

REVISTA  
**TORMENTA** 20  
EDIÇÃO 1



DUELO DE DRAGÕES

A REVISTA DE AVENTURAS OFICIAL  
DO MAIOR UNIVERSO DE FANTASIA DO BRASIL

25  
ANOS



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>	<b>RECOMPENSAS DA AVENTURA.....</b>	<b>22</b>
<b>PARTE 1: A VILA DO VIDRO.....</b>	<b>8</b>	<b>NPCS E CRIATURAS.....</b>	<b>22</b>
Uma Boa Proposta.....	8	Orendir Nomarion.....	22
Serviço Sujo.....	9	Safira.....	22
Perigo Pegajoso.....	10	Nicanor.....	23
<b>PARTE 2: PÉ NA ESTRADA.....</b>	<b>12</b>	Zaldrin Grymnix.....	23
Preparativos de Viagem.....	12	Glop de Gelo.....	23
Ventos Cortantes.....	14	Saqueadores das Uivantes.....	24
Emboscada na Neve.....	14	Kallyagrai do Frio Inferior.....	24
<b>PARTE 3: A TORRE VAZIA.....</b>	<b>16</b>	<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b>	
Recepção Mórbida.....	16	Equilíbrio.....	6
O Mistério da Torre.....	16	Selentine .....	10
A Sete Chaves.....	19	Compras em Selentine.....	13
<b>PARTE 4: O DEMÔNIO DO FRIO.....</b>	<b>20</b>	Aprofundando os saqueadores.....	15
Zaldrin e o Kallyagrai.....	20	Escalando a torre.....	17
A Torre Cai.....	20	Cartas dos irmãos.....	18
Apesar dos Escombros.....	21	Um aviso para Zaldrin.....	19
		Como aconteceu o massacre?.....	21

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa.

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

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

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

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

**DIAGRAMAÇÃO:** Glauco Lessa.

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

**MARCAS:** Filipe Borin.

**EDITORIA-CHEFE:** Karen Soarele.

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

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



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

@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.

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

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

Edição 1 | Março de 2024

# INTRODUÇÃO

## NOVO HORIZONTE

**S**empre gostei de revistas. Mesmo antes de começar a jogar RPG — e muito antes de cogitar a faculdade de Jornalismo —, tinha o hábito de fazer minhas próprias revistinhas à mão e passar para os colegas de classe lerem. Eu mesmo escrevia várias das matérias, grampeava e “diagramava”. Por causa disso, não conheci o RPG por um livro, mas por revistas.

Mesmo assim, ter acesso a materiais que pudessem me ajudar como mestre era difícil. Lembro bem da primeira vez que vi uma aventura pronta: “Expedição ao Templo do Inseto-Rei”, em uma *DragonSlayer*. Até então, não imaginava que pudessem escrever uma aventura para a minha mesa. Foi como um presente — um incentivo para que eu seguisse mestmando. Eu não estava sozinho. E você também não estará.

Arton ganhou mais um lar: a *Revista Tormenta20!*

Todo mês você terá uma aventura inédita para jogar com seus amigos, com fichas das ameaças, ilustrações, tokens e mapas de batalha. Mais do que isso: as aventuras vão se conectar ao longo das edições, como um seriado, sempre com conteúdo suficiente para um mês de jogo. A cada revista, uma nova aventura, um novo nível — até o tão desejado nível 20.

O nome desta campanha? *Duelo de Dragões*, escrita por **Thiago Rosa**, um dos autores de *Coração de Rubi*, *Atlas de Arton*, *A Lenda de Ghanor*, *Karyu Densetsu* e mestre de *Legado do Ódio*, stream oficial de *TORMENTA20*.

Nesta campanha, os jogadores irão lidar com o fogo traiçoeiro e o frio inclemente. Terão que revolver tramas antigas, desvendar conspirações malignas e, quem sabe, até se envolver em casos de amor.

Que forças estão em jogo? Qual o papel verdadeiro dos aventureiros? Quanto vale a vida de meros bípedes perante o poder dos Dragões-Reais? Os heróis vão descobrir... para o bem ou para o mal.

Começaremos nossa jornada no primeiro nível com *Inverno Inesperado*. Se você já é fã de *Tormenta*, prepare-se para participar de eventos épicos em Arton. Se esta é sua primeira vez mestmando, fique tranquilo: aqui você encontra tudo do que precisa para começar sua aventura. E estaremos ao seu lado a cada passo.

Espero que você goste da companhia.

— GLAUCO LESSA

## COMEÇANDO

Boas-vindas a *Duelo de Dragões*. Se você pretende jogar essa campanha: PARE. Essa revista é feita exclusivamente para o mestre, e ler daqui pra frente pode estragar sua experiência!

Preparar uma mesa sempre parece algo muito difícil, mas tudo é uma questão de organização. Ter uma aventura pronta já facilita bastante, mas aqui estão mais alguns pontos para se levar em consideração:

## CONVERSE COM OS JOGADORES

Antes de se debruçar sobre as regras e decidir suas raças, classes e atributos, é muito importante definir os detalhes da mesa entre os jogadores. Determine coisas básicas do jogo como: periodicidade, horário e dia do jogo.

*Duelo de Dragões* traz aventuras planejadas para durar um mês, considerando que o grupo jogue uma sessão por semana. Claro, não é uma conta exata, mas já serve de guia para o seu grupo.

## DEFINA O CLIMA DA HISTÓRIA

Apesar de cada aventura desta Jornada ter seus tons característicos, é importante definir junto dos jogadores qual é o clima que vocês esperam para o jogo. Muitos preferem uma abordagem mais descontraída e cômica, enquanto outros buscam um tom mais sombrio e sério. Alguns, ainda, gostam de uma boa mistura desses dois momentos.

Essa conversa também inclui como a violência é descrita — você pode narrá-la de forma mais abstrata, sem mencionar sangue, tripas e outras coisas; ou incluir isso como parte do estilo da história. Respeite a sensibilidade dos seus jogadores e peça para que avisem se algum elemento em especial causar incômodo.

## O LIVRO BÁSICO É SEU AMIGO

Para jogar, você precisa do livro básico *TORMENTA20*. Não é necessário memorizar tudo, mas entender as regras é importante para manter o fluxo de jogo — parar tudo para consultas toda hora estraga o ritmo das cenas!

Jogadores experientes também devem entender o básico do jogo e ajudar o mestre e seus companheiros sempre que necessário. Já iniciantes podem se concentrar primeiro em aprender as habilidades do próprio personagem e então partir para regras mais avançadas.

## SESSÃO ZERO

É muito comum (e útil!) fazer uma primeira sessão entre os jogadores só para conversar sobre a campanha e os personagens.

Deixe claro que os personagens são um grupo de aventureiros buscando um objetivo comum. São um time! Então, por mais que alguém possa achar legal criar um personagem maligno que secretamente está do lado dos dragões, isso vai atrapalhar a proposta da campanha e a diversão dos outros jogadores.

## HERÓIS SIM, PRÓTEGIDOS NÃO

Alguns jogadores têm um destes vícios:

O primeiro é a “síndrome do super-homem”. Muitos RPGistas têm a convicção de que o mestre é obrigado a proteger os heróis apenas por serem os protagonistas da história, independente do que eles façam. Isso não poderia estar mais longe da verdade em *TORMENTA20*: a carreira de aventureiro é perigosa e todos os membros do grupo estão em risco constante! Aproveite a sessão zero para explicar isso.

O segundo é a “síndrome do videogame”, em que os jogadores tratam seus personagens como bonecos virtuais com a capacidade de simplesmente recomeçar quantas vezes quiserem. Explique que eles são como pessoas reais, não bonecos de um jogo de videogame: sentem cansaço, tristeza, medo. Têm seus próprios ideais e fraquezas. Não são maníacos desprovidos de emoção que só querem trucidar monstros e conquistar tesouros. Suas ações têm consequências, e muitas delas podem ser graves. O que nos leva a...

## DERROTA E MORTE

Certo, a vida de aventureiro é difícil e perigosa, mas o que fazer quando o grupo perde um combate ou um dos personagens encontra a morte?

A primeira coisa a lembrar é que os personagens não precisam lutar até morrer, e fugir é uma opção válida da qual não deveriam se envergonhar. Personagens feridos podem recuar para descansar e se preparar melhor, enfrentando aquela ameaça novamente mais tarde. Não se acanhe em esticar o tempo das aventuras ou criar brechas entre as cenas para os personagens se recuperarem. Talvez melhorar equipamentos e treinar suas habilidades antes de avançar na história seja até um bom gancho para cenas diferentes!

Já quando um personagem morre, a coisa é um pouco mais complicada. Personagens que morrem raramente retornam, e a resurreição é rara ou mesmo inacessível. O ideal é pedir para o jogador que perdeu o personagem fazer uma nova ficha, no mesmo nível, e narrar uma cena em que o grupo procura por um substituto adequado ou o encontra da forma que for mais conveniente para a continuação da história. Uma vida de aventuras tem seus riscos, mas criar um novo personagem sempre é uma boa oportunidade para exercitar a criatividade com uma nova raça, classe e histórico únicos!

## PRIMEIRO PATAMAR

Se você é jogador e seguiu lendo esta introdução, este é seu último aviso: **pare de ler ou vai estragar por completo a sua experiência**. A seguir, está o resumo dos acontecimentos das quatro primeiras aventuras de *Duelo de Dragões* — o primeiro patamar desta campanha.

Saber o que está por vir pode ajudar o mestre a se planejar um pouco mais e antever certas situações. Pense nesse resumo como uma sinopse da primeira temporada da sua série favorita!

## O FANTASMA DO FRIO

Os aventureiros estão nas cercanias de Deheon. Desde o começo da aventura, o ambiente está muito mais frio do que deveria. Os heróis são contratados para proteger uma caravana, no que parece ser um trabalho de rotina agravado pelas condições climáticas. Um dos passageiros é Zaldrin, um emissário de Sckharshantallas, o reino governado pelo Dragão-Rei do Fogo, Sckhar. Os aventureiros enfrentam ataques diretos de criaturas que se assemelham a dragões e elementais do frio. Fica claro que uma força sobrenatural persegue a caravana.

Quando o grupo rechaça o ataque de uma serpe branca, Zaldrin percebe estar no fim de sua vida e passa aos aventureiros sua missão: levar para Sckhar a confirmação do retorno de Beluhga, Dragoa-Rainha do Gelo e sua antiga amante. Mas ela está mais agressiva, menos racional. Por causa disso, um frio intenso está se espalhando pelo reino de Deheon e, se nada for feito, pode colocar Arton inteira em uma era glacial.

Com suas últimas forças, o emissário entrega um pergaminho com todos esses detalhes, pede ao grupo que vá até Sckhar e se transforma em uma estátua de gelo, enfim vítima de uma maldição da Dragoa-Rainha.

# INVERNO INESPERADO

**F**azer a escolta de uma caravana de vidreiros se torna uma tarefa heroica quando o inverno chega mais cedo e mais severo a Deheon. Neblina espessa, frio cortante, monstros tocados pelo gelo e saqueadores das Uivantes são apenas alguns dos perigos no caminho dos intrépidos aventureiros. Que espécie de carga justificaria uma jornada tão perigosa?

*Inverno Inesperado* é o começo de uma grande saga. É uma aventura repleta de ação, exploração e oportunidades para interação social com os personagens que acompanham o grupo na caravana. Adequa-se tanto a jogadores iniciantes quanto a veteranos; as cenas iniciais servem como apresentação dos fundamentos do sistema, enquanto as revelações graduais sobre o cenário deixam os veteranos cientes do escopo de sua missão maior. Em média, a aventura deve levar quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 1º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes).

## RESUMO DA AVENTURA

*Inverno Inesperado* é dividida em quatro partes.

**Na Parte 1**, os aventureiros são contratados por um mercador na cidade de Selentine para cuidar da

segurança de sua caravana. Levando uma carga de ferramentas e implementos feitos com o vidro pelo qual a cidade é famosa, o mercador arrisca perder uma fortuna caso não faça a entrega no tempo designado, mas ninguém aceitou o serviço até agora. Desesperado, ele oferece ao grupo um pagamento generoso, mas não sem avisá-los sobre o perigo do caminho, ampliado pelo frio repentino que se abateu sobre Deheon recentemente. Antes de lhes conceder o serviço, porém, ele tem um teste — sua escultora desceu até os esgotos da cidade por algum motivo que ele desconhece e não retornou. Cabe ao grupo atravessar a imundície e salvá-la de um glop de gelo.

**Na Parte 2**, os heróis partem na viagem propriamente dita. Ela é tão perigosa quanto difícil — o clima é uma ameaça por si só, com ventos frios e neblina dificultando a passagem das carroças por estradas estranhamente vazias. Como se não bastasse os perigos normais, como monstros errantes e bandidos de estrada, os aventureiros são atacados por um grupo de saqueadores vindos das Montanhas Uivantes.

**Na Parte 3**, o grupo chega à torre com sua carga. Em vez de encontrar clientes ansiosos, são recebidos por uma cena trágica. Todos os presentes foram mortos da mesma forma peculiar por alguma espécie de monstro. Cabe aos heróis vasculharem o local, andando por sua estrutura prejudicada pelo combate e pelo frio, seguindo sinais de vida para localizar um sobrevivente. A busca os leva a um nobre de Sckharshantallas, aprisionado em seu próprio cofre.

## Equilíbrio

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

### PARA 3 JOGADORES

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

### PARA 5 JOGADORES

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

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

### MARCOS E NÍVEIS

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

Na Parte 4, antes de os heróis conseguirem integrar com o nobre, precisam lidar com o último dos algozes, um demônio do frio. Assim que o combate é encerrado, a torre desmorona e os aventureiros precisam fugir para salvar suas vidas!

## APRESENTAÇÃO

Selentine poderia ser apenas uma vila em Deheon, mas conquistou prosperidade e reputação acima e além de outras cidades maiores por um motivo especial: seu vidro. Os vidreiros, hoje liderados por Vitrúvio, o primeiro golem de vidro do mundo, são capazes de fazer maravilhas com o material. Instrumentos delicados, transparentes e resistentes são entregues por encomenda por valores exorbitantes. Os vidreiros são excelentes clientes para aventureiros.

Normalmente, mercenários fazem a escolta de carregamentos saídos da vila. Por sua proximidade com a capital Valkaria, as estradas são de boa qualidade e seguras. A proteção armada é uma segurança adicional, uma precaução necessária quando se trata de cargas tão caras.

Mas recentemente as coisas estão mais difíceis. Um frio súbito se abateu sobre o reino, um inverno adiantado e severo, tornando as viagens mais custosas e mais perigosas. Os vidreiros se debruçam sobre seus livros-caixa, analisando cuidadosamente qual seria o maior risco: enfrentar o frio e possivelmente perder a mercadoria ou atrasar a entrega e acabar perdendo clientes?

O tom de preocupação torna a atmosfera local ainda mais impiedosa, o que conduz os viajantes para a única estalagem do lugar. Cidades maiores contam com grande variedade de opções de hospedagem, desde pequenos estabelecimentos familiares a luxuosos empreendimentos comerciais, mas o mesmo não acontece em vilas como Selentine.

De fato, a estalagem local é motivo de orgulho para os habitantes, não apenas por seu excelente serviço, mas meramente por existir. Prisma Prudente é um elegante sobrado de alvenaria, contando com uma área comum no térreo e quartos no segundo piso. Em seu aconchegante interior, uma impressionante lareira transparente ajuda a aquecer os hóspedes, garantindo também uma visão espetacular das chamas. Os moradores visitam o Prisma, especialmente durante as refeições, seja para conhecer os visitantes ou fofocar sobre seus vizinhos. A comida é servida em uma longa mesa igualmente vítreia; normalmente, seu aroma se espalharia pela vila através das janelas amplas. Porém, nesse inverno inesperado, a prudência que dá nome à estalagem mantém o ambiente fechado.

O comerciante Orendir Nomarion é frequentador assíduo do Prisma. Morador local, nunca teve talento para o trabalho artesanal. Em vez disso, organiza caravanas para os vidreiros, garantindo jornadas seguras para sua carga. Muitas vezes a escolta para essas caravanas é contratada durante jantares na estalagem.

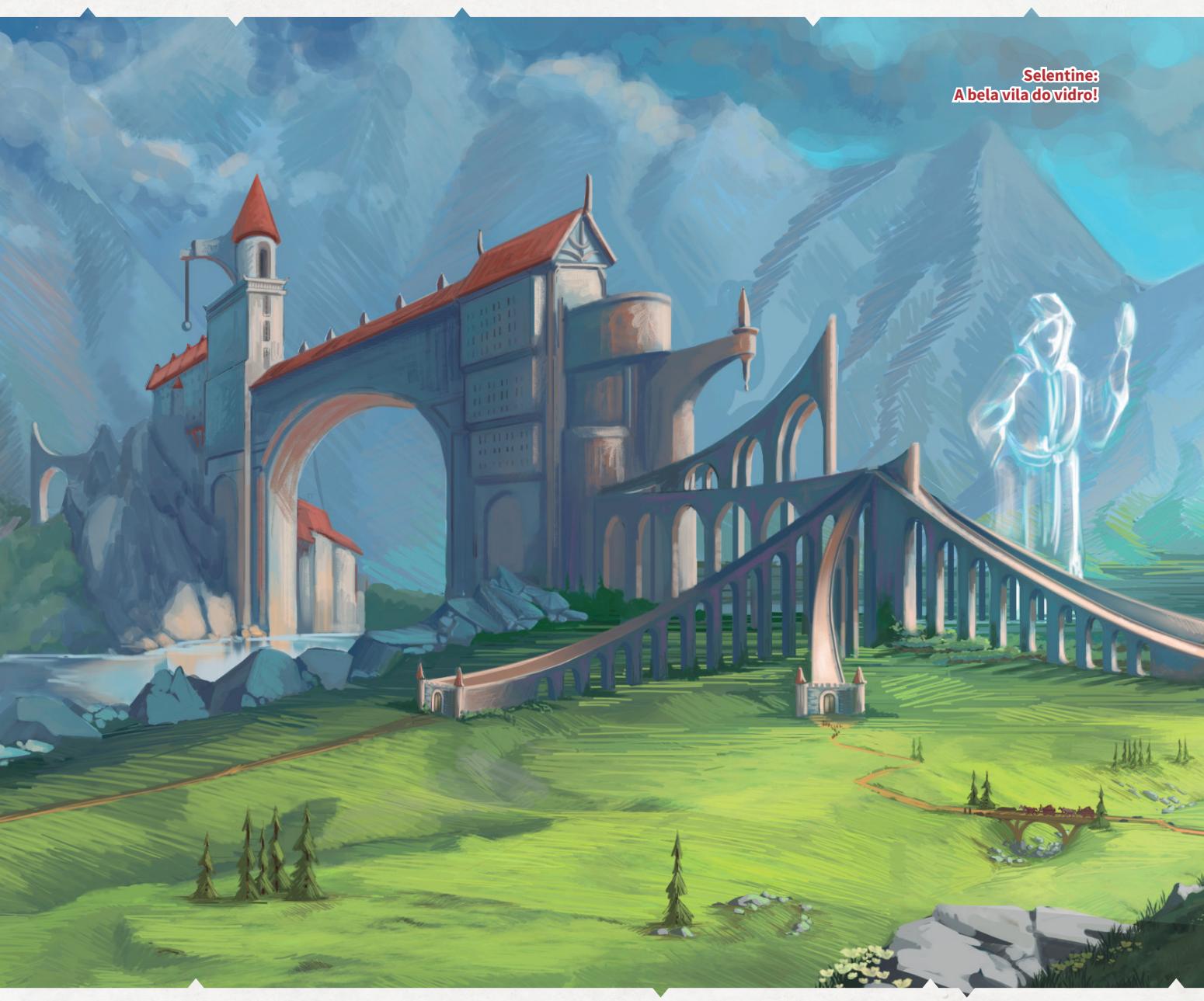
Depois de algumas tentativas frustradas e preocupado com seus prazos, o caravaneiro agora vive sentado à cabeceira da mesa da estalagem, com os olhos fixos na porta, aguardando ansiosamente a chegada de heróis.

Nossos aventureiros estão em início de carreira. Podem ser nativos de Selentine, talvez usando a

situação local como uma desculpa para colocar o pé na estrada. Podem também estar viajando por Deheon, procurando sua primeira aventura. Talvez alguns tenham um motivo pessoal para visitar Selentine, como entregar uma mensagem, reencontrar um parente ou mesmo tentar comprar uma das armas de vidro locais. Você também pode elaborar um ponto de partida para cada personagem, mas isso não é necessário. Encontrar Orendir na estalagem é mais do que o suficiente.

Talvez os heróis já sejam parte do mesmo grupo, mas provavelmente não. De toda forma, cenas interessantes vão surgir conforme viverem a aventura. Assim que aceitarem a missão já podem começar a se denominar um verdadeiro grupo de aventureiros.

**Selentine:  
A bela vila do vidro!**



# PARTE I: A VILA DO VIDRO

*Em que os personagens recebem uma missão, exploram os esgotos e enfrentam um glop diferente.*

## CENA 1

### UMA BOA PROPOSTA

*O toque do sol mal consegue aquecerê-los nesse entardecer, conforme atravessam as belas ruas de Selentine na direção da estalagem Prisma Prudente. O vento canta ao tocar as esculturas de vidro da cidade, deixando o clima ainda mais frio.*

*Se vocês não soubessem que ainda é o primeiro dia do mês de Contenda, no meio do outono, teriam certeza de que logo vai nevar, como aconteceu semana passada! Mas a lareira acesa do Prisma os recebe com um ambiente aconchegante e logo estão sentados em bancos simples em torno de uma mesa com tampo de vidro, aguardando serem atendidos. Até que chega um humano bonachão de meia-idade, calvo, de pele branca, longos bigodes pretos e um sorriso muito amigável se aproxima da mesa trazendo uma bandeja repleta de canecas e copos.*

*“Aventureiros, presumo? Saibam que não trago apenas bebidas! Trago também uma proposta excelente para jovens corajosos como vocês!”*

Esse humano extrovertido é Orendir Nomarion, um caravaneiro local. Logo após distribuir bebidas para os heróis (ele parece ter adivinhado o que eles queriam pedir, em um golpe de pura sorte), o caravaneiro se senta à mesa e conta sobre sua situação complicada.

*“Ah, meus caros! Às vezes Tibar nos entrega um presente esplêndido, mas receber a verdadeira recompensa requer muito mais esforço! Entendam, entendam, meus amigos, há pouco tempo, quando ainda não estava tão frio, um elegante qareen de Sckharshantallas chamado Zaldrin chegou à cidade procurando instrumentos alquímicos e lentes. Conseguí chamar sua atenção, e ele ficou encantado com os trabalhos de Safira, minha leal funcionária. Levou uma carga enorme e ainda encomendou mais utensílios, ainda mais elaborados. Ele ainda requisitou nossa presença, para fazer reparos e alterações no que já levou! Uma oportunidade e tanto, compreendem? Mas com esse frio nas estradas, tudo está*

*atrasado. Não há guardas nem mercenários disponíveis! Muitos têm medo de enfrentar um pouquinho de neve.*

*“Mas vocês... vocês têm ares de coragem. Ares de heróis! Vamos, jovens. Acompanhem-nos nessa jornada de poucos dias e pagarei T\$ 100 para cada um!”*

Por trás do sorriso amistoso, Orendir está desesperado. Um personagem desconfiado pode fazer um teste de Intuição (CD 15) para ter certeza disso. O caravaneiro fez um investimento considerável de tempo e tibares nesse cliente e precisou pedir dinheiro emprestado para criminosos locais para arcar com a empreitada, muito acima do que normalmente realiza em sua modesta loja. Por isso mesmo, não é difícil convencê-lo a ser mais generoso no valor da recompensa. Um teste de Diplomacia (CD 10) aumenta o pagamento para T\$ 150 por pessoa.

Caso isso ainda não seja suficiente para convencer os heróis, ele oferece os T\$ 150 adiantados e promete mais T\$ 150 no final da missão. Essa é sua oferta final, o limite máximo dos recursos do caravaneiro. Quando os heróis concordarem, Orendir sorri e diz:

*“Esplêndido! Podemos partir assim que vocês encontrarem Safira, a escultora. Entendam, entendam, meus amigos, ela entrou nos esgotos sozinha e não voltou desde então...”*

Caso algum dos aventureiros queira comer antes de sair do Prisma, Orendir pode ser persuadido (Diplomacia CD 15) a pagar uma rodada do famoso gorad quente local para todos.

Caso permaneçam na taverna depois da conversa, identifique o herói com maior Percepção e peça um teste da perícia contra CD 15. Um sucesso identifica uma goblin usando um manto cinzento, escondida em um canto, sacudindo uma caneca de vidro cheia de cerveja e xingando baixinho.

Caso seja importunada, a goblin resmungará mais alto, reclamará que sua cerveja está gelada demais e mudará de lugar para outro assento, em um cantinho mais tranquilo.

Talvez os heróis queiram conversar mais com Orendir. A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer, seguida da resposta do NPC.

• **COMO ADIVINHOU QUE SOMOS AVENTUREIROS?**

*"Entenda, entenda... Lido muito com pessoas em minhas viagens, já contratei muitos mercenários para guardar minhas mercadorias. Mas um aventureiro é muito melhor que um mercenário! Há algo especial no olhar, na postura, de alguém decidido a ser herói. Não sei dizer o que é. Mas sei que encontrei em vocês!"*

• **VOCÊ É VIDREIRO?**

*"Infelizmente, não. Entenda, entenda... não tenho talento nem paciência para esse tipo de serviço delicado. Meus pais foram vidreiros, sim, mas eu sou apenas um humilde caravaneiro, garantindo a entrega dos itens de meus compatriotas. Por uma pequena taxa, é claro."*

• **COMO FUNCIONA O SEU NEGÓCIO?**

*"Comecei com transporte de mercadorias e revenda, mas estou expandindo, meus jovens. Já faz algum tempo que contratei Safira, a vidreira que pedi para encontrar. Foi assim que conseguimos nosso cliente de Sckharshantallas."*

• **COMO VAMOS ENCONTRAR A SAFIRA?**

*"Entenda, entenda... se eu soubesse como fazê-lo, teria feito sozinho! Só sei que ela entrou nos esgotos."*

• **POR QUE ELA ENTROU NOS ESGOTOS?**

*"Não tenho a menor ideia! Vai saber o que se passa na cabeça desses artistas!"*

CENA 2

## SERVIÇO SUJO

Orendir não sabe como acessar os esgotos de Selentine. Na verdade, ele não faz a menor ideia de como isso funciona e não sabia que ficava abaixo da cidade! Os aventureiros podem tentar obter mais informações nas ruas, fazendo um teste de Investigação (CD 15) gastando uma hora e T\$ 3d6. Mesmo que falhem, descobrem que Doce, uma goblin responsável pela manutenção da tubulação, costuma frequentar o Prisma Prudente. Caso tenham sucesso, ficam sabendo também que ela é muito rabugenta e

costuma interromper o trabalho para tomar cerveja na estalagem, “disfarçada” com um capuz pesado — é a goblin mal-humorada da primeira cena!

Se voltarem ao Prisma, ela ainda estará em seu canto. Ao ser questionada sobre os esgotos ou sobre Safira, ela responde:

*"Me deixem em paz! Não tenho nada com isso. Estou na minha folga. Só quero tomar minha cerveja quente em paz, mas está tão frio que nem sacudir a caneca adianta!"*

Se os personagens forem capazes de esquentar a cerveja de Doce, ela os ajuda prontamente e até para de resmungar.

A goblin não quer se levantar nem entregar sua caneca para os aventureiros, então o improviso precisa ser feito ali mesmo! A versão de truque da magia Explosão de Chamas já serve para esquentar a caneca, da mesma forma que um uso de Criar Elementos, mas soluções criativas devem ser incentivadas.

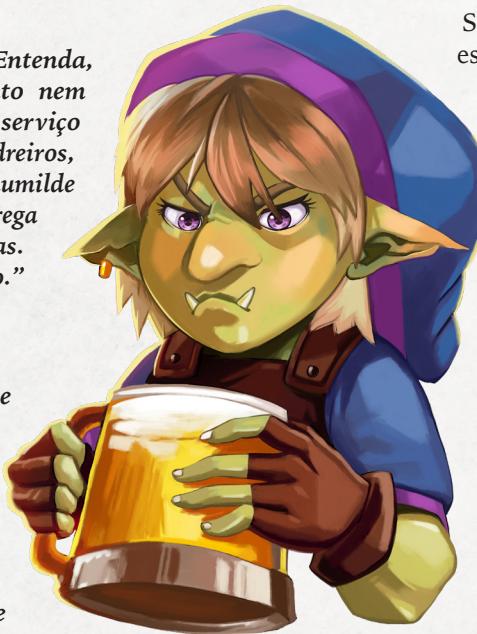
Doce também pode ser convencida a fazer uma boa ação (Diplomacia CD 20), ludibriada a acreditar que procurar Safira é parte de seu trabalho mesmo durante a folga (Enganação CD 15) ou simplesmente coagida a ajudar de forma nada amigável (Intimidação CD 15). Caso nada disso dê certo, Doce pede que pelo menos paguem duas cervejas se desejam tanto sua ajuda (T\$ 0,5).

De toda forma, ela aceita guiá-los pelos esgotos. A entrada é um buraco coberto por uma tábua, com uma escada levando para baixo. Antes de abrir, a goblin faz um último comentário.

*"Este é o caminho para a parte feia de Selentine. Nada de vidro aqui, nenhuma transparência, ninguém quer ver o que tem lá embaixo! Trouxe aquela vidreira faz pouco tempo, ela até me pagou uma cerveja."*

Se tiver sido bem tratada (mas nunca caso tenha sido coagida), Doce pode acompanhar os personagens em sua busca por Safira nos esgotos. Por seu conhecimento do local, ela permite que os aventureiros rolem de novo um teste realizado no seu interior. Depois de ajudar uma vez, porém, fica resmungando e não oferece mais nenhum bônus. Além disso, caso ocorra combate, foge imediatamente sem olhar para trás!

Se em sua superfície Selentine parece majestosa, essa percepção é esmagada pelos odores asquerosos de seu sistema de esgoto. Uma série de túneis de



pedra que recebe o refugo das habitações através de buracos simples, sem tratamento, correndo por águas turvas mal represadas por passarelas. Através dessas mesmas passarelas vocês procuram Safira, desviando dos ratos que se afastam conforme vocês exploram.

A busca nos esgotos envolve diversas decisões e múltiplos testes: um perigo complexo. Os esgotos recebem uma quantidade ínfima de luz vinda da superfície. Caso os aventureiros não levem tochas, equipamentos similares ou não tenham visão no escuro, sofrem os efeitos de escuridão leve e têm -2 nos testes para esse perigo complexo. Lembre-se, embora haja quatro ações fixas listadas para o perigo, encoraje a criatividade dos jogadores. Talvez um inventor queira usar Conhecimento para estudar a estrutura dos túneis; permita que faça isso no lugar de Investigaçao para prever o caminho. Só não deixe que esses usos improvisados se repitam — a criatividade serve uma vez, mas o preparo dos heróis com as habilidades adequadas também deve ser recompensado.

## JORNADA PELOS ESGOTOS ND 1/2

Navegando pelos fedorentos esgotos de Selentine, os aventureiros procuram a vidreira Safira.

### OBJETIVO

Encontrar Safira

**EFEITO** O grupo precisa de três sucessos na ação explorar para encontrar Safira. Apenas um teste de explorar pode ser tentado por rodada. Cada rodada do perigo conta como alguns minutos de busca, expondo os heróis aos vapores tóxicos e causando 1 ponto de dano de veneno (mas veja a ação prender a respiração).

**EXPLORAR (SOBREVIVÊNCIA CD 12)** O personagem se orienta pelos corredores labirínticos. Cada sucesso aproxima o grupo de Safira.

**PRENDER A RESPIRAÇÃO (FORTITUDINE CD 12)** O personagem se concentra em respirar a menor quantidade possível do ar viciado e tóxico, evitando o dano da rodada.

**PREVER O CAMINHO (INTUIÇÃO CD 12)** O personagem avalia os passos já tomados e prevê quais caminhos Safira pode ter tomado ou onde o fedor dos esgotos será pior. Essa ação conta como um sucesso na ação explorar, mas só pode ser feita se o personagem já tiver falhado em explorar e apenas uma vez.

**PROCURAR RASTROS (INVESTIGAÇÃO CD 12)** O personagem analisa o terreno em busca de sinais da passagem de Safira. Em caso de sucesso, concede um bônus de +2 em um teste de explorar, seja do próprio personagem ou de um companheiro.

**TRATAR (CURA CD 12)** O personagem cuida de um aliado afetado pelos vapores do esgoto. Cura 1 ponto de dano causado pelo perigo.

### CENA 3

## PERIGO PEGAJOSO

*A passarela vai ficando estreita até vocês chegarem a um ponto sem saída, um muro de pedra simples. Parada de costas contra a parede está uma jovem humana de cabelos pretos, presos em uma trança, e olhos de um azul faiscante. Só pode ser Safira. Ela se espanta quando percebe sua aproximação.*

*“Cuidado! Um monstro está me perseguindo!”*

*Quase em resposta à escultora, uma massa amorfa sai dos esgotos entre vocês e ela. Parece uma geleia*

## Selentine

A cinco dias de viagem da capital, às margens do Rio Nerull, Selentine é uma vila mais próspera que muitas outras de tamanho similar. Embora não conte com a fama de cidades grandes de Arton, como Nova Malpetrim ou Ghallistryx, possui um diferencial inexistente em qualquer outro lugar. Seus artesãos dominam como ninguém a arte de trabalhar com vidros e cristais. Aqui, os vidreiros são o coração da economia.

Se em outros lugares do Reinado crianças crescem querendo ser aventureiros, os filhos de Selentine almejam se tornar vidreiros. O povo descendente dos colonos do antigo reino de Cobar e trouxeram de lá técnicas quase místicas para esculpir esses materiais, produzindo algumas das mais belas e resistentes peças do mundo. Seus trabalhos vão desde o mais prosaico — janelas, copos, frascos — ao mais impressionante — vitrais, esculturas, instrumentos alquímicos. O vidro

selentino pode ser duro como o aço, criando até mesmo espadas tão belas quanto letais!

O conselho de governo local é composto pela Guilda dos Vidreiros. Entre seus membros podem ser encontrados vários golens vítreos. São os “filhos” construídos por Vitrúvio, líder da guilda, maior autoridade local e primeiro golem de vidro do mundo. Da mesma forma que foi construído por um vidreiro particularmente brilhante alguns anos atrás, Vitrúvio deseja

*azulada semitransparente, mais ou menos da altura de um humano, viscosa, com o formato aproximado de um pudim. O ar se torna mais frio com sua mera presença.*

**CRIATURA.** Glop de gelo (p. 23).

Os aventureiros precisam derrotar o glop antes de resgatar Safira. Ela está paralisada de medo e não consegue reagir. Caso tenham tomado gorad quente, recebem redução de frio 1 contra o glop. A criatura, por sua vez, se guia pelo som e pelo calor, atraída pelos heróis, e luta até a morte, quando derrete em uma poça de água.

Após derrotarem o glop de gelo, os aventureiros podem conversar com Safira. A vidreira está assustada e só desceu até os esgotos para tentar encontrar uma de suas ferramentas, que ela derrubou em um bueiro por acidente. Ela logo sorri de alívio e concorda que a busca foi uma péssima ideia, por isso quer voltar para a superfície o mais rápido possível.

Os heróis até podem tentar procurar pela ferramenta de Safira, mas logo esbarram em Doce; entre resmungos, a goblin avisa que é inútil tentar. Mesmo entrando na água imunda não seria possível encontrar algo tão pequeno, exceto com o uso de magias como *Localização*, o que está além das capacidades dos aventureiros no momento. Safira não se importa tanto — já está grata o bastante por ter sido salva.



**Você teria coragem de matar esse glopinho?**

construir um futuro melhor para a guilda, a vila e os selentinos. Sob sua liderança, foram construídos um sistema de esgoto subterrâneo e uma ponte sobre o Rio Nerull. Além disso, a produção de vidro aumentou, e a guilda passou a regulamentar o trabalho de heróis locais, principalmente contratando-os como guardas para as caravanas cheias de artigos de vidro e cristal a serem vendidos pelo resto do continente.

Entre os pontos de interesse na vila estão o Empório de Elagor,

armazém de um paladino já aposentado, em busca de um pouco de paz. Corre nas rodas de fofoca que esse desejo tem sido tornado mais difícil pelas visitas de Logan, um guarda de Valkaria sagrado paladino recentemente. Dizem que o recém-chegado deseja tirar Elagor da aposentadoria para cumprir uma missão misteriosa em terras distantes. Também há a Oficina Cristalina, um nome pouco claro para a loja de armas da hynne homônima; ela faz peças lindíssimas, mas é extremamente

mal humorada e costuma decidir sozinha quais armas servem para quais clientes, em vez de entregar o que foi encomendado!

Outro estabelecimento que atrai bastante atenção é a estalagem Prisma Prudente, com quartos bonitos e aconchegantes e uma área comum aberta a não hóspedes. Muitos nativos frequentam essa área comum, bebendo nas belas canecas de vidro e trocando o tipo de conversa fiada comum a vilas pequenas.

## PARTE 2: PÉ NA ESTRADA

*Em que os personagens cruzam estradas cobertas de neve e conhecem melhor os caravaneiros*

### CENA 1

#### PREPARATIVOS DE VIAGEM

Depois de resgatar Safira, os aventureiros se reencontram com Orendir. Após um emocionado abraço que deixa a vidreira um pouco surpresa, o caravaneiro leva o grupo até um galpão modesto onde funciona seu estoque. Lá, além de uma carroça com capota, dois cavalos, muito feno e várias caixas fechadas, os aventureiros encontram Nicanor, o cocheiro. Esse humano de poucas palavras ajuda quando Orendir pede, mas se mantém em silêncio durante a maior parte do tempo. O caravaneiro, então, faz uma rápida apresentação de seus companheiros:

*“Esplêndido! Meus jovens, para essa jornada ser bem-sucedida, preciso que cuidem desses dois. Nicanor é meu braço direito, cumprindo funções de cocheiro, cozinheiro e muitas outras conforme a necessidade surge. Vocês já conhecem Safira, nossa vidreira. Ela normalmente não viaja conosco, mas nesse serviço específico vamos precisar de sua presença. Entendam, entendam... para mim esses dois são tão importantes quanto a carga!”*

Orendir pede a Nicanor que prepare a carga para a viagem. São muitas caixas, pesadas e com conteúdo delicado, exigindo bastante esforço dos dois para carregar todo o conteúdo necessário para a carroça. Se os personagens quiserem ajudar, não é necessário fazer nenhum teste, mas a boa vontade contribui para conquistar a confiança do caravaneiro e do cocheiro. Valorize a interpretação nesta cena e na próxima!

Com tudo pronto, Orendir dá aos aventureiros uma última chance de comprarem suprimentos. Alguns heróis podem visitar lojas pela cidade (veja “Compras em Selentine”, ao lado), enquanto outros podem preferir conhecer melhor os NPCs com quem dividirão a estrada. Essa é uma boa oportunidade para conhecê-los melhor.

A seguir estão algumas das perguntas mais importantes que os personagens podem fazer a cada NPC, seguidas das respostas.

#### ORENDIR

##### • POR QUE VOCÊ ACEITOU ESSE TRABALHO?

*“Ah! Entenda, entenda... o pagamento é muito bom. E quanto aos riscos... o que é a vida sem um pouquinho de emoção?”*

##### • POR QUE ESTÁ TÃO FRIO?

*“Não faço ideia, mas é bom que pare logo! Essa neve nas estradas é péssima para os negócios.”*

##### • PODE NOS AJUDAR EM COMBATE?

*“Se Tibar não enchesse tanto meus bolsos, talvez eu fosse devoto de Marah! Detesto violência. Não sei usar nenhuma arma. Por isso preciso de vocês.”*

##### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA OUTRA FORMA?

*“Entenda, entenda... esses anos de caravana me deram um jeitinho especial com pessoas. Caso precisem negociar alguma mercadoria, contem comigo.”*

##### • O QUE PODEMOS ESPERAR NA ESTRADA?

*“Às vezes temos bandoleiros, mas nada grave. Talvez um animal selvagem perdido do bando. Entenda, entenda... estamos muito perto da capital. Nada de muito grave acontece nessas estradas.”*

##### • POR QUE SAFIRA PRECISA VIR CONOSCO?

*“Zaldrin, o cliente, requisitou ajustes nos últimos instrumentos que comprou. Precisamos dela na torre.”*

##### • O QUE VOCÊ ACHA DE NICANOR?

*“É o homem em quem mais confio. Parceiro de negócios e amigo fiel. É caladão, mas a pessoa mais eficiente que conheço.”*

##### • O QUE VOCÊ ACHA DE SAFIRA?

*“Ah, a jovem Safira... Entenda, entenda, seu talento é raro. Poucos têm sua habilidade ou toque artístico. Mas conhece pouco do mundo. É bom que ela veja terras além de Selentine.”*

#### SAFIRA

##### • POR QUE VOCÊ ESTÁ VINDO CONOSCO?

*“O cliente precisa da minha ajuda! Nunca saí de Selentine! Vai ser uma jornada incrível.”*

## Compras em Selentine

Embora não seja uma cidade grande, Selentine é um centro comercial importante, muito mais rica que seu tamanho normalmente indicaria. Caso os personagens desejem comprar equipamentos, encontram qualquer item no Capítulo 3 de TORMENTA2O.

Além disso, há algumas mercadorias específicas que só podem ser encontradas na vila:

### CASACO BRASEIRO

Considerando o frio tão presente, seria prudente adquirir casacos longos. Se procurarem o suficiente, porém, os heróis encontram à venda uma invenção recente, mais eficiente mas consideravelmente perigosa por seu caráter experimental: o casaco braseiro.

Esta é uma variante do casaco pésado, que possui um espaço entre

suas camadas para ser preenchido por carvão em brasa. Fornece +5 em testes de Fortitude para resistir a efeitos de frio e concede redução de frio 1, mas impõe penalidade de armadura de -2. Caso fique caído ou falhe em um teste de Reflexos enquanto veste um casaco braseiro, o personagem sofre 1 ponto de dano de fogo.

Um casaco braseiro custa T\$ 40, mas, dependendo da simpatia dos aventureiros, o vendedor pode oferecê-lo por conta da casa, como teste, desde que voltem para contar a história!

### VIDRO SELENTINO

As peças de vidro selentino são muito caras e dificilmente seus custos caberão nos bolsos de aventureiros iniciantes. Porém, caso tenham sucesso nas negociações com Orendir e consigam

reunir seus recursos, talvez consigam adquirir um deles.

Esse material especial pode ser usado para armas corpo a corpo, escudos e itens esotéricos. É um vidro tão resistente quanto o aço, mas transparente e muito bonito. O custo adicional por um item de vidro selentino é +T\$ 600.

**ARMA.** Engana o inimigo com sua transparência, fornecendo +5 em testes de Enganação para fintar com armas corpo a corpo.

**ESCUDO.** Permite estudar o inimigo, fornecendo +1 na margem de ameaça contra um inimigo que tenha realizado um ataque corpo a corpo contra o usuário nessa rodada ou na rodada anterior.

**ESOTÉRICO.** Serve como lente, concedendo +5 em testes de Misticismo para detectar magia.

#### • PODE NOS AJUDAR EM COMBATE?

*“Eu até gostaria, mas acho que atrapalharia mais do que ajudaria. Posso emprestar minha adaga de vidro selentino, se estiverem precisando. Mas tomem muito cuidado com ela!”*

#### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA OUTRA FORMA?

*“Caso precisem de ajuda com arte ou vidro, podem me procurar!”*

#### • COMO O VIDRO AQUI É TÃO RESISTENTE?

*“Sempre me disseram que é uma questão cultural; o ofício de vidreiro é passado de geração a geração, incentivado pela guilda. Mas me pergunto se não há, também, um fator geográfico. Será que eu conseguaria fazer o vidro selentino sem acesso à areia de sílica de Selentine? Um dia ainda irei descobrir...”*

#### • POR QUE ESTÁ TÃO FRIO?

*“Talvez Azgher esteja ocupado demais para nos aquecer. Não sei.”*

#### • O QUE VOCÊ ACHA DE ORENDIR?

*“Apesar de se importar mais com dinheiro do que com beleza ou arte, é um bom homem. Sempre respeitou minhas liberdades criativas, me tratou bem e me pagou de forma justa.”*

#### • O QUE VOCÊ ACHA DE NICANOR?

*“Trabalhamos juntos há anos, mas o conheço pouco. É bem reservado. Não sei por que ele é fechado assim... mas não tenho coragem de perguntar.”*

#### NICANOR

##### • POR QUE VOCÊ ESTÁ VINDO CONOSCO?

*“É o meu trabalho.”*

##### • PODE NOS AJUDAR EM COMBATE?

*“Não é o meu trabalho.”*

##### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA OUTRA FORMA?

*“Se precisarem de ajuda com animais ou de alguém que saiba cozinar, sim.”*

##### • POR QUE ESTÁ TÃO FRIO?

*“Porque não está calor.”*

##### • POR QUE VOCÊ É TÃO QUIETO?

*“Não é o tipo de coisa que eu comentaria com pessoas que mal conheço.”*

##### • O QUE VOCÊ ACHA DE ORENDIR?

*“É um bom chefe.”*

##### • O QUE VOCÊ ACHA DE SAFIRA?

*“Ela é muito talentosa.”*

## CENA 2

# VENTOS CORTANTES

As estradas de Deheon são bem cuidadas e bem patrulhadas, mas o inverno inesperado teve seu impacto. Conforme o grupo se afasta de Selentine, tudo fica mais e mais frio. O vento uiva cortante, e a neve se acumula na estrada, dificultando o avanço da carroça e perturbando os cavalos. Orendir pede que pelo menos um aventureiro fique na cocheira com Nicanor, mas o grupo pode preferir viajar no conforto da charrete junto de Orendir e Safira sem problemas.

A viagem é uma Jornada pelos Ermos *curta* (veja TORMENTA20, p. 320), no qual cada teste representa um dia de viagem.

A cada dia de viagem, todos os personagens devem fazer um teste de Fortitude (CD 15; um casaco longo ou casaco braseiro concede +5 nesse teste). Se falharem, sofrem 1d6 pontos de dano de frio. Esse dano só pode ser curado após se aquecerem, mas todas as noites Nicanor faz uma grande fogueira que serve para garantir uma noite de sono confortável no acampamento e permite curar o dano causado pelo frio. Caso um personagem não fique próximo da fogueira durante a noite, a CD de seus testes de

Fortitude para resistir ao frio aumenta em 1 para cada noite passada sem se aquecer.

Ao longo da viagem, Orendir e Safira conversam com os aventureiros e perguntam sobre suas origens e seus motivos para se aventurar. Esta é uma boa oportunidade para os jogadores interpretarem e apresentarem mais detalhes sobre os personagens e seus passados, além de detalhes que podem ter passado despercebidos pelo resto do grupo. Escolha aleatoriamente entre Orendir e Safira (ou de acordo com as interações dos personagens com eles na primeira parte da aventura) e faça com que o NPC fale com um membro do grupo por noite. Nicanor nunca procura ninguém para conversar, sempre atento às suas tarefas. Caso algum aventureiro demonstre cuidado e atenção com o cocheiro mais de uma vez ao longo da viagem, ele pode revelar o motivo de ser tão quieto: é filho de um músico e, quando era criança, o pai costumava reclamar sempre que ele fazia barulho, aplicando tapas e empurrões. Daí se acostumou ao silêncio.

Nicanor pode fazer cinco pratos especiais durante a noite, se os aventureiros fornecerem os ingredientes (veja Ofício, TORMENTA20, p. 121). Isso pode ser bem útil na noite antes da próxima cena — caso os heróis estejam sendo amigáveis com o cocheiro, ele se oferece para cozinar com sua parte dos suprimentos.

## CENA 3

# EMBOSCADA NA NEVE

*Depois de dias de viagem, vocês já se acostumaram com a neblina dificultando a visão ao longe, com o vento gelado cortando a pele e as paradas esporádicas para soltar a neve das rodas da carroça. Essa manhã parece só mais uma como qualquer outra.*

Caso um dos aventureiros esteja com Nicanor na cocheira, o jogador deve fazer um teste de Percepção (CD 15). Se tiver sucesso, percebe saqueadores nas encostas prestes a atacar. Caso falhe, todos os heróis ficam surpresos nesse primeiro turno.

Caso ninguém esteja na cocheira, o teste ainda pode ser feita contra CD 25. Em caso de falha, Nicanor é atingido por um machado arremessado e fica muito ferido. A carroça para. Os aventureiros devem rolar iniciativa e estão surpresos na primeira rodada.

*Das bordas da estrada surgem quatro humanos vestidos com peles de animais. Eles têm a pele, o cabelo e os olhos claros. Seus músculos poderosos surgem mesmo por baixo das camadas de pele usadas para se proteger do frio.*

*Estão divididos em pares; em cada par, um empunha duas machadinhas enquanto o outro empunha uma*



*lança e um escudo pesado de ferro. Um urro aterrissante irrompe de suas gargantas quando eles declaram o ataque.*

**CRIATURAS.** Saqueadores das uivantes, 2 com machadinhas e 2 com lança e escudo (p. 24).

Os saqueadores estão desesperados, prontos para arriscar a própria vida. Atacam os heróis com ferocidade, sem receio de matar. Querem muito os tibares, sim; mas acima de tudo estão em busca de comida. Não recuam, não se rendem e não demonstram nenhuma piedade. Para eles, é tudo ou nada.

Se Nicanor tiver sido atingido e os aventureiros não o tiverem removido do lugar ou prestado alguma assistência, ele sangra até a morte. Ao fim do combate, morrerá. Os ferimentos são graves, mas qualquer efeito que cure PV (como a aplicação de um bálsamo restaurador, um uso do poder Medicina ou uma magia

*Curar Ferimentos) basta para garantir sua sobrevivência. Depois de receber cura e descansar, ele estará totalmente recuperado.*

Caso revistem os corpos dos saqueadores, os aventureiros podem perceber que todos possuem a mesma tatuagem: uma runa dentro de um losango. Um teste de Conhecimento (CD 15) revela se tratar de um dos vários povoados das Montanhas Uivantes. A presença deles na região é incomum.

Caso um ou mais saqueadores sobrevivam e sejam interrogados, não é difícil convencê-los a falar. A mera oferta de escapar com vida já garante que digam a verdade: o frio está tão severo nas Uivantes que a caça se tornou muito mais difícil, forçando muitos dos nativos a saquearem os povos das terras quentes. Eles não sabem dizer o motivo do frio tão intenso — há muito tempo não passam por um inverno tão rigoroso.

## Aprofundando os saqueadores

Os saqueadores das Uivantes são apresentados aqui como quatro criminosos de estrada com a intenção de matar os aventureiros e roubar quaisquer itens de valor da caravana. A única forma de descobrir suas motivações é interrogar um deles. A vida pode ser cruel em Arton, especialmente durante o inverno.

Porém, eles não precisam ser apenas inimigos sem nome, um obstáculo obviamente maligno no caminho de heróis. Caso deseje e, principalmente, caso seu grupo goste de momentos mais intensos de interpretação, cada um dos saqueadores pode ser considerado um indivíduo diferente.

Caso opte por esse caminho, descrevemos a seguir os quatro saqueadores como pessoas com passado, ideais e objetivos distintos. É recomendado que apenas um deles se torne parceiro do grupo (*TORMENTA20*, p. 260).

**BUHRIK.** Irmão gêmeo mais velho de Fargen. Um homem orgulhoso e ambicioso, deseja reunir muitas

riquezas no Reinado e voltar para casa. Embora tente ser prático e metódico, tem cabeça quente e costuma meter os pés pelas mãos, por vezes atrapalhando os próprios planos. Lidera os demais saqueadores por meio de uma combinação de laços fraternais, intimidação e lealdade. Não tem fortes sentimentos por nenhum deles — os encara como seus capangas, meros peões. Caso sobreviva ao combate, Buhrik oferece quaisquer informações necessárias. Pode ser convencido a acompanhar o grupo com um teste de Diplomacia (CD 15). Ele é um parceiro fortão iniciante.

**FARGEN.** Irmão gêmeo mais novo de Buhrik. Costuma acompanhá-lo, mas é mais calmo, mais gentil e muito mais humilde. Não se incomoda de ficar na sombra do irmão mais velho, seguindo-o em suas empreitadas e obedecendo suas ordens. É apaixonado por Astrid, com quem tem um relacionamento escondido. Coloca a segurança de qualquer um dos companheiros acima da própria. Caso sobreviva ao combate e seja bem tratado no interrogatório, Fargen se oferece para seguir o grupo. Ele é um parceiro guardião iniciante.

**ASTRID.** Irmã gêmea mais velha de Bryna. Conheceu os irmãos quando eles a ajudaram a tirar a irmã de uma armadilha de caça onde ela havia caído. Envolveu-se com Fargen e segue as ordens de Buhrik para continuar perto do amado. Gosta de artesanato e gostaria de aprender a fazer suas próprias esculturas, mas ainda não teve a oportunidade de fazê-lo. Caso sobreviva ao combate e veja algum item de vidro selentino (como a adaga de Safira), se oferece para seguir o grupo. Ela é uma parceira combatente iniciante.

**BRYNA.** Irmã gêmea mais nova de Astrid. É muito desconfiada; a única pessoa em quem realmente confia é sua irmã. Confia na liderança de Buhrik por tê-lo mantido vivos até o momento, mas não acredita tanto na eficiência de Fargen. O gêmeo mais novo, aos olhos de Bryna, é permissivo demais, inocente demais. Caso sobreviva ao combate, não aceita acompanhar o grupo a menos que seja coagida com um teste de Intimidação (CD 15). Ela é uma parceira vigilante iniciante.

# PARTE 3: A TORRE VAZIA

*Em que os aventureiros sentem a tensão de explorar uma torre assolada pelo vento congelante.*

## CENA 1

### RECEPÇÃO MÓRBIDA

*A visão da torre de pedra em meio à neblina é mais do que bem-vinda. É possível discernir os três andares de formato cilíndrico. Depois de Selentine, a ausência de janelas de vidro parece estranha. Há apenas janelas fechadas, de madeira, no segundo e no terceiro andar. No seu topo, uma construção transparente permanece incólume mesmo castigada pelos ventos furiosos. Quanto mais vocês se aproximam das Montanhas Uivantes, mais forte é o frio, mas clara é a neve e mais assustador é o uivo do inverno.*

Os aventureiros encontram a torre sem guardas e em absoluto silêncio. Percebendo que há algo errado, Orendir e seus companheiros decidem montar acampamento não muito longe dali, em um lugar seguro. Os aventureiros então podem a se preparar para investigar o local.

O primeiro andar conta com uma única porta de madeira, trancada. Batidas ou gritos de chamado não dão resultado. Os aventureiros precisam passar pela porta trancada. A fechadura pode ser aberta (Ladagem CD 20). Caso prefiram usar a força bruta, a porta pode ser arrombada com um teste de Força (CD 15).

Após abri-la, os heróis encontram o primeiro andar da torre deserto. Trata-se de um único cômodo amplo, com alguns caixotes espalhados e sinais de combate. Leia o texto adiante para os jogadores:

*O interior da torre é tão frio quanto seu exterior. Trata-se de um cômodo único, estranhamente coberto de pequenos cristais de gelo. Não há janelas — as únicas passagens são a porta recém-aberta e o vão para a escadaria que leva ao segundo andar.*

*Em um lado do cômodo, há vários caixotes fechados. Do outro, há uma mesa simples, de madeira, com papéis espalhados e um frasco de tinta derramado por cima, bem como uma pena arruinada. Uma cadeira, também de madeira, está caída próxima dessa mesa, contendo marcas de corte.*

*Próximo da cadeira, escorado contra a lareira apagada, está um corpo. É um humano jovem, vestido*

*com uma armadura simples e roupas pesadas contra o frio, típicas de Deheon. Uma espada quebrada jaz em suas mãos, mas o mais assustador é o enorme buraco em seu peito, de onde seu coração parece ter sido removido.*

Os caixotes estão cheios de barras de manteiga, rodas de queijo, frutas cristalizadas e carne seca, comida apropriada para o inverno. Dez pessoas poderiam sobreviver por alguns meses com tanto alimento.

Caso os aventureiros vasculhem os papéis, terão muita dificuldade de entender o que está escrito. Além da letra do guarda ser péssima, muita tinta foi derramada por cima. Um teste de Conhecimento (CD 15) permite entender o básico sobre o que está registrado. São pagamentos e recebimentos de carga, datando de algumas semanas, e que parecem vir das Montanhas Uivantes.

Se o corpo for inspecionado, um teste de Cura (CD 20) revela que o guarda foi morto por um frio súbito. O buraco em seu peito foi aberto depois da morte, e o coração foi de fato removido. Duas chaves estão presas a seu cinto; a primeira abre a porta da torre, indicando que ele foi o responsável por trancar a porta. A outra chave abre um dos baús no segundo andar.

Não revele as informações no parágrafo anterior para os jogadores, mas confirme caso cheguem a essas conclusões. Mesmo essas confirmações não precisam ser decisivas; “esse raciocínio faz sentido” ou “o que vocês encontraram parece corroborar essa ideia” são boas respostas.

O primeiro andar da torre servia de recepção para mercadorias. Um guarda ficava estacionado de frente para a porta. Algum efeito de frio o matou, entrando na torre apesar da porta fechada. Quando os aventureiros subirem a escada, passe para a próxima cena.

## CENA 2

### O MISTÉRIO DA TORRE

*As escadas os levam para o segundo andar. Apesar da janela fechada, o lugar permanece muito frio e ainda há cristais de gelo espalhados por todo lado. É um corredor. Do lado direito há uma porta. Do lado*

*esquerdo, uma porta de tamanho normal e uma um pouco mais estreita.*

*Na outra extremidade do corredor fica uma escada ascendente, que leva para o próximo andar.*

Nesse andar ficam a cozinha e a despensa (à direita da escada) e os alojamentos (à esquerda da escada). No final do corredor à esquerda também há uma latrina. Não há sinais de luta no corredor. As portas da cozinha, dos alojamentos e da latrina estão fechadas mas destrancadas.

## COZINHA

Quando os heróis entrarem na cozinha, leia o seguinte texto.

*Este cômodo tem alguns caixotes vazios, parecidos com os que estavam no primeiro andar. Próximo do fogão, jaz o corpo de um humano, com o peito aberto e vazio como o guarda encontrado anteriormente. Há uma trilha irregular de cristais de gelo pelo chão, indo até uma despensa resistente fechada.*

Não há nada muito digno de nota na cozinha além dos utensílios locais, aparentemente revirados por alguém ou alguma criatura. Um teste de Ofício (cozinheiro) CD 10 permite montar instrumentos de Ofício (cozinheiro) a partir desses utensílios.

Quanto à despensa fechada, a tranca da sua fechadura é mais elaborada que as demais na torre (CD 20). Dentro dela, além de muitos ingredientes apropriados para pratos de inverno, está uma bolsa que contém as economias do cozinheiro: quatro tibares de ouro e sete tibares de prata, totalizando T\$ 47.

## ALOJAMENTO

Quando os heróis entrarem no alojamento, leia o seguinte texto:

*Este cômodo tem uma janela fechada e travada na parede oposta à porta, além de três camas beliche. Em um dos beliches, há um corpo jogado sobre cada uma das leitos, ambos humanos com o mesmo buraco aberto no peito. Há um baú perto de cada um dos beliches.*

Dois dos baús estão trancados com cadeados simples; podem ser abertos com testes de Ladinagem (CD 15) ou destrancados usando as respectivas chaves. A chave para um dos baús está em um dos corpos nos beliches e a outra está no corpo do guarda do primeiro andar. Caso aberto, cada baú contém itens diversos de uso pessoal dos funcionários, totalizando T\$ 2d6 cada.

O baú do guarda do primeiro andar também contém um casaco longo. O outro baú pertence aos irmãos Cerbim. Contém cartas deles para sua família, em Svalas (p. 18).

## Escalando a torre

A torre onde Zaldrin realiza seus experimentos está praticamente toda congelada, assolada por ventos fortíssimos. Embora seja possível escalá-la por fora em vez de explorá-la por dentro, é uma tarefa difícil.

A janela do segundo andar fica a 7,5 metros do chão, exigindo dois testes bem-sucedidos de Atletismo (CD 25) para um personagem com deslocamento 9m. Um personagem com deslocamento 12m (como um elfo) pode alcançar a janela do segundo andar com um só teste.

A janela do terceiro andar fica a 12 metros do chão, exigindo três testes bem-sucedidos de Atletismo (CD 25). Em qualquer um dos casos, a superfície é escorregadia e traçoeira — depois de um sucesso em Atletismo, é necessário fazer um teste de Acrobacia (CD 10) para não cair. Um personagem com deslocamento de escalada não precisa fazer os testes de Atletismo, mas ainda precisa testar Acrobacia para se equilibrar e evitar a queda.

As janelas de madeira da torre estão fechadas e emperradas. Abri-las requer um teste de Força (CD 15) ou quebrá-las com armas (RD 5, 10 PVs).

## LATRINA

Quando os heróis entrarem na latrina, leia o seguinte texto.

*A porta leva a uma pequena latrina, com um tampo no chão apontando para baixo. O cheiro não deixa nenhuma dúvida. Faz tempo que esse lugar não é limpo.*

Não há nada de interessante aqui, mas é possível (embora desconfortável) descer por ela até o térreo, com uma queda de três metros (2d6 pontos de dano; Acrobacia CD 15 reduz para 1d6 e CD 20 evita).

## ESCADAS

Quando os aventureiros subirem a escada, passe para a próxima cena.

Mae.

O serviço novo é bom, apesar do frio. Tui está gostando muito do nosso novo empregador, um pesquisador nobre chamado Zaldrin! Ele é um selharjagar, que é como chamam quem vem de Selharshantallas! Ele é generoso e gentil, bem diferente do que esperava de alguém vindo daquele lugar. Mas, mesmo assim, não sei. Muita coisa ainda me incomoda... não me sinto totalmente à vontade aqui.

Está difícil encontrar alguém para enviar mensagens por conta da neve, mas vou seguir escrevendo mesmo assim. Não estranhe se chegar um monte de cartas numa leva só!

Khalmyr a proteja.

Com amor, Boni.

Mae.

Não aguento mais esse frio! Nossos invernos nunca foram amenos, mas o clima que enfrentamos aqui não faz sentido. É ainda pior que nosso inverno e ainda estamos em Contenda!

O cozinheiro falou que acha que isso tudo faz parte de alguma maldição, e a Tui estava até concordando com o homem! Me impressiona como ela ainda acredita em todas essas bobeiras.

Sabe o nobre de que falei? Agora parece que ele passa mais tempo nas Vivantes do que aqui. Não reclamo; temos menos trabalho quando ele está por lá. Além do mais, quem se importa com experimentos de um nobre de um fim de mundo enquanto explora outro fim de mundo?

Khalmyr a proteja.

Com amor, Boni.

Mae.

Parece que o serviço vai demorar um pouco mais do que esperávamos. Você vai receber tudo de uma vez, pelo menos! Boni está reclamando um monte, mas nosso empregador até fez uma alteração naquela espada velha que trouxemos conosco.

Papai ficaria orgulhoso.  
Na glória de Arsenal.

Tui.

Mae.

Aconteceu uma coisa muito estranha hoje. Lembra de quando éramos crianças e eu tive um sonho sobre papai ser atacado no mar, uma semana antes dele ser assassinado por aqueles malditos homens-piranha? Tive um sonho parecido.

Eu e Boni estávamos aqui na torre, tentando nos aquecer enquanto fazíamos guarda, quando um monstro surgiu do nada. Era quase como se o ar se transformasse nele, um demônio com cabeça de lagarto, escamas brancas, coberto de gelo. Tentávamos lutar, e a única coisa efetiva era o fogo alquímico na espada aprimorada pelo Zaldrin. O monstro não só nos matou nesse sonho, como arrancou o coração de Boni e o devorou antes de desaparecer. Mas eu sabia que ele voltaria para arrancar o meu também. Acordei antes disso.

O Boni acha que é apenas um sonho. Ele nunca levou a sério essa premonição que tive sobre papai. Espero que ele esteja certo. Acho muito você e estou morrendo de saudades de casa.

Na glória de Arsenal, Tui.

## A SETE CHAVES

*As escadas levam ao último andar. A maior parte dele é um único cômodo, com bancadas e caixotes espalhados formando um laboratório alquímico. Há uma abertura no teto, por onde passam instrumentos de vidro complexos. O vento entra por tubos nesses instrumentos, passando por mais tubos repletos de substâncias alquímicas.*

*Há uma porta nos fundos do laboratório, aberta, mostrando um dormitório simples, com uma cama e uma janela.*

*No chão do laboratório, jogados entre os instrumentos, estão os corpos de dois humanos. Suas feições são parecidas, e ambos usam armaduras de couro um pouco diferentes do costume da região. Nas mãos de um deles, uma jovem com porte de guerreira, uma espada chama atenção por conta de um tipo de dispositivo em seu cabo. Ambos apresentam cortes, além do mesmo buraco no peito visto nos outros corpos encontrados.*

O topo da torre contém o laboratório de Zaldrin e seus aposentos. Um teste de Ofício (alquimista) ou Misticismo (CD 20) permite concluir que ali eram realizados experimentos sobre o tipo de mana presente na atmosfera.

Parte dos instrumentos foi quebrada na luta entre os irmãos Cerbim e os demônios. Caso vasculhem os corpos dos irmãos, os aventureiros encontram uma espada longa, duas armaduras de couro e uma espada curta de injeção alquímica, carregada com uma dose de fogo alquímico.

Em cima de uma das mesas há um molho de chaves pertencente a Zaldrin. Inclui chaves para todos os cômodos da torre e para a despensa da cozinha. Além disso, há itens alquímicos: 1d4 essências de mana e 1d4 bálsamos restauradores. Em uma gaveta trancada (Ladinagem CD 20 para abrir) também há 1d4 frascos de fogo alquímico e 1d4 frascos de ácido.

A seção norte do laboratório é ocupada por uma caixa metálica grande, com um disco giratório encaixado. Trata-se de uma invenção recente, um cofre que se tranca automaticamente ao ser fechado e só pode ser aberto com um segredo mecânico: uma senha inserida através do disco. Ao se aproximarem, os aventureiros ouvem um som de batidas e uma voz abafada.

*“Ei, vocês aí! Venham cá! Meu nome é Zaldrin! Me escondi dos demônios, mas a tranca automática que eu mesmo instalei me deixou preso. Vou lhes passar a*

## Um aviso para Zaldrin

Caso um dos heróis seja capaz de lançar a magia *Aviso* na função mensagem com o aprimoramento para obter resposta (um total de 2 PM, possível com o item esotérico orbe cristalino, por exemplo), é possível entrar em contato com Zaldrin. Ele pede socorro, confirma que está vivo, mas escondido em um cofre no terceiro andar.

Se o grupo estiver tendo muitas dúvidas quanto à presença do qareen na torre, ou se estiver tendo muitas dificuldades para encontrá-lo, Orendir oferece, antes de partir para o acampamento, um pergaminho de *Aviso* e empresta um orbe cristalino para que consigam fazer essa comunicação.

*combinação! Por favor, me tirem daqui! Conversamos melhor quando eu sair — temo ainda existirem demônios rondando a torre! Tomem cuidado.”*

Zaldrin repete a combinação (três voltas para a direita, três para a esquerda e mais três para a direita) quantas vezes forem necessárias para que os aventureiros o soltem, pacientemente. O cofre com segredo mecânico provavelmente será conhecido apenas por personagens inventores, então pode gerar algum estranhamento ou mesmo temor.

Caso deseje criar alguma tensão, você pode dizer a combinação em voz alta e perguntar aos jogadores quem vai mexer no disco e exatamente quantas voltas vai girar em cada direção. Nada acontece em caso de erro — mas os jogadores não sabem disso.

Além disso, diga que Zaldrin insiste para que não façam muito barulho ou demorem demais no aposento, por medo do retorno dos demônios. Caso ele os descreva, um teste de Religião (CD 16) os identifica como kallyagrai do frio (p. 24). No fim das contas, ele está certo — de fato um último demônio está à espreita na torre, esperando o melhor momento para atacar — mas não contava com a paciência da criatura, que permanece incólume em sua forma de névoa.

Quando os aventureiros libertarem Zaldrin de seu cativeiro autoimposto, passe para a parte 4.

# PARTE 4: O DEMÔNIO DO FRIO

*Em que os aventureiros enfrentam um monstro, encontram um qareen e fogem de um desmoronamento*

## CENA 1

### ZALDRIN E O KALLYAGRAI

*Assim que a porta do cofre se abre, um homem salta para fora. Ele tenta assumir uma postura digna e altiva, mas está claramente cansado. É alto e bonito, com o cabelo de um ruivo vívido. Suas tatuagens místicas espalhadas por todo o corpo denunciam sua herança qareen. Seus trajes esbanjam garbo e elegância, feitos de tecidos belos e marcados com escamas de dragão. Obviamente um nobre, ele se volta para vocês com um sorriso enorme de gratidão.*

*“Sagrada chama de Sckhar, muito obrigado! Estava começando a achar que não tinha escapatória. Como estão os funcionários? E os irmãos Cerbim?”*

*Assim que põe os olhos nos cadáveres dos irmãos Cerbim, o sorriso some do rosto do qareen. Ele percebe que todos os seus funcionários estão mortos.*

*“Todos mortos. E eu aqui saltitando feito uma criança... Estivemos juntos por pouco tempo, mas eram boas pessoas. Cadrian, Orlen, Birmo, Taren, Boni, Tai... A doce Tai... Sinto muito.”*

*Antes de vocês conseguirem esboçar qualquer reação à fala do qareen, o ar próximo parece se mover. Um redemoinho de neve e cristais de gelo se forma, rodopiando até assumir uma forma humanoide.*

*A cabeça do ser é reptiliana, alongada, parecida com a de um dragão. Seu corpo tem aproximadamente o tamanho de um humano, mas suas mãos e seus pés são desproporcionais, como se cobertos por camadas de gelo e neve. Espinhos formados de gelo se lançam para cada lado de seu corpo, tornando seu aspecto ainda mais assustador. Com um sibilo maligno, ele ergue as garras e ataca.*

Este é o clímax da aventura. Os heróis devem enfrentar o kallyagrai, um demônio de frio e gelo, um dos responsáveis pelo massacre na torre. É um combate difícil e por isso mesmo há oportunidade para os aventureiros terem se recuperado ao longo da aventura, com o uso dos itens alquímicos encontrados anteriormente no laboratório. Será um confronto mais difícil caso não tenham se preparado.

**criatura.** Kallyagrai do frio inferior (p. 24).

Durante o combate, o kallyagrai não pode usar sua forma de névoa, pois ainda precisa recarregar a habilidade e não sobraram corações a serem devorados. Um teste de Mistério (CD 20) confirma essa informação. O demônio está satisfeito e não tenta devorar o coração de aventureiros derrubados.

Após o combate, o demônio do frio explode, emitindo uma onda de energia congelante que reverbera pelos corpos dos personagens e pelas paredes. Os personagens não sofrem dano — mas sentem as paredes começarem a tremer.

## CENA 2

### A TORRE CAI

*A energia liberada pela morte do demônio parece ter afetado a estrutura da torre. Ela está prestes a desmoronar! Vocês precisam correr para escapar o mais rápido possível. Zaldrin precisa de ajuda; com as pernas cansadas, mal consegue andar!*

### FUGA DA TORRE

ND 1

Os personagens precisam escapar da torre antes que ela desmorone sobre suas cabeças.

**OBJETIVO** Sair vivo da torre.

**EFEITO** Para escapar, cada personagem precisa acumular três sucessos na ação fugir. No final de cada rodada, escombros caem sobre os heróis! Cada personagem que ainda esteja na torre sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

**FUGIR (ATLETISMO OU SOBREVIVÊNCIA CD 15)** O personagem se aproxima da saída. Se ultrapassar a CD por 10 ou mais, conta como dois sucessos.

**ENCONTRAR ROTA (CONHECIMENTO OU PERCEPÇÃO CD 15)** O personagem avalia a arquitetura ou confia nos seus sentidos aguçados para encontrar uma rota mais segura, recebendo +5 no próximo teste para fugir.

**CARREGAR ALGUÉM (ATLETISMO CD 20)** O personagem se aproxima da saída enquanto carrega um aliado que possui o mesmo número de sucessos no início da rodada. Um sucesso nesta ação conta como um sucesso para fugir para o personagem e para o aliado carregado.

**GUIAR (DIPLOMACIA CD 15)** Com um sucesso neste teste, o personagem fornece +5 ao teste de um aliado.

### CENA 3

## APESAR DOS ESCOMBROS

*Vocês observam os escombros da torre depois da fuga desesperada. Além das pedras, dos móveis e até da comida perdida, é possível vislumbrar os caríssimos instrumentos de vidro quebrados. Os corpos das vítimas dos demônios também estão soterrados sob toneladas de pedra.*

*A perda pesa sobre Zaldrin. O qareen acompanhou vocês até o acampamento de Orendir com suas últimas forças, mas já tem dificuldades para ficar de pé. Lágrimas escorrem por seu rosto.*

*“Muito obrigado. Sem vocês eu jamais teria conseguido escapar”, ele respira fundo e faz uma pausa antes de se dirigir a vocês novamente. “Infelizmente, serei obrigado a pedir mais uma ajuda, mas ao menos poderei compensá-los bem por isso.”*

Zaldrin pede para ser levado até o acampamento de Orendir. Chegando lá, ele paga o que devia ao caravaneiro e um adiantamento para a construção de novas ferramentas, uma torre de coleta improvisada e a continuidade de suas pesquisas.

Depois, se aproxima dos aventureiros.

*“Amigos. Conversei com Orendir. Ele e seus funcionários serão bem pagos para ficar aqui no acampamento me ajudando em minha pesquisa — ela precisa continuar nesta região, e Orendir trouxe tudo o que eu precisava. Não posso falar muito sobre o assunto, mas saibam que é urgente e da mais extrema importância.”*

*O qareen sckharjagar faz uma breve pausa e continua:*

*“Aqui ainda pode ser perigoso. Gostaria de contar com a ajuda de vocês para nos proteger de outras ameaças trazidas por esse tempo frio. Estou disposto a pagar T\$ 500, metade agora e metade na conclusão do serviço. Também posso ajudá-los fazendo itens alquímicos durante nossa colaboração. Temos um acordo?”*

Ao fim da conversa, Zaldrin está muito cansado. Ele entende que os aventureiros podem ter mais perguntas e está disposto a respondê-las depois de uma boa noite de sono e de uma bela tigela de sopa.

## Como aconteceu o massacre?

Quando os guardas trouxeram suas últimas encomendas das Uivantes, vários demônios do frio, conhecidos como kallyagrai, se esconderam dentro das caixas em sua forma de névoa, atraídos por uma maldição rogada contra Zaldrin.

Durante a noite, os demônios saíram de seus esconderijos e mataram todos os presentes. Zaldrin conseguiu se salvar, trancando-se no cofre do laboratório. Um último kallyagrai ficou para trás em sua forma de névoa, procurando pelo qareen, até agora, sem sucesso. Zaldrin só estará a salvo quando os aventureiros derem cabo do demônio.



## RECOMPENSAS DA AVENTURA

Os personagens concluíram sua primeira aventura e agora podem ser chamados de aventureiros! Todos eles sobem para o 2º nível!

Muitos novos desafios os aguardam na próxima edição, com a aventura *Uma Chama na Escarcha!*



## NPCS E CRIATURAS

### Orendir Nomarion

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

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

**Orendir: astúcia tão grande quanto o bigode**



Bonachão, sorridente e calvo, Orendir tem pele clara e fartos bigodes pretos. Veste-se de forma prática, com sapatos resistentes para encarar a estrada e as mangas da camisa frequentemente dobradas para ajudar a carregar carga.

Orendir é um parceiro iniciante do tipo ajudante. Concede +2 em Diplomacia e Intuição. Porém, prefere ficar longe de perigo. Afinal, contratou aventureiros para isso!

### Safira

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

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

A jovem vidreira está prestes a conhecer o mundo fora de Selentine pela primeira vez e encara situações novas com olhares de inocência. Possivelmente fará muitas perguntas aos jogadores quando os conhecer, tirando suas dúvidas sobre a vida de aventureiro conforme se acostuma com as novidades.

Safira é uma parceira ajudante iniciante. Ela concede +2 em Atuação e Ofício (artesão), além de +2 em testes de Ofício com peças de vidro. Também possui uma adaga de vidro selentino que pode emprestar aos aventureiros, caso peçam com educação. Ela vai ficar muito chateada se a adaga for perdida ou devolvida com qualquer tipo de danificação!

## NICANOR

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

É o homem de confiança de Orendir, acompanhando-o em suas caravanas há anos. Atua principalmente como cocheiro, cuidando dos cavalos, mas também ajuda com a carga e com a comida. Gosta muito de animais, especialmente os pequenos e fofinhos, fazendo amizade com os bichinhos facilmente.

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

## ZALDRIN GRYMNIX

O qareen Zaldrin é um homem orgulhoso e altivo, de sorriso fácil e palavras doces. É expansivo em seus gestos e gosta de fazer pequenos truques com chamas para impressionar crianças ou divertir seus amigos. Pesquisa religião e alquimia, estudando a relação dos deuses com os pilares fundamentais da criação. Embora, para muitos alquimistas, o fogo seja apenas um fenômeno natural e, para muitos clérigos, uma manifestação da vontade de Azgher, Thyatis ou Kallyadra-



**Safira: uma prodígio do vidro!**



**A filosofia de Nicanor:  
“Eu só trabalho aqui”**

noch, não existe nenhuma diferença entre uma coisa e outra para Zaldrin. Por meio do seu estudo, almeja compreender melhor todo o universo, incluindo os deuses que o regem.

Nativo de Sckharshantallas, Zaldrin foi enviado às Montanhas Uivantes para estudar o retorno de Beluhgga. De acordo com seus anos de pesquisa, a presença de um Dragão-Real altera fundamentalmente não somente o clima, mas toda partícula de mana presente na região. Captando o ar local e executando experimentos em busca de traços de mana, pretende descobrir se os rumores são verdadeiros. A Draga-Rainha do Gelo estaria viva ou não?

Zaldrin tem consigo muito dinheiro dado por Sckhar para realizar essa missão. Essa quantidade enorme de tibares de ouro fica em uma *Mochila de Carga* da qual nunca se separa.

O qareen sckharjagar é um parceiro destruidor (fogo) iniciante. Além disso, pode preparar itens alquímicos para os personagens dos jogadores, bastando que entreguem os componentes e esperem o tempo necessário para a manufatura. Basicamente, qualquer item alquímico pode ser adquirido por um terço do seu custo; Zaldrin pode fazer duas unidades do mesmo consumível em um dia.

## GLOP DE GELO

*Essa criatura poderia ser confundida, em um dia bom, com um pudim gigante. Trata-se de uma massa azulada, uma espécie de geleia semitransparente, mais ou menos do tamanho de uma pessoa. Por onde passa, deixa uma trilha viscosa por trás de si. Um núcleo menor e mais escuro se destaca na massa amorfa que compõe seu corpo, em meio aos cristais de gelo.*

Glops comuns costumam perambular em bandos pelos subterrâneos, em busca de matéria orgânica para dissolver com seu ácido natural. Porém, numerosos como são, alguns acabam expostos a condições especiais — mágicas, inclusive.

Zaldrin: simpático demais para Sckharshantallas



O glop de gelo é uma mutação do glop comum causada por magia. Maior, é composto de uma substância gelada e demora muito mais para se alimentar. Essa demora o impede de fazer parte de grupos maiores, tornando sua existência mais solitária... mas não menos faminta.

### GLOP DE GELO

Monstro Médio

ND 1/2

**INICIATIVA** +0, **PERCEPÇÃO** +0, percepção às cegas  
**DEFESA** 14, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** -5, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo  
**PONTOS DE VIDA** 15  
**DESLOCAMENTO** 9m (6q)  
**CORPO A CORPO** Pancada +7 (1d6 mais 2d6 frio)  
**FOR 0, DES 0, CON 2, INT —, SAB -5, CAR -5**  
**TESOURO** Nenhum.

### SAQUEADORES DAS UIVANTES

Desesperados por suprimentos e comida, esses bandidos estão dispostos a lutar até a morte — mas podem se render se tiverem chance. Para saber mais sobre a história e personalidade de cada um, veja a caixa “Aprofundando os Saqueadores”, na página 15.

### SAQUEADOR DAS UIVANTES (MACHADINHAS)

ND 1/4

**Humanóide (humano) Médio**   
**INICIATIVA** +2, **PERCEPÇÃO** +1  
**DEFESA** 10, **FORT** +2, **REF** +2, **VON** -1  
**PONTOS DE VIDA** 4  
**DESLOCAMENTO** 9m (6q)  
**CORPO A CORPO** Machadinha x2 +7 (1d6+2, x3)  
**À DISTÂNCIA** Machadinha x2 +7 (1d6+2, x3)  
**FOR 0, DES 2, CON 2, INT -1, SAB 1, CAR -1**  
**EQUIPAMENTO** Gibão de peles, machadinha x4. **TESOURO** Metade.

### SAQUEADOR DAS UIVANTES (ESCUDO)

ND 1/4

**Humanóide (humano) Médio**   
**INICIATIVA** +0, **PERCEPÇÃO** +1  
**DEFESA** 12, **FORT** +2, **REF** -1, **VON** +0  
**PONTOS DE VIDA** 6  
**DESLOCAMENTO** 9m (6q)  
**CORPO A CORPO** Lança +7 (1d6+3).  
**À DISTÂNCIA** Lança +7 (1d6+3).  
**FOR 0, DES 2, CON 2, INT -1, SAB 1, CAR -1**  
**EQUIPAMENTO** Escudo pesado, gibão de peles, lança x2.  
**TESOURO** Metade.

### KALLYAGRAI DO FRIO

O ar se torna mais frio com a chegada da criatura humanoide. É, em parte, formada por gelo e neve sedimentados, mas respira, insinuando haver carne e sangue por baixo dessas camadas. Seus membros são desproporcionais, maiores nas extremidades, disformes. A cabeçorra tem aspecto reptiliano, alongado, com fileiras de dentes pequenos e afiados. O mais assustador são as garras — afiadas, cristalinas e transparentes, evidências de mãos feitas para matar.

As criaturas conhecidas como kallyagrai são oriundas de Drashantyr, o mundo de Kallyadranoch. Essas criaturas aparentadas com dragões são compostas de elementos, desafiando as classificações dos sábios — seriam elementais ou demônios? Aventureiros que os encontram afirmam se tratarem de seres mesquinhos, agressivos, capazes de tudo para alcançar seus objetivos, que podem ser os mais diversos. Entretanto, costumam ser invocadas para auxiliar cultistas de Kallyadranoch ou dragões em seus planos.

Um kallyagrai pode ser definido pela inveja. Diferente de outras crias de Kallyadranoch, não possuem a verdadeira dádiva do poder. Enquanto dragões podem se tornar mais poderosos só de envelhecer e feiticeiros aprendem a extraír cada vez mais poder do próprio sangue mágico, os kallyagrai se tornam mais poderosos ao receber essa dádiva de outras

criaturas. Mesmo sua habilidade de se transformar em uma nuvem de frio exige que devorem corações de humanoides para ser utilizada. Esses demônios desejam ser imponentes e poderosos como seus primos distantes, mas não conseguem alcançar esse objetivo sem se submeter aos dragões.

O kallyagrai do frio encontrado na torre é um exemplo típico dessa criatura em seu estado mais básico, mas existem kallyagrai maiores e mais perigosos, compostos de todos os outros elementos.

## KALLYAGRAI DO FRIO INFERIOR

ND 1

Espírito Médio 

**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

**DEFESA** 16, **FORT** +11, **REF** +5, **VON** +0; imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo

**PONTOS DE VIDA** 36

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

---

**CORPO A CORPO** Garras x2 +9 (1d8+3) ou mordida +9 (1d10+3)

**CAMINHADA ÁRTICA** O kallyagrai ignora terreno difícil em terreno ártico ou em outros terrenos quando o solo está coberto de neve ou gelo.

**FORMA DE NÉVOA (COMPLETA)** O kallyagrai se transforma em uma pequena nuvem gélida. Nessa forma, seu deslocamento se torna voo 6m, ele recebe imunidade a dano não mágico de corte, impacto e perfuração, e pode passar por qualquer fresta por onde ar poderia passar, mas não pode carregar itens (ao se transformar, ele larga quaisquer objetos que esteja segurando). Além disso, nessa forma ele pode ocupar o mesmo espaço que outras criaturas, e qualquer criatura que comece seu próprio turno no mesmo espaço que ele sofre 1d8 pontos de dano de frio (Fort CD 14 evita). *Recarga (devorar o coração de um humanoide).*

**SOPRO GELADO (PADRÃO)** O kallyagrai sopra ar gélido em um cone de 9m, causando 3d8 pontos de dano de frio (Fort CD 14 reduz à metade). Criaturas de tamanho Médio ou menor que falhem na resistência ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. *Recarga (movimento).*

**FOR 3, DES 3, CON 5, INT -2, SAB 1, CAR -2**

**TESOURO** Nenhum.

**Gêmeos das Uivantes:**  
não é uma novela, mas você  
pode fazer com que seja!



# ROL DE HERÓIS e HEROÍNAS

## CONSELHEIROS

A De Paula Leite  
Adriano Alves  
Ailton Brito Rodrigues  
Alexandre Petean Figueira De Aguiar  
Alexandre Vieira Alves  
Alexander Lima  
Alexsandro Barbosa  
Alisson Sampaio De Lima  
Alvaro Rodrigues  
Alysson F. Andrade  
Anderson De Sousa Lima  
Anderson Veiga Sales  
André Leonel Fernandes  
Angelo Miguel Dos S S Costa  
Antonio Mourão Da Silva Oliveira  
Ariel Felizardo Goes  
Artur Ferreira Borges  
Aryandson Da Silva  
Bernardo Silveira Freitas  
Bolivar Gatto  
Brendo De Lima Ferreira  
Brenno Farias Setubal Da Silva  
Bruno Madruga  
Bruno Garbim  
Bruno Gonçalves  
Bruno Moll Do Nascimento  
Bruno Oliveira  
Bruno Thomé Borghi  
Bryan Tiete Tanoue  
Caio Oliveira  
Caique G. Faria  
Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio  
Carlos Alberto Schwarzer Junior  
Carlos Eduardo Ciardi Barbosa  
Carlos Gomes  
Carolina Moretto  
Cbaruc  
Célio Cardinalli Junior  
Celso Giordano Tonetti  
Cesar Garrido Aguiar  
Cláudio Jr Genecco Dos Santos  
Claus Tessmann  
Colemar Ferreira  
Cristhian Pinheiro Ponce  
Daniel Alves Vieira  
Daniel Brai Gonzales Marcos  
Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz  
Daniel Mariscal Souto

Daniel Oliveira  
Daniela Sevcovic Britto  
Danierick Nascimento  
Danilo Carlos Martins  
Dante Bruno Avanco Rosan  
Davi Guedes Barreto Junior  
Davi Mascote Domingues  
David Guitti  
Dayvison Ferreira Da Silva Moraes  
De Oliveira  
Deivisson Mota  
Denis Barbosa Da Silva  
Denis Pinto Barboza  
Deryk Souza  
Diego Caravana Mangini  
Diego Dos Santos Frota Fernandes  
Diego Moraes Zanata  
Diogo Peixoto Dos Santos  
Diogo Zuriel  
Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli  
Douglas Augusto Dos Santos Sousa  
Douglas Camillo-Reis  
Douglas F Bueno  
Douglas Limeira Silva  
Douglas Moraes  
Dyego Assis  
Eddie Junior  
Edelcio Marcondes Caputo Junior  
Edilson Da Silva Medeiros Junior  
Edson Neves Da Silva  
Eduardo Lucas Freitas Do Amaral  
Eduardo Lucena Soares  
Eduardo Lucio Paschoalino  
Eduardo Pontes  
Egberto Alves Nogueira Júnior  
Ehlert  
Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva  
Emerson Souza Merighi Junior  
Enzo Murilo  
Eric Machado De Freitas  
Estevão Fuzaro  
Ewerton De Lima  
Fabiano Francisco Da Silva  
Fábio Passos Costa Santiago  
Fabricio Moreira De Abreu Da Costa  
Felipe Bezerra Lopes  
Felipe Do E. Santo  
Felipe Dourado

Felipe Farias  
Felipe Rodrigues Ferrari  
Felype Barcellos  
Fernando Batista  
Fernando Brito  
Fernando Couto  
Fernando Mello  
Fernando Ribeiro  
Filipe Wellington Dos Santos  
Francisco Everson Sousa Leite  
Fred França  
Frederico Luis Lima Rosa  
Gabriel Abreu  
Gabriel Barroso Mirço  
Gabriel Boareto  
Gabriel Gonçalves Fernandes  
Gabriel Henrique De Magalhães  
Barbosa  
Gabriel Lima De Souza  
Gabriel Lucas  
Gabriel Matheuz  
Gabriel Messias  
Gabriel Mota Ribeiro De Azevedo  
Pinto  
Gabriel Soares Machado  
Gabriel Stephano Santos  
Giancarlo Caldas Maihub  
Glaucio C. De Carvalho Cardozo  
Gorete De Almeida  
Grilo Plays  
Gui Morato  
Gui Sales  
Gui Vergani  
Guilherme Antônio Faust  
Guilherme Feitosa Moura  
Guilherme Moyna  
Guilherme Tavares Raposo  
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva  
Guilherme Villela Pignataro  
Gustavo Moreira Magalhães  
De Oliveira  
Gustavo Serafim Teixeira  
Heat Diamond  
Heitor De Sá Alencar E Moraes  
Henrique Rodrigues Da Silva  
Hugo Cesar  
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno  
Humberto Quirino

Igor Coura De Mendonça	Luiz Otavio Ibrahim	Renato Serrano Da Silva Pinto
Igor Thiago Gonçalves Soares	Lyonn J V M Dos Santos	Renner Castro
Da Silva	Maicol Solera	Renzo De Sá
Isabela Cristina Moreira Alvarenga	Marcelo Augusto De Moraes Santana	Ricardo Cesar Da Conceicao Silva
Tavares	Marcelo Felix Agostinho Hernandez	Ricardo Ducci Popi
Isla Santos	Marcelo Ferreira	Ricardo Sampietro
Israel Santos Pinho	Marcelo Pereira Neves	Richard Aguiar Bueno
Italo Braga	Marcelo Teixeira	Rita De Cassia Mascarenhas
Italo Henrique Silvestre	Marcio Filho	Dos Reis Santos
Ítalo Oliveira	Marcio Tanan	Robson Da Costa Silveira
Iuri Cruz De Souza	Marco Elisia Oliveira Jardim	Robson S. Costa
Ivanildo Santos Jr	Marcos Adriano	Rodrigo Carbonieri
Ivens Bruno	Marcos Barbalho	Rodrigo Gomes Raposo
Jader Santos Silva	Marcos Marques	Rogério Matheus Grillo
Jean Carlos Alves Dos Santos	Marcos Rafael Lucca Machado	Rogerio Silva
Jeovany Nascimento	Marcus Antônio Santana Santos	Ronald Guerra
João Carlos Ferreira França Junior	Marcus Rhuan Caminha Dos Santos	Ronaldo De Oliveira Guedes Junior
João De Abreu Teixeira	Marcus Vinicius De Mello Oliveira	Ronaldo Ferreira Magalhães Marques
João Guilherme Breder Carneiro	Maria De Fátima Farias	Rullyans Souza
Nogueira	Marina Gonçalves	Ruy Felippe
João Lisboa	Mateus Rego Queiroz De Melo	Sam Orochidix
João Paulo Hengstler De Oliveira	Mateus Rizzo	Samuel Alves
João Paulo Marques Ferreira	Matheus Augusto Simão Cezar	Samuel André Prudente
João Pedro Ferreira De Oliveira	Matheus Campanholo	Samuel Oliveira Alves Dos Santos
João Victor Queiroz	Matheus Dos Santos Garcia	Samuel Pedro
Joedson Pereira	Matheus Nicolas	Samuel Wachholz
Jonas Costa	Matheus Piccoloto Gonçalves	Saulo Fernando De Oliveira Afonso
Jonathan Batista Ferreira Da Silva	Matheus Silva Herculino	Silence Whis
Jones Souza	Mika Player	Simone Rolim De Moura
Jose Diego A Cabral	Morric	Suliman Martiniano
José Francisco Marques Cardoso	Murilo Da Silva Milani	Talis Uelisson Da Silva
José Frederico Braga Machado	Natã Dos Santos Fontes	Tayguara Ferreira
José Otávio Santos De Almeida Braga	Nathalia Ribeiro Da Cruz	Telson Rocha
José Rodrigues Villa Real Neto	Nathan Bisoto Varago	Theo Clemente
José Wagner Dutra Porto	Nelson Hamada	Thiago Assaf Reis Halabi
Juan Pablo Souza De Oliveira	Nicholas Santana	Thiago Barz
Juliana Barros	Nicolas Flor De Amorim	Thiago Dos Santos Souza
Julio Augusto	Patricia Correa Siqueira	Thiago Faria
Júlio César Eiras	Patrick Carvalho Pedro	Thiago Madruga Conceição
Kaio Filipe Melo Silva	Patrick Da Silva Barcelos	Thiago Monteiro
Kaio Henrique Sossai Navarro	Patrick Keller	Thiago Roldão Furquim
Kauan Alves	Paulo César Nunes Mindicello	Thisar Campos
Kauê Leocádio Gomes	Paulo Drancir	Thomas Ferreira Araújo Dos Santos
Kauê Mendonça	Paulo R. Loffredo	Thyago Oliveira Pereira
Lara Antunes	Pedro Borges	Tiago Alves De Araujo
Leandro Seabra	Pedro Gabriel Oschiro De Jesus	Valberto Pereira De Sousa Filho
Leonardo Coutinho	Pedro Henrique Leite Gomes	Valdir Camargo Junior
Leonardo Neves	Pedro Humber	Victor Da Costa Peres Lopes
Leonardo Rafael De Bairros Rezende	Pedro Lima Ladeira	Victor Henrique Santos Rocha
Leonardo Valente	Pedro Lucas Gomes Rodrigues	Victor Leal
Luan Felipe Angeli	Pedro Luiz Custodio Mendes	Victor Milani
Lucas Amaral Santana	Pedro Orphão Duarte	Victor Sousa Pinheiro
Lucas Conrado Savieto	Pedro Pimenta	Vieira
Lucas De Lima Liberato	Pedro Sebastião Da Silva Rosso	Vinicius Dias
Lucas De Oliveira	Péricles Da Cunha Lopes	Vinicius Rodrigues
Lucas Do Valle	Philippe Pittigliani Magnus	Vinicius Soares Lima
Lucas Estoller Da Silva	Rafael Da Silva De Oliveira	Vinicius Vilanova Almeida Felix
Lucas Felipetto	Rafael Duarte	Vitor Carvalho
Lucas Fernandes Lourenço	Rafael Duarte Couto	Vitor Dos Santos Ribeiro
Lucas Finezi Verenguer	Rafael Ishikawa	Vitor Pacheco
Lucas Fritzen Pereira	Rafael Reis Jácrome De Oliveira	Vitor Romito
Lucas Leal Da Silva	Rafael Ribeiro	Vitor S. Dieter
Lucas Maia	Rafael Saldanha Pichelli	Walter Britto Gaspar
Lucas Nascimento	Ramon Carvalho De Almeida	Wand Kun
Lucas Silva Marques	Ramon De Freitas Rodrigues	Wesley Moreira
Lucas Toledo Teixeira Câmara	Raphael Donizetti	Willian Alencar Humphreys
Lucas Toscano Landgraf	Raul Soares Brilhante	Willian Madeira De Souza
Lucas Travessin De Sá	Regivaldo Fernandes Da Silva	Ygor De Almeida Cardinot
Lucas Venega Dos Santos	Reinaldo Mira De Amorim	Ygor Yuji Utida
Lúcio Joaquim Maia	Renan Carrion	Zenilson Costa Filho
Luis Felipe Jeolias Ramos	Renan Carvalho	Zenilton Junior
Luiz Felipe Gullo Cunha	Renan Paixao	
Luiz Felipe Martins Silva	Renan Sousa Xavier	
Luiz Fellipe Schneider	Renato Holzlauer Mattos Macedo	
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias	Renato Potz De Oliveira Assis	

# DESBRAVADORES

Affonso Miguel Heinen Neto  
Alvaro Junior  
Atilla Oliveira Barros  
Avell Dhorin  
Breno Philippi Feminella  
Brucy Ferreira De Oliveira  
Brule Bassani  
Bruno Freitas  
Caetano Nascimento  
Caio Santiago  
Cauê Moura  
Danilo Medeiros De Farias  
Elton Hermann  
Erik De Souza Scheffer  
Fabio Elizeire Da Cunha  
Fabio Regis  
Felipe Barros Dantas  
Fernando Wecker  
Gabriel Peixoto

Guilherme Gambera Giannucci  
Gustavo Antonio Furtado  
Gustavo Da Silva Almeida  
Hudson Silva  
Jean Fernandes  
Kleiton José Da Silva  
Linduarde Leitão De Medeiros Brito  
Lucas Senra Moreira Da Costa  
Lucas Silva  
Lucas Silva  
Luciana Maria Da Silva  
Massieu  
Mateus Miranda Diniz  
Matheus Alves Sousa  
Matheus Pivatto  
Matheus Yudi Ogawa Rodrigues  
Nami Tails  
Natanael Freire  
Paladino Azul

Paola Andrade  
Rafaela Cristina França Sukiyama  
Renato Mendonça  
Rodrigo Aparecido De Toledo  
Saulo Brito  
Saulo Rebouças Felix  
Sten  
Syllas França  
Thiago Donaire  
Thierre De Siqueira Cardinelli  
Valdo Francisco Martins Maistrelo  
Victor Hugo Da Silva Pinto  
Vinicius Sousa Araujo  
Vítor Pochmann  
Vlademir Dorigon Da Silva  
Wallace Rodrigues De Souza  
Walter Andrade Neto  
Yuri De Lira Lucas  
Zinnred Red



O MAIOR RPG  
NO MENOR FORMATO



Disponível em [jamboeditora.com.br](http://jamboeditora.com.br)