado pelo caravaneiro como enfeite em sua adaga.

A jovem vidreira já conheceu o mundo fora de Selentine e agora encara situações novas com menos inocência, especialmente caso tenha sido treinada pelos aventureiros.

Safira é uma parceira ajudante iniciante. Ela concede +2 em Atuação e Ofício (artesão), além de +2 em testes de Ofício com peças de vidro. Caso tenha sido treinada pelos aventureiros durante *Uma Chama na Escracha*, ela também concede benefícios de um parceiro adepto, assassino ou atirador.



## NICANOR

Caso ainda esteja vivo, Nicanor continua sendo uma pessoa de poucas palavras, com gestos lentos e deliberados. Passa a maior parte do tempo fumando um cachimbo, em silêncio, observando tudo que acontece ao seu redor. Por vezes coça a barba rala ou emite um grunhido de insatisfação, mas muitos habitantes de Selentine o conhecem há anos e nunca ouviram sua voz. Tem um aspecto comum, que não chama atenção: um humano de meia-idade, de pele preta enrugada, cabelos grisalhos, normalmente com roupas de viajante e um chapéu talvez tão velho quanto ele.

É o homem de confiança de Orendir, acompanhando-o em suas caravanas há anos. Atua principalmente

como cocheiro, cuidando dos cavalos (ou trobos), mas também ajuda com a carga e com a comida. Gosta muito de animais, especialmente os pequenos e fofinhos, fazendo amizade com os bichinhos facilmente.

Nicanor é um parceiro ajudante iniciante. Ele concede +2 em Adestramento e Percepção.

## ZALDRIN GRYMNIX

O qareen Zaldrin era um homem orgulhoso e altivo, de sorriso fácil e palavras doces. Era expansivo em seus gestos e gostava de fazer pequenos truques com chamas para impressionar crianças ou divertir seus amigos. Pesquisava religião e alquimia, estudando a relação dos deuses com os pilares fundamentais da criação. É uma pena que tenha partido.

Orendir, Safira, Nicanor  
e Zaldrin deixarão saudades



Embora, para muitos alquimistas, o fogo seja apenas um fenômeno natural e, para muitos clérigos, uma manifestação da vontade de Azgher, Thyatis ou Kallyadranoch, não existia nenhuma diferença entre uma coisa e outra para Zaldrin. Por meio do seu estudo, almejava compreender melhor todo o universo, incluindo os deuses que o regem.

Nativo de Sckharshantallas, Zaldrin foi enviado às Montanhas Uivantes para estudar o retorno de Beluhga. De acordo com seus anos de pesquisa, a presença de um Dragão-Real altera fundamentalmente não somente o clima, mas toda partícula de mana presente na região. Captando o ar local e executando experimentos em busca de traços de mana, pretendia descobrir se os rumores eram verdadeiros.

Suas suspeitas foram confirmadas, mas, infelizmente, essa resposta custou sua vida. Agora, cabe aos aventureiros impedir que seus esforços tenham sido em vão: a pesquisa precisa chegar a Sckharshantallas.

Zaldrin tinha consigo muito dinheiro dado por Sckhar para realizar essa missão, mas a essa altura a maior parte já foi gasta. A mochila de carga na qual carregava essas riquezas agora está vazia. Até morrer, o qareen sckharjagar era um aliado destruidor (fogo) iniciante. Além disso, podia preparar itens alquímicos para os personagens, bastando que entregassem os componentes e esperassem o tempo necessário para a manufatura. Qualquer item alquímico podia ser adquirido por um terço do seu custo; Zaldrin podia fazer duas unidades do mesmo consumível em um dia.



# ROL DE HERÓIS e HEROÍNAS

## CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues De Oliveira	Bruno Oliveira	Douglas F Bueno
Adriano Alves	Bruno Rocco	Douglas Limeira Silva
Adriano Da Silva Santos Campos	Bruno Thomé Borghi	Douglas Moraes
Ailton Brito Rodrigues	Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino	Dyego Assis
Airtón Munhoz Vieira	Bryan Tiete Tanoue	Eddie Junior
Alan Serafim Dos Santos	Caio Oliveira	Edelcio Marcondes Caputo Junior
Alcyr Barbin Neto	Caio Palhares	Éderson Carlos Rodrigues
Alexandre Krause	Caio Trindade Pereira	Edilson Da Silva Medeiros Junior
Alexandre Petean Figueira De Aguiar	Caique Alves Sutilo	Edson Neves Da Silva
Alexandre Vieira Alves	Camila Aline De Souza Silva	Eduardo Franke
Alexander Lima	Camila Rosa	Eduardo Lucas Freitas Do Amaral
Alexsander Tenorio Quintella	Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio	Eduardo Lucena Soares
Alexsandro Barbosa	Carlos Alberto Schwarzer Junior	Eduardo Pontes
Alison Delvechio Corrêa	Carlos Barezy De Sousa Gois	Egberto Alves Nogueira Júnior
Alisson Sampaio De Lima	Carlos Eduardo Areia	Ehlert
Alkemarra De Paula Leite	Carlos Eduardo Ciardi Barbosa	Eidy Olivier Fernandes
Allan Oliveira	Carlos Gomes	Elias Leite Freitas
Álvaro Leitão Pellegrino	Carolina Moretto	Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva
Álvaro Rodrigues	Cbaruc	Emerson Souza Merighi Junior
Alysson F. Andrade	Célio Cardinalli Junior	Enrico Ferreira
Alysson Pinto	Celso Giordano Tonetti	Enzo Kapps De Oliveira
Amaro Peixoto Neto	Cesar Garrido Aguiar	Erik Raphael Ribeiro Da Costa
Anderson De Sousa Lima	César Paulo Jardim Valentim	Estevão Fuzaro
Anderson Veiga Sales	Christopher Carvalho Oliveira	Evandro Capovilla
André Leonel Fernandes	Cláudio Jr Genecco Dos Santos	Everton Maykon Da Silva França
André Luiz Alves Dos Santos	Claus Tessmann	Everton Castro Alves
André Noering	Cristhian Pinheiro Ponce	Ewerton Bernardes Souza Gomes
Andre Rabelo	Daniel Alvarenga	Fabiano Francisco Da Silva
Antonio Carlos Ferreira	Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz	Fábio Passos Costa Santiago
Antonio Mourão Da Silva Oliveira	Daniel Duran Galembeck Da Silva	Fábio Paulino Amaral
Ariel Felizardo Goes	Daniel Luis Junckes	Fabio Pereira
Ariel Santos De Miranda	Daniel Machado	Fabio Regis
Arthur Fanini Carneiro	Daniel Maioni Araújo De Assis	Fabio Silva Oliveira
Arthur Knudsen Bassó	Daniel Mariscal Souto	Fabricio Moreira De Abreu Da Costa
Artur De Oliveira Da Rocha Franco	Daniel Oliveira	Felipe Bezerra Lopes
Artur Ferreira Borges	Daniela Sevcovic Britto	Felipe Do E. Santo
Aryandson Da Silva	Danilo Carlos Martins	Felipe Dourado
Bárbara Iara Hugo De Cabral	Dante Bruno Avanco Rosan	Felipe Farias
E. Carneiro	Davi Mascote Domingues	Felipe Mateus Fritsch Bazzotti
Bernardo Silveira Freitas	Deivisson Mota	Felipe Molina Garcia
Brendo De Lima Ferreira	Denis Barbosa Da Silva	Felipe Pizzatto Casteller
Brenno Farias Setubal Da Silva	Deryk Souza	Felipe Possamai
Breno Pascal De Lacerda Brito	Diego Caravana Mangini	Felipe Rodrigues Ferrari
Breno Reis Andrade	Diego Dos Santos Frota Fernandes	Felype Barcellos
Bruno Madruga	Diego Morais Zanata	Fernando Batista
Bruno Aarão Santana	Diogo Peixoto Dos Santos	Fernando Brito
Bruno Baruffi	Diogo Zuriel	Fernando De Souza Junqueira
Bruno Lira De Oliveira	Doc	Fernando Mello
Bruno Moll Do Nascimento	Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli	Fernando Paixão
	Douglas Camillo-Reis	Fernando Ribeiro

Fernando Wecker  
Filipe Maia Da Silva Rodrigues  
Filipe Wellington Dos Santos  
Filipi Muniz De Araujo Miranda  
Flavio Junio Martins Da Silva  
Francisco Everson Sousa Leite  
Francisco Marques Silveira  
Francisco Pergentino Belo Filho  
Franco Augusto Lima Weber  
Fred França  
Frederico Bethônico Monteiro  
Frederico Luis Lima Rosa  
Gabriel  
Gabriel Abreu  
Gabriel Almeida  
Gabriel Barroso Mirço  
Gabriel Boareto  
Gabriel Canali  
Gabriel De Freitas Garcia  
Gabriel Dias Bastos  
Gabriel Gonçalves  
Gabriel Gonçalves Fernandes  
Gabriel Henrique De Magalhães  
Barbosa  
Gabriel Henrique Rodrigues Silva  
Gabriel Lima De Souza  
Gabriel Lucas  
Gabriel Melo  
Gabriel Messias  
Gabriel Mota Ribeiro De Azevedo  
Pinto  
Gabriel Paniz Patzer  
Gabriel Portugal Guadelupe  
Dos Santos  
Gabriel Singolani  
Gabriel Siqueira  
Gabriel Stephano Santos  
Gean Duarte  
Giovani De Lucca  
Giovanny Pizzol  
Giilliard Fernandes Gomes  
Glaucio C. De Carvalho Cardozo  
Gorete De Almeida  
Grilo Plays  
Gui Morato  
Gui Sales  
Gui Vergani  
Guilherme Antônio Faust  
Guilherme Feitosa Moura  
Guilherme Moyna  
Guilherme Onoles Monich  
Guilherme Quirantes Mendes  
Guilherme Tavares Raposo  
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva  
Guilherme Villela Pignataro  
Gustavo Amaro Rodrigues Falcão  
Gustavo Gaiato Monte  
Gustavo Gonçalves Quintão  
Gustavo Henrique  
Gustavo Moreira Magalhães  
De Oliveira  
Gustavo Reis  
Gustavo Serafim Teixeira  
Hawks Sakakibara  
Haydgi Oliveira Resende  
Heat Diamond  
Heberth Azevedo  
Heitor De Sá Alencar E Moraes  
Helio Brito  
Henrique Dalla Cort  
Henrique Kamantschek Watanabe  
Henrique Luiz Laki  
Henrique Mendes De Lima  
Henrique Rodrigues Da Silva  
Hudson Lopes  
Hugo Cesar  
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno

Hugo Ribeiro Da Silva  
Humano Geovs  
Humberto Quirino  
Igor Coura De Mendonça  
Igor Eduardo  
Igor Thiago Gonçalves Soares  
Da Silva  
Ilan Matheus Da Silva Sousa  
Italo Braga  
Italo Henrique Silvestre  
Italo Jordan Alves Gonçalves  
Ítalo Oliveira  
Iuri Cruz De Souza  
Ivanildo Santos Jr  
Ivens Bruno  
Ivo Ferreira Villa  
Jader Cruz Brião  
Jader Santos Silva  
Jadson W N Soares  
Jandré Rozin  
Jean Carlos Alves Dos Santos  
Jean Fernandes  
Jean Korb  
Jean Sousa Bilio Da Silva  
Jefferson Nunes Pinheiro  
Jeovany Nascimento  
João Carlos Ferreira França Junior  
João Carlos Freitas Lucena  
João Felipe Dos Santos  
João Guilherme Breder Carneiro  
Nogueira  
João Henrique Savoia Barboza  
João Igor A De Lima  
João Lisboa  
João Paulo Colisse Santos  
João Paulo De Sousa Pereira  
João Paulo Hengstler De Oliveira  
João Paulo Marques Ferreira  
João Pedro Santana Souza  
João Vicente Nascimento Lins  
João Victor Gonçalves De Mendonça  
João Victor Queiroz  
João Victor Ribeiro Teixeira  
João Victor Ribeiro Teixeira  
Joedson Pereira  
Jonas  
Jonas Costa  
Jonatan Oliveira  
Jonathan Batista Ferreira Da Silva  
Jones Souza  
José "Harkyon Rhox" Andrade  
Jose Diego A Cabral  
José Francisco Marques Cardoso  
José Frederico Braga Machado  
José Otávio Santos De Almeida Braga  
José Rodrigues Villa Real Neto  
José Wagner Dutra Porto  
Juan De Paula  
Juan Pablo Souza De Oliveira  
Julio Augusto  
Júlio César Eiras  
Julio Cesar Vieira  
Juno Sena De Carvalho  
Kao Henrique Sossai Navarro  
Kauan Alves  
Kauê Leocádio Gomes  
Kauê Mendonça  
Kira\_Gt  
Krysthian Magnus Silva Almeida  
Lara Antunes  
Leandro Cruz De Aguiar  
Leandro Seabra  
Lenon Rodrigues  
Leonardo Coutinho  
Leonardo Garbossa  
Leonardo Gonçalves Melendez  
Leonardo Leitão Gomes Santos

Leonardo Neves  
Leonardo Rafael De Bairos Rezende  
Leonardo Valente  
Letícia Barros Soares  
Lizandro Chaves Nascimento  
Luan De Carvalho  
Luan Felipe Angeli  
Lucas Amaral Santana  
Lucas Augusto Gonçalves Ferreira  
Lucas Benedito Rodrigues  
Lucas Collinetti  
Lucas Conrado Savieto  
Lucas De Oliveira Galdino  
Lucas Do Valle  
Lucas Fahur  
Lucas Fernandes Lourenço  
Lucas Finezi Verenguer  
Lucas Francisco Da Costa Helt  
Lucas Fritzen Pereira  
Lucas Lauri  
Lucas Leal Da Silva  
Lucas Lins Viveiros  
Lucas Melo  
Lucas Nascimento  
Lucas Pigna  
Lucas Silva Marques  
Lucas Suzigan Nachtigall  
Lucas Toledo Teixeira Câmara  
Lucas Toscano Landgraf  
Lucas Travessin De Sá  
Lucas Vieira  
Lucca Philippens Sturmer  
Lúcio Joaquim Maia  
Ludvice De França Yoshizawa  
Luigi Francesco  
Luis Felipe Jeolas Ramos  
Luiz Feliciani  
Luiz Felipe Gullo Cunha  
Luiz Felipe Martins Silva  
Luiz Fellipe Schneider  
Luiz Junior  
Luiz Otávio Ibrahim  
Luiz Willian Fraga  
Lydsson Agostinho  
Maicol Solera  
Marcelo Augusto De Moraes Santana  
Marcelo Augusto Reis Silva  
Marcelo Dias  
Marcelo Felix Agostinho Hernandez  
Marcelo Ferreira  
Marcelo Pereira  
Marcelo Pereira Neves  
Marcelo Teixeira  
Marcio Filho  
Marcio Tanan  
Marco Elisio Oliveira Jardim  
Marcos Adriano  
Marcos Barbalho  
Marcos Marques  
Marcos Rafael Lucca Machado  
Marcus Antônio Santana Santos  
Marcus Vinicius De Mello Oliveira  
Marina Gonçalves  
Mateus Figueira  
Mateus Rego Queiroz De Melo  
Mateus Rizzo  
Matheus Alves Sousa  
Matheus Augusto Simão Cezar  
Matheus Campanholo  
Matheus Coutinho  
Matheus De Oliveira Costa  
Matheus Dos Santos Garcia  
Matheus Furlani  
Matheus Neto Silva  
Matheus Nicolas  
Matheus Pereira Da Silva  
Matheus Piccoloto Gonçalves

Matheus Victor Santos Soares  
Matheus Vinicius Da Luz Pontes  
Mauro Garcia  
Michael Capelletti  
Murilo Da Silva Milani  
Murilo José Alves Mota  
Nami Tails  
Natã Dos Santos Fontes  
Nathalia Ribeiro Da Cruz  
Nathan Bisoto Varago  
Nelson Hamada  
Nicholas Santana  
Nicolas Flor De Amorim  
Nicolás Hardt Scholl  
Nicolas Silva  
Patrick Carvalho Pedro  
Patrick Cosme De Oliveira  
Patrick Da Silva Barcelos  
Patrick Keller  
Patrik Santos Feitosa  
Paula Vieira Da Silva  
Paulo César Nunes Mindicello  
Paulo Drancir  
Paulo Henrique  
Paulo Henrique Batista Pereira  
Paulo Henrique Martins De Lucena  
Paulo R. Loffredo  
Paulo Valim Ferreira  
Paulo Victor De Souza Simão  
Pedro Borges  
Pedro Costa Da Silva  
Pedro Gabriel Oschiro De Jesus  
Pedro Henrique Fachineli Brito  
Pedro Henrique Leite Gomes  
Pedro Henrique Peixoto Carneiro  
Rodrigues  
Pedro Humber  
Pedro Lima Ladeira  
Pedro Lucas Gomes Rodrigues  
Pedro Luiz Custodio Mendes  
Pedro Orphão Duarte  
Pedro Pimenta  
Pedro Pousa  
Pedro Sebastião Da Silva Rosso  
Pedro Vicentine Lopes De Souza  
Pedro Willian Costa França  
Pedro Yuri Gonçalves Nogueira  
Péricles Da Cunha Lopes  
Philippe Pittigliani Magnus  
Rafael Ariais Bezerra  
Rafael Da Silva De Oliveira  
Rafael De Andrade Teixeira  
Rafael Duarte  
Rafael Duarte Couto  
Rafael Epelman  
Rafael Ferraz Fernandes  
Rafael Fonseca De Freitas  
Rafael Ishikawa  
Rafael Maciel  
Rafael Reis Jácome De Oliveira  
Rafael Ribeiro

Rafael Saldanha Pichelli  
Rafael Santana De Freitas  
Rafael Santos De Lima  
Ramon Carvalho De Almeida  
Ramon De Freitas Rodrigues  
Ramon Monteiro  
Raphael Batista Dos Reis Azevedo  
Raphael Nogueira Protálio Curavet  
Raul Soares Brilhante  
Regivaldo Fernandes Da Silva  
Reinaldo Mira De Amorim  
Renan Carrion  
Renan Carvalho  
Renan Pereira Da Silva  
Renan Pin  
Renato Fernandes Senese Linkewitsch  
Renato Holzlsauer Mattos Macedo  
Renato Potz De Oliveira Assis  
Renato Serrano Da Silva Pinto  
Renner Castro  
Renzo De Sá  
Ricardo Cesar Da Conceicao Silva  
Ricardo Ducci Popi  
Ricardo Magno Do Nascimento  
Ferreira  
Richard Aguiar Bueno  
Roberto Vieira Machado Júnior  
Robson Da Costa Silveira  
Robson S. Costa  
Rodrigo Carbonieri  
Rodrigo De Lombo Provietti  
Rodrigo Gomes Raposo  
Rodrigo Miranda  
Rodrigo Moreira Araújo  
Rogério Costa De Oliveira Junior  
Rogério Matheus Grillo  
Rogerio Silva  
Ronald Guerra  
Ronaldo De Oliveira Guedes Junior  
Ronaldo Ferreira Magalhães Marques  
Ronaldo Pinheiro De Melo  
Roque Luiz Gobbo  
Rullyans Souza  
Ruy Felippe  
Sam Orchidix  
Samuel Alves  
Samuel André Prudente  
Samuel Brenno Mendes Figueiredo  
Samuel Oliveira Alves Dos Santos  
Samuel Pedro  
Samuel Wachholz  
Saulo Fernando De Oliveira Afonso  
Sebastian  
Sérgio Dalbon  
Silas Prata  
Simone Rolim De Moura  
T  
Talis Uelisson Da Silva  
Tayguara Ferreira  
Telson Rocha  
Tharles Marcelo Setti

Thiago Assaf Reis Halabi  
Thiago Barz  
Thiago Donaire  
Thiago Dos Santos Souza  
Thiago Faria  
Thiago Landini Totugui Montalvão  
Ferraz  
Thiago Madruga Conceição  
Thiago Monteiro  
Thiago Pereira  
Thiago Secomandi Galdino  
Thiago Thomaz Rolim  
Thiago Wyllker Da Silva Leite  
Thierre De Siqueira Cardinelli  
Thisar Campos  
Thomas Ferreira Araújo Dos Santos  
Thyago Oliveira Pereira  
Ti  
Tiago Alves De Araujo  
Tiago Boiher Dos Santos  
Tiago De O Machado  
Total Hq  
Valdo Francisco Martins Maistrelo  
Victor A. Kichler Ferreira  
Victor Augusto Soares Gonzalles  
Victor Da Costa Peres Lopes  
Victor Fragoso  
Victor Henrique Santos Rocha  
Victor Leal  
Victor Milani  
Victor Sousa Pinheiro  
Vinicius Dias  
Vinicius Pereira De Almeida  
Vinicius Rodrigues  
Vinicius Soares Lima  
Vinicius Struginski Pereira  
Vinicius Titae  
Vinicius Vilanova Almeida Felix  
Vitor Carvalho  
Vitor Dos Santos Ribeiro  
Vitor Pacheco  
Vitor Romito  
Vitor S. Dieter  
Vitor Siman Do Amaral Lamartine  
Vitor Toledo  
Vladimir Vitória Barlon  
Waldemar Marquart Neto  
Walter Britto Gaspar  
Wand Kun  
Wesley Moreira  
Willian Alencar Humphreys  
Willian Madeira De Souza  
Wilson Junior  
Wilson Luis Silva  
Ygor De Almeida Cardinot  
Ygor Yuji Utida  
Yuri De Lira Lucas  
Yuri Porto  
Zenilson Costa Filho  
Zenilton Junior

## DESBRAVADORES

Ákila Soares De Britto  
Ákila Soares De Britto  
Alberto Calil Elias Junior  
Alexander Aco  
Alvaro Junior  
Arthur Navas  
Artur Mattos  
Atilla Oliveira Barros  
Breno Philippi Feminella  
Brucy Ferreira De Oliveira  
Brule Bassani  
Bruno Leonardo Bertolino De Santana  
Carlos Eduardo Ciarallo

Cauê Moura  
Daniel Rocha  
Danillo Henrique De Lima Brito  
Denise Frare Flaibam  
Diego Francisco Da Silva  
Djair Ferreira De Lima Junior  
Elton Hermann  
Emanuel Barbalho  
Fabio Elizeire Da Cunha  
Felipe Barros Dantas  
Felipe Bastos  
Fernando Rodrigues Carneiro  
Gabriel Peixoto

Gabriel Torrens  
Gabriel Vandarte Casadei  
Gilson Sentena Britto  
Guilherme Felipe Dos Santos Rosa  
Guilherme Pereira Camilo Silva  
Gustavo Da Silva Almeida  
Helton Garcia Cordeiro  
Henrique Olmos  
Hudson Silva  
Isaac Souza De Carvalho  
João Gabriel Dias De Freitas  
Joao Silva  
Jonathan Oliveira

Kallyemerson Raimundo Rosario Da Conceição  
Linduarte Leitão De Medeiros Brito  
Liniker Sarmento Pereira  
Lucas Anselmo Dantas  
Lucas Silva  
Luiz Gustavo Vander Cantrella  
Carvalho  
Marcelo Martinez Ferreira  
Massieu  
Mateus Miranda Diniz  
Matheus Pivatto  
Matheus Yudi Ogawa Rodrigues

Natan Fernandes  
Natanael Freire  
Nisio José Soares Neto  
Paladino Azul  
Pedro Olivotti  
Priscila Da Silva Grijó  
Rafaela Cristina França Sukiyama  
Raphael Albuquerque  
Renato Silvio Soares De Azevedo  
Rhuan Burle  
Ricardo De Andrade Santos  
Ricardo Matheus Vicente Felix  
Roberto Tadashi Wakita Soares

Rodrigo Aparecido De Toledo  
Rodrigo Dos Santos Xavier Mendonça  
Rodrigo Saldanha  
Saulo Rebouças Felix  
Sten  
Syllas França  
Victor Hugo Da Silva Pinto  
Vinicius Lopes  
Vítor Pochmann  
Vlademir Dorigon Da Silva  
Wallace Rodrigues De Souza  
Walter Andrade Neto  
Wellington Barbosa



# TORMENTA

# 25 ANOS

07/08

Reviva a história  
do maior universo  
de fantasia do Brasil!

CATARSE.ME/TORMENTA25