

REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 9



DUELO DE DRAGÕES

INTRIGA NO SUBMUNDO DE FROSS

25
ANOS

J

REVISTA TORMENTA 20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
PARTE 1: DOIS RIOS, UM CHEFÃO.....	5
A Cidade dos Dois Portos.....	5
O Canto da Sereia	6
Sem Punhalada Pelas Costas.....	8
PARTE 2: A REALEZA DO CRIME.....	9
Uma Oferta Irrecusável.....	9
O Preço do Sucesso.....	12
PARTE 3: TEATRO NAS SOMBRAS	12
Boas-vindas ao Submundo.....	12
Olho do Tigre.....	13
A Docura da Vitória.....	15
O Amargor da Derrota.....	15
Barba, Cabelo e Bigode	16
PARTE 4: GUERRA DE GANGUES.....	17
Noite de Gala	17
A Queda de Lia	18
Cair Atirando	18
Rainha do Crime.....	19
Adeus, Tritão.....	20
NPCS & CRIATURAS.....	21
Acácia.....	21
Alvólis.....	22
Amarthanaradan	22
Ária/Aranzirius.....	23
Bandidagem	24
Capitão Tabalinn	25
Dame Lia.....	26
Moggó Navalha	27
Trina.....	28
Zakkrad.....	29
CAIXAS E INFORMAÇÕES	
Equilíbrio	6
Fross	10
Jogadores Criativos	19
Pistola-Punhal	29
Habilidade de arma: Híbrida.....	29
ROL DE HERÓIS E HEROÍNAS.....	30

CRÉDITOS

REDAÇÃO: Thiago Rosa.

EDIÇÃO: Glauco Lessa e José Cerqueira.

SUPERVISÃO EDITORIAL: J.M. Trevisan.

ARGUMENTO: Karen Soarele e Guilherme Dei Svaldi.

REVISÃO: Elisa Guimarães,
Miguel Souza e Rafael Dei Svaldi

PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos e Priscilla Souza.

DIAGRAMAÇÃO: Glauco Lessa e José Cerqueira.

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, Anderson Dornelles, André Schwartz, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Letícia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Verne, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib 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.

INTRODUÇÃO

FALHAS

Eu ando lendo muitos sistemas de RPG e livros de *game design* nos últimos meses. Uma coisa que notei foi o reforço como falhas (ou qualquer situação de desvantagem do jogador) são significativas para fazer um jogo funcionar.

Isso me fez pensar no quão significativas elas são em qualquer tipo de situação.

As pessoas dizem que você nunca deve conhecer seus heróis, que vai ser decepcionante e coisas do tipo. Comigo foi diferente. Quando comecei na Jambô, conheci pessoas que escreveram meu sistema de RPG favorito e alguns dos melhores romances que já li. Confesso que tive medo de não atender às expectativas e foi importante internalizar que também estava aqui para aprender com quem é mais experiente. Que não precisava ser perfeito, e sim estar sempre disposto a remediar meus erros.

O objetivo é impedir que as engrenagens parem de girar. É muito mais importante aprender com o que aconteceu do que ficar se lamentando pelo acontecido.

Isso fez com que eu me desse conta de uma informação valiosa, normalmente esquecida quando se trata do mercado de trabalho: além de escritores reconhecidos, *game designers* premiados e profissionais acima da média, meus colegas são pessoas.

E o que torna pessoas interessantes são suas falhas, não suas virtudes. O mesmo vale para personagens.

Não nos identificamos com nossos heróis favoritos por suas qualidades, mas pelas dificuldades e dores que compartilhamos. É um exemplo batido, mas a popularidade das histórias do Homem-Aranha é a prova disso há décadas.

Por tudo isso, quando estiver criando o seu novo herói de Arton ou quando rolar um resultado ruim durante as cenas desta e de outras aventuras, lembre-se que o erro faz parte da coisa. O tropeço acrescenta ainda mais à história, a torna viva.

Abraçar as falhas não só é mais divertido, como também melhora sua relação com seu personagem e consigo mesmo.

— JOSÉ CERQUEIRA

NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os heróis partiram do Castelo Monteclaro junto de *dame* Lia e de posse do chifre mágico enfim consertado, que é capaz de chamar o navio que faria parte da travessia. A caminho de um porto mais seguro, onde pudessem embarcar sem grandes dificuldades, a carruagem voadora foi atacada por uma dupla de serpentes; eram remanescentes do covil de Uriel e buscavam vingança pela destruição dos seus ninhos.

Caindo no meio da mata após o combate, os personagens precisaram desbravar os Ermos Púrpuras para chegar num local propício para chamar o navio. Antes disso, porém, enfrentaram alguns bárbaros fúriosos nativos da região. Usando o chifre emprestado por Durgalinn, o grupo convocou o navio capitaneado pelo irmão do Coronel Trança-Castanha, o capitão Tabalinn “Pelado”.

Já na embarcação, o Tritão Soridente, os heróis conheciam sua excêntrica tripulação que, além do capitão e dos marujos, é composta por Acácia, a imediata dahllan; Alvolis, um aggelus menestrel devoto de Tanna-Toh; e Ária, uma elfa espadachim e conjuradora.

Depois do ataque de uma tripulação de piratas fluviais, os homens-piranha, foi revelado que havia um dragão escondido entre os tripulantes do Tritão. Decididos a investigar e desmascarar esse possível inimigo, os heróis precisaram antes convencer Tabalinn de que havia alguém escondendo esse segredo.

A investigação foi interrompida por uma tempestade e, quando todos estavam quase em segurança, um relâmpago atingiu *dame* Lia. Todos os problemas pareceram pequenos com a amiga correndo risco de vida. Aproveitando a distração, Ária tentou roubar o *Pentalépide de Kryzzaorin*, revelando sua verdadeira identidade: Aranzirus, uma jovem dragoa dos rios. Ela acreditava que os aventureiros eram caçadores de dragões e por isso não confiava neles. Além disso, imaginava que poderiam estar atrás do *Pentalépide* e conheciam os perigos ele trazia.

Depois de uma batalha com a dragoa, com direito à intervenção de Tabalinn, secretamente apaixonado por ela, a desconfiança mútua começou a desaparecer.

Por fim, seguiram todos em direção à cidade de Fross.

ÚLTIMO SORRISO

Depois de rechaçar um ataque dos piratas ribeirinhos conhecidos como homens-piranha, os heróis embarcaram no Tritão Soridente e cruzaram afluentes do Rio dos Deuses em sua jornada rumo a Sckharshantallas. Os piratas revelaram um segredo: alguém da tripulação escondia sua identidade, na verdade, é um dragão! Os aventureiros resistiram a uma tempestade e resolveram um mal-entendido com os tripulantes — podendo ou não ter juntado um casal. No fim, chegaram à próxima parada da sua jornada: Fross, a Cidade dos Dois Portos.

O *Último Sorriso* é uma aventura projetada para quatro personagens de 8º nível, mas pode ser ajustada para grupos maiores ou menores. Caso precise fazer ajustes, veja a caixa “Equilíbrio”, na p. 6.

RESUMO DA AVENTURA

O *Último Sorriso* é dividida em quatro partes.

Na Parte 1, os heróis chegam a Fross, a Cidade dos Dois Portos. Mas o que deveria ser uma breve parada na jornada para Sckharshantallas logo se transforma em um pesadelo. O Tritão Soridente é invadido por

bandidos a serviço de Moggo Navalha, o hynne responsável por comandar o Mercado Central e as atividades criminosas locais. Com a carga do navio, incluindo o *Pentalépide de Kryzzaorin*, confiscada pelo chefão do crime, não há como seguir viagem.

Na **Parte 2**, os heróis são abordados por Trina, uma sereia comerciante de informações. Ela deseja ascender na hierarquia local do submundo, assumindo o papel de Moggo se tornando Rainha do Crime. No processo de derrubar o antigo chefão, os heróis conseguirão reaver seus pertences e os de seus amigos. Esta jornada envolve pequenas missões de caráter mais ou menos escuso para aumentar a reputação da sereia na cidade.

Na **Parte 3**, os planos de Trina dão acesso à Barberaria, o coração do poder de Moggo Navalha. Aqui, os heróis precisam desafiar o campeão da arena, o hobgoblin Zakrad, para obter acesso ao palco do hynne. O objetivo é desmoralizar o antigo chefe e aumentar a moral de Trina, permitindo que ela tome o poder.

Na **Parte 4**, o grupo prepara sua última cartada contra o chefão hynne, enfrentando-o em um combate valendo tudo. Com Trina finalmente no poder, os personagens conseguem reaver seus pertences. Então resta ao grupo se despedir de seus companheiros do Tritão Soridente para começar a viagem rumo a sua próxima parada. Agora por terra e em posse de uma carta que garantirá passagem na cidade de Tyros, em Trebuck.

PARTE I: DOIS RIOS, UM CHEFÃO

Em que os aventureiros perdem tudo e são encurralados por um chefão do crime.

CENA 1

A CIDADE DOS DOIS PÓRTOS

O Tritão Soridente enfim vence os últimos metros de correnteza do Rio Vermelho e encontra o porto de Fross. A cidade os recepciona com estivadores agasalhados e semblantes tristes.

“Nunca vi Fross tão fria nessa época do ano”, o capitão Tabalinn resmunga, pousando as mãos nas navalhas — o par de machadinhas embainhadas à sua cintura.

“Tem cheiro de problema”, Ária acrescenta.

Nessa última parte da viagem, a tensão entre vocês parece ter diminuído. A dragoa em forma élfica continua distante, mas, com todas as cartas na mesa, não esconde mais nada nem da tripulação e nem do homem que ama. Alguns ainda reservam um temor especial depois que descobriram a verdade. Pouco a pouco, essa estranheza começa a ser substituída por um certo companheirismo, compartilhado somente por pessoas que dividem um mesmo convés.

Há mais estranheza, porém, na comitiva que aguarda no porto. São humanos de vários gêneros e idades, todos com armas em punho e semblante fechado. Depois de acumular um pouco de experiência no caminho até aqui, vocês percebem que esse pequeno exército com certeza é composto apenas de veteranos tarimbados. Muitos inclusive portam armas de fogo.

À frente dessa turba mal-encarada, um hynne fuma um charuto fedorento, impondo sua presença apesar da baixa estatura. Seu olho esquerdo está permanentemente fechado por uma cicatriz.

“Moggo Navalha, meu velho!”, Tabalinn, apesar de tentar

soar descontraído, cumprimenta com um certo nervosismo. Ele desce a rampa rumo ao porto. “A que devemos a honra de sua presença?”

“Nada grave, meu amigo anão. Por uma mera formalidade, precisamos fazer a inspeção de sua carga. Você não se opõe, imagino?” O hynne sopra anéis de fumaça na direção do navio.

“É claro que não.” Tabalinn olha firme para vocês. Com este gesto simples, deixa explícito não haver nenhuma escolha. Contra um grupo menor ou mal equipado, talvez pudessem vencer, mas qualquer chance de vitória usando força bruta parece muito pequena nessa situação.

“Homens, subam e revistem o Tritão Soridente. Lembrem-se das instruções.”

Uma legião de brutamontes sobe a rampa, revirando as cargas, mexendo nas bolsas de todos os tripulantes — inclusive nas de vocês.

Moggo Navalha e seus homens começam a confiscar a carga e tomam o Pentalépide de Kryzzaorin dos heróis. Seus capangas estão dispostos a levar ainda mais dinheiro, com várias desculpas sobre taxas de manutenção. Cada aventureiro deve fazer um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação (CD 25). Os que falharem perdem T\$ 2d6x10.

Caso os personagens desejem lutar, a tripulação do Tritão Soridente não se envolve. Tabalinn aponta insistentemente como Moggo é um homem extremamente perigoso nessa cidade. Ele não quer arrumar problemas com o hynne caso possa evitar. Dame Lia também desencoraja o grupo — não seria uma batalha e sim um massacre.

CRÍATURAS. Moggo Navalha (p. 27), jagunço x20, gatuno mestre x5 (p. 24).

Em caso de combate, a cada rodada chegam reforços dos capangas (1d6 jagunços e 1 gatuno). Moggo se mantém longe de perigo o tempo inteiro, usando Tropas Dispensáveis para evitar ser atingido. Com o tempo, os heróis devem acabar sendo derrotados. Por ora,

Um hynne perigoso:
Moggo Navalha



Equilíbrio

O balanceamento dessa aventura, incluindo níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. O que não significa que seja impossível jogar a campanha com grupos maiores ou menores. Para isso faça os ajustes equivalentes ao número de personagens do grupo.

PARA 3 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, reduza os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também reduza seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, reduza seu ND em 1.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

PARA 5 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, aumente os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também aumente seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, aumente seu ND em 1
- 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 muito difíceis ou fáceis demais.

Caso você tenha o suplemento *Ameaças de Arton* e queira fazer alterações mais precisas; em vez das modificações acima, diminua ou aumente o ND do inimigo em 1 (mínimo de 1/4 e máximo de 20). Para isso, veja as pp. 387–388 do *Ameaças*.

MARCOS E NÍVEIS

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

No fim de *O Último Sorriso*, os personagens sobem para o 10º nível! Prepare-os para a ação que vão encontrar no *Castelo Escarlate*.

isso não tem consequências muito graves, mas causará um impacto na parte 4 da aventura.

De qualquer forma, os homens interditam o barco e tomam toda a carga, mas evitam desavenças desnecessárias. Por isso, liberam os itens pessoais dos heróis, como armas, armaduras etc. — exceto o *Pentalépide*.

O hynne sopra uma espessa nuvem de fumaça de charuto em cima de vocês e do capitão Trança-Castanha.

“Tabalinn, meu caro. Infelizmente sua permissão de navegação foi revogada. O Tritão Soridente ficará interditado e sua mercadoria permanecerá confiscada. Um príncipe mercante chegará em breve para determinar valores adequados para a multa. Sintam-se convidados a aproveitar as maravilhas de Fross enquanto isso.”

Moggo é um homem astuto e, como todo homem astuto, sempre nota quando um item valioso está em suas mãos. Ele confisca o *Pentalépide*, mesmo sem saber do seu verdadeiro poder, pois sabe que pode usá-lo para aumentar sua influência na cidade de alguma forma.

Tabalinn se aproxima de vocês entre resmungos, à semelhança do seu irmão mais velho, Durgalinn. Aparentemente é possível tirar um anão de Doherimm, mas não é possível tirar Doherimm de um anão.

“Não contente em confiscar minha carga, aquele mafioso de meia tigela pegou meu navio! Se batermos de frente com ele; mesmo que de alguma forma conseguíssemos passar por aquele exército de bandidos; vamos acabar na lista proibida dos príncipes mercantes de Sambúrdia. Seria o fim dos meus negócios... Mas vamos conversar mais sobre isso tomando um belo caneco de cerveja anã! Conheço um lugar. É um pé sujo, mas vai servir.”

Com o fim de toda essa confusão, Tabalinn leva o grupo para a estalagem Canto da Sereia. Quando isso acontecer, siga para a **CENA 2**.

CENA 2

O CANTO DA SEREIA

A taverna sugerida por Tabalinn, Canto da Sereia, é movimentada, mas repleta de gente suspeita das mais variadas raças. A música desafinada de um menestrel torna o ambiente lugubre além de mal iluminado. Os serventes passam carregando as suas bandejas com discrição. A tripulação ainda sente o peso dos últimos acontecimentos, especialmente o capitão, que continua se lamentando:

“O cara levou meu navio... com tudo que tinha dentro! Que absurdo!”

Na taverna, os aventureiros podem conversar com os NPCs sobre a situação. A seguir, algumas perguntas e respostas que podem ser feitas para a tripulação.

ACÁCIA

- O QUE PODEMOS FAZER?

“Esperar. Desafiar Moggo é perigoso demais.”

- QUEM É MOGGO NAVALHA?

“Só sei que é ele quem manda por aqui. Tabalinn pode dar mais detalhes.”

- COMO SE SENTE COM A SITUAÇÃO DE ÁRIA?

“Para ser sincera, nada mudou. Ela não me deu motivos para desconfiança. Por mais que eu queira por juízo na cabeça de Tabalinn e diga para não se lançar fácil assim nos braços de alguém, não cabe a mim decidir.”

- ALGUMA DICA?

“Encha uma caneca ou tente descansar. Vai deixar essa espera mais fácil de suportar.”

ALVOLIS

- O QUE PODEMOS FAZER?

“Nos distrair. Por que não cantam uma canção?”

- QUEM É MOGGO NAVALHA?

“Um ser dos mais desprezíveis, mas isso com certeza vocês já tiveram a desgraça de perceber.”

- COMO SE SENTE COM A SITUAÇÃO DE ÁRIA?

“Faltar com a verdade seria uma quebra de meus votos sagrados, então preciso admitir: a rotina que tínhamos antes da chegada dela era muito mais agradável. Mas vou precisar me acostumar, parece que ela veio pra ficar.”

- O QUE ACONTECEU COM O ALVOLIS FALANTE QUE CONHECEMOS?

“A possibilidade de perder o Tritão Soridente fustiga profundamente meu coração. Qual é a utilidade de um bardo desanimado? Que força existe na música que não inspira? Por ora, prefiro o silêncio.”

- ALGUMA DICA?

“Cuidado com seus pertences. O crime prospera aqui. Não podemos perder o pouco que temos.”

ÁRIA

- SEM RESENTIMENTOS?

“Tabalinn e o resto da tripulação confiam em vocês e, agora que todos sabem de tudo, também confiam em mim. Não há motivos para me ressentir, mas não esperem que eu vá apertar as mãos de vocês e esquecer tudo. Ainda estou de olho no seu grupo.”

- POR QUE VOCÊ GOSTA TANTO DE COBREL?

“Porque é uma história divertida, rápida e muito bem-feita. De todas as coisas criadas pelos bípedes, essa é a que mais me fascina. Jamais teria sido criada pelos dragões, com toda sua megalomania.”

- QUEM É MOGGO NAVALHA?

“Alguém que tem mais poder do que vocês, mas menos do que acredita ter. Diferente de Tabalinn, eu acredito que seria possível vencermos no porto, mas o que ele faria depois? Voltaria com mais gente para arranjar mais problemas. Foi bom que ele pegou o Pentalépide, agora não é mais problema nosso.”

- O QUE VOCÊ PODE NOS DIZER SOBRE O CULTO DE KALLYADRANOCH?

“O que todo dragão sabe: ele existe para louvar o Deus do Poder, não a nós. Ou baixamos a cabeça como cachorros ou tentamos viver como eu, Hydora e Sckhar: distantes das ações de Edauros e seus cultistas.”

- ALGUMA DICA?

“Aproveitem a oportunidade para deixar o Pentalépide de lado e sigam viagem para Sckharshantallas assim que recuperarmos o navio.”

CAPITÃO TABALINN “PELADO”

- O QUE PODEMOS FAZER?

“Vocês eu não sei, mas eu pretendo beber o bastante para esquecer meus problemas.”

- QUEM É MOGGO NAVALHA?

“O chefão do crime em Fross. Oficialmente, é um representante credenciado da Guilda dos Príncipes Mercantes, responsável pelo porto. Manda e desmanda no Mercado Central. Isso o torna praticamente intocável.”

- COMO ESTÁ SE SENTINDO COM ESSA SITUAÇÃO DE ÁRIA? SOBRE O QUE VOCÊS CONVERSARAM?

“Foi difícil entender tudo no início. Ninguém sabe como reagir quando descobre que sua paixão é um dragão! Nossa conversa foi esclarecedora, mas ficará apenas entre nós. Saibam que eu teria posto todos para fora do navio se não fosse por Lia, Durgalinn e pela ajuda que vocês têm nos prestado. Então vou repetir o mesmo que disse a ela: espero que todos saibam ser maduros o suficiente para não termos mais problemas.”

- ALGUMA DICA?

“Tomem cuidado. Nossa última viagem provou que esse mundo está cheio de surpresas. Conhecendo Fross, as daqui não parecem ser muito boas.”

DAME LIA

- O QUE PODEMOS FAZER?

“Pensei em unir todas as nossas forças e atacar nossos inimigos, mas nossa vitória parece improvável. Enfrentar uma batalha perdida não é coragem, é tolice.”

- QUEM É MOGGO NAVALHA?

“A próxima vítima do meu mangual, se depender de mim.”

- COMO SE SENTE COM A SITUAÇÃO DE ÁRIA?

“Bem, ela me deixou inconsciente por alguns dias, mas

não lembro de ter sentido dor ou coisa do tipo. Se Tabalinn confia nela, e tudo o que ela fez foi realmente para se proteger, não vejo porquê ficar apreensiva.

• ALGUMA DICA?

“Fiquem de olhos abertos. Ainda não entendemos todas as regras desta cidade. Não sabemos até onde se estendem as garras do Deus do Poder.”

Deixe os jogadores à vontade para conversar entre si e com os NPCs. Quando houver uma pausa fortuita, depois de já terem passado bastante tempo na taverna, uma sereia caminha na direção deles.

A mulher que se aproxima da mesa atrai olhares pelo caminho. Não apenas por sua inegável beleza, mas também pelas membranas nas mãos. Pequenas escamas despontam em seu corpo a depender da incidência de luz. Trata-se de uma sereia, caminhando em duas pernas no mundo seco. Ela puxa uma cadeira da mesa ao lado, sem sequer olhar para os clientes ao redor, e senta junto de vocês.

“Meu nome é Trina, sou a proprietária do Canto da Sereia. Acredito que podemos estabelecer uma parceria vantajosa para os dois lados. Não se demorem muito aqui e não façam movimentos bruscos — vocês estão sendo ob-

servados. Saiam da taverna e serão seguidos. Aí poderão demonstrar seu talento.”

Um teste de Investigação ou de Percepção (CD 20) identifica o bando de humanos mal-encarados observando os heróis. Para evitar alertá-los, é preciso um teste de Enganação ou Furtividade (CD 25). Anote o resultado desses testes, eles serão importantes mais a frente.

A sereia diz que não pode dar mais detalhes agora, só depois que lidarem com esses homens. Quando os aventureiros saírem da taverna, siga para a **CENA 3**.

CENA 3

SEM PUNHALADA PELAS COSTAS

Exatamente como Trina havia previsto, um bando de capangas sai da taverna em seu encalço. Eles tentam rodeá-los rapidamente.

“Vocês estão se metendo com quem não deviam. Precisam aprender uma lição!”

Estes bandidos devem tê-los subestimado. Seu bando tem menos da metade dos membros que estavam no porto mais cedo. Enfrentá-los não parece mais morte certa — parece o tipo de desafio que vocês superaram várias vezes até chegar aqui.

criaturas. Gatuno mestre x2, jagunço x8 (página 24).

Se os aventureiros tiveram sucesso nos dois testes da cena anterior, os bandidos não sabem que foram identificados. Isso concede +5 nos testes de Iniciativa dos personagens.

Durante o combate, os gatunos buscam se esconder, aproveitando sua habilidade Sombra, e tentam impedir que conjuradores usem magias, seja nocautear os, seja com a habilidade Pancada na Cabeça. Metade dos jagunços tenta ficar em combate corpo a corpo, para garantir o bônus de flanquear entre seus aliados. Os outros mantêm-se à distância, atirando em alvos distantes da linha de frente. Contra um oponente com Defesa muito alta, até dois dos jagunços usam ações de ajudar para aumentar as chances de alguém conseguir agarrar o aventureiro.

Com o fim do combate, vocês ouvem o som de palmas. Trina também sai da taverna, sorrindo, observando os bandidos derrotados.

“Estava certa sobre vocês. Agora finalmente podemos conversar.”



Difícil enfrentar os gatunos de Fross?

PARTE 2: A REALEZA DO CRIME

Em que os heróis se embrenham numa disputa pelo poder no submundo de Fross e descobrem uma chance de recuperar o Pentalépide de Kryzzaorin.

CENA 1

UMA OFERTA IRRECUSÁVEL

Esta cena começa imediatamente após o final da parte anterior, mas dentro da taverna.

Trina interrompe os aplausos e caminha até vocês. A luz dos lampiões reflete nas pequenas escamas iridescentes do seu corpo. Pouco atrás dela, há um pequeno batalhão de brutamontes a postos. Não são humanos, como o bando de Moggo. Alguns apresentam olhos vermelhos, outros placas quitinosas na pele, dentes afiados ou garras. Todos são corrompidos, humanoides tocados pela Tormenta — lefou.

A sereia estampa um semblante confiante, enquanto traga um cigarro em uma piteira e sopra lentamente a fumaça com elegância.

"Moggo Navalha tomou seu navio e suas riquezas. Pela lei, ele tem esse direito. Mas não é a lei que manda nesta cidade. Minhas posses e prestígio com os príncipes mercantes são próximos aos de Moggo. Então posso facilmente ser instituída como a responsável pelo Mercado Central no seu lugar. Mas ele não vai sair por bem e eu não tenho a força necessária para fazê-lo sair por mal. Juntos, porém, acredito que podemos nos livrar de nosso problema em comum. O que acham?"

Os aventureiros certamente terão outras perguntas para a enigmática sereia. A seguir, você encontrará algumas das possíveis perguntas e as respostas de Trina. Enquanto interpreta Trina, tenha em mente como ela é pragmática e persuasiva (veja mais detalhes em sua ficha, na p. 28).

• QUEM É VOCÊ?

"Meu nome é Trina. Sou uma sereia que fez de Fross seu lar. Tenho olhos e ouvidos por toda a Bacia de Callistia. Minha moeda de troca é a informação."

• VOCÊ É UMA CRIMINOSA?

"Digamos que não me limito ao que é permitido pelas leis para alcançar meus objetivos."

• SEU BANDO É COMPOSTO SÓ POR LEFOU?

"Não, há alguns elfos entre nós também. O que dizer? Tenho um fraco pelos proscritos. Não há invisibilidade maior do que ser constantemente desprezado pela sociedade."

• QUAL É O SEU PROBLEMA COM MOGGO?

"Não tenho nenhum problema pessoal com Moggo. Na verdade, das vezes em que conversamos, ele me pareceu uma pessoa bastante simpática. Meu problema é o que ele representa: a manutenção de uma estrutura de poder que opõe todos que estão à margem."

• O QUE VOCÊ QUER FAZER COM MOGGO?

"Quero matá-lo. É o único jeito de assumir o papel como líder das atividades criminosas locais."

• QUAL É A EXTENSÃO DA INFLUÊNCIA DE MOGGO NESSA CIDADE?

"Fora de Fross, ele não tem muito poder. Aqui dentro, praticamente todos o conhecem. Ele tem muitos homens... em termos de números e violência, não pode ser derrotado. Esse respeito vem da sensação de invencibilidade. Se for desafiado, tudo isso se perde."

• COMO PODEMOS AJUDÁ-LA?

"Primeiro, precisamos aumentar a reputação do bando. Eu sei como fazer isso, sempre soube, mas me faltava o poder de fogo. Caso tudo funcione como planejado, conseguiremos uma rara chance de minar de verdade a reputação de Moggo. Quando ele estiver abalado, poderá ser substituído."

• ALGUÉM SOFRERÁ COM AS NOSSAS AÇÕES?

"Vocês vão fazer coisas ruins. Com pessoas ainda piores. Não preciso sentir remorso."

• COMO ISSO VAI AJUDAR A DERRUBAR MOGGO?

"O centro do poder de Moggo é um estabelecimento subterrâneo, a Barbearia. Somente os mais notórios criminosos podem entrar lá. E, dentro da Barbearia, vocês poderão derrubá-lo."

• COMO AS PESSOAS VÃO RELACIONAR NOSSAS AÇÕES A VOCÊ?

"Isso é o meu trabalho, não se preocupem. Basta murmurar as palavras certas, no ouvido certo, e todos os frossianos saberão quem fez o quê."

• COMO VOCÊ PODE NOS AJUDAR?

"Além de planejar tudo e conseguir os pontos de partida com os meus contatos? Posso garantir acesso a qualquer mercadoria disponível na Bacia, legal ou ilegal... em troca de um pagamento justo, é claro."

• HÁ ALGUMA RECOMPENSA?

“Mas é claro! Não tenho a menor intenção de ser lembrada como Trina, a Ingrata, nas canções dos bardos. Recompensarei seus esforços com um pagamento considerável: TO 100 para cada um.”

Caso os heróis precisem de equipamento, Trina pode conseguir imediatamente qualquer item mundano descrito em *Tormenta20* (p. 138), pelo preço normal. No caso de pergaminhos, poções e itens de outros livros (como *Ameaças de Arton*), ela precisa de ao menos um dia para conseguir encontrá-los, mas ainda cobra o preço normal.

O plano de Trina envolve ações pontuais dos heróis em Fross para obter acesso à Barbearia. Elas não precisam ser realizadas em ordem; são cenas curtas — tomam menos tempo do que tomariam normalmente. Para cada missão bem-sucedida, a reputação do grupo aumenta em 1. Esse valor começa em zero — ou em 1, caso um dos personagens seja bucaneiro ou ladino. Quando essa reputação chegar a 5, Trina os considerará

aptos para tentar obter acesso à Barbearia — é a hora de seguir para a **CENA 2**.

Dame Lia fica extremamente incomodada por ter que ajudar alguém de caráter duvidoso como Trina. No entanto, de acordo com Tabalinn e seus tripulantes, não há opção melhor para recuperar o Tritão Soridente. Relutante, a cavaleira aceita participar, mas sempre terá preferência pelas soluções mais justas e honestas que os heróis conseguirem encontrar.

Atitudes vis e moralmente duvidosas podem fazer com que a conexão de dame Lia diminua em 1 cada vez que ocorrerem, a critério do mestre (veja a **AVVENTURA 6** para saber o que acontece ao reduzir essa conexão). No fundo do coração, a medusa quer acreditar que Trina vai melhorar a condição de vida dos menos favorecidos de Fross, mas duvida muito que seja verdade.

Se, mesmo com todas as missões, os heróis não conseguirem a reputação necessária, a única chance é subornar pessoas aumentá-la. Para cada T\$ 1.000 gastos nessa ação, a reputação aumenta em 1.

FROSS

POPOLAÇÃO: 19.000 frossianos (65% humanos, 21% hynne, 5% elfos, 5% goblins, 4% outros).

A maior e mais influente cidade da Bacia de Callistia é **Fross**, no extremo norte de Sambúrdia. Conhecida como a “Cidade dos Dois Portos”, ela fica exatamente no ponto de encontro entre o Rio dos Deuses e o Rio Vermelho. É o maior centro de cultura e comércio da região.

Com essa localização fortuita, Fross garante sua importância para todos que se beneficiam dos rios, seja para transporte ou subsistência. Uma quantidade considerável de barcos chega e parte de seu movimentado porto todos os dias, levando e trazendo todo tipo de passageiro e mercadoria.

A cidade é um dos principais pontos de comércio para as Repúblicas Livres de Sambúrdia, perdendo apenas para as cidades-irmãs **Mehnat** e **Yukadar**. A riqueza local se reflete em prédios oficiais grandiosos, casas suntuosas e em uma profusão de monumentos erguidos para honrar nobres do passado.

Todos esses monumentos, muitos já abandonados e cobertos de musgo, são o lembrete de uma era recente carregada de sentimentos fortes — seja de

saudosismo, seja de asco. Quando Callistia era um reino, Fross era sua capital.

Com a dissolução da antiga coroa e o ingresso nas Repúblicas Livres de Sambúrdia, Fross passou a ser independente, governada por um chanceler eleito. Em vez de uma divisão em castas sociais completamente diferentes, todos na cidade passaram a ser iguais perante a lei — pelo menos em teoria.

O belo porto de Fross é, na verdade, uma imitação descarada do Porto Jhanus, na cidade de Quallist, em Salistik. No **Porto Duplo**, além do tráfego de mercadorias, há uma proeminente atividade pesqueira, capitaneada principalmente por plebeus enriquecidos, dispostos a suar junto de seus funcionários.

Além disso, a cidade conta com o **Grande Museu da Vida Fluvial** e o **Mercado Central**. Esse último, embora esteja sob a jurisdição do chanceler, na verdade é controlado pelo crime organizado local. O imigrante hynne **Moggo Navalha**, depois de sobreviver a um passado trágico com anões, lursh lyin e mortos-vivos de Aslothia, assumiu o controle das atividades criminosas locais. Sob o verniz do ouro e com o onipresente cheiro de peixe, Fross esconde atividades clandestinas brutais.

Trina se oferecerá para pagar essa quantia, mas os aventureiros devem eliminar alguns de seus desafetos. Para criar estes encontros, use humanoides de ND 8 da seção “Ameaças” (*Tormenta20*, p. 289). Caso tenha acesso a outros suplementos; você também pode usar os inimigos das seções “O Crime” (*Guia de NPCs*, p. 72) e “Capangas & Bandoleiros” (*Ameaças de Arton*, p. 42).

As missões a seguir são apresentadas com uma breve descrição feita por Trina, seguida de informações a respeito e resoluções para algumas das abordagens dos heróis. Cada missão conta como uma cena separada da **CENA 1**.

Caso atinjam a reputação necessária, mas ainda tenham interesse nas missões; os heróis podem fazê-las em troca de recompensas em dinheiro. Trina paga T\$ 1.000 ao grupo por cada uma concluída.

Fracassar não gera consequências imediatas, exceto por não conseguir aumentar a reputação no submundo de Fross. Ainda assim, você deve anotar as falhas ou sucessos do grupo em cada uma delas, isso será importante no confronto climático da **PART 4**.

ENTRE TILÁPIAS E ALAÚDES

“Os ricos de Fross gostam muito de menestréis. Esses artistas trazem histórias de outras terras, fazendo com que a elite daqui se sinta moralmente superior aos nobres de outros reinos, enquanto tratam os mais pobres como se fossem lixo.”

“Amarthanaradan é um menestrel elfo do jeitinho que eles gostam — bonito, talentoso e submisso. Ele está fazendo apresentações semanais na varanda de um príncipe mercante, o humano Mattis.”

“Esse humano usa seus navios para trazer mercadorias ilegais para Fross, principalmente entorpecentes e armas. É um parceiro importante de Moggo.”

“Amarthanaradan está hospedado na mansão de Mattis. A casa do príncipe mercante é bem protegida e vigiada; tornando sua invasão impraticável. Porém o menestrel sai para caminhar pelo porto todas as manhãs, compra um espetinho de tilápia frita no Mercado Central e volta para casa. Nesse percurso, ele é vigiado de longe por dois jagunços de Mattis, o que dá ao elfo um pouco de liberdade.”

“Façam com que as melodias e versos do menestrel sejam silenciados.”

Os aventureiros podem interceptar Amarthana-
radan em qualquer ponto de sua caminhada. Caso
abordem o menestrel de forma ostensiva, chamarão
a atenção dos dois jagunços e serão atacados (use a
ficha da p. 24). Caso ataquem os jagunços antes de
abordar Amarthana-
radan e o menestrel perceber, ele
fugirá — veja Perseguições (*Tormenta20*, p. 274).

Quando conseguirem conversar com o elfo, basta convencê-lo a se afastar de Mattis. Isso pode acontecer intimidando-o para que fuja da cidade (Intimidação, CD 20), inventando alguma mentira escabrosa sobre Mattis (Enganação, CD 20) ou convencendo-o a trabalhar para Trina (teste estendido de Diplomacia, CD 20, 3 sucessos). Se bem-sucedido nessa última opção, a reputação do grupo aumenta em +1 cumulativo com o aumento que já receberiam por concluir a tarefa.

GORLOGGS E TIBARES

“A comida servida na Taverna da Anã é uma das mais apreciadas em Fross. A tal anã, uma açougueira corpulenta chamada Marma, está nas graças de todos do submundo. Trabalha diretamente para Moggo e usa sua criação de gorloggs para acabar com as provas de assassinatos. Os bichos ficam nos fundos da taverna, em um local preparado especialmente para eles.”

“Os gorloggs cochilam durante o dia. Removam esse recurso de Moggo.”

A Taverna da Anã é aberta ao público, os aventureiros podem visitá-la a qualquer momento. Além dos clientes normais e dos funcionários, sempre há pelo menos 1d4 tipos mal-encarados no local — gatunos a serviço de Moggo.

Chegar até o criadouro dos gorloggs é um teste estendido de Furtividade (CD 20, 3 sucessos). Em caso de falha, 2d6 jagunços são alertados imediatamente.

Os três gorloggs estão dormindo. Podem ser mortos facilmente com golpes de misericórdia (*Tormenta20*, p. 235) ou podem ser jogados na saída de esgoto para fugir. Abrir a saída de esgoto requer um teste de Ladinagem (CD 20). A grade pode ser arrancada com violência (Força CD 25) ou quebrada com ataques (redução de dano 10, 50 PV), mas isso faz barulho. Os gorloggs estão acostumados e continuam dormindo, mas os 2d6 jagunços chegam em 1d4 rodadas.

Alternativamente, os aventureiros podem procurar algum jeito de entrar por uma das casas vizinhas. Nesse caso, basta que façam amizade com um dos vizinhos da Taverna.

Um deles é um mercador solitário, um humano chamado Jardonis, que tenta puxar assunto com qualquer transeunte de forma inconveniente. Abandonado recentemente pela esposa, só precisa que alguém ouça sua história triste. Passando em um teste de Percepção (CD 20), nota-se que é possível acessar o criadouro dos gorloggs através do quintal de Jardonis. Fazer isso exige um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 20) para prender a atenção do homem enquanto o resto do grupo faz o trabalho sujo: pular a cerca do quintal e dar cabo das criaturas de Marma.

A JOIA DO RIO

“O Grande Museu da Vida Fluvial mantém em exposição permanente uma pérola gigantesca conhecida como Joia do Rio. Foi uma doação do próprio Moggo, uma forma de se estabelecer como um filantropo atencioso em Fross e encobrir suas ações criminosas.”

“Posso conseguir uma audiência para amanhã, isso vai facilitar sua entrada. Felizmente, a curadora estará se sentindo indisposta e não poderá comparecer, deixando-os sozinhos. Com isso, vocês serão capazes de percorrer o Museu sem preocupações.”

“Peguem a Joia do Rio e saiam rápido, sem chamar a atenção de ninguém. Isso será um grande golpe na moral de Moggo diante da cidade.”

A Joia está em um pedestal dentro de um cofre de vidro selantino. É possível arrombá-lo com um teste de Ladinagem (CD 25) ou quebrar o vidro (redução de dano 10, 25 PV). Essas atividades vão chamar a atenção das pessoas fora da construção, mas a magia Silêncio impedirá que isso aconteça. Caso atraiam atenção, os heróis são interrompidos por 2d6 jagunços em 1d4 rodadas (o grupo pode fugir antes que eles cheguem

ou enfrentá-los). Trina não tinha essa informação, mas a Joia também é protegida por uma armadilha de Símbolo da Morte (*Tormenta 20*, p. 318).

CENA 2

O PREÇO DO SUCESSO

Depois de concluir sua última missão — enquanto andam pelas ruas de Fross — vocês são abordados por quatro brutamontes de cara feia. Eles exibem armas sem nenhum pudor. Um deles lança um aviso antes de atacar.

“Moggo Navalha manda lembranças!”

CRÍATURAS. Gatuno mestre x4 (p. 24).

Desta vez os aventureiros precisam lidar com a elite dos homens de Moggo. Estes gatunos estão muito bem equipados para a luta, motivados por pagamentos bem generosos. Todos eles começam o combate com 50 PV temporários.

Depois do conflito, os heróis se provam aos olhos do submundo de Fross e podem se preparar para uma visita à Barbearia na PARTE 3.

PARTE 3: TEATRO NAS SOMBRAIS

Em que o grupo chega à Barbearia e tenta minar o poder de Moggo.

CENA 1

BÓAS-VINDAS AO SUBMUNDO

Mais cedo, Trina os presenteou com roupas escuras e elegantes, dignas da corte de um nobre em Deheon. Com os braços apoiados em uma fachada estreita, praticamente invisível entre as duas construções sumptuosas que a ladeiam, ela espera pela chegada de todos vocês. Uma porta de madeira descolorida guarda a entrada.

A sereia os recepciona acenando a cabeça. Imediatamente bate na porta, com três toques decisivos e ritmados. Um visor, antes escondido na madeira, se abre com um baque sur-

Será Trina a nova rainha do submundo?

do. De trás dele, um par de olhos misteriosos avalia a estirpe do grupo, Trina inclusa.

“Vocês têm hora marcada com o barbeiro?”, uma voz rouca questiona.

“Daqui a vinte e quatro minutos, para fazer barba, cabelo e bigode”, Trina responde com a senha do local.

A porta se abre para um corredor escuro e uma escada. Conforme vocês descem, a iluminação se mostra mais presente, com lampiões a óleo. Há quadros nas paredes, que retratam humanos em roupas caras e em poses pedantes. Os olhos dos quadros parecem acompanhá-los a cada passo.

Por fim, ao terminar a descida, vocês se encontram em um salão luxuoso. Há múlti-



plos portões de espaldar alto pelas paredes. Uma grossa fumaça de cigarro e incenso preenche o ambiente, mantendo um ar de meia-luz mesmo com a forte iluminação de lustres, candelabros e castiçais — todos ornamentados em ricos detalhes. Pessoas também vestidas em trajes escuros e elegantes, como vocês, transitam de um lado para o outro, entrando e saindo dos portões.

No centro do salão, deslocado diante de toda decoração extravagante, há um púlpito. Sobre ele, em uma cadeira reclinada aparentemente confortável, um humano de barba farta se senta, com um lenço amarrado ao pescoço cobrindo seu colo. Moggo Navalha sobe em um banco acolchoado, ficando na altura do rosto do homem. Uma navalha surge em uma de suas mãos com um floreio e, com a outra, ele aplica um bálsamo espumoso na barba do humano.

“A maior das honras na Barbearia é ter alguns minutos do tempo de Moggo enquanto ele corta o seu cabelo ou faz a sua barba. Normalmente é preciso alguns anos de serviço leal, mas existe um atalho: vencer Zakkrad, o atual campeão da arena clandestina, em um combate individual. O lutador receberá desafiantes hoje e eu já consegui espaço para um de vocês. Tentem descobrir mais sobre ele para decidir quem é mais capaz de enfrentá-lo. Esta é a nossa grande chance — não estraguem tudo!”

Dentro do salão principal, os heróis podem interagir com as pessoas, comprar equipamento de última hora e, principalmente, descobrir mais detalhes sobre o campeão de Moggo e sua famigerada arena. Restam apenas quatro horas antes da luta começar e cada teste de Investigação (CD 20) para interrogar (*Tormenta20*, p. 120) consome uma hora e T\$ 3d6, o que limita a quantidade de testes feitos por cada personagem.

Nesta e nas próximas páginas, estão listadas informações tanto sobre o torneio quanto sobre o campeão. Quando um dos personagens interrogar alguém para descobrir sobre um desses dois assuntos, role 1d8 para determinar a informação obtida.

Ao fim das quatro horas, Trina conduz os aventureiros para a arena.

CENA 2

OLHO DO TIGRE

A arena clandestina da Barbearia é uma jaula bem iluminada, rodeada por mesas e assentos na penumbra. O lugar já está lotado, a bandidagem local ocupa todas as cadeiras e joga conversa fora enquanto beberica vinho élfico e cerveja anã.

Trina está logo ao lado, mexendo as mãos membranosas de forma impaciente, enquanto vocês esperam pelo combate. Este é um ponto crucial do plano da sereia.

INFORMAÇÕES SOBRE ZAKKRAD

D8 INFORMAÇÃO

- 1 O campeão é nativo de Lamnor, mas já viajou por Arton enquanto desenvolvia seu estilo de luta.
- 2 Embora costume passar pouco tempo em cada arena, Zakkrad está em Fross há meses.
- 3 Zakkrad nunca foi derrotado.
- 4 O campeão usa um estilo de luta próprio com uma arma híbrida de Smokestone: a pistola-punhal, perigosa tanto no combate corpo a corpo quanto à distância.
- 5 As correntes nos braços de Zakkrad não são só adornos. Ele as utiliza para ataque e defesa no campo de batalha.
- 6 Zakkrad é honrado: todas as vezes que lhe pediram misericórdia, ele a concedeu.
- 7 Zakkrad já aceitou alguns novatos como aprendizes, mas eles desistiram rapidamente.
- 8 O campeão é um devoto fervoroso de Arsenal, o Deus da Guerra. Sua pele é dura como ferro.

Caso não consigam uma vitória no ringue, tudo que ela planejou vai por água baixo.

Na outra ponta da arena, lampiões se acendem e revelam um hobgoblin de musculatura imponente caminhando pelo tapete, na direção do ringue. Sua pele esverdeada é coberta de cicatrizes, marcas de uma vida no campo de batalha. Correntes estão enroladas em seus antebraços e punhos de forma misteriosa. A arma que carrega é uma mistura de espada e pistola, com uma lâmina e um gatilho. Um medalhão exibe o símbolo de Arsenal, o Deus da Guerra. Mas o mais assustador são seus olhos: hostis e intimidadores, totalmente acostumados não apenas à violência como também à vitória.

Um humano esguio no ringue, usando uma máscara de raposa, anuncia o hobgoblin. Sua voz amplificada magicamente ecoa pelas paredes da arena.

“Senhoras e senhores, minhas mais sinceras boas-vindas à arena de Fross, a melhor em toda Sambúrdia! Hoje trazemos mais uma vez o nosso campeão invicto, o terror duyshidakk, o mestre da Explosão Afiada... ZAAAAAAAAAAAAAKRAAAAAD!!”

O público vai à loucura. São urros de júbilo, canecas que batem contra a mesa, palmas efusivas. O povo realmente ganhou gosto por Zakkrad depois de presenciar várias de suas vitórias sangrentas. A plateia de Fross claramente tem um lado... e não é o de vocês.

“Como desafiante, trazemos um representante de um grupo recém-chegado, mas já muito notório. Patrocinado pela digníssima Trina, apresentamos...”

A descrição feita pelo juiz reflete os grandes feitos do desafiante. Todos distorcidos pelos múltiplos boatos contados por aí, nas mesas dos bares. Um personagem que já tenha eliminado muitos puristas pode ser apresentado como “o flagelo da Supremacia Purista”, por exemplo; as façanhas contra o culto de Kallyadranoch podem render a alcunha de “caçador de dragões” — Ária ficará irada se descobrir isso.

Esse combate é dividido em três terços, o combatente que vencer dois deles primeiro sai vitorioso. O terço termina quando um lutador ficar inconsciente ou desistir. Se um competidor morrer, perde imediatamente, independente do número de terços que venceu.

Nos intervalos entre um terço e outro, acontece uma pausa que dura cinco rodadas. Durante esse tempo, o grupo pode curar seu campeão ou renovar as habilidades que o afetam. Contar com curas e poções de apoio fornecidos pela arena incorre em uma dívida de T\$ 10.000 com Moggo — algo que normalmente resulta em servidão a longo prazo. Se Alvolis estiver com o grupo, pode ajudar com suas magias de cura. Zakkrad não conta com equipe de apoio, mas Moggo lhe cedeu um vasto estoque com poções de *Curar Ferimentos* e de *Purificação*. O campeão da arena começa cada terço com todos os PV e sem nenhuma condição negativa.

As partidas são supervisionadas por um juiz; um clérigo de Hyninn trajado de forma tão elegante quanto os outros frequentadores. Mas seu rosto está coberto por uma máscara de raposa. Esse juiz está munido de

itens mágicos necessários para garantir o bom andamento da partida; ele pode vender poções de cura para o grupo, pelo preço normal, caso precisem durante os intervalos. Ele não informa, contudo, que comprar essas poções criará a mesma dívida de T\$ 10.000 descrita no parágrafo anterior.

Embora apenas um dos heróis de fato vá entrar no ringue, a luta continua sendo uma atividade em equipe. Magias de longa duração podem ser lançadas no participante antes da luta ou nos intervalos, bem como magias de cura. Se qualquer outro membro da equipe lançar uma magia de área ou que tenha Zakkrad como alvo, o juiz a dissipará com um pergaminho de *Dissipar Magia* e dará um aviso. Na próxima tentativa, o desafiante será punido com a morte.

Há, porém, uma regra secreta, dita apenas para um público ainda mais exclusivo da Barbearia. Pessoas de fora das equipes podem modificar a arena, com efeitos mágicos ou não, dificultando ou facilitando o combate. Para que alguém do grupo possa fazer isso — usando habilidades com efeito em área —, é preciso se isentar de prestar qualquer tipo de apoio ao companheiro nos intervalos das lutas ou passar em um teste de Enganação (CD 25, 20 se o personagem que fizer o teste for um devoto de Hyninn) para fingir não fazer parte da equipe do competidor. A CD desse teste aumenta em +5 para cada vez em que o personagem ajudou um dos combatentes no intervalo.

Um personagem que não esteja participando da luta também pode tomar parte do intrincado sistema de apostas local. Elas são instantâneas, e os valores mudam muito rápido. É possível apostar em uma infi-

INFORMAÇÕES SOBRE O TORNEIO CLANDESTINO

D8 INFORMAÇÃO

- 1 As lutas clandestinas são o entretenimento favorito de Moggo Navalha e um dos eventos mais populares do submundo de Fross.
- 2 Durante as lutas, dois combatentes se enfrentam dentro do ringue até a morte ou desistência.
- 3 Qualquer arma, técnica ou magia é permitida, desde que o combatente esteja sozinho dentro da arena.
- 4 As lutas com o campeão são divididas em três períodos de tempo, chamados “terços”. O primeiro lutador a vencer dois terços é o vencedor da luta.
- 5 A arena fornece alguns recursos de cura entre os terços, mas não costumam ser o suficiente. Desafiantes devem chegar preparados ou enfrentar as consequências.
- 6 Trapaças não são toleradas. Um combatente já entrou na arena com um parceiro invisível; ambos foram executados ainda dentro do ringue. Se alguém de fora das equipes interferir no combate, isso muda de figura.
- 7 Dentro das lutas clandestinas de Sambúrdia, dizem que a arena de Fross é a mais prestigiada.
- 8 Quando um desafiante morre, costuma virar comida de gorlogg.

nidade de coisas, desde lugares específicos onde os lutadores serão feridos, até o quanto longe o sangue de algum deles irá espalhar. Os conjuntos de apostas são resolvidos com um teste de Jogatina (*Tormenta20*, p. 120) que deve ser feito no final de cada terço. Esse teste recebe um bônus de +1 para cada informação sobre o torneio clandestino obtida na cena anterior. A aposta mínima é de T\$ 500.

Ao ser derrotado, Zakrad usa suas últimas forças para clamar misericórdia. Diferente de muitos servos de Arsenal, ele se atém ao orgulho das vitórias, em vez da dor das derrotas. Aceitará as punições por ser derrotado, mas prefere continuar vivo para poder vencer novamente. Se for poupado, pode ser recrutado como um aliado mais tarde. Vá para a **CENA 3A**.

Se o desafiante for derrotado, ainda há uma última esperança: convencer Zakrad a ajudar o grupo em seu plano. Vá para a **CENA 3B**.

A seguir, listamos algumas frases adequadas para Zakrad durante o combate, para dar mais vida e cor a esse duelo glacial do submundo.

FALAS DE ZAKRAD

AO ROLAR INICIATIVA: “O verdadeiro sentido da vitória está no ringue!”

AO USAR CORRENTES DA GUERRA: “Isso é mesmo o seu melhor!”

DERROTA: “A derrota me envergonha perante Arsenal. Devo viver para vencer novamente e honrá-lo!”

AO USAR ENCONTRAR BRECHA: “Você é descuidado demais!”

QUANDO FAZ UM ACERTO CRÍTICO: “Arsenal, me conceda mais essa vitória!”

CENA 3A

A DOÇURA DA VITÓRIA

Um alarme mágico ressoa por toda a arena, como um sino que toca repetidamente. O juiz ergue seu braço, empolgadíssimo, com a voz amplificada.

“Mais uma batalha incrível na arena de Fross! O impossível aconteceu! Depois de meses invicto, o mestre da Explosão Afiada foi derrotado! Quem poderia imaginar tanta emoção?! Uma salva de palmas para nosso novo campeão!”

A multidão explode em aplausos e gritos de júbilo com a mesma intensidade dada a Zakrad no começo do combate. Desde que sangue seja derramado, todos parecem ficar bem satisfeitos.

“O novo campeão terá uma chance única de encontrar Moggo Navalha!”

Zakrad, o campeão com barba, cabelo e bigode feitos por Moggo



Com a vitória alcançada, os heróis têm um tempo para se reorganizar antes de seguir adiante — eles podem aproveitar para curar seu companheiro, o novo campeão da arena de Fross. Também podem conferir com Trina os próximos passos do plano.

Zakrad, se não tiver sido morto, receberá atendimento mágico e cumprimentará o novo campeão com um aperto de mãos. Essa é uma oportunidade para convencer o hobgoblin a ajudar nos planos de Trina, especialmente se argumentarem como Arsenal gostaria de vê-lo do lado vitorioso. Um teste estendido de Diplomacia (CD 20, 3 sucessos) convence o ex-campeão a lutar ao lado dos aventureiros em todos os combates da próxima parte. Em caso de falha total, o lutador não se envolve, — mas também não conta nada a Moggo ou a seus homens.

CENA 3B

O AMARGOR DA DERROTA

Um alarme mágico ressoa por toda a arena, como um sino que toca repetidamente. O juiz ergue o braço direito do campeão invicto, empolgadíssimo, com a voz amplificada.

“Arsenal sorri mais uma vez em Fross! Depois de mais uma emocionante e sangrenta batalha, nosso campeão continua de vento em popa! Uma salva de palmas para ele, o mestre da Explosão Afiada, ZAAAAAAA-AAAACKRAAAAD!”

Os aplausos e gritos de alegria da multidão são ainda mais intensos do que antes do combate. O guer-

reiro hobgoblin realmente conquistou os corações da bandidagem de Fross.

“Nosso campeão terá mais um momento na cadeira de Moggo muito em breve, após falar com seus fãs!”

A última chance de colocar o plano de Trina nos eixos é convencer Zakkrad a fazer parte da conspiração. Trina não sabe, mas, diferente do que se imagina, o campeão não tem nenhum laço de lealdade com Moggo, sendo o campeão da arena por simples e pura devoção a Arsenal. Um teste estendido de Diplomacia (CD 20, 3 sucessos) feito pelo desafiante derrotado, que pode ser auxiliado pelos demais heróis; o convence a se aliar ao grupo. Para cada terço que o desafiante lutou, ele recebe um bônus de +5 nesse teste.

Caso nem assim consigam o apoio do campeão, o plano de Trina fracassa. Temendo qualquer repressão de Moggo, a sereia irá varrer seu envolvimento no plano para debaixo do tapete, negando qualquer relação com os heróis. Daqui para frente, eles precisarão reaver o navio e o Pentalépide sozinhos...

CENA 4

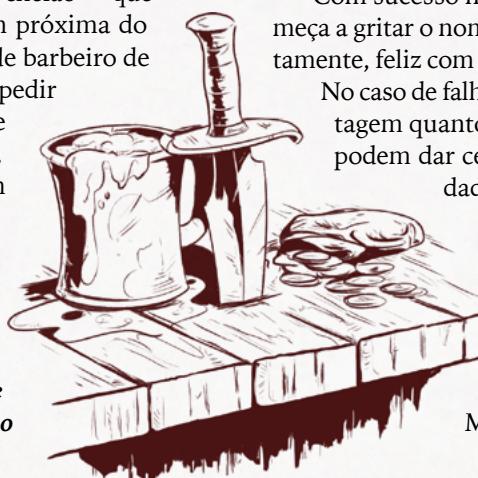
BARBA, CABELO E BIGODE

Trina se reúne com vocês.

“Esse é o grande momento. A Barbearia é o local de poder de Moggo Navalha, sua cadeira é o lugar mais preservado do submundo de Fross. Vocês têm a chance de dar um recado decisivo a depender do rumo que a conversa tomar. Não o desrespeitem abertamente, mas usem essa oportunidade para reforçar o meu nome. Hoje, Trina e seu bando devem ser o foco das atenções para não questionarem nossa legitimidade amanhã.”

Os aventureiros podem decidir qual será a abordagem usada pelo campeão — seja um membro do grupo, seja Zakkrad — na conversa com Moggo. Lembre-se: desrespeitá-lo demais não é vantajoso! É preciso manter um equilíbrio delicado entre exaltar a sua patrona e evitar ofender o atual chefão — que está com uma navalha afiada bem próxima do seu pescoço. Recusar os serviços de barbeiro de Moggo é a pior das ofensas, mas pedir um corte no mesmo estilo que o de Trina pode ser uma excelente ideia, especialmente se aliado a um bom discurso.

A cadeira está posta. Os membros do submundo de Fross deixam um caminho aberto para o campeão. O chão está manchado com sangue seco, provavelmente de algum lutador que disse o que não



ABORDAGEM COM MOGGO

ABORDAGEM	MODIFICADOR
Desrespeitosa, chula ou exagerada	-5
Tímida, sem graça ou covarde	-2
Nada de mais	0
Corajosa, inspiradora, grandiosa	+2
Desafiadora, esperta, elegante	+5

devia. A mancha está ali há muito tempo. Preferiram não limpá-la. Preferiram deixar como um aviso.

Moggo está de pé em um banquinho acolchoado, com um pote de bálsamo em uma mão e uma navalha na outra. O chefão de Fross abre um largo sorriso.

“Muito bem, campeão. O que vai ser?”

Este é o grande momento. O personagem precisa passar em um teste estendido de Atuação, Diplomacia, Enganação ou Intimidação (CD 25, 3 sucessos) para aumentar a moral de Trina com o submundo. Caso o campeão tenha sido Zakkrad, ele usa sempre Intimidação para se impor e elevar a reputação de Trina junto à dele.

Em todo caso, o resto do grupo pode fazer testes para ajudar, mas apenas um personagem pode ajudar em cada teste do campeão, e a mesma perícia não pode ser usada para ajudar duas vezes. Nesse teste, Enganação poderia tomar a forma de boatos a favor de Trina cochichados nos ouvidos da multidão; Jogatina poderia significar apostas a favor do que seria dito do grupo de aventureiros; Religião poderia colocar a sereia como alguém sob o favor de Hyninn... Mantenha-se aberto às ideias dos jogadores, desde que elas façam sentido.

Com sucesso no teste estendido, a multidão começa a gritar o nome de Trina, e a sereia sorri discretamente, feliz com a conclusão perfeita de seu plano.

No caso de falha total, Trina não ganha tanta vantagem quanto gostaria, mas seus planos ainda podem dar certo. Isso vai causar mais dificuldades no momento do ataque final, na PARTE 4.

Depois desse momento climático, Trina oferece quartos luxuosos no Canto da Sereia para que os heróis se recuperem. Mal sabem eles o que Moggo planeja com sua vingança...

PARTE 4: GUERRA DE GANGUES

Em que os personagens fazem sua uma investida definitiva contra Moggo e se embrenham ainda mais na guerra entre as gangues de Fross.

CENA 1

NOITE DE GALA

Depois de descansarem no Canto da Sereia por alguns dias, vocês só ouvem rumores e comentários sobre a ascensão de Trina. O prestígio da sereia se tornou incontestável e muitos afirmam que ela seria uma liderança melhor que Moggo Navalha. Há um clamor do submundo por “sangue novo”. Não demora para Trina chamá-los até seu escritório.

“Meus heróis! Ninguém mais se sentou na cadeira de Moggo Navalha desde que o campeão se voltou para o meu lado. Cada vez mais, seus homens batem à minha porta, procurando trabalho. Ninguém sente o cheiro do charuto fedorento daquele hynne faz dias; está trancado dentro de casa, tremendo de medo, com apenas um punhado de servos. E agora ele finalmente vai se render.”

A sereia põe um envelope e uma pequena caixa preta, coberta de veludo, cuidadosamente sobre a mesa. O envelope, anteriormente selado com cera, contém uma carta escrita à mão com caligrafia surpreendentemente delicada. É um convite de Moggo Navalha para firmar a paz e se render. Já a caixa, trazida por um dos informantes de Trina, revela algo mais sangrento: uma orelha de hynne, decepada violentamente.

Tabalinn observa a orelha decepada com espanto.

“Pela graça de Tenebra, Moggo Navalha realmente se rendeu...”, o anão resmunga antes de Trina retomar seu discurso.

“Um dos homens de confiança de Moggo se voltou contra ele. Feriu o hynne gravemente e arrancou a orelha dele para garantir um lugar sob minha liderança. Depois disso, o próprio Moggo Navalha nos convidou para um jantar em sua mansão. O velho barbeiro finalmente se deu conta do seu lugar e deseja jurar lealdade a mim. Preciso que se vistam bem e que venham comigo. Não posso levar meus homens, mas nada mais justo que meus convidados sejam o campeão e sua equipe. Dúvidas?”

Trina tem certeza de sua vitória e não planeja nada além de escolher um belo vestido e comparecer. Tabalinn está chocado pelas evidências apresentadas pela sereia, convencido de que Moggo realmente caiu. Dame Lia, por outro lado, mantém suas suspeitas. Ela

tentará descobrir mais sobre o ocorrido. Um teste de Intuição (CD 15) deixa claro para os heróis que a cavaleira não tem a menor chance de realizar, sozinha, uma missão tão discreta. Desconfiada de Trina e da possível má influência que está exercendo sobre os aventureiros, Lia sequer dá aos heróis a chance de ajudá-la — simplesmente sai para tentar encontrar a verdade por conta própria. Caso o grupo decida confiar no instinto de Trina e Tabalinn, deixando *dame* Lia investigar sozinha, siga diretamente para a **CENA 2A**.

Caso investiguem ao lado da cavaleira, os personagens podem fazer um teste estendido de Investigação (CD 25, 3 sucessos) para descobrir que Moggo está armando uma emboscada. Cada teste funciona essencialmente como a ação interrogar (*Tormenta20*, p. 120), custando T\$ 3d6 por teste em bebidas e pequenos subornos. A cada falha, o personagem se mete em alguma confusão e perde 1d4 PM para lidar com ela.

Existe a possibilidade de um ou mais personagens decidirem ajudar a pessoa com melhor bônus de Investigação. Se isso acontecer, ainda sofrem a penalidade descrita acima em caso de falha, mas podem ajudar (*Tormenta20*, p. 221) usando Enganação, Furtividade, Ladinagem ou Jogatina para se infiltrar entre os bandidos. Outras perícias além dessas também podem ser usadas para ajudar, mas apenas uma vez.

A depender dos heróis, a investigação pode continuar depois disso: a cada dois sucessos extras, o grupo recebe 1 vantagem tática na próxima cena (limitadas pelo máximo de 7 sucessos). Confira a tabela da p. 18 para as possíveis modificações da emboscada conforme o número de sucessos acumulados e as ações dos jogadores durante esta aventura.

Se conseguirem três sucessos antes de três falhas; ou quando decidirem parar de investigar depois disso; siga para a **CENA 2B**. Se acumularem três falhas, *dame* Lia desaparece em uma das confusões; siga para a **CENA 2A**.

Descobrindo as verdadeiras intenções de Moggo, os personagens podem decidir contar para Trina. Sabendo da informação, os planos da sereia não mudam — jantar na casa do hynne ainda é a melhor oportunidade para tomar seu poder.

CENA 2A

A QUEDA DE LIA

Um estranho lhes entregou uma mensagem de dame Lia, dizendo para irem ao jantar sem ela. Dentro da luxuosa mansão de Moggo, vocês são recebidos por humanos de cara feia, armados até os dentes. São menos do que os que estavam no porto, mas parecem mais raivosos, mais determinados. Seus semblantes desonestos são uma visão já familiar em Fross, agora amplificada pela presença do próprio chefão no andar de cima. Com uma bandagem ensanguentada sobre a orelha decepada, Moggo Navalha observa vocês pelas grades do corrimão, soprando fumaça como uma chaminé.

Mas essa não é a vista mais assustadora.

Caída no chão e quase incapaz de se apoiar com as mãos, dame Lia está gravemente ferida. A medusa respira com dificuldade e não está nada bem. Aparentemente, a cavaleira acabou de cair nas garras de Moggo, suas investigações claramente deram errado.

Moggo gargalha triunfante e diz:

"Sempre odiei aventureiros. Vocês fazem o que querem, tomam o que encontram e matam quem bem entendem. Tudo precisa de ordem, de disciplina. O crime tem método, é uma arte. Vocês são só amadores e Trina não fica muito longe. Sua querida amiga pagou o preço por toda essa indisciplina, todo esse desrespeito. Acharam que eu ia me render? Que ia baixar a cabeça para a primeira sereia com complexo de grandeza a aparecer na cidade? Que perder meus homens e perder meu prestígio ia me fazer perder a cabeça? Moggo Navalha NÃO perde a cabeça. São vocês quem vão perder as cabeças. HOMENS! MATEM TODOS!"

criaturas. Moggo Navalha (p. 27), sacerdote de Hyninn x2, gatuno mestre x4, jagunço x6 (p. 24).

Trina foi enganada. Moggo não apela apenas para músculos e violência, afinal: usou a própria rede de informações da sereia contra ela. Para piorar, dame Lia está sem condições de lutar — ainda que não esteja correndo risco de morte, não fornece seus benefícios de parceira até o fim desta aventura, mesmo que seja curada de forma mágica.

Agora, o chefão do crime está cercado por seus homens mais leais em uma emboscada contra seus inimigos, partindo para o tudo ou nada.

Moggo é traiçoeiro, aprende com aqueles que já enfrentou: ele ganha uma vantagem tática por conseguir fazer uma emboscada, +1 caso os aventureiros tenham lutado contra ele na PARTE 1 e +1 para cada missão fracassada na PARTE 2. Confira o resultado na tabela “Vantagens Táticas”, ao lado.

Com a derrota de Moggo, siga para a CENA 3.

CENA 2B

CAIR ATIRANDO

Vocês partem para o “jantar” de Moggo, já cientes do que está para acontecer. Dentro da luxuosa mansão de Moggo, vocês são recebidos por humanos de cara feia, armados até os dentes. São menos do que estavam no porto, mas parecem mais raivosos, mais determinados. Seus semblantes desonestos são uma visão já familiar em Fross, agora amplificada pela presença do próprio chefão no andar de cima. Com uma bandagem ensanguentada sobre a orelha decepada, Moggo Navalha observa vocês pelas grades do corrimão, soprando fumaça de seu charuto como uma chaminé.

“Pela falta de surpresa nas carinhas de vocês, vejo que não pude enganá-los. Você achou mesmo que tinha acabado comigo, Trina? Eu não tenho mais nada a perder. HOMENS! MATEM TODOS!”

criaturas. Moggo Navalha (p. 27), sacerdote de Hyninn x2, gatuno mestre x4, jagunço x6 (p. 24).

A suspeita de dame Lia salvou o grupo de uma emboscada, mas a luta ainda é necessária. Moggo Navalha não tem intenção de se render. Agora é até morte!

O afínco dos heróis na investigação anterior pode pesar a favor deles neste momento. Já Moggo aprende com seus erros; o vilão ganha 1 vantagem tática caso os aventureiros tenham lutado contra ele na PARTE 1 e +1 para cada missão fracassada na PARTE 2. Subtraia a soma das vantagens táticas de Moggo da soma das vantagens táticas dos heróis e confira a tabela abaixo.

VANTAGENS TÁTICAS

RESULTADO ¹	EFEITO
2 ou mais	+1 na Defesa para todos os personagens dos jogadores até o fim da cena.
1	+5 em Iniciativa para todos os personagens dos jogadores até o fim da cena.
0	Nada.
-1	Moggo e seus capangas recebem +1 na Defesa e +5 em Iniciativa até o fim da cena.
-2 ou menos	Moggo recebe 50 PV temporários, com +25 PV temporários para cada número abaixo de -2 no resultado.

¹Some as vantagens táticas dos heróis e subtraia as vantagens de Moggo para saber o resultado.

RAINHA DO CRIME

Moggo Navalha está de joelhos, prestes a morrer. Trina passa por todos vocês rapidamente, segura os cabelos de Moggo com uma mão, puxando sua cabeça para trás, e, com a outra mão, coloca uma adaga no pescoço do hynne.

“Sua tirania acaba aqui, barbeiro!”

Moggo começa a rir e diz suas últimas palavras:

“Eu mantive a paz nessa cidade por anos... Você pode achar que vai me substituir, mas todos os novatos vão querer tomar o seu lugar. Minha cadeira será sua em breve... mas, até lá, os dois rios de Fross vão ficar vermelhos de sangue!”

Antes que vocês consigam interferir, Trina sorri de satisfação diante de seu maior inimigo. Com um último golpe, envia o hynne moribundo para qualquer reino divino que aceite lixo como ele.

Com Moggo Navalha fora de cena, vocês se recolhem para seus aposentos no Canto da Sereia.

Deixe que os heróis decidam o que farão na cidade por alguns dias, então retome a narração.

Trina assume boa parte das atribuições do antigo chefão, legais e ilegais, causando um banho de sangue temporário envolvendo qualquer um que questione sua autoridade. A sereia dispara para o topo do submundo de Fross, graças a vocês. Os capangas da chefona cumprimentam tanto seu grupo quanto a tripulação do Tritão Soridente com respeito; seus feitos ainda serão lembrados por muito tempo.

Ela espera por vocês no antigo escritório de Moggo, já reorganizado. A decoração permanece, mas agora apresenta uma variedade de quadros com rios e navios.

“Meus heróis! Fiquem à vontade. Tenho muito a lhes oferecer. Primeiramente, meus mais sinceros agradecimentos. O futuro de Fross será brilhante sob minha liderança. Além disso, consegui a liberação do Tritão Soridente. Toda a mercadoria já está sendo colocada de volta. Por fim, tenho algo ainda mais valioso.”

A nova líder do submundo de Fross apresenta a vocês um envelope selado com cera vermelha.

“Essa é uma carta de recomendação e de crédito para a entrada em Tyros. Não há melhor maneira de chegar a Sckharshantallas; o feudo não é teoricamente parte do território do Reino do Dragão, mas, na prática, poderia muito bem ser. Sem uma carta como essa vocês teriam alguns problemas, para dizer o mínimo. Procuram minha amiga Mari Labareda no palácio; ela fornecerá os fundos referentes à carta e os ajudará a passar por aquele antrô de víboras.”

Jogadores Criativos

Apesar de termos pensado em toda mecânica que pode ser usada para sondar Moggo Navalha, jogadores mais experientes podem se adiantar, prevendo a emboscada sem depender de regras para tal. Podem inclusive tentar se preparar para ela, usando os próprios esquemas, comprando itens, se prevenindo como puderem. Essa sagacidade deve ser recompensada. Além de permitir que eles se preparem, veja como esses preparativos podem garantir vantagens táticas (até um máximo de duas).

Dessa forma, deixe o teste estendido de lado e siga para a **CENA 2B**, adaptando-a conforme os preparativos dos heróis.

A sereia sorri maliciosamente e coloca a estatueta rústica de Kallyadranoch sobre a mesa. Trina parece ter pesquisado o respeito do item.

“Não me esqueci do Pentalépide. Meus especialistas disseram que esse objeto é um artefato de imenso poder mágico, sem preço. Eu o devolvo como prova de gratidão e lealdade, mas tenham cuidado com ele; outras pessoas não serão tão generosas quanto a Trina aqui.”

Caso os aventureiros tenham mais perguntas para ela, aqui estão suas possíveis respostas.

• COMO SABIA DO NOSSO OBJETIVO?

“Eu sei tudo o que acontece na Bacia de Callistia. E Tabalinn fala demais quando bebe.”

• PODE NOS AJUDAR MAIS?

“Eu já ajudei muito mais do que imaginam. De nada.”

• O QUE ACONTECEU COM OS HOMENS DE MOGGO?

“Tiveram que aprender. Ou a me obedecer ou a respirar embaixo d’água do Rio Vermelho.”

• ENTÃO O PAPO DE AJUDAR OS DESFAVORECIDOS ERA TUDO MENTIRA?

“Não. Vocês vão descobrir isso mais cedo ou mais tarde: Arton é um mundo cruel, com líderes e deuses cruéis. Um dia, eu quase acreditei que era possível se levantar contra a autoridade e a opressão. É impossível, e sabe por quê? Quem tem o poder sempre vence, e não vence pelo poder apenas — mas pela forma com a qual o usa. O que importa de verdade é para quem seu poder é direcionado. Eu sei para onde vai o meu. E vocês?”

• O QUE VAI ACONTECER COM A CIDADE DAQUI PARA FRENTES?

“Menos assassinatos, menos apreensões ilegais, mais oportunidades para os proscritos e desfavorecidos.”

- **O QUE VAI ACONTECER COM O TRITÃO SORRIDENTE A PARTIR DE HOJE?**

“Vai navegar para fora do porto como se nada tivesse acontecido e será muito bem-vindo sempre que quiser retornar.”

Por fim, depois de recuperar o Pentalépide, liberar o Tritão Soridente e conseguir uma carta de recomendação para chegar em Sckharshantallas a partir de Tyros, o grupo conclui seus assuntos mais importantes em Fross.

CENA 5

ADEUS, TRITÃO

Com todas as pontas soltas de Fross devidamente amarradas, resta apenas se despedir dos excêntricos tripulantes do Tritão Soridente. Acácia, Alvolis, Ária e Tabalinn podem conversar antes dos heróis seguirem seguirem adiante. Ainda que abalada pelos eventos recentes, Dame Lia também pode conversar, mas está claramente abalada e mais reservada.

ACÁCIA

- **O QUE VOCÊ VAI FAZER AGORA?**

“Voltar ao trabalho. Com alguma sorte, não vamos ter novas aventuras por algum tempo... O problema é depender justamente da sorte.”

- **O QUE ACHOU DA ESTADIA EM FROSS?**

“Se dependesse de mim, nunca mais ancoraríamos o Tritão aqui. Mas, se eu conheço bem Tabalinn — e eu conheço —, vamos voltar muito em breve.”

- **PODE NOS AJUDAR NA NOSSA MISSÃO?**

“Só desejando boa sorte.”

- **QUANDO VAMOS NOS ENCONTRAR DE NOVO?**

“Não me levem a mal, mas depois de toda agonia no navio e de me meter em uma guerra de gangues, prefiro não ver vocês nunca mais!”

ALVOLIS

- **O QUE VOCÊ VAI FAZER AGORA?**

“Ah, meus planos são tão vastos quanto o Rio dos Deuses! Voltando ao navio, pretendo iniciar um novo sistema de catálogo de carga, codificando o conteúdo com cifras baseadas no alfabeto khubariano. Isso permitirá uma identificação mais rápida de cargas importantes, evitando que sejamos pegos de surpresa no caso de outra abordagem dessas no futuro.”

- **O QUE ACHOU DA ESTADIA EM FROSS?**

“Não existe uma palavra em valkar para definir abertamente como me sinto no momento. No élfico antigo, porém, há uma expressão já em desuso: firvenariosin, a revitalização do âmago de seu espírito depois de um momento de desencontro

emocional. Sinto meu coração em júbilo, ansioso pelo retorno às navegações. Quem sabe quais histórias nos reservam as águas do Rio dos Deuses?”

- **PODE NOS AJUDAR NA NOSSA MISSÃO?**

“Já compartilhei todos os conhecimentos pertinentes sobre o culto de Kallyadranoch. Posso, porém, dar um conselho: muito cuidado com o Pentalépide de Kryzzaorin. Muitas pessoas vão se interessar por ele.”

- **QUANDO VAMOS NOS ENCONTRAR DE NOVO?**

“Acredito que nosso reencontro virá mais tarde do que desejamos, mas ainda bem antes do que deveria.”

DAME LIA

- **VOCÊ VIRÁ COM A GENTE?**

“É claro. Minha honra e nossa amizade não me permitem fazer menos. Voar é viver!”

- **COMO SE SENTE ESTANDO EM TERRA FIRME?**

“Prefiro os céus, mas o chão é mais familiar que o convés.”

- **VOCÊ ESTÁ BEM?**

“Considerando os acontecimentos recentes, não muito. Só quero sair dessa cidade de uma vez por todas.”

ÁRIA

- **O QUE VOCÊ VAI FAZER AGORA?**

“Reconquistar a confiança de Acácia, Alvolis e do resto da tripulação. Então continuar como estava antes: tripulante, maga e espadachim, mas também uma dragoa enamorada.”

Ária diz essas últimas palavras sem pensar e, por mais que tente sustentar a pose, o rubor de suas bochechas denuncia um misto de vergonha e entusiasmo.

- **O QUE ACHOU DA ESTADIA EM FROSS?**

“Ver de longe até que não foi tão cansativo quanto pensei que seria. Agora, só desejo deixar a terra firme e todos os problemas do Pentalépide para trás.”

- **COMO VOCÊ E TABALINN ESTÃO?**

“Melhor do que eu poderia pedir. Pensei que já estaria fora do navio a essa altura; ou pior, que teria sido vendida para os homens-piranha em troca de tesouros.”

- **PODE NOS AJUDAR NA NOSSA MISSÃO?**

“Enquanto vocês estiverem com essa coisa, não. Quanto mais longe do artefato, melhor. Se nos encontrarmos no futuro, talvez possam tentar mudar minha opinião. Vocês já provaram sua competência, então serei sincera: desejo que se livrem disso o quanto antes... ou que sejam realmente os heróis poderosos que acreditam ser.”

- **QUANDO VAMOS NOS ENCONTRAR DE NOVO?**

“Se depender de mim, nunca. Mas Tabalinn já disse que este provavelmente não é um adeus.”

CAPITÃO TABALINN "PELADO"

• QUAL É O MELHOR CAMINHO PARA SCKHAR-SHANTALLAS A PARTIR DAQUI?

"Vocês deveriam ir para Tyros, o feudo de Trebuck, como Trina disse. Lá é a melhor porta de entrada para Sckharshantallas. Qualquer outra rota vai ser muito mais perigosa."

• O QUE VOCÊ VAI FAZER AGORA?

"Vou colocar o Tritão Soridente para navegar de novo e ajudar meu irmão e o exército do Reinado. Quem sabe não visitamos a corrente natal de Ária?"

• O QUE ACHOU DA ESTADIA EM FROSS?

"Uma aventura digna de cobrel! Intriga, perfídia e peleja! Ária jamais vai admitir, mas ela se divertiu muito com tudo isso!"

• PODE NOS AJUDAR NA NOSSA MISSÃO?

"Estamos indo em direções opostas, mas entendo a gra-

vidade e a importância da missão de vocês. Se precisarem da ajuda da tripulação do Tritão Soridente, basta avisar. Fiquem com o chifre mágico. Estaremos bem longe uns dos outros pelos próximos meses, mas talvez consigamos ouví-los quando mais precisarem de nós."

• QUANDO VAMOS NOS ENCONTRAR DE NOVO?

"Se não nos encontrarmos antes e vocês não me chamarem quando chegar a hora de encerrar esse problema de uma vez por todas, vou ficar até ofendido!"

O grupo se despede do Tritão Soridente enquanto assiste ao navio singrar as águas do Rio dos Deuses. Agora, próximos de Sckharshantallas, falta pouco para avisar o altivo Dragão-Rei do Fogo sobre os resultados da pesquisa de Zaldrin.

Antes, porém, precisarão passar por Tyros e seu Castelo Escarlate para adentrar as terras de Sckhar...

NPCS & CRIATURAS

ACÁCIA

Embora a maior parte das dahllan tenham surgido em famílias humanas, ainda existem casos como os de Acácia. A meio-dríade é fruto do amor de um mortal por uma dríade. Foi criada pelo pai, Balcor, um pugilista das arenas clandestinas de Ahlen. Aprendeu desde cedo a duvidar das pessoas, especialmente depois de ver Balcor morrer no ringue e acabar presa no mesmo contrato que ele.

Só depois de muitos anos, Acácia conseguiu se livrar das lutas e do submundo. Passou a trabalhar em um porto, aproveitando a força física para fazer o serviço braçal de dois homens. Foi em um desses portos que conheceu Tabalinn. Na época, ele precisava de tripulantes para o Tritão Soridente. O anão convidou a pugilista, mas ela se recusou.

Deixando o navio ancorado, Tabalinn passou os dias seguintes cobrindo Acácia de presentes e promessas, sem dar um segundo de paz. Depois de tanta insistência, talvez só para fazê-lo se calar, ela acabou aceitando. Uma vez no navio, contudo, a primeira tripulante do Tritão Soridente se tornou rapidamente o braço direito de Tabalinn. Toda a disciplina que falta ao capitão sobra na imediata; que impõe ordem aos marujos só com sua sombra.

Acácia é uma dahllan de braços fortes e feições angulares, tem olhar sério e compenetrado. Seu cabelo é dourado, de textura crespa e volume avantajado, enquanto a sua pele é escura, tal qual casca de árvore. Tem um par de filamentos parecidos com caules saindo da testa; Acácia costuma aproveitar esses filamentos para dividir o cabelo em três seções.

Seus olhos são cor-de-mel, e a dahllan demonstra sua vaidade usando tintura da mesma cor nos lábios. Traja uma casaca verde e amarela, presente de Tabalinn, e mantém os punhos enfaixados com bandagens brancas. A pugilista é naturalmente desconfiada, por isso vai observar de perto os heróis.

ACÁCIA

Humanoide (dahllan) Média

ND 5

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 24, **FORT** +17, **REF** +11, **VON** +6, resistência a efeitos mentais e a medo

PONTOS DE VIDA 205

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Ataque desarmado x2 +17 (2d6+13, 19/x3).

AMIGA DAS PLANTAS Uma vez por cena, Acácia pode lançar a magia Controlar Plantas (CD 20) (G).

ARMADURA DE ALLIHANNA (MOVIMENTO) Acácia transforma sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

ATÉ ACERTAR Se Acácia errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando ela acertar um ataque ou no fim da cena, o que vier primeiro.

PUNHOS DE ADAMANTE Os ataques desarmados de Acácia ignoram 10 pontos de redução de dano.

VALENTONA Acácia recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

FOR 6, DES 3, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR 0

PERÍCIAS Atletismo +10, Intimidação +10, Pilotagem +7.

TESOURO Padrão.

PARCEIRA (VETERANA) Você recebe +2 na Defesa e pode usar a habilidade Valentona, acima.

ALVOLIS

Mesmo que o Tritão Soridente não seja um navio pirata, quase todos os seus tripulantes poderiam ser facilmente confundidos com bucaneiros do Mar Negro. Quase todos porque entre eles há Alvolis. Sua aparência angelical poderia colocá-lo em pinturas religiosas, seu vocabulário rebuscado remete a templos de Tanna-Toh e seus perfumes sublimes só podem ser igualados pelos da nobreza.

Nascido na maior cidade do mundo conhecido, Alvolis nunca conheceu seus pais. Cresceu em um orfanato de Tanna-Toh, onde aprendeu artes diversas, como magia, música, oratória e principalmente como responder perguntas sem dar informação nenhuma. Foi passageiro do Tritão Soridente e, ao fim da viagem, Tabalinn o convidou a integrar a tripulação. Alvolis e o capitão discutem o tempo inteiro, como se estivessem casados há muitos anos... mas não são um casal e se conhecem há alguns poucos meses!

Alvolis se veste sempre completamente de branco, com túnicas alinhadas à última moda dos nobres de Valkaria. Mantém seu cabelo loiro partido ao meio, com tranças pequenas nas laterais. Sua pele é muito branca e seus traços são finos, com um nariz alongado. Seus olhos são de um azul intimidador, um deles ornamentado por um belo pince-nez feito do mais puro ouro.

Nunca passa muito tempo longe de sua lira ornamentada com o símbolo de Tanna-Toh. Mantém uma expressão de eterno desdém, como se considerasse todos no ambiente como indignos de sua atenção e intelecto. Fala com palavras complicadas e, devido à sua devoção à Deusa do Conhecimento, jamais mente ou recusa responder perguntas. Suas respostas, porém, podem se ater à pergunta de forma literal em vez da intenção por trás dela.

Por exemplo, se alguém perguntasse: "Você sabe o que é isso?". Ele pode responder apenas com: "Sei". Quando não responder dessa forma, ele vai se perder

em longos devaneios, dificultando a compreensão do ouvinte. Alvolis está tão acostumado a fazer isso que usa esse tipo de jogo de palavras mesmo sem ter nada que deseje esconder.

ALVOLIS

Espírito (aggelus) Médio 

ND 5

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

DEFESA 22, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +17, resistência a efeitos mentais e a medo +5

PONTOS DE VIDA 145

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 25

CORPO A CORPO Adaga +15 (1d4+4, 19).

INSPIRAÇÃO (MOVIMENTO, 3 PM) Alvolis inspira a si mesmo e a todos os seus aliados em alcance curto com a música de sua harpa, concedendo +2 em testes de perícia até o fim da cena.

LUZ SAGRADA Alvolis pode lançar *Luz* como uma magia divina (CD 22).

PESQUISA ABENÇOADA Se passar uma hora pesquisando livros e anotações, Alvolis pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade. O Tritão Soridente tem uma biblioteca pequena.

MAGIAS Como um bardo de 5º nível (CD 22).

- Bola de Fogo* (Padrão, 5 PM) Alvolis causa 8d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um raio de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- Campo de Força* (Reação, 4 PM) Quando sofre dano, Alvolis recebe redução de dano 30 contra este dano.
- Despedaçar* (Padrão, 5 PM) Um alvo em alcance curto sofre 3d8+6 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- Explosão de Chamas* (Padrão, 3 PM) Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref reduz dano à metade e evita a condição).
- Sussurros Insanos* (Padrão, 3 PM) Palavras desconexas proferidas por Alvolis deixam um humanoide em alcance curto confuso (Von evita a condição).

FOR -1, DES 2, CON 1, INT 4, SAB 2, CAR 5

PERÍCIAS Atuação +9, Conhecimento +10, Diplomacia +9, Intuição +8, Investigação +10, Misticismo +10, Nobreza +10.

EQUIPAMENTO Adaga certeira, armadura de couro reforçada ajustada, harpa angelical aprimorada (tem o mesmo efeito básico do alaúde élfico). **TESOURO** Padrão.

PARCEIRO (VETERANO) Você pode usar as habilidades Inspiração e Pesquisa Abençoada, acima.

AMARTHANARADAN

O menestrel elfo a serviço do criminoso Mattis é um artista inebriado. Nascido depois da queda de

Lenórienn, nunca conheceu a glória da civilização élfica, mas escreve longas e comoventes baladas a respeito da Infinita Guerra e de Glórienn.

Por baixo de toda a pompa de suas atividades artísticas, Amarthanaradan só quer uma vida fácil. Foge diante de qualquer dificuldade, sempre à procura de uma situação mais confortável. Por esse mesmo motivo não se envolve emocionalmente nem firma raízes, sempre pulando de cidade em cidade, aproveitando a vida por não ter coragem de viver.

AMARTHANARADAN

Humanoide (elfo) Médio

ND 1

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +2, visão na penumbra

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

PONTOS DE VIDA 24

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Adaga +7 (1d4, 19).

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, Amarthanaradan causa 3d6 pontos de dano extra.

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

PERÍCIAS Atletismo +2, Atuação +6, Intuição +2.

EQUIPAMENTO Adaga, alaúde élfico. **TESOURO** Metade.

ÁRIA/ARANZIRIUS

A elfa espadachim Ária chegou faz pouco tempo no Tritão Soridente, mas conquistou rapidamente a atenção e confiança do capitão Tabalinn. Ambos passam muito tempo discutindo literatura de cobrel, uma paixão em comum dos dois que tem resultado em uma crescente paixão um pelo outro. No demais, ela é discreta e silenciosa; muitas vezes passa despercebida.

Sem que qualquer tripulante do Tritão desconfie, porém, Ária não é de fato uma elfa. É Aranzirius, uma dragoa das correntezas jovem. Fascinada pela literatura de cobrel, assumiu esta forma humanoide — a imagem perfeita de uma protagonista de cobrel: espadachim e maga, inteligente e ousada.

Antes disso, Aranzirius foi caçada por uma frota de homens-piranha — piratas conhecidos nas águas próximas a Callistia. Mas caçar um dragão, por mais jovem que ele seja, não é uma tarefa simples. Depois de despistar seus caçadores e matar alguns no processo, pretendia se disfarçar como mais uma tripulante do Tritão Soridente. Seus medos foram reavivados com a chegada dos aventureiros e do *Pentalépide*.

Desconfiada, Ária dificilmente acreditará em pessoas que carregam esse artefato. No futuro, convencê-la da própria bondade é dever dos personagens.

Em seu disfarce como Ária, ela é uma elfa de pele clara, longos cabelos loiros com mechas azuladas e olhos verdes. Usa armadura de couro e roupas típicas de duelistas, sempre com o florete à cintura. Em sua forma de dragoa, tem escamas de um azul-esverdeado e olhos de um amarelo brilhante.

ÁRIA/ARANZIRIUS

Monstro (dragão) Médio

ND 8

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +11, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 31, **FORT** +21, **REF** +8, **VON** +15, imunidade a atordoamento, cansaço, eletricidade, metamorfose e paralisia, RD 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a ácido

PONTOS DE VIDA 320

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 54

CORPO A CORPO Florete x2 +24 (2d6+7, 17/x3).

FINTAR (MOVIMENTO) Ária faz um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se passar, a criatura fica desprevenida contra o próximo ataque de Ária, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

FORMA DRACÔNICA Quando Ária é reduzida a 0 PV, se transforma em Aranzirius, a sua forma dracônica verdadeira, com PV e PM restaurados. Nesta forma, Ária se torna uma criatura Grande e perde seu ataque de florete, mas recebe as habilidades abaixo.

- *Deslocamento* 12m (8q), natação 24m (16q)
- *Corpo a Corpo* Mordida +24 (3d6+30, 19) e duas garras +24 (1d8+10, 19).
- *Sopro (Padrão)* Todas as criaturas em uma linha de 12m sofrem 6d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição). Cada vez que rolar o valor máximo em um dado de dano do sopro, rola um dado extra e some ao dano total dessa habilidade. *Recarga (movimento)*.

MAGIA DE COMBATE Quando Ária lança uma magia, pode fazer dois ataques com seu florete.

MAGIAS Como uma feiticeira de 8º nível (CD 28).

- *Armadura Arcana (Reação, 8 PM)* Ária recebe +8 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer.
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, Ária recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Ária escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* Ária causa 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).
- *Toque Chocante (Padrão, 8 PM)* Ária faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 7d8+7 pontos de dano de eletricidade.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* Ária pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

METAMORFOSE DRACÔNICA Ária pode se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose* (mas sem limitação para tamanhos menores que o seu). Se morta, reverte à sua forma original. ☺

PETREAOXINA Quando usa a magia Relâmpago, Ária pode gastar 1 PM para, uma vez por cena, deixar um alvo inconsciente por 1d6 dias. ☺

FOR 7, DES 2, CON 6, INT 2, SAB 2, CAR 6

PERÍCIAS Acrobacia +12, Diplomacia +16, Enganação +20, Furtividade +20, Ladinagem +20, Misticismo +12.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, florete maciço de mital. **TESOURO** Dobro, 2 peças de couro de dragão (CD 22 para extrair).

BANDIDAGEM

Os capangas de Moggo e Trina incluem toda sorte de achacadores, punguistas e quebradores de pernas. Os chefes se rodeiam principalmente dos mais brutos e implacáveis, capazes dos feitos mais atrozes. Estes criminosos de carreira já estão dessensibilizados com a violência, e encaram ordens de quebrar crânios com a naturalidade de quem pede uma cerveja na taverna.

Os bandidos a serviço de Moggo são de maioria humana. Já Trina aprecia ter a seu serviço proscritos sem nada a perder, pessoas totalmente dependentes dela e de sua organização: principalmente elfos e lefou.

JAGUNÇO

Humanoide (humano) Médio 1/1

ND 2

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 18, **FORT** +8, **REF** +9, **VON** +5, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 21

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada longa x2 +14 (1d8+6, 19).

À DISTÂNCIA Pistola +14 (2d6+6, 19/x3).

SAQUE RÁPIDO O jagunço pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

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

PERÍCIAS Intimidação +6, Sobrevivência +5.

EQUIPAMENTO Balas x20, couro batido, espada longa, pistola.

TESOURO Metade.

GATUNO MESTRE

Humanoide (humano) Médio 2/2

ND 3

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 19, **FORT** +3, **REF** +15, **VON** +9, evasão, resistência a efeitos de movimento +3

PONTOS DE VIDA 68

DESLOCAMENTO 9m (6q), escalada 6m (4q)

CORPO A CORPO Porrete +14 x2 (1d6+7 não letal).

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, o gatuno causa 3d6 pontos de dano extra.

BOMBA DE FUMAÇA (PADRÃO) O gatuno mestre prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda

a visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.

PANCADA NA CABEÇA Uma criatura atingida por um ataque furtivo do gatuno mestre fica inconsciente e caída ou, se estiver envolvida em combate ou outra situação perigosa, fica exausta por 1 rodada, depois fatigada até o fim da cena (em ambos os casos, Fort CD 19 reduz para fatigada por 1d4 rodadas).

SOMBRA O gatuno mestre não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover com seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para -10.

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

PERÍCIAS Acrobacia +9, Furtividade +12, Ladinagem +10.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, bomba de fumaça x3, gazua aprimorada, porrete. **TESOURO** Padrão.

SACERDOTE DE HYNINN

ND 2

Humanoide (humano) Médio 1/1

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +6

DEFESA 17, **FORT** +5, **REF** +7, **VON** +12, imunidade a efeitos mentais

PONTOS DE VIDA 49

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 28

CORPO A CORPO Adaga x2 +10 (1d4+5, 18).

BÊNÇAO DO GATUNO (LIVRE) Uma vez por cena, o sacerdote de Hyninn lança uma magia como uma ação livre, pagando seu custo normal.

FORMA DE MACACO (COMPLETA, 2 PM) O sacerdote se transforma em um macaco. Ele adquire tamanho Minúsculo (+5 em Furtividade e -5 em testes de manobra). Seu equipamento desaparece (e ele perde seus benefícios) até voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso ele faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano. ☺

MALANDRAGEM DIVINA (LIVRE, 1 PM) Quando faz um teste de perícia, o sacerdote usa Enganação no lugar da perícia original.

MAGIAS Como um clérigo de Hyninn de 2º nível (CD 18).

- **Arma Espiritual (Padrão, 2 PM)** Até o fim da cena, o sacerdote recebe +1 na Defesa e, uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, pode usar uma reação para causar 2d6 pontos de dano de corte no atacante.
- **Curar Ferimentos (Padrão, 2 PM)** Uma criatura adjacente cura 3d8+3 PV.
- **Despedaçar (Padrão, 1 PM)** Um alvo em alcance curto sofre 1d8+2 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.

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

PERÍCIAS Enganação +7, Ladinagem +10, Religião +6.

EQUIPAMENTO Adaga, gazua, símbolo sagrado de Hyninn.

TESOURO Padrão

CAPITÃO TABALIN "PELADO" TRANÇA-CASTANHA

A teimosia e o afínco dos anões podem parecer estranhos no Reinado, mas são uma tradição cultural em Doherimm. Lá, espera-se dos jovens trabalho duro, lealdade e muitos resmungos.

Desses pilares culturais, o filho mais jovem da família Trança-Castanha só tinha a lealdade. Menino sonhador e preguiçoso, Tabalinn passava mais tempo enfurnado em seu quarto lendo literatura de cobrel trazida da superfície do que aprendendo ofícios manuais. Lia todo tipo de história, mas suas favoritas eram aquelas sobre piratas.

A possibilidade de viver como um fora da lei nos mares de Arton o fascinava. Aprendeu a lutar apenas por muita insistência do irmão mais velho, Durgalinn; os Trança-Castanha eram uma família de guerreiros afinal de contas! Mas até nisso a literatura de cobrel o influenciou. Em vez das várias camadas de aço e o machado pesado, Tabalinn preferia um par de machadinhas, agilidade e cambalhotas.

O sonho de Tabalinn levou o irmão a abandonar o exército doherita e segui-lo para a superfície. Lá, ergueram a bandeira preta e se tornaram piratas, exatamente como visto nas histórias de cobrel tão queridas pelo Trança-Castanha caçula.

Os irmãos tiveram sorte quando singraram pelo Mar Negro em busca de tesouros, então veio a Guerra Artoniana. Durgalinn quis se alistar para proteger o Reinado; estava acostumado a enfrentar tiranos, como um veterano da guerra contra o Império Trollkyrka. Tabalinn não acreditava que a guerra seria importante e continuou nos mares.

Os irmãos discutiram feio e se separaram.

A sorte de Tabalinn parecia ter diminuído após a partida do Trança-Castanha mais velho. Era quase como se, antes, Valkaria o apoiasse enquanto demonstrava a impetuosidade dos piratas de cobrel. Agora, tinha removido a bênção porque o anão havia rejeitado uma grande aventura. Foram anos difíceis, lidando com o lado menos glamoroso da pirataria — fome, motins, escorbuto. Mas ele perseverou... até a Flecha de Fogo.

O meteoro que destruiu o Istmo de Hangpharstyth causou ondas gigantes no Mar Negro. Uma delas engoliu o navio de Tabalinn. Prestes a se afogar, o anão pirata se viu preso aos escombros por sua barba trançada. Relutou, mas cortou a trança com suas machadinhas. Ainda assim, mal conseguia se orientar em meio ao caos e já perdia as esperanças de viver.

Foi quando viu, no meio das águas escuras, um amplo sorriso. Um tritão agarrou o Trança-Castanha

pela cintura e o levou até a costa. Vomitando água salgada, Tabalinn ainda teve chance de ver seu salvador sorridente mergulhar e nadar para longe. Nunca soube seu nome ou o reencontrou. Mas, da mesma forma que a literatura de cobrel, essa experiência o mudou para sempre. Em homenagem ao salvador, chamou seu novo navio de Tritão Sorridente

Traumatizado, Tabalinn abandonou os mares. Mas não sabia o que era viver sem navegar e não podia voltar para Doherimm depois de sentir Azgher no rosto. Juntando o que restou de seu tesouro, comprou um novo navio e passou a navegar pelo Rio dos Deuses. Agora é mais cauteloso, operando dentro da lei, levando cargas e mensagens. Frequentemente trabalha para o exército do Reinado, onde seu irmão continua servindo.

Tabalinn costumava manter a barba em uma longa trança castanha como seu irmão, mas agora usa apenas uma fina camada de barba sobre o queixo — muitos humanos ainda diriam que Tabalinn tem barba, mas para qualquer anão, o queixo do bucanheiro está quase indecentemente nu. Foi daí que recebeu o apelido “Pelado”, que adotou orgulhosamente.

O anão ainda cultiva um grosso bigode castanho, tratado com vaidade. Porta um par de machadinhas afiadas, que chama de “navalhas”. Veste roupas leves e usa argolas nas orelhas. Seus olhos castanhos são parecidos com os do irmão. O Trança-Castanha caçula é bem-humorado, ainda mais perto de Ária, por quem é apaixonado. O anão ainda não confessou seu amor — está esperando o momento ideal, para que a declaração seja perfeita como a de um cobrel.

CAPITÃO TABALINN

Humanóide (anão) Médio

ND 8

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +8 (+10 no subterrâneo), visão no escuro

DEFESA 31, **FORT** +20, **REF** +14, **VON** +7

PONTOS DE VIDA 360

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Machadinha x2 +26 (3d8+20, x4).

CORAGEM RIBEIRINHA Quando Tabalinn faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, ele recebe 20 PV temporários, além de +2 em seus testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

INVESTIDA ACROBÁTICA (COMPLETA) Tabalinn faz uma investida. Ele não precisa se mover em linha reta e pode fazer seus dois ataques de machadinha contra o alvo. Como parte dessa investida, ele faz um teste oposto de Acrobacia contra Reflexos do alvo. Se passar, Tabalinn recebe +5 na rolagem de dano de cada ataque dessa investida.

MESTRE DAS ÁGUAS Tabalinn pode escolher 10 em testes de Pilotagem independente da situação.

FOR 3, DES 4, CON 4, INT 0, SAB 0, CAR 3

PERÍCIAS Acrobacia +12, Diplomacia +11, Intimidação +10, Pilotagem +12.

EQUIPAMENTO Armadura de couro reforçada ajustada, machadinhas de adamante maciça x2. **TESOURO** Padrão.
PARCEIRO (VETERANO) Você recebe +2 em ataques corpo a corpo e pode usar a habilidade Coragem Ribeirinha, acima.

DAME LIA

A concepção geral do habitante médio do Reino é que medusas são monstros traiçoeiros e letais, espreitando suas vítimas para paralisá-las e envenená-las. Cavaleiros, por sua vez, acabam caindo em dois estereótipos: o herói sisudo e inflexível contra o nobre arrogante e corrupto. *Dame Lia* desafia todos esses preconceitos.

Os pais de Lia se conheceram em uma aventura no ponto mais exótico de Bielefeld: a cidade voadora de Highter. Seu pai, Sir Durval Dumarest, era um humano recém-sagrado Cavaleiro da Luz. Sua mãe, cujo nome Lia nunca soube, era uma medusa nativa das Sanguinárias. Viveram uma tórrida paixão durante a missão, mas se separaram logo depois. Meses mais tarde, já de volta aos seus afazeres na Ordem da Luz, Durval recebeu uma bebê medusa entregue em um cesto. Não havia sequer um bilhete, mas o cavaleiro sabia em seu coração se tratar de sua filha — e, mesmo que não fosse, jamais seria capaz de negar abrigo a um bebê.

Lia cresceu em Norm, rodeada pelos cavaleiros e sua cultura, fascinada pela ideia de ficar mais forte para proteger os mais fracos. Vez ou outra recebia alguma censura dos mais conservadores, um olhar atravessado, um sussurro chamando-a de “víbora” ou “monstro”.

Armada com um amor incondicional do pai e uma devoção sincera aos ideais da cavalaria, nunca deixou esses incidentes abalarem sua determinação. Treinou com armas desde que pôde erguê-las, tinha uma égua atlética como maior amiga e companheira. Batizou-a de Víbora, demonstrando pela primeira vez um de seus maiores talentos — tirar algo bom de situações ruins.

Lia nasceu para ser cavaleira. Cavalgava pelos arredores de Norm, se embrenhando sozinha pelos campos verdejantes, sempre sorridente e animada. Ao mesmo tempo, a história de seus pais a fez ter certo fascínio pelos céus, por vezes subindo até o cume de montanhas para poder ver Highter rodeada de nuvens. Entre seus longos passeios a cavalo, o treinamento com o pai, os confortos da baixa nobreza e sua amizade com os jovens locais, Lia tinha tudo para ter uma infância excepcionalmente privilegiada em comparação com os padrões artonianos.

Mas então veio a Guerra Artoniana. Durval e Lia cavalgaram para os campos de batalha em Svalas e enfrentaram os puristas muitas vezes. Lia e Víbora se especializaram em missões de reconhecimento. Antes

mesmo de ser sagrada cavaleira, a medusa já era uma heroína de guerra.

Nesse período, se aliaram a uma pequena ordem de cavaleiros locais — a Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos. Mais do que nunca, Lia se sentiu em casa. Foi sagrada cavaleira por sir Aegoron, líder da ordem, e se tornou uma cavaleira cerúlea, finalmente conquistando os céus que sempre atraíram seu olhar. Firmou residência em Svalas, mas mantém um carinho enorme por Bielefeld, por Norm, por Sir Durval Dumarest e pela Ordem da Luz.

Lia é extremamente amigável. Costuma fazer brincadeiras leves com aqueles ao seu redor e mantém um ar de informalidade pouco comum para cavaleiros. Foi ensinada desde criança a julgar as pessoas pelos seus atos e não pela sua aparência.

A medusa entende como qualquer pessoa pode de errar e corrigir os próprios erros. Não é, porém, omissa quanto a injustiças e qualquer punição a seu alcance é adequada a malfeiteiros — do impacto de seu mangual e uma noite na prisão até uma eternidade em um dos mundos dos deuses.

Ainda jovem, ela é muito empolgada, mudando de assunto facilmente quando se distrai e se dedicando intensamente mesmo diante de objetivos considerados frívolos. Mais do que tudo, Lia aprecia a sensação de voar, especialmente quando montada em Víbora. Nessas situações, costuma repetir a frase que também lhe serve como grito de guerra: “Voar é viver!”

DAME LIA

Monstro (medusa) Médio

ND 6

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +6, visão no escuro

DEFESA 27, **FORT** +6, **REF** +12, **VON** +18, resistência a veneno +5

PONTOS DE VIDA 240

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 18

CORPO A CORPO Mangual x2 +18 (2d8+10 mais veneno).

BALUARTE (REAÇÃO, 1 PM) Quando Lia sofre um ataque ou faz um teste de resistência, ela recebe +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno.

DUELO (LIVRE, 2 PM) Lia recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra um oponente a sua escolha em alcance curto. Este bônus dura até o fim da cena ou até ela atacar outro oponente.

NASCIDA NA SELA Lia passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não sofre penalidades para atacar à distância enquanto montada. Além disso, quando faz uma investida montada, ela pode fazer dois ataques com seu mangual (causa +2d8 pontos de dano em cada um deles) e pode continuar se movendo depois do ataque. Ela deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

OLHAR ATORDOANTE (MOVIMENTO, 1 PM) Uma criatura em alcance curto fica atordoada por 1 rodada (apenas uma vez por cena; Fort CD 22 evita).

VENENO Perde 1d12 pontos de vida.

VÍBORA Lia cavalga Víbora, seu cavalo de guerra. Enquanto estiver montada, seu deslocamento se torna 15m (10q), ela recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 nos testes de ataque corpo a corpo.

VOAR É VIVER Enquanto Lia está montada em Víbora, a éguia recebe um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m (12q) e resistência mental +5.

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

PERÍCIAS Atletismo +9, Cavalar +12, Diplomacia +9, Guerra +4, Nobreza +4.

EQUIPAMENTO Escudo pesado, *mangual certeiro*, armadura completa. **TESOURO** Padrão.

PARCEIRO Lia é uma parceira especial, cujo nível dependerá da sua conexão com os personagens na aventura 6. Se ela terminou menor que 3, é veterana; se terminou maior que 3, é mestre. *Veterana*: você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade *Duelo* como um cavaleiro de 2º nível (veja *Tormenta 20*, p. 53). Se Víbora estiver presente, ela conta também como uma montaria Grande; seu deslocamento se torna 12m e você pode gastar 1 PM para transformar esse deslocamento em voo por 1 rodada. *Mestre*: como acima, mas o bônus em testes de ataque aumenta para +3 e você pode usar *Duelo* como um cavaleiro de 7º nível; também aumenta o deslocamento se Víbora estiver presente para 15m.

MOGGO NAVALHA

Os mais atentos conseguem notar uma certa tristeza no olhar de Moggo, perceptível entre um momento e outro, típica de alguém que conhece a dor da perda. Mas em pouco tempo fica claro que o chefão do crime de Fross não é um hynne qualquer. Vê a violência como uma ferramenta — e não tem medo de usá-la.

Nascido na saudosa terra de Hongari, Moggo desde cedo se destacou entre seus pares como alguém de casca grossa, capaz de fazer aquilo que precisava ser feito. Envovia-se em brigas com pessoas maiores o tempo todo, apartando intrigas ou intimidando forasteiros. O tempo todo afirmava que preferia continuar seu ofício — aparar e estilizar barbas, cabelos e bigodes — enquanto sua reputação se espalhava e sua família aumentava com a prosperidade de seu trabalho.

Anos depois, um clã de anões visitou a pequena vila onde Moggo vivia. Eles se tornaram seus melhores clientes e ofereceram a riqueza de um rei para que o hynne os acompanhasse até Doherimm, onde seria barbeiro da elite anã. A despedida foi difícil, mas a família não precisaria mais se preocupar com dinheiro.

O plano era que o barbeiro ficasse distante apenas alguns anos, mas mesmo os melhores planos podem dar errado. Enquanto viajava pelo Rio dos Deuses, a comitiva doherita foi atacada por lursh lyin. O combate

feroz custou ao hynne um olho e rendeu uma cicatriz para o resto da vida. Quase todos seus empregadores morreram, o que arruinou seus planos e suas ambições de seguir para Doherimm.

Pelo menos conseguiram chegar ao porto de Fross. A cidade tinha muitos protocolos e regras, mas as palavras duras e a navalha afiada de Moggo logo o fizeram ser ouvido. Tornou-se um bandido de segunda categoria, cobrando dívidas e quebrando braços, sendo cada vez menos subestimado pelo tamanho a cada serviço. Sempre pensava em voltar para casa, mas inventava as mais variadas desculpas para ficar. Até chegar a notícia do advento de Aslothia e a destruição de Hongari.

Pela vergonha de retornar como um fracassado, Moggo havia deixado a família para trás e permitido que morressem no maior massacre já sofrido por seu povo. Não os encontrou entre os refugiados, mesmo depois de muita procura. Esse acontecimento terminou de petrificar seu coração. Moggo se tornou realmente impiedoso, obtendo a rispidez necessária para se tornar o chefão do crime local.

Em combate, Moggo mantém ao menos um jangunto por perto o tempo todo, para usar Tropas Dispensáveis. Ele não tem o menor receio de descartar os seus comparsas para salvar a própria pele.

MOGGO NAVALHA

Humanóide (hynne) Pequeno ♂

ND 7

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +5

DEFESA 29, **FORT** +14, **REF** +20, **VON** +14, evasão

PONTOS DE VIDA 200

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Navalha x2 +22 (2d4+6, 17).

À DISTÂNCIA Mosquete +22 (3d8+13, 18/x4).

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, Moggo causa 10d6 pontos de dano extra.

DEDOS RÁPIDOS E PRECISOS Moggo não sofre a penalidade padrão de -5 em ataques à distância contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo. Também pode sacar e guardar itens, além de recarregar suas armas de disparo, como uma ação livre.

GOLPE BAIXO Quando faz um acerto crítico com sua *Navalha*, Moggo pode fazer a manobra derrubar, desarmar ou empurrar como uma ação livre (teste +24).

ORDENS (MOVIMENTO) Moggo dá ordens para seus aliados em alcance médio, que recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

SORTE SALVADORA (REAÇÃO) Quando falha em um teste de resistência, Moggo pode, uma vez por rodada, fazer esse teste novamente.

TROPAS DISPENSÁVEIS (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é afetado por um ataque ou efeito, Moggo faz com que um aliado adjacente seja o alvo em seu lugar.

FOR 3, DES 5, CON 3, INT 3, SAB 0, CAR 3

PERÍCIAS Acrobacia +18, Atletismo +12, Diplomacia +12, Enganação +12, Furtividade +16, Intimidação +14, Ladinagem +12.

EQUIPAMENTO Navalha (conta como uma *adaga veloz*), sapatos de camurça aprimorados, tabardo aprimorado, traje da corte, mosquete preciso de adamante, 20 balas maciças. **TESOURO** Dobro.

TRINA

Uma das principais engrenagens do submundo de Fross, Trina tem uma vasta rede de contatos, composta por pessoas escolhidas a dedo entre os mais desprezados pela sociedade — pobres, vítimas de preconceito, elfos, medusas, lefou...

A sereia alimenta uma esperança nesses subordinados desfavorecidos, a mesma que deseja acentuar dentro de si: é possível viver numa Fross mais justa. Ela mesma era uma proscrita antes de chegar à cidade — durante a Guerra Artoniana, foi uma das muitas refugiadas não humanas a chegar em Svalas.

Durante a fuga, ela conheceu um grupo de aventureiros. Eram verdadeiros heróis, todos não humanos como ela, todos tentando vencer os puristas. Eles estavam aguardando por reforços e suporte estratégico da capital do Reinado. Haviam prometido que logo a ajuda viria. No fim, não veio.

Um dia, ao notar uma emboscada montada pelo exército purista, Trina percebeu que não havia como seu grupo escapar com vida... mas ela podia fazer isso se deixasse seus companheiros para trás. Assistiu, de longe, ao massacre dos heróis e de seus protegidos. Ela prometeu a si mesma que nunca mais olharia para trás.

Isso, porém, nunca aconteceu. Até então, havia se envolvido apenas em pequenos golpes ou furtos fáceis. Desde então, suas atividades criminosas se tornaram cada vez mais ilegítimas, realizando serviços cada vez mais sujos. Todos tinham alvos abastados, que nunca sentiriam falta daquilo que ela roubava. Nenhum fez qualquer pessoa marginalizada sofrer. Trina sabia quem merecia e quem só estava sobrevivendo como ela.

De golpe em golpe, de furto em furto, ela acabou chegando em Fross, onde percebeu uma oportunidade para se tornar tudo que sempre quis: alguém que jamais vai precisar abaixar a cabeça novamente. Se era capaz de fazer isso, poderia também criar uma cidade onde proscritos como ela também fossem.

Desde muito cedo, Trina entendeu que precisava tirar vantagem de qualquer um se quisesse ter alguma chance na vida. Primeiro, fez isso contra os puristas. Mais tarde, precisou se aproveitar de qualquer um que pudesse. O mundo a ensinou a se colocar em primeiro lugar. Quando ela estiver segura, pode pensar

em como ajudar os outros. Ardilosa e sagaz, Trina deve ser a única pessoa capaz tirar de Moggo Navalha o posto de Rei do Crime de Fross.

A pergunta que fica é: será que isso vai mudar a cidade para melhor, como ela prometeu, ou a sereia e Moggo são o mesmo tipo de criminoso mesquinho?

TRINA

ND 7

Humanoide (sereia) Médio ♂

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +13

DEFESA 29, **FORT** +7, **REF** +20, **VON** +20

PONTOS DE VIDA 195

DESLOCAMENTO 9m (6q), natação 12m (8q)

PONTOS DE MANA 34

CORPO A CORPO Adaga +22 (4d4+17, 19).

À DISTÂNCIA Adaga +22 (4d4+17, 19).

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, Trina causa 10d6 pontos de dano extra.

AMBIÇÃO OBSTINADA (3 PM) Trina rola novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

MAGIAS Como uma barda de 7º nível (CD 26).

- **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).
- **Despedaçar** (*Padrão, 7 PM*) Um alvo em alcance curto sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.

FOR 0, DES 4, CON 2, INT 2, SAB 2, CAR 6

PERÍCIAS Acrobacia +13, Atletismo +11, Furtividade +15, Guerra +8, Intimidação +11.

EQUIPAMENTO Adaga atroz. **TESOURO** Dobro.

PARCEIRA (VETERANA) Você pode usar a habilidade Ataque Furtivo +1d6, recebe o bônus de flanquear contra um inimigo por rodada e recebe +2 em Enganação.

ZAKKRAD

Lutas clandestinas não são particularmente populares em Sambúrdia, mas, nos poços sujos onde são praticadas, um nome é quase sempre reconhecido: Zakkrad, Mestre da Explosão Afiaada. Sua passagens são breves e brutais, sempre aumentando o nível de violência local e influenciando gerações futuras de lutadores com sua técnica pragmática. Ele não fala muito sobre o passado, mas seu aspecto sugere uma vida na estrada: o penteado e o traje são tamuranianos, a arma é de Smokestone e seu povo — os hobgoblins — chama Lamnor de lar.

Zakkrad vive pelo aperfeiçoamento da técnica de luta; costuma dizer que “vive caminhando no fio da espada”. Aprendeu a fazer as próprias armas, desenvol-

veu sozinho suas técnicas. Saiu dos campos de batalha depois da invasão de Tyrondir e encontrou um novo propósito na fé de Arsenal e na busca pela vitória.

ZAKKRAD

Humanoide (*hobgoblin*) Médio

ND 7

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +10, visão no escuro

DEFESA 31, **FORT** +13, **REF** +20, **VON** +10, resistência a medo +5, redução de dano 5

PONTOS DE VIDA 285

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Pistola-punhal x2 +24 (2d6+20, 17).

À DISTÂNCIA Pistola-punhal +24 (3d6+20, 19/x3).

APERTAR O GATILHO Quando ataca em corpo a corpo com sua pistola-punhal, Zakkrad pode disparar sua bala para causar +3d6 pontos de dano de perfuração. Esse dano é multiplicado em acertos críticos.

CORRENTES DA GUERRA (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, Zakkrad faz um teste de ataque oposto ao resultado desse ataque. Se vencer, ele bloqueia o golpe com as correntes do braço, evitando o dano, e usa a manobra derrubar (teste +24) contra o atacante.

ENCONTRAR BRECHA (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando uma criatura a até 1,5m de Zakkrad fica desprevenida ou se move voluntariamente para fora desse alcance, ele faz um ataque corpo a corpo contra ela.

MÃOS FIRMES Zakkrad não sofre a penalidade padrão de -5 em ataques por disparar contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo, e pode sacar ou guardar itens, além de recarregar suas armas de fogo, como uma ação livre.

FOR 4, DES 6, CON 4, INT 1, SAB 3, CAR -1

PERÍCIAS Acrobacia +13, Atletismo +11, Furtividade +15, Guerra +8, Intimidação +11.

EQUIPAMENTO Pistola-punhal certeira precisa. **TESOURO** Nenhum.

PARCEIRO (VETERANO) Você recebe +2 na Defesa e em ataques corpo a corpo. Além disso, pode gastar 1 PM para usar Encontrar Brecha.

Pistola-Punhal

Esta arma é formada por uma lâmina pontiaguda com um mecanismo que armazena uma bala. A pistola-punhal é uma arma *híbrida* que pode ser usada de dois modos: como uma arma corpo a corpo *ágil* (dano 1d6, crítico 18) ou como uma arma de fogo (dano 2d6, crítico 19/x3, alcance curto). Quando faz um ataque com a pistola-punhal em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d6 pontos de dano. Para atacar com ela em modo arma de fogo, você deve ter proficiência em armas de fogo ou é considerado não proficiente com ela. Recarregar a pistola-punhal é uma ação padrão.

Arma Exótica • À Distância • Uma Mão
T\$ 300 • Dano 1d6 (corpo a corpo) ou
2d6 (à distância) • Crítico 18 (corpo a
corpo) ou 19/x3 (à distância) • Alcance
Curto • Perfuração • 1 Espaço

Habilidade de arma: híbrida

Uma arma híbrida possui dois ou mais modos de uso. Quando usa a arma, você considera apenas as características do modo que está usando e aplica apenas habilidades e efeitos que afetem este modo. Trocar de modo é uma ação de movimento (ou livre, se você tiver Saque Rápido). Aplicar melhorias e encantos em uma arma híbrida custa o dobro do preço em tibares.



ROL DE HERÓIS e HERÓÍNAS

CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues de Oliveira • Adriano A. S. Gomes • Adriano Alves • Adriano da Silva Santos Campos • Adriano Webber • Ailton Brito • Ailton Brito Rodrigues • Airton Munhoz Vieira • Álan D. Gomes • Alan Serafim dos Santos • Alcyr Barbin Neto • Alecksander de Souza Oliveira • Alex Olimpio • Alexandre Krause • Alexandre Petean Figueira de Aguiar • Alexandre Vieira Alves • Alexander Lima • Alexander Tenorio Quintella • Alexandre Barbosa • Alison Delvechio Corrêa • Alisson Sampaio • Alisson Sampaio de Lima • Alkemarra de Paula Leite • Allan Oliveira • Allef Júnior • Álvaro Leitão Pellegrino • Alvaro Luandrey de Santana de Freitas • Alvaro Rodrigues • Alysson F. Andrade • Alysson Pinto • Amante de Okama • Amaro Peixoto Neto • Anderson de Sousa Lima • Anderson Honorio • Anderson Lima • Anderson Pacheco Cezar • Anderson Veiga Sales • Andre "Russo" Moreira • André Francisco Moriello Caetano • André Leonel Fernandes • André Luiz Alves dos Santos • André Luiz Garcelli • André Misiuk • André Misiuk Farah • André Moraes • André Noering • Andre Rabelo • Andre Russo Moreira • Angelo Miguel dos S S Costa • Anthony Silva • Antonio Carlos Ferreira • Antonio Mourão da Silva Oliveira • Antonio P de Lima Junior • Aparecida de Fatima Moreiraa • Ariel Felizardo Goes • Arthur Azambuja • Arthur Breno Silva Rosa • Arthur Fanini Carneiro • Arthur Henrique • Arthur Knudsen Basso • Arthur S. Barbosa • Artur de Oliveira da Rocha Franco • Artur Ferreira Borges • Aryandson da Silva • Aryandson Silva • Atheus Farias • Augusto Vinicius Lima dos Santos • Axl Fontes • Bárbara Iara Hugo • Bárbara Iara Hugo de Cabral E Carneiro • Bernardo Silveira Freitas • Bolivar • Bolivar Gatto • Brás Cubas • Brendo de Lima Ferreira • Brenno Farias • Brenno Farias Setubal da Silva • Breno Pascal de Lacerda Brito • Breno Reis Andrade • Brunno Madruga • Brunno Madruga Fidalgo Brigido • Bruno Aarão Santana • Bruno Baruffi • Bruno Felipe • Bruno Felipe Gomes da Silva • Bruno Garbim • Bruno Gonçalves • Bruno Leonardo Bertolino de Santana • Bruno Lira de Oliveira • Bruno Mello • Bruno Messias Silva Santos • Bruno Moll do Nascimento • Bruno Oliveira • Bruno Rocco • Bruno Thomé Borghi • Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino • Bryan Tiete Tanoue • Caio Oliveira • Caio Palhares • Caio Trindade Pereira • Caique Alves Sutilo • Caique G. Faria • Calebe R. Almeida • Calebe Rodrigues • Camila Aline de Souza Silva • Camila Rosa • Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio • Carlos Alberto Schwarzer Junior • Carlos Barezy de Sousa Gois • Carlos Eduardo Areia • Carlos Eduardo Ciarrallo • Carlos Eduardo Ciardi Barbosa • Carlos Gois • Carlos Gomes • Carlos Hafner • Carlos Henrique Lima Maciel • Carlos Daniel Ferreira • Carolina Moretto • Célio Cardinalli Junior • Celso Giordano Tonetti • Cesar Garrido Aguiar • César Paulo Jardim Valentim • Cesar Ricci • Christopher Carvalho Oliveira • Christopher Oms Br • Cláudio Jr Genecco dos Santos • Claus Tessmann • Clayton Kirchleitner • Colemar Ferreira • Cristian Pinheiro Ponce • Cynthia Cristina Damaceno • Daniel Alvarenga • Daniel Alvarenga Tavares • Daniel Alves Vieira • Daniel Brai Gonzales Marcos • Daniel de Salles Flores Garcia Ferraz • Daniel Duran Galembeck da Silva • Daniel Feltrin • Daniel Lima de Jesus Paim • Daniel Luis Junckes • Daniel Machado • Daniel Maioni Araújo de Assis • Daniel Mariscal Souto • Daniel Marques Dinis Soares • Daniel Matuzalém Soares Filho • Daniel Oliveira • Daniel Pablo Batista Muniz • Daniel Ritta • Daniel Vieira do Couto Chaves • Daniela Sevcovic Britto • Danierick Nascimento • Danilo Carlos Martins • Danilo Machado de Moraes • Dantas Junior • Dante Bruno Avanso Rosan • Dante Rosan • Danton Alvim • Danyel Pablo Batista Muniz • Davi da Silva Santos • Davi Guedes Barreto Junior • Davi Luiz Caldas • Davi Mascote Domingues • David Bastos • David Guiti Pereira Nascimento • David Guitti • Dayvison Ferreira da Silva Moraes de Oliveira • Dean Felipe Silva Farias • Deivisson Mota • Denis Barbosa da Silva • Denis Pinto Barboza • Deryk Souza • Diego Caravana Mangini • Diego dos Santos Frota Fernandes • Diego Morais Zanata • Diogo Peixoto dos Santos • Diogo Zuriel • Djonathan Bohmann • Djonathan Bohmann Casanova Marolli • Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli • Douglas Augusto dos Santos Sousa • Douglas

Camillo-Reis • Douglas F Bueno • Douglas Limeira Silva • Douglas Lomar • Douglas Moraes • Dyego Assis • Eddie Junior • Eddu Fuganholi • Edelcio Marcondes Caputo Junior • Éderson Carlos Rodrigues • Edilson da Silva Medeiros Junior • Edson Neves da Silva • Eduardo Fernando da Silva • Eduardo Franke • Eduardo L. Soares • Eduardo Lucas Freitas do Amaral • Eduardo Lucena Soares • Eduardo Lucio Paschoalino • Eduardo Pontes • Egberto Alves Nogueira Júnior • Eidy Olivier Fernandes • Elias Leite Freitas • Eliberto Luiz Vieira de Souza Silva • Elismar de Freitas • Emanuel Ribeiro • Emerson Junior • Emerson Souza Merighi Junior • Enrico Ferreira • Enzo Kapps de Oliveira • Enzo Murilo • Eric Clarke • Eric Gustavo Bale Marie Sara Nishimura Elias • Eric Gustavo Bale Marie Sara Nishimura Vini Amanda Elias • Eric Machado de Freitas • Eric Vitorino da Silva • Erik Gama • Erik Raphael • Erik Raphael Ribeiro da Costa • Estevão Fuzaro • Evandro Capovilla • Everson Maykon da Silva França • Everton Castro Alves • Ewerthon Bernardes Souza Gomes • Ewerton de Lima • Fabiano Francisco da Silva • Fabio Junior • Fábio Passos Costa Santiago • Fábio Paulino Amaral • Fabio Pereira • Fabio Pezzuto Pereira • Fabio Regis • Fabio Silva Oliveira • Fabricio Barros Rodrigues • Fabricio Moreira de Abreu da Costa • Felipe Bazzotti • Felipe Bezerra Lopes • Felipe do E. Santo • Felipe Dourado • Felipe Farias • Felipe Ferrari • Felipe Gabriel Lopes Andrade • Felipe Gullo • Felipe Mateus Fritsch Bazzotti • Felipe Molina Garcia • Felipe Nunes • Felipe Pizzatto Casteller • Felipe Possamai • Felipe Ramos • Felipe Rodrigues Ferrari • Felype Barcellos • Fernando • Fernando Batista • Fernando Brito • Fernando Couto • Fernando de Souza Junqueira • Fernando Keil • Fernando Maggi • Fernando Mello • Fernando Paixão • Fernando Ribeiro • Fernando Wecker • Filipe Maia da Silva Rodrigues • Filipe Martins Almeida • Filipe W Santos • Filipe Wellington dos Santos • Filipi Muniz de Araujo Miranda • Flavio Junio Martins da Silva • Flavios Luiz • 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 Abreu • Gabriel Almeida • Gabriel Azevedo • Gabriel Barros • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Boareto • Gabriel Bonz • Gabriel Canali • Gabriel Cristina de Paula • Gabriel Dias Bastos • Gabriel dos Santos Barbosa • Gabriel Garcias • Gabriel Garcias dos Santos Pedrosa • Gabriel Gomes Silveira • Gabriel Gonçalves • Gabriel Gonçalves Fernandes • Gabriel Henrique • Gabriel Henrique de Magalhães Barbosa • Gabriel Henrique Rodrigues Silva • Gabriel Lima • Gabriel Lima de Souza • Gabriel Lucas • Gabriel Melo • Gabriel Mendes Olivieri • Gabriel Messias • Gabriel Mota Ribeiro de Azevedo Pinto • Gabriel Olivieri • Gabriel Paniz Patzer • Gabriel Passarinho Garcia • Gabriel Portugal Guadelupe dos Santos • Gabriel Prado • Gabriel Ribello • Gabriel Rodrigues • Gabriel Singolani • Gabriel Siqueira • Gabriel Soares Machado • Gabriel Stephano • Gabriel Stephano Santos • Gal Alves • Gean Duarte • Gean Duarte Paula • Giancarlo Caldas Maihub • Giovani de Lucca • Giovanni • Giovanni Bússola • Giovanny Pizzol • Giulliard Fernandes Gomes • Glaucio C. de Carvalho Cardozo • Glauco Schmitt • Gorete de Almeida • Grimório Paranormal • Gui Morato • Gui Sales • Gui Vergani • Guilherme Antônio Faust • Guilherme Cardoso • Guilherme Dias de Oliveira Ferreira • Guilherme Feitosa • Guilherme Feitosa Moura • Guilherme Luiz de Marchi • Guilherme Mendes • Guilherme Moyna • Guilherme Onoles Monich • Guilherme Quirantes Mendes • Guilherme Raposo • Guilherme Tavares Raposo • Guilherme Tenório Rosalem da Silva • Guilherme Villela Pignataro • Gustavo Amaro Rodrigues Falcão • Gustavo Antonio Furtado • Gustavo Cesário • Gustavo Falcão • Gustavo Gaiato Monte • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Henrique • Gustavo Monte • Gustavo Morche • Gustavo Moreira Magalhães de Oliveira • Gustavo Reis • Gustavo Serafim Teixeira • Gustavo Toledo • Hakumen No Mono • Hawks Sakakibara • Haydgi Oliveira Resende • Heberth Azevedo • Heitor de Sá Alencar E Moraes • Helio Brito • Hellen Akyko Murakami • Henrique Carvalho Gomes • Henrique Dalla Cort • Henrique Kamantschek Watanabe • Henrique Luiz Laki • Henrique Mendes de Lima • Henrique Olmos • Henrique Rodrigues da Silva • Hudson Lopes • Hugo Cesar • Hugo Figueiredo Botelho Damaceno • Hugo Ribeiro da Silva • Hugo Wesley • Humano Geovs • Humberto Quirino • Humberto Reis • Iago Miléo • Igor Coura de Mendonça • Igor Eduardo • Igor Eduardo Polonio de Lacerda • Igor Thiago • Igor Thiago Gonçalves Soares da Silva • Ilan Matheus da Silva Sousa • Isabela Cristina Moreira Alvarenga Tavares • Isla Santos • Israel Santos Pinho • Italo Braga • Italo Henrique Silvestre • Italo Jordan • Italo Jordan Alves Gonçalves • Ítalo Oliveira • Ítalo Torres • Iuri Cruz de Souza • Ivanildo Santos Jr • Ivens Bruno • Ivens Bruno Sampaio dos Santos • Ivo Ferreira Villa • Jader Cruz Brião • Jader Santos Silva • Jadson W N Soares • Jandré Rozin • Janildo Dantas • Jean Carlos Alves dos Santos • Jean Felipe Korb Amaral • Jean Fernandes • Jean Korb • Jean Luca • Jean Luca Bambil da Rosa • Joana Born de Camargo • Jean Sousa • Jean Sousa Bilio da Silva • Jefferson Nunes Pinheiro • Jeovany Nascimento • Jhonatan Batista de Almeida • João "Flamereaper" Breder • João Carlos Ferreira França Junior • João Carlos Freitas Lucena • João Colisse de Aguir Santos • João de Abreu Teixeira • Joao Felipe dos Santos • João Guilherme Breder Carneiro Nogueira • João Henrique Savoia Barboza • João Igor A de Lima • João Lisboa • João Marcello dos Santos Sousa • João Miranda • João Moreno de Albuquerque Azevedo • João Paulo • João Paulo Colisse Santos • João Paulo de Sousa Pereira • João Paulo Hengstler de Oliveira • João Paulo Marques Ferreira • João Pedro Ferreira de Oliveira • João Pedro Santana Souza • João Pedro Sombra • João Vicente Nascimento Lins • João Victor Gonçalves de Mendonça • João Victor Queiroz • João Victor Ribeiro Teixeira • João Vitor da Silva Rodrigues • João Vitor Rocha • Joaquim Elízio de Oliveira Tonini • Joedson Pereira • Jonas Costa • Jonatan Oliveira • Jonathan Batista • Jonathan Batista Ferreira da Silva • Jones Souza • Jordan Antunes • José "Harkyon Rhox" Andrade • José André • José Antonio de Souza Neto • José Augusto de Carvalho Santos Filho • Jose Diego A Cabral • José Francisco Marques Cardoso • José Frederico Braga Machado • José Otávio Santos de Almeida Braga • José Rodrigues Villa Real Neto • José Romildo Vicentini Junior • José Urias Novais Neto • José Wagner Dutra Porto • Juan de Paula • Juan Pablo Souza de Oliveira • Julia Correr • Juliana Barros • Julio Augusto • Júlio César Eiras • Julio Cesar M. Di Giovanni • Julio Cesar Vieira • Juninho Cardinalli • Juno Sena de Carvalho • Kaio F. M. Silva • Kaio Filipe Melo Silva • Kaio Henrique Sossai Navarro • Kauan Alves • Kauan Martins • Kauê Leocádio Gomes • Kauê Mendonça • Kayle G. Faria • Kelveny Robson Santana Silva • Krysthian Magnus Silva Almeida • Lara Antunes • Leandro Cruz de Aguiar • Leandro Ferreira Gonçalves • Leandro Gonçalves • Leandro Seabra

• Lenon Rodrigues • Leonardo Agulhari Alonso • Leonardo Aragão Gris • Leonardo Coutinho • Leonardo Franklin • Leonardo Garbossa • Leonardo Gonçalves Melendez • Leonardo Leitão • Leonardo Leitão Gomes Santos • Leonardo Neves • Leonardo Rafael de Bairros Rezende • Leonardo Valente • Letícia Barros Soares • Levic Nascimento • Levic Nascimento Gonzaga • Lizandro Chaves Nascimento • Luan de Carvalho • Luan Felipe Angeli • Luan Tota • Luana Femina • Lucas Amaral Santana • Lucas Augusto Gonçalves Ferreira • Lucas Barbosa Lins • Lucas Benedito Rodrigues • Lucas Collinetti • Lucas Conrado Savieto • Lucas da Silva • Lucas de Felipe • Lucas de Lima Liberato • Lucas de Oliveira • Lucas de Oliveira Galdino • Lucas do Valle • Lucas Estoller da Silva • Lucas Fahur • Lucas Felipetto • Lucas Fernandes • Lucas Fernandes Lourenço • Lucas Finezi Verenguer • Lucas Francisco da Costa Helt • Lucas Fritzen Pereira • Lucas Helt • Lucas José Curtis Carvalho • Lucas Kalinowski • Lucas Kur • Lucas Lauri • Lucas Leal da Silva • Lucas Liberato • Lucas Lins Viveiros • Lucas Maia • Lucas Melo • Lucas Nascimento • Lucas Pigna • Lucas Piovesana • Lucas Silva Marques • Lucas Suzigan Nachtigall • Lucas Toledo • Lucas Toledo Teixeira Câmara • Lucas Toscano Landgraf • Lucas Travessin de Sá • Lucas Venega dos Santos • Lucas Vieira • Lucca Philippsen Sturmer • Lucas Rafael Trajano da Silva • Lucelia Claudete Fritsch • Lúcio Joaquim Maia • Ludivice de França Yoshizawa • Luigi Francesco • Luís Eduardo Loureiro de Assis • Luis Felipe Jeolas Ramos • Luis Gu • Luis Paulo Koppe • Luis Souza • Luís Souza • Luiz Cesar de Moura Silva • Luiz Feliciani • Luiz Felipe Gullo Cunha • Luiz Felipe Martins Silva • Luiz Fellipe Schneider • Luiz Fernando Maggi Junior • Luiz Fernando Schurt • Luiz Guilherme da Fonseca Dias • Luiz Henrique Carvalho da Silva • Luiz Junior • Luiz Moura • Luiz Nakahara • Luiz Oliveira • Luiz Otavio Ibrahim • Luiz Ramiro • Luiz Ramiro Sasso de Souza • Luiz Willian • Luiz Willian Fraga • Lydsson Agostinho • Lyonn J V M dos Santos • Lyonn Jarrie • Maicol D. S. Solera • Maicol Solera • Malcolm Pereira • Malcolm Silva Pereira • Manoel Campelo • Manoel Carlos Freire • Marcello Peres • Marcelo Augusto • Marcelo Augusto de Morais Santana • Marcelo Augusto Fernandes • Marcelo Augusto Reis Silva • Marcelo Dias • Marcelo Felix • Marcelo Felix Agostinho Hernandez • Marcelo Ferreira • Marcelo Pereira • Marcelo Pereira Neves • Marcelo Teixeira • Marcio Filho • Marcio Tanan • Marcio Vizioli Cunha • Marco Elisio Oliveira Jardim • Marcos Adriano • Marcos Adriano Silva Mota • Marcos Barbalho • Marcos Marques • Marcos Rafael Lucca Machado • Marcus Antônio Santana Santos • Marcus Prendes • Marcus Rhuan Caminha dos Santos • Marcus Vinicius de Mello Oliveira • Marcus Vinicius Genico Prendes • Maria de Fátima Farias • Marina Gonçalves • Marlon Moreira Batista • Massieu • Mateus Figueira • Mateus Rego Queiroz de Melo • Mateus Rizzo • Matheus Alves • Matheus Alves Sousa • Matheus Augusto Simão Cezar • Matheus Borges Ziderich • Matheus Campanholo • Matheus Coutinho • Matheus da Silva Modesto Coutinho • Matheus de Oliveira Costa • Matheus dos Santos Garcia • Matheus dos Santos Kurtemback • Matheus Furlani • Matheus Haut Pereira • Matheus Hrymalak • Matheus Hrymalak Souza • Matheus Neto Silva • Matheus Nicolas • Matheus Pereira da Silva • Matheus Piccoloto Gonçalves • Matheus Ramos • Matheus Silva • Matheus Silva Herculino • Matheus Victor Santos Soares • Matheus Vinicius da Luz Pontes • Mauro Garcia • Maycon Augusto da Silva • Maycon Augusto Silva • Meowchado • Michael Capelletti • Mickael Lütz • Mika Player • Murilo da Silva Milani • Murilo José Alves Mota • Nami Tails • Natã dos Santos Fontes • Natã Fontes • Nathalia Ribeiro da Cruz • Nathan Bisoto Varago • Nathanh Mesquita Bueno • Nelson Hamada • Neto Santana • Nicholas Santana • Nicolas Flor de Amorim • Nícolas Hardt Scholl • Nicolas Silva • Núbia Ortolani de Carvalho • Odilon Duarte • Olivier Eidy • Otávio Augusto • Paladino Azul • Patrício Correa Siqueira • Patrick Carvalho Pedro • Patrick Cosme de Oliveira • Patrick da Silva Barcelos • Patrick Keller • Patrik Santos • Patrik Santos Feitosa • Paula Vieira • Paula Vieira da Silva • Paulo César Nunes Mindicello • Paulo Drancir • Paulo Eduardo Martins • Paulo Henrique • Paulo Henrique Batista Pereira • Paulo Henrique Martins de Lucena • Paulo R. Loffredo • Paulo Valim Ferreira • Paulo Victor de Souza Simão • Pedro Augusto Pereira de Freitas • Pedro Borges • Pedro Carneiro • Pedro Costa da Silva • Pedro Duarte • Pedro Gabriel Oschiro de Jesus • Pedro Haniel Rodrigues • 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 Nlas • Pedro Orphão Duarte • Pedro Pimenta • Pedro Pousa • Pedro Sebastião da Silva Rosso • Pedro Vicentine Lopes de Souza • Pedro Vinícius Lima dos Santos • Pedro Willian Costa França • Pedro Yuri Gonçalves Nogueira • Péricles da Cunha Lopes • Philippe Dunder Pittigliani Magnus • Philippe Pittigliani Magnus • Phillip Suamberg de Araujo Reis • Rafael Ariais Bezerra • Rafael Cubas • Rafael da Silva de Oliveira • Rafael da Silva Zanobine • Rafael de Almeida • Rafael de Andrade Teixeira • Rafael Duarte • Rafael Duarte Couto • Rafael Epelman • Rafael Ferraz Fernandes • Rafael Fonseca de Freitas • Rafael François • Rafael Henrique Neves Lourenço • Rafael Ishikawa • Rafael Lopes Galdino • Rafael Maciel • Rafael Reis Jácrome de Oliveira • Rafael Ribeiro • Rafael Saldanha Pichelli • Rafael Santana de Freitas • Rafael Santos de Lima • Rafael Souza E Silva Duarte • Ramon Carvalho de Almeida • Ramon Damiao Vieira • Ramon de Freitas Rodrigues • Ramon Monteiro • Raphael Batista dos Reis Azevedo • Raphael Capri Rufino • Raphael Carmo • Raphael Donizetti • Raphael Loureiro • Raphael Nogueira Protásio Curavet • Raul Soares Brilhante • Raumi Niji • Ravi Armbrust Heinrichs • Ravi Henrichs • Regivaldo Fernandes da Silva • Regivaldo Silva • Reinaldo Mira de Amorim • Renan Carrion • Renan Carvalho • Renan Paixao • Renan Pereira da Silva • Renan Pin • Renan Sousa Xavier • Renann Gralha B Costa • Renato Fernandes Senese Linkewitsch • Renato Fona • Renato Holzlauer Mattos Macedo • Renato Potz de Oliveira Assis • Renato Serrano da Silva Pinto • Renner Castro • Renzo de Sá • Ricardo Cesar da Conceicao Silva • Ricardo César da Conceição Silva • Ricardo Ducci Popi • Ricardo Louzada Felipe • Ricardo Magno do Nascimento Ferreira • Ricardo Matheus Vicente Felix • Ricardo Sampietro • Richard Aguiar Bueno • Robby Will • Roberto Marcos Soares de Melo • Roberto Vieira Machado Júnior • Robson da Costa Silveira • Robson S. Costa • Robson William Coelho de Sousa • Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim • Rodrigo Carbonieri • Rodrigo D. Pompilio • Rodrigo de Lombo Proviatti • Rodrigo de Salles Santana • Rodrigo Fernandes de Freitas • Rodrigo Gomes Raposo • Rodrigo Martin Branco • Rodrigo Miranda • Rodrigo Moreira Araújo • Rodrigo Nabais • Rodrigo Pompilio • Rodrigo Santos da Silva • Rodrigo Zeymer Auad • Rogério Costa

de Oliveira Junior • Rogério Matheus Grillo • Rogerio Silva • Romario Macedo Barchi • Ronald Guerra • Ronald Monteiro • Ronald Santos Gois da Silva • Ronaldo de Oliveira Guedes Junior • Ronaldo Ferreira Magalhães Marques • Ronaldo Pinheiro de Melo • Roque Luiz Gobbo • Rosilene Fernandes de Souza • Rullyans Souza • Ruy Felipe • Ruy Vasconcelos • Ryu Silva • Sam Orochidix • Samuel Alves • Samuel André Prudente • Samuel Antônio Almeida de Souza • Samuel Brenno Mendes Figueiredo • Samuel Jackson Mesquita Lima • Samuel Oliveira Alves dos Santos • Samuel Pedro • Samuel Wachholz • Sandro R. Fernandes • Saulo Fernando de Oliveira Afonso • Sebastian • Sérgio Dalbon • Severino Alves Dantas Junior • Sid Grefunna • Silas Prata • Silence Whis • Simone Rolim de Moura • Solitude • Solonio Afonso • Sulleman Martiniano • Talis Uelisson da Silva • Tarcísio Tafarel Bispo da Costa • Tayguara Ferreira • Telson Rocha • Thales Breno Paiva Leão • Tharles Marcelo Setti • Theo Clemente • Thiago Almino • Thiago Almino Carrascosa • Thiago Assaf Reis Halabi • Thiago Barz • Thiago Bussola • Thiago da Silva Fagundes • Thiago Donaire • Thiago dos Santos Souza • Thiago Faria • Thiago Ferraz • Thiago Gomes Silva • Thiago Gomes Silva Miranda • Thiago Landini Totugui Montalvão Ferraz • Thiago Madruga Conceição • Thiago Monteiro • Thiago Pereira • Thiago Pinheiro • Thiago Roldão Furquim • Thiago Secomandi Galdino • Thiago Thomaz Rolim • Thiago Viana Oliveira • Thiago Wyllker da Silva Leite • Thierre de Siqueira Cardinelli • Thisar Campos • Thomas Ferreira Araújo dos Santos • Thomas Ferreira Cardim • Thyago dos Santos • Thyago dos Santos Machado • Thyago Oliveira Pereira • Tiago Alves de Araujo • Tiago Boiher dos Santos • Tiago de O Machado • Tiago Sarmento Franco Araujo • Valberto Pereira de Sousa Filho • Valdemar de Carvalho Cunha • Valdir Camargo Junior • Valdo Francisco Martins Maistrelo • Vanguarda Rompe-Tempestade • Victor A. Kichler Ferreira • Victor Aleksandro Kichler Ferreira • Victor Araújo • Victor Augusto Soares Gonzalles • Victor da Costa Peres Lopes • Victor Fragoso • Victor Henrique Santos Rocha • Victor Leal • Victor Milani • Victor Sousa Pinheiro • Vinicius Delavechia • Vinicius Dias • Vinicius Pereira de Almeida • Vinicius Rodrigues • Vinicius Soares Lima • Vinicius Sousa Araujo • Vinicius Struginski Pereira • Vinicius Titae • Vinicius Vilanova Almeida Felix • Vitor Carvalho • Vitor dos Santos Ribeiro • Vitor Facioni • Vitor Galhardo • Vitor Pacheco • Vitor Romito • Vitor S. Dieter • Vitor Siman do Amaral Lamartine • Vitor Toledo • Vitor Vlogs E Jogos Brasil • Vlademir Dorigon da Silva • Vladimir Vitória Barlon • Waldemar Marquart Neto • Walter Britto Gaspar • Wellington Antonio • Weslei H. Mosko Chaves • Wesley Moreira • Willian Alencar Humphreys • Willian D. Santos • Willian Diego Alves dos Santos • Willian Madeira de Souza • Wilson Junior • Wilson Luis Silva • Ygor de Almeida • Ygor de Almeida Cardinot • Ygor Yuji Utida • Yin Gasai • Yuri de Lira Lucas • Yuri Lucas • Yuri Porto • Zenilson Costa Filho • Zenilton Junior.

DESBRAVADORES

Affonso Miguel Heinen Neto • Ákila Britto • Ákila Soares de Britto • Alan Santos • Alberto Calil Elias Junior • Aldenor C. Madeira Neto • Alerrandro Adrian da Silva Pereira • Alessandro Serpa Costa • Alexandre Petrone Davini da Silva • Alexandre Aco • Alexander Cardoso de Oliveira • Alvaro Junior • Anderson Bombardelli • Ariel Santos de Miranda • Arthur Cardoso • Arthur Cardoso Barbosa • Arthur Navas • Arthur Vaz • Artur Mattos • Atilla Oliveira Barros • Avell Dhorin • Aziel de Fontes Melo • Brenno Baptista Ottoni • Breno Philippi Feminella • Brucy Ferreira de Oliveira • Brule Bassani • Bruno Carvalho • Bruno Freitas • Bruno Leonardo Bertolino de Santana • Bruno Marchi • Cadu Santos • Caetano Nascimento • Caio Daniel • Caio Júlio César de Jesus D'almeida • Caio Santiago • Carlos Eduardo Pinheiro Santos • Carlos Henrique de Jesus Pires • Cauê Moura • Cayo Thalles Soares • Daniel Rocha • Danilo Henrique de Lima Brito • Danilo Medeiros de Farias • Denise Frare Flaibam • Diego Francisco da Silva • Diogo Zaror • Djair Ferreira de Lima Junior • Douglas Rian de Oliveira Santos • Elton Hermann • Emanuel Barbalho • Emanuel Gonçalves Pereira • Enzo Folchitto • Erik de Souza Scheffer • Erik Gama • Fabio Candido • Fabio Elizeire da Cunha • Fabio Regis • Felipe Barros Dantas • Felipe Bastos • Felipe Cardoso • Felipe Theil • Fellipe Costa Porto • Fernando Rodrigues Carneiro • Gabriel Bonz • Gabriel Fernandes • Gabriel Henrique Medice Marcal • Gabriel Peixoto • Gabriel Torrens • Gabriel Vandarte Casadei • Giancarlo Pinezi • Gilson Sentena Britto • Guilherme Albanez • Guilherme Felipe dos Santos Rosa • Guilherme Gambera Giannucci • Guilherme Pereira Camilo Silva • Gustavo da Silva Almeida • Helton Garcia Cordeiro • Igor Victor da Silva Melo • Hudson Silva • Humberto Reis • Isaac Souza de Carvalho • Iuri Ullmann Nascimento • João Gabriel Dias • João Gabriel Dias de Freitas • João Miranda • Joao Silva • Jonathan Oliveira • José Marcos Lyra • José Urias Novais Neto • Kallyemerson Raimundo Rosario da Conceição • Kigaya Kizuto • Kleiton José da Silva • Linduarte Leitão de Medeiros Brito • Liniker Sarmento Pereira • Lucas Anselmo Dantas • Lucas Marcos da Silva • Lucas Senra Moreira da Costa • Lucas Silva • Luciana Maria da Silva • Luciana Silva • Luis Paulo Koppe • Luis Pedro Miranda • Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho • Maj Andre • Marcelo Martinez Ferreira • Marco Aurélio Geremias • Marcos Adriano • Mateus Miranda Diniz • Matheus Pivatto • Matheus Rocha Vasconcellos • Matheus Yudi Ogawa Rodrigues • Maycon Augusto da Silva • Maycon Augusto Silva • Natan Fernandes • Natanael Freire • Nicolas Batista Maia dos Santos • Nicolas Maia • Nisio José Soares Neto • Paola Andrade • Pedro Henrique Souza Curi • Pedro Nlas • Pedro Olivotti • Priscila da Silva Grijó • Rafael Henrique Neves Lourenço • Rafael Marta • Rafael Santos de Lima • Rafaela Cristina França Sukiyama • Raphael Albuquerque • Renan Henrique • Renato Azevedo • Renato Mendonça • Renato Silvio Soares de Azevedo • Rhuan Burle • Ricardo de Andrade Santos • Ricardo Matheus Vicente Felix • Robert da Silva Souza • Roberto Tadashi Wakita Soares • Robson Nascimento • Rodrigo Aparecido de Toledo • Rodrigo dos Santos Xavier Mendonça • Rodrigo Mendonça • Rodrigo Saldanha • Rodrigo Soares de Almeida • Saulo Brito • Saulo Rebouças Felix • Simone Tuzi • Syllas França • Thiago Pinheiro • Victor Hugo da Silva Pinto • Vinícius de Jesus Gonçalves • Vinícius Gonçalves dos Santos • Vinicius Lopes • Vitor Pochmann • Wallace Rodrigues de Souza • Walter Andrade Neto • Wellington Barbosa • Wemison Queiroz.



O CONFRONTO FINAL!
Acompanhe o fim da trilogia 20Deuses em
jamboeditora.com.br