

REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 2



DUELO DE DRAGÕES

O FRIO IMPIEDOSO DAS UIVANTES
E O CULTO AO DEUS DRAGÃO!

25
ANOS



REVISTA TORMENTA 20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3	RECOMPENSAS DA AVENTURA	17
PARTE 1: MONTANDO ACAMPAMENTO	5	NPCS E CRIATURAS	18
Céu Nublado.....	5	Carcaju.....	18
Para Matar a Fome.....	7	Capangas do Culto.....	18
Caça e Caçador.....	8	Golem de Nor.....	18
PARTE 2: ALÉM DO SILVO GELADO	8	Thalassa.....	18
Um Pedido de Ajuda.....	8	Lobo Branco.....	19
Inverno Adentro.....	9	Cultistas de Kallyadranoch.....	19
Avalanche!.....	10	Orendir Nomarion.....	20
PARTE 3: A NÁIADE DAS TERMAIS	10	Safira.....	20
Finalmente, Calor.....	10	Nicanor.....	20
Aconchego.....	11	Zaldrin Grymnix.....	20
Novamente, Frio.....	13		
PARTE 4: A ALDEIA CONGELADA	15	CAIXAS E INFORMAÇÕES	
A Vila sem Vida.....	15	Treinando Safira.....	5
Os Cultistas de Kallyadranoch.....	15	Equilíbrio.....	6
A Bolsa de Zaldrin.....	17	Domesticando o carcaju.....	9
		Lágrimas e sorrisos de Thalassa.....	12
		Cantiga da concha.....	13

CRÉDITOS

REDAÇÃO: Thiago Rosa.

EDIÇÃO: Glauco Lessa.

SUPERVISÃO EDITORIAL: J.M. Trevisan.

ARGUMENTO: Karen Soarele e Guilherme Dei Svaldi.

REVISÃO: Elisa Guimarães e Rafael Dei Svaldi.

PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos e Priscilla Souza.

DIAGRAMAÇÃO: Glauco Lessa.

ARTE: Victor Maristane e Odmir Fortes.

MAPAS: Filipe Borin.

EDITORIA-CHEFE: Karen Soarele.

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, André Schwertz, Andrew Frank, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, 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 2 | Abril de 2024

INTRODUÇÃO

SOMOS MUITOS

Ando jogando bastante *Helldivers 2*. Há muito tempo não me divertia tanto com um jogo de tiro. Para quem não conhece, se trata de um jogo cooperativo e online, no qual você enfrenta ameaças alienígenas que ameaçam os planetas controlados pela democracia gerenciada da poderosa Federação Super Terra.

O jogo é muito inspirado no filme *Tropas Estelares*. Por trás da diversão de atirar em terminídeos e autômatos, existe uma crítica ácida a governos que se intrometem e criam conflitos em terras estrangeiras. Soldados são enviados aos montes para a morte em uma guerra sem sentido. Ainda bem que é só um videogame, certo?

O que mais me chamou atenção em toda a ideia por trás do jogo é o espírito cooperativo não só com os seus amigos, mas com toda a comunidade. As ameaças à Super Terra avançam de forma espontânea sobre os planetas do mapa — que é compartilhado com todos os jogadores. A comunidade precisa se unir para combater os inimigos nos lugares certos, ou a Super Terra pode correr risco real de ser invadida!

Em um certo sentido, a *Revista Tormenta20* funciona de forma parecida. Sem a comunidade que existe em torno dela, *Duelo de Dragões* perde seu grande diferencial: uma história que ganha vida por ser jogada simultaneamente por vários grupos de RPG espalhados pelo país.

Todo mês, vocês enfrentam os mesmos perigos e desafios, cada um à sua maneira. Alguns aventureiros cairão pelo caminho, muitos outros triunfarão. A diferença entre *Duelo de Dragões* e *Helldivers 2* é que esses esforços não são em vão. Sem vocês, Arton estará em grande perigo.

Lembrem-se: é Thiago Rosa que está escrevendo estas aventuras. Mas sem pressão. Eu acredito em todos vocês.

— GLAUCO LESSA

P. S.: Quero agradecer à toda equipe da Jambô que esteve ao meu lado para tornar tudo isso real. Deixo também um salve especial à Cássia Bellmann. Boa sorte nas suas novas jornadas no Canadá!

NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os aventureiros começaram sua jornada em Seltine, a vila do vidro. O primeiro serviço foi contratado pelo mercador Orendir, que precisava resgatar sua talentosa vidreira, Safira, que havia se perdido nos esgotos da cidade. Depois de enfrentarem um raro glop de gelo, os heróis partiram com a caravana de Orendir em uma breve viagem até a localização de seu cliente e tiveram que lidar com saqueadores de estradas no caminho.

Quando enfim chegaram ao destino — a torre de pesquisa do emissário Zaldrin de Sckharshantallas —, os aventureiros encontraram um verdadeiro massacre. Os guardas estavam todos mortos, e o emissário havia se trancado em um cofre para se proteger dos kallyagrai do frio, demônios elementais de Drashantyr, responsáveis pela chacina. Logo que foi libertado, Zaldrin não teve muito tempo para explicar o que aconteceu — mais um kallyagrai atacou o grupo de heróis, com objetivo de matar o sckharjagar.

Os aventureiros derrotaram a terrível criatura e salvaram Zaldrin, mas a torre já estava condenada. Só houve tempo de correr para fora da construção antes que tudo desmoronasse. Sem laboratório, Zaldrin não viu opção a não ser ficar no acampamento junto de Orendir e seus funcionários, já que sua pesquisa não pode se afastar da região. O emissário pretende descobrir o motivo do súbito frio que tem assolado a região próxima das Uivantes, mas vai precisar da ajuda dos aventureiros para isso...

Nicanor de Schrödinger!



UMA CHAMA NA ESCARCHA

Desgastada pelos ventos das Montanhas Uivantes e assolada pela explosão de um kallyagrai em seu interior, a torre onde o qareen Zaldrin realizava suas pesquisas atmosféricas desmoronou, destruindo o laboratório do skharjagar no processo. Das ruínas dessa tragédia, os heróis se reúnem para proteger seus aliados e ajudar na continuidade da pesquisa... em troca de uma boa quantia de tibares, é claro.

Uma Chama na Escarcha é a continuação de *Duelo de Dragões*. É uma aventura focada em exploração, na qual os aventureiros chegam à fronteira das Montanhas Uivantes, estreitam seus laços com os personagens no acampamento e desvendam mais segredos da mudança climática em Deheon. A aventura leva cerca de quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 2º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa de texto “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes).

NA ÚLTIMA AVVENTURA...

Uma Chama na Escarcha é uma aventura dividida em quatro partes.

Na Parte 1, os aventureiros precisam ajudar o acampamento de pesquisa a se estabelecer, obtendo recursos e enfrentando animais da região para manter tudo em segurança.

Na Parte 2, os heróis recebem um pedido de Zaldrin para recuperar dados perdidos de sua pesquisa em uma expedição solitária. Indo ainda mais fundo nas Uivantes, os heróis enfrentam os perigos do frio e as ameaçadoras feras da região.

Na Parte 3, a busca dos aventureiros os leva a um lugar aquecido por uma fonte termal, onde são recepcionados pela náïade Thalassa e desafiados para um jogo muito popular entre habitantes das águas doces e salgadas.

Na Parte 4, nossos heróis chegam à aldeia onde estão os registros perdidos de Zaldrin. Encontram tudo abandonado e congelado. Os únicos habitantes do lugar são cultistas de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, que logo atacam os aventureiros.



PARTE I: MONTANDO ACAMPAMENTO

Em que os personagens interagem com os membros da caravana, reúnem recursos e enfrentam uma fera selvagem.

CENA 1

CÉU NUBLADO

A manhã seguinte ao desmoronamento da torre chega com pouca luz e muito frio. Quase não se pode sentir o brilho de Azgher — e o vento cortante das Montanhas Uivantes arrepia o corpo e resseca a pele.

Um acampamento está montado de forma mais ou menos permanente. As carroças foram esvaziadas e estão estacionadas em um semicírculo, bloqueando as piores correntes de frio. Lonas foram estendidas a partir das carroças, criando tendas improvisadas. Uma grande fogueira no centro ajuda a manter o clima minimamente aquecido, com lampiões no interior de cada tenda.

Em uma delas, ficam Orendir e seus funcionários: o estoico Nicanor e a criativa Safira. Já em outra, está o cliente: Zaldrin Grymnix, que mantém um laboratório improvisado com seus utensílios. A última tenda restou para vocês, com um pouco de privacidade e conforto mesmo nos ermos gelados. Além disso, vários caixotes empilhados contêm instrumentos de vidro selentino e ingredientes alquímicos.

Treinando Safira

A jovem vidreira Safira nunca contemplou uma vida de aventuras, mas se sente inspirada depois de viajar com os heróis. Caso seja incentivada pelo grupo e o acompanhe como parceira em pelo menos duas cenas de exploração ou combate, Safira pode se tornar uma parceira de tipo diferente. Ela tem boa destreza manual e uma mente afiada devido a seu ofício, podendo se tornar uma parceira dos tipos adepta, assassina ou atiradora.

Depois de atrair o interesse da vidreira e tratá-la bem, o aventureiro que se dispõe a

treinar Safira deve complementar a experiência de campo com lições dadas no acampamento. Esse é um teste estendido de perícias, dependendo do tipo de parceiro desejado para Safira: Misticismo (adepta), Furtividade (assassina) ou Pontaria (atiradora). Todos os testes têm CD 16. Caso o herói tenha ideias criativas para realizar o treinamento, ainda mais se gastar seus recursos para isso (como um caçador fazendo armadilhas pelas quais Safira deve se esgueirar, ou um arcanista invocando monstros para que ela enfrente em um ambiente controlado), recebe +2 em um dos testes.

Logo vocês são abordados pelo caravaneiro Orendir.

“Amigos! Entendam, entendam... O acampamento está todo organizado, mas precisamos de mais suprimentos. Poderiam procurar nos arredores?”

Os aventureiros podem fazer os preparativos para partir na jornada. Também podem aproveitar esse momento para conversar com os NPCs. Seguem algumas perguntas e respostas para cada um dos personagens.

ORENDIR

• ESSA SITUAÇÃO NÃO É PERIGOSA?

“Sim, é perigosíssima! Por isso precisamos de heróis como vocês.”

• QUANTO RECEBEREMOS POR ESSE SERVIÇO?

“Entendam, entendam, meus amigos... Isso faz parte dos serviços que negociaram com Zaldrin. Caso precisem de mais recursos, falem com ele! O patrão não sou eu.”

• QUE TIPO DE PERIGO DEVEMOS ESPERAR?

“O frio, suponho. E saqueadores como os que encontramos ontem. Eu não sei, meus amigos! Entendam,

O processo é concluído quando o treinador conseguir três sucessos (cada teste representa 1 dia). Caso três falhas sejam acumuladas antes de três sucessos, Safira desiste; um teste de Diplomacia (CD 15) é necessário para convencê-la a tentar de novo, reiniciando todo o treinamento.

Caso o treinamento seja concluído com sucesso, Safira se torna uma parceira iniciante do tipo selecionado pelo aventureiro responsável por seu treinamento, além dos seus benefícios de ajudante. Ela passa a acompanhar o grupo em suas aventuras, podendo se tornar ainda mais próxima dos heróis.

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!

entendam... só lido com caravanas e vidro. O resto do mundo é um mistério para mim.”

• O QUE VOCÊ ACHA DE ZALDRIN?

“Se todo cliente meu fosse generoso como ele, meu negócio já teria se expandido por todo o Reinado!”

• O QUE PODE FAZER PARA NOS AJUDAR?

“Ah, meus amigos.... Entendam, entendam... Sou apenas um humilde caravaneiro. Posso organizar o acampamento, mas a parte de se aventurar e enfrentar perigos fica por conta de vocês.”

SAFIRA

• O QUE VOCÊ ACHA DA SITUAÇÃO ATUAL?

“Vai parecer estranho, mas prefiro as coisas assim! Estou vendo o mundo além de Selentine, vivendo uma aventura. É perigoso, claro! Mas vale a pena.”

• O QUE VOCÊ ACHA DE ZALDRIN?

“É um cliente generoso, mas por baixo daquele sorriso me parece ter algum segredo sombrio...”

• O QUE PODE FAZER PARA NOS AJUDAR?

“Não tenho tempo para fazer itens de vidro para vocês, já que preciso ajudar Zaldrin. Mas adoraria explorar junto de vocês! Não tenho experiência, mas a vida de aventureiro me fascina tanto!”

Veja a caixa “Treinando Safira” (p. 5) para saber mais sobre o interesse da vidreira de experimentar a vida de aventureira e como os heróis podem ajudá-la.

NICANOR

• O QUE VOCÊ ACHA DA SITUAÇÃO ATUAL?

“Nada demais.”

• O QUE VOCÊ ACHA DE ZALDRIN?

“Mais um cliente.”

• O QUE PODE FAZER PARA NOS AJUDAR?

“Posso cozinhar se me trouxerem os ingredientes.”

Nicanor é um bom cozinheiro; pode fazer itens da categoria alimentação. Ele é capaz de fazer cinco pratos de uma vez e não cozinhará mais do que uma vez por dia. O cocheiro fará isso caso os aventureiros forneçam a matéria-prima (TORMENTA20, p. 121), equivalente ao custo de cada prato.

ZALDRIN

• O QUE ESTÁ FAZENDO NA REGIÃO?

“Estou realizando uma detalhada pesquisa atmosférica. Os detalhes vão apenas entediar vocês.”

• QUAIS SÃO OS DETALHES DA PESQUISA?

“Por meio do estudo da atmosfera de Sckharshantallas, descobri que a presença de seres poderosos e de

forte vínculo com os elementos afeta até mesmo o ar da região. Estudando a composição do ar nas cercanias das Uivantes, posso entender melhor o fenômeno — e, quem sabe, até desvendar alguns mistérios.”

• **SUA PESQUISA TEM A VER COM BELUHGA, A DRAGOA-RAINHA DO GELO?**

“No momento, minha pesquisa lida apenas com a atmosfera. Mas quem pode ter certeza das descobertas a serem trazidas?”

• **O QUE ACHA DE ORENDIR E SUA EQUIPE?**

“São todos honestos e trabalhadores. Orendir se concentra um pouco mais no lucro do que eu gostaria, mas ainda é um bom homem. Não é preciso passar muito tempo conversando com Nicanor para saber que há um coração enorme por trás de sua seriedade. E Safira é uma artista talentosíssima; certamente nobres de Sckharshantallas virão apressados para conhecer Selentine depois de verem seu trabalho.”

• **COMO É SCKHARSHANTALLAS?**

“Minha terra, Sckharshantallas, é a maior e mais gloriosa nação em Arton. Nossa regente é Sckhar, Dragão-Rei do Fogo, o mais legítimo e poderoso de todos os governantes. Nossa terra é quente como a chama em nossos corações e todo sckharjagar sacrificaria a vida pelo rei e pelo reino.”

• **PODE AUMENTAR NOSSO PAGAMENTO?**

“Os termos de nosso acordo já são consideravelmente vantajosos, mas caso surjam descobertas interessantes em suas expedições, posso pagar um valor adicional.”

• **COMO PODE NOS AJUDAR?**

“Posso fazer itens alquímicos, em cerca de um dia estarão prontos. Desejam alguma coisa?”

Talvez algum jogador desconfie da resposta vaga de Zaldrin a respeito de Beluhga e sua possível relação com a pesquisa. Nesse caso, peça um teste de Intuição (CD 20). Em caso de sucesso, o personagem percebe que o sckharjagar está omitindo alguma coisa e não pretende entrar em detalhes.

Zaldrin faz questão de pagar os T\$ 250 prometidos na aventura passada, caso ainda não tenha pagado. Além disso, o emissário pode preparar itens alquímicos para os heróis. Ele demora um dia para criá-los e pode fazer duas cópias do mesmo item. Os jogadores precisam fornecer os componentes, com custo de um terço do preço do item, mas caso tenham sucesso em um teste de Diplomacia (CD 15) ele mesmo fornece os componentes, como um presente de agradecimento. Esse teste só pode ser tentado uma vez; nas demais interações, Zaldrin sempre pedirá os ingredientes.

Quando o grupo terminar de conversar e fazer seus preparativos, estarão prontos para se embrenhar nos ermos gélidos. Siga para o perigo complexo na cena 2.

CENA 2

PARA MATAR A FOME

Conforme vocês avançam pela imensidão coberta de neve, fica claro que está tudo mais quieto. Poucos são os sons vindos das árvores. A maior parte dos pássaros já se afastou, para terras mais quentes. Obter suprimentos para tantas pessoas nessas condições não será fácil.

Manter o acampamento requer muitos recursos, o que envolve o grupo inteiro no perigo complexo a seguir. Os suprimentos obtidos nessa cena são o suficiente para toda a aventura. Porém, se em algum ponto desta aventura os personagens estiverem passando tempo demais no acampamento em vez de seguir em frente com a história, você pode considerar que os suprimentos acabam mais rápido. Nesse caso, use este perigo complexo uma segunda vez.

OBTER RECURSOS

ND 1

O grupo explora os ermos congelados em busca de recursos para o acampamento.

OBJETIVO Coletar cinco recursos.

EFEITO O grupo precisa obter cinco recursos em qualquer combinação entre água, comida e lenha (veja a ação encontrar recursos). Sempre que falhar em um teste de uma dessas ações por 5 ou mais, o personagem perde 1d6 pontos de vida devido ao cansaço e ferimentos por vasculhar os ermos.

Conforme os recursos são encontrados, eles vão se exaurindo na região. Sempre que um personagem encontra um recurso de um determinado tipo, a CD de todos os testes para encontrar aquele recurso aumenta cumulativamente em +2.

Ao fim de cada rodada, cada personagem sofre 1d6 pontos de dano de frio (Fort CD 15 +1 por teste anterior reduz à metade). Este dano só pode ser recuperado ao fim do perigo complexo ou com a ação aquecer.

ENCONTRAR RECURSOS (SOBREVIVÊNCIA CD 15) Escolha entre água, comida e lenha. Se passar, o personagem encontra um recurso do tipo escolhido. A critério do mestre, outras perícias podem ser utilizadas para encontrar recursos específicos (como Pontaria para obter comida ou Percepção para encontrar água). Cada perícia que não seja Sobrevivência, entretanto, só pode ser usada uma vez durante o perigo.

ACONSELHAR (CONHECIMENTO CD 15) O personagem usa sua experiência pessoal para auxiliar seus companheiros. Se passar, fornece +2 no próximo teste para encontrar recursos de um de seus aliados.

ENCONTRAR ABRIGO (SOBREVIVÊNCIA CD 15) O personagem encontra um lugar protegido das intempéries. Todos no grupo recebem +2 em seus testes de Fortitude contra o frio e, caso passem, não sofrem nenhum dano.

AQUECER (CURA CD 15) O aventureiro usa seu conhecimento médico para ajudar um aliado a se aquecer. Outro herói recupera 1d6 pontos de vida. Esta cura só recupera o dano de frio causado por este perigo complexo.

Se falharem, os heróis precisam continuar tentando até juntar os recursos — o que só gera mais desgaste e cansaço. Voltar para descansar no acampamento não é uma opção, já que estão sem suprimentos.

Com sucesso, o grupo se prepara para retornar, mas o caminho não vai ser tão tranquilo.

CENA 3

CAÇA E CAÇADOR

Depois de enfrentar os perigos da natureza e reunir os recursos necessários, vocês se embrenham no caminho de volta. O incômodo constante do frio permanece, e a promessa de calor na fogueira consola vocês, mesmo que em pensamento. Cada passo os deixa mais perto do descanso e do conforto tão merecidos depois de uma expedição exaustiva.

Mas vocês também sentem um outro tipo de incômodo. A sensação de ser observados. Alguém — ou alguma

coisa — nas cercanias os observa oculto pela vegetação. Poderia ser uma espera longa e tensa, mas o suspense acaba quando uma criatura surge na trilha, diante de vocês, bloqueando o caminho para o acampamento.

Trata-se de um animal parecido com um urso, mas do tamanho de um cão, com uma cauda peluda. Tem pelagem castanha e preta, pESCOÇO curto, orelhas redondas. Em outra situação poderia parecer simpático, mas a bocarra aberta com dentes afiados e o urro ameaçador não deixam dúvidas sobre o perigo que representa.

CRÍATURA. Carcaju (p. 18).

Um teste de Sobrevivência (CD 15) identifica o comportamento incomum do animal. Está atacando humanoides e em desvantagem numérica. Pode estar doente ou faminto. Um personagem recebe +5 em testes de Adestramento para acalmar o animal se oferecer um pedaço de carne.

Depois do encontro com o carcaju, siga para o retorno ao acampamento na parte 2.

PARTE 2: ALÉM DO SILVO GELADO

Em que os personagens avançam na direção das Montanhas Uivantes e enfrentam uma série de perigos da região.

CENA 1

UM PEDIDO DE AJUDA

Na manhã seguinte, depois do merecido descanso, Zaldrin se aproxima de vocês. Mesmo agasalhado e perto da fogueira do acampamento, o qareen parece muito incomodado pelo frio. Esfregando os próprios braços para se aquecer, ele se pronuncia:

“Bravos aventureiros — não, meus caros amigos. Graças aos seus esforços, não só minha vida está segura como minha pesquisa já está novamente em curso. Porém, para prosseguir nesses estudos da mais suma importância, preciso requisitar novamente por ajuda.

“Durante uma de minhas incursões, fui atacado por bandidos. Conseguí me defender e fugir, mas confesso ter sobrevivido apenas pela vontade de Nimb. Deixei cair uma bolsa de amostras durante a fuga. Tentei avançar a minha pesquisa sem elas, mas descobri ser impossível. Preciso que recuperem esse material. Está em uma aldeia local, a noroeste de nossa posição. Acredito ser cerca de um dia de viagem. Posso contar com seu auxílio?”

Caso os aventureiros queiram uma recompensa adicional, Zaldrin se resigna e oferece uma essência de

mana para cada um, retirada de seu estoque pessoal. Se ainda assim os aventureiros insistirem, ele oferece T\$ 100 para cada um, pagos quando retornarem com a bolsa de amostras.

Os caravaneiros também podem oferecer ajuda. Caso Safira tenha sido treinada pelos aventureiros (veja a caixa “Treinando Safira”, p. 5), ela pode acompanhá-los. Orendir pode oferecer o empréstimo de um orbe cristalino; e um teste de Diplomacia (CD 15) pode transformar o empréstimo em uma doação. Nicanor, se ainda estiver vivo, pode preparar batatas valkarianas para todos.

CENA 2

INVERNO ADENTRO

Encontrar o local mencionado por Zaldrin requer um teste estendido de Sobrevivência (CD 15, 5 sucessos). Cada teste requer quatro horas de exploração, o que provavelmente fará com que o grupo passe mais de um dia na busca, sob efeito do frio. Se tiver três falhas antes dos cinco sucessos, o grupo se perde nos ermos gélidos, precisando voltar ao acampamento, realocar seus recursos e começar de novo.

Domesticando o carcaju

O carcaju não é mau. Está faminto, assustado e afastado de seus iguais, ao mesmo tempo que nota a invasão de seu território por criaturas estranhas. O animal luta para se defender e se alimentar.

Mas não precisa ser assim. Caso os personagens consigam confrontar o carcaju sem matá-lo, talvez com o uso de dano não letal, o animal entende ter sido poupado e pode se juntar aos heróis como um parceiro.

O carcaju é um parceiro especial (fortão). Isso significa que fornece

os benefícios listados a seguir, mas conta como o tipo fortão para habilidades que fornecem um parceiro desse tipo (como, por exemplo, Companheiro Animal).

Iniciante: uma vez por rodada você recebe +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. Se rolar um 6 nesse dado extra de dano, você pode rolar +1d6 uma segunda vez e somar ao resultado. **Veterano:** sua margem de ameaça com armas corpo a corpo aumenta em +1. **Mestre:** quando sofre dano de um inimigo, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.

NICANOR E O CARCAJU

O cocheiro Nicanor aprecia animais fofinhos. O que nenhum dos aventureiros poderia imaginar é que o carcaju, com suas presas prodigiosas e rosnado aterrador, de alguma forma se encaixa nesse conceito — pelo menos para o estoico selentino.

Por este motivo, Nicanor se voluntaria para ajudar a adestrar o carcaju. Como parceiro, ele concede +2 em Adestramento, facilitando a tarefa.

Isso, é claro, se ele tiver sobrevivido ao ataque na aventura anterior.

O grupo deve descansar durante a viagem (caso contrário, veja privação de sono, **TORMENTA20**, p. 319). Mas, longe das fogueiras e do calor humano, o frio das Montanhas Uivantes é extremamente agressivo. A cada dia exposto a essas condições climáticas, cada aventureiro deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 1 por dia anterior antes de se aquecer). Aqueles que falharem sofrem 1d6 pontos de dano de frio, que só pode ser curado após sair do friagem e se aquecer.

Com os sucessos obtidos, os aventureiros conseguem subir quase ao topo de um grande monte. De lá, visualizam algumas casas; a aldeia mencionada por Zaldrin. Antes que possam descansar, seguir naquela direção ou mesmo planejar o que fazer, porém, o grupo é interpelado por figuras de tocaia.

Antes que vocês possam reagir, passos se fazem ouvir logo atrás. Dois homens mal encarados, de armaduras de couro e tacapes enormes em punho, surgem de algum esconderijo na neve. São grandes e emburrados, cada um usando um colar de orelhas humanas, acompanhados por um golem de formas angulosas.

O corpo do construto é composto de gelo, com um brilho elemental azulado que desponta por baixo do revestimento vítreo de sua superfície. Sua cabeça tem formato de elmo, com duas luzes brilhantes, como se fossem olhos. Completando seu aspecto de cavaleiro, porta espada e escudo. Um símbolo está pintado no escudo: cinco losangos sobrepostos, cada um de uma cor.

“Com esse golem do nosso lado, nenhum grupo de meninotes brincando de herói tem como resistir!”

“Vamos quebrar os seus crânios e levar suas orelhas como lembrança!”

CRIATURAS. Dois capangas e um golem de Nor (página 18).

Um teste de Religião (CD 15) permite identificar o símbolo no escudo do golem como uma representação antiquada do símbolo sagrado de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Embora os capangas não mencionem nada a respeito e o golem seja incapaz de falar, estão tentando encontrar Zaldrin.

CENA 3

AVALANCHE!

Com o fim do combate, as armas retornam às suas bainhas e a tranquilidade volta às suas mentes. Conforme o sangue esfria nas veias, o ar gelado das Uivantes volta a incomodar.

No entanto, ainda não é hora de relaxar. Primeiro, ecoa um ruído distante, depois uma sensação de vibração, e por fim o chão começa a se mover sob seus pés. A batalha desestabilizou a neve. Vai começar uma avalanche. É hora de correr!

Esse princípio de avalanche é um perigo complexo. Veja a seguir como funciona.

AVALANCHE MÉNOR

ND 1

OBJETIVO Escapar da avalanche.

EFEITO Para escapar, cada personagem precisa de três sucessos na ação fugir — sim, diferente de outros perigos complexos, aqui o progresso é registrado de forma independente para cada personagem.

A fuga é perigosa, causando 1d6 pontos de dano de impacto por rodada a cada herói (Ref CD 15 reduz o dano à metade). Um personagem que acumule três falhas fica inconsciente.

Um herói que chegue aos três sucessos pode ajudar seus amigos de longe, usando a ação Guiar. Também não sofre mais dano de impacto toda rodada.

FUGIR (ATLETISMO OU SOBREVIVÊNCIA CD 15) Com três sucessos nesta ação, você escapa do perigo da avalanche.

PLANEJAR MOVIMENTO (GUERRA CD 15) Todo o grupo tem +2 tanto em seu teste para fugir quanto no teste de Reflexos para evitar o dano da avalanche na próxima rodada.

GUIAR (INTUIÇÃO CD 15) Você dá instruções para seus amigos.

O próximo teste de um aliado nessa rodada recebe +2. Esta ação só pode ser usada depois de escapar do perigo da avalanche.

Ao fim do perigo complexo, conscientes ou não, os heróis escapam da avalanche. A sequência desenfreada, porém, os coloca em uma caverna subterrânea que havia passado despercebida antes da avalanche.

Vocês correm pela neve, sentindo o solo faltar debaixo dos pés com frequência, o som assustador da avalanche cada vez mais próximo. Sempre que lançam um rápido olhar para trás, vocês veem árvores sendo estilhaçadas pelo peso da neve. Conforme se afastam, se apoiando uns nos outros, vocês sentem uma breve sensação de segurança, acreditando ter escapado desse perigo mortal.

Porém, o solo desaba, e uma lufada de calor sopra de baixo para cima. A fuga os levou para um terreno instável — a entrada para uma caverna subterrânea. Vocês escorregam de forma desconfortável, mas segura, pela encosta congelada, caindo em um chão quente de pedra. A escuridão os recebe de forma tão aconchegante quanto o ar úmido e quente.

PARTE 3: A NÁIADE DAS TERMAIS

Em que os personagens chegam accidentalmente às fontes termais e participam de um jogo com altas apostas.

CENA 1

FINALMENTE, CALOR

Após a queda, os heróis se encontram em uma caverna subterrânea. Não há iluminação, exceto a dos próprios aventureiros.

Nesse momento, depois de um acontecimento inesperado os tirar de seu rumo, os jogadores provavelmente estarão confusos e procurando orientação. Deixe que pensem em alternativas para voltar, mas enfatize como é claramente impossível voltar por onde vieram. É uma descida muito longa, sem contar as toneladas de neve, terra e escombros que precisariam ser removidas.

Quando os heróis acenderem uma tocha, usarem outra forma de iluminação ou apenas se valerem de visão no escuro para olhar ao redor, leia o texto:

Vocês se encontram em uma caverna subterrânea. A julgar pelo tempo de descida, estão a várias dezenas — talvez até centenas — de metros abaixo de onde estavam antes. O chão é muito desnivelado, o teto é baixo e rochoso. Mais adiante, a pedra se estreita até uma milagrosa passagem para o exterior.

Do lado de fora, um pequeno lago abraça a terra nevada em meio a algumas árvores. Vapores se erguem da superfície, dificultando ainda mais a visão.

Ao longe, se aproximando a passos despreocupados e sem sinais de sentir frio, logo se vê uma silhueta humanoide. Seus traços logo ficam visíveis: cabelos longos e cacheados de um azul profundo, pele esverdeada coberta por trajes esvoaçantes.

O verde intenso de seus olhos parece atravessar os vapores, como se tivesse luz própria. Se não fosse tão impactante, quase etérea, poderia ser confundida com uma elfa. A voz reverbera, animada como a maré ao anotecer e limpida como a primeira chuva do outono:

“Boas-vindas à minha aconchegante morada, visitantes! Meus amigos me chamam de Thalassa. Como devo chamar vocês?”

A simpática recém-chegada é uma náide, um tipo de sereia encontrado em rios e lagos. Ela está muito interessada nos aventureiros, especialmente em suas aventuras e nas histórias que puderem contar. Use as seguintes respostas caso os heróis conversem com ela:

- **O QUE FAZ AQUI?**

“Não sou ninguém importante, apenas moro sozinha neste lugar.”

- **COMO PODEMOS VOLTAR DE ONDE VIEMOS?**

“Eu não recomendaria desbravar aqui fora logo depois dessa avalanche. Há muitos buracos tapados pela neve. Não afetou tanto este lugar, mas o solo ainda está muito instável. Para a sorte de vocês, eu conheço bem

as cavernas por onde vieram. Elas são um verdadeiro labirinto, mas vivo aqui há muito tempo. Caso me façam um favor, posso indicar o caminho de saída.”

• **QUAL É O FAVOR QUE VOCÊ PRECISA?**

“Meu jogo favorito se chama Concha. Jogava com meus irmãos e irmãs na vila onde nasci, no rio Nerull. Gostaria da companhia de vocês para jogar comigo.”

• **O QUE VOCÊ SABE SOBRE ESSE FRIO NA REGIÃO?**

“Tudo ficou frio de repente. Não sei o porquê.”

• **O QUE VOCÊ SABE SOBRE O CULTO DE KALLYADRANOCH?**

“Não gosto deles. Recebi uma visita recente e foram muito mal-educados. Fui obrigada a expulsá-los.”

• **PODE NOS AJUDAR?**

“É claro. Fiquem à vontade para descansar aqui nessas águas termais. Se estiverem feridos, tenho talentos que podem ajudar.”

• **DE ONDE VOCÊ VEIO?**

“Minha família vive no rio Nerull, próximo do reino de Ahlen. Conhecem a região?”

Thalassa pode curar 2d8+2 PV, pagando 1 PM para cada aventureiro ferido. Caso isso não seja suficiente, um teste de Diplomacia (CD 15) pode fazer com que ela gaste mais 1 PM para curar mais 2d8+2 PV de um dos heróis. Depois da conversa e de permitir que os aventureiros descansem, Thalassa os convida cheia de entusiasmo para o jogo de conchas.

CENA 2

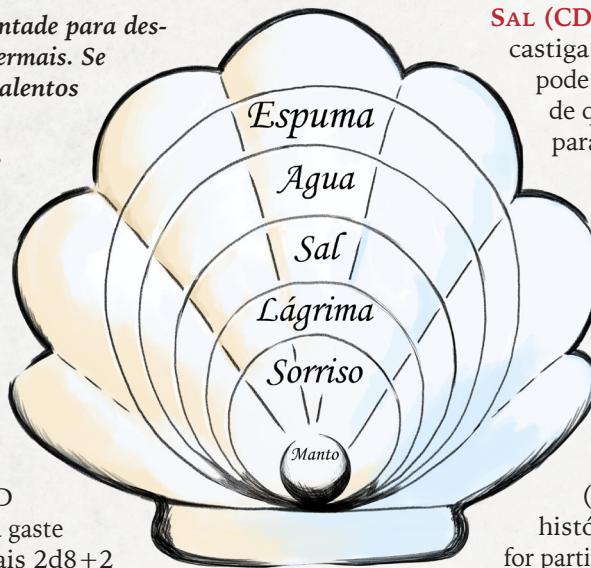
ACONCHEGO

“Só peço uma partida, por favor — depois estão livres para partir! Esse jogo me faz lembrar de casa, de meus irmãos e irmãs, das margens do Nerull que talvez jamais veja novamente. Vamos jogar pérolas!”

Thalassa exibe um tabuleiro em formato de concha, com cerca de sessenta centímetros de diâmetro.

REGRAS DO JOGO DA CONCHA

Cada participante tem um conjunto de seis pérolas. Apenas um dos heróis pode participar do jogo da concha com Thalassa — provavelmente quem tiver a melhor Jogatina.



O jogo consiste em arremessar as pérolas, uma de cada vez, dentro da concha. Quando nenhum dos participantes tiver mais pérolas em sua reserva, o participante com a maior quantidade de pérolas dentro da zona chamada manto vence.

O desafio do jogo reside no fato de que cada zona do tabuleiro causa um efeito diferente quando uma pérola cai nela, como apontado a seguir:

FORA DA CONCHA (CD 9). A pérola cai fora da concha e não pode ser recuperada de nenhuma forma.

ESPUMA (CD 10). Nenhum efeito, mas a pérola ainda pode ser arremessada novamente.

ÁGUA (CD 15). Dentro do oceano, o personagem pode buscar com a mão uma pérola em qualquer outra zona e adicioná-la de volta à sua reserva.

SAL (CD 15). Da mesma forma que o sal castiga os ferimentos, o personagem pode mover uma pérola do oponente de qualquer zona (exceto o manto) para qualquer outra zona.

LÁGRIMA (CD 20). O personagem opta por contar a história de sua última lágrima derramada e mover essa pérola para o manto. Para se abrir dessa forma durante o jogo, é necessário expor alguma vulnerabilidade muito íntima; o personagem perde 1 PM (Von CD 20 evita a perda). Se a história do personagem do jogador for particularmente tocante, a critério do mestre, o próximo teste dele recebe +2.

SORRISO (CD 20). O personagem escolhe mover essa pérola para o manto, mas, em contrapartida, o oponente conta de onde espera vir seu próximo sorriso. Uma demonstração tão genuína de otimismo vinda do oponente pode ser desconcertante; o personagem sofre -2 em seus testes por 1 rodada (Von CD 20 evita). Se o personagem ficar comovido com o que foi dito, recupera 1 PM, mas a CD do teste de resistência aumenta em +2.

MANTO (CD 25). A quantidade de pérolas aqui vai determinar o vencedor do jogo. Não há nenhum efeito adicional.

JOGANDO AS PÉROLAS

Quando o jogo começa, Thalassa e o personagem escolhido se posicionam na borda mais distante do manto, andam três passos para trás e começam a andar em um círculo em volta da concha entoando uma cantiga, descrita na caixa “Cantiga da concha”.

Quando a cantoria termina, é hora de arremessar a concha. Com todas as regras explicadas, a náide deixa o oponente começar como uma demonstração de boa vontade.

Um personagem treinado em Pontaria recebe +2 em Jogatina para este jogo. Qualquer benefício em ataques com armas de arremesso (como a habilidade Arremessador do hynne ou o poder geral Estilo de Arremesso) aumenta esse bônus em +1. Ou seja, um hynne treinado em Pontaria com Estilo de Arremesso teria +6 em seus testes de Jogatina.

A cada arremesso, o personagem faz um teste de Jogatina. O resultado aponta qual região foi atingida. Se há mais de uma zona com a mesma CD, o personagem pode escolher a que quiser entre elas.

Ao arremessar, o participante pode tentar atingir outra pérola na mesma zona, seja sua, seja do oponen-

te, sofrendo -2 no teste. Caso tenha sucesso, além de posicionar a própria pérola, pode mover uma pérola do oponente para uma das zonas vizinhas (ou para fora da concha).

Thalassa é uma exímia arremessadora e jogadora de conchas. Seu bônus total é +12 e, ela pode escolher 10 em seus testes de Jogatina. Mas a náide também quer saber mais sobre os aventureiros. Dessa forma, mira suas pérolas em Sorriso, aproveitando jogadas subsequentes para empurrá-las para Manto. Mesmo com a penalidade de -2, ela consegue um resultado total de 20 ao escolher 10.

Os outros heróis podem prestar ajuda ao arremessador com qualquer perícia, desde que consigam justificar como fazem isso. Atuação, por exemplo, pode servir para controlar o ritmo da cantiga e se posicionar de forma adequada para arremessar. Nenhuma perícia

Lágrimas e sorrisos de Thalassa

Devido à estratégia de Thalassa no jogo e sua vontade de conhecer melhor os aventureiros, suas jogadas frequentemente pedem que ela conte sobre suas últimas lágrimas ou que especule sobre seus próximos sorrisos. Você pode alterar as falas adiante da forma que preferir para se adequar à percepção que os jogadores tiveram da náide.

LÁGRIMAS

“Nadei às margens do Nerull, vendo a orla aquecida por Azgher, sendo banhada pela água junto dos mergulhos de meus irmãos e irmãs. E acordei do sonho sozinha.”

“Encontrei um filhote de urso, faminto e ferido, pego pelo inverno fora de época. Tentei ajudar, mas era tarde demais.”

“Enquanto pescava, me lembrei de quando fui capturada por traficantes de pessoas de Ahlen. Lembrei da rede mordendo minha pele, das risadas de desdém dos captores, do cheiro de madeira podre do

cativeiro. E chorei muitas, muitas lágrimas... Desculpem, preciso de um momento para me recompor.”

“Acolhi um viajante perdido na nevasca. Era um jovem humano de fala fácil, barba farta e voz bonita, contando histórias de sua infância em Malpetrim conforme se recuperava. Infelizmente, quando recobrou todas as forças, tentou roubar minhas poucas riquezas para oferecer como oferenda a seu ganancioso patrono — Kallyadronoch, o Deus dos Dragões. Não pude evitar derramar uma lágrima quando o congelei com magia e estilhacei seu corpo com o tridente. Sempre uma pena tirar do mundo uma bela voz.”

“Nadando nas águas termais, protegida do frio, pensei em todos que sofrem lá fora sem contar com esse conforto — e na impossibilidade de ajudá-los.”

“Percebi como tantos de meus amigos de terra seca nunca vão conhecer a verdadeira liberdade de se deixar levar pela força do rio e emergir em uma paisagem completamente diferente. E chorei.”

SORRISOS

“Vou sorrir por uma nova amizade! Encontrar um novo amigo por acaso, e transformar um simples olá em uma longa conversa.”

“Vou pregar uma peça quando menos se espera. Inofensiva, divertida, algo para todo mundo rir junto.”

“Vou estender a mão a alguém que precise de ajuda. Infelizmente, tem sido bastante comum.”

“Ao final de uma noite tranquila, vou cozinhar uma sopa de peixe grossa, polpuda e saborosa. Sentindo seu cheiro revigorante, certamente vou sorrir.”

“Algum dia ainda vou reunir coragem para nadar por todo o rio Nerull. E então abrirei o melhor dos meus sorrisos, em casa.”

“No futuro próximo, depois que vocês tiverem ido embora, vou me lembrar dessa partida, das histórias que trocamos, das lágrimas derramadas e dos sorrisos vindouros. E, saudosa, sorrirei.”

pode ser repetida e apenas um personagem pode prestar ajuda por rodada.

Qualquer que seja o resultado do jogo, Thalassa mostra o caminho de volta pelas cavernas. Caso eles ganhem, porém, ela lhes oferece um tesouro — um tridente certeiro que guarda como lembrança de seu antigo lar.

Ganhando ou não, se a atmosfera do jogo tiver sido amistosa e os aventureiros tiverem sido simpáticos com a náiade, ela oferece sopa de peixe (TORMENTA20, p. 162) para todos os aventureiros e reafirma seu convite para que descansem nas águas quentes antes de retomarem seu rumo.

CENA 3

NOVAMENTE, FRIO

Thalassa guia vocês pelos caminhos labirínticos da cálida caverna. A cada curva fica mais óbvio como seria praticamente impossível passar por esse lugar sem o auxílio dela. A náiade chega a apontar regiões onde grandes feras estão adormecidas, evitando-as e garantindo que nenhum aventureiro se torne comida de monstro.

Por fim, ao chegarem a uma saída segura dos deslizamentos, a náiade se volta para se despedir:

“Meus novos amigos, só posso acompanhá-los até aqui. Esse caminho não é totalmente livre de perigos, mas nada nas Uivantes é. Tenho certeza de que serão mais do que capazes de lidar com qualquer obstáculo. Boa sorte em suas buscas e saibam que receberão sempre minhas boas-vindas nestas cavernas aquecidas. Quem sabe nos reencontramos um dia?”

Após se despedir de Thalassa, cabe aos heróis encarar novamente o frio das Uivantes. Isso é um teste estendido de Sobrevivência (CD 20, 3 sucessos). Cada teste representa uma hora de viagem, e a cada hora, um jogador deve rolar 1d6 para determinar um evento da tabela na página a seguir. Se um resultado repetido for rolado, use o encontro 1.

Além disso, o frio continua intenso — a cada hora, os aventureiros devem fazer testes de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior antes de se aquecer). Aqueles que falharem sofrem 1d6 pontos de dano de frio e não podem curar esse dano antes de uma oportunidade de se aquecer.

Cantiga da concha

Essa é a cantiga de concha como é conhecida por Thalassa, entoada nas margens do rio Nerull. A letra pode variar dependendo da comunidade na qual é cantada, mas é sempre uma manifestação cultural das comunidades ribeirinhas. Embora o jogo da concha seja também praticado por povos do oceano, como sereias e elfos do mar, a cantiga sempre referencia temas fluviais.

Meus amigos, queridos,

Há conchas no mar.

Oceano! Temos conchas no mar.

E nos rios, partidos,

Elas tardam a chegar.

Oceano! Temos conchas no mar.

E o nosso dever

É de baldear.

Oceano! Temos conchas no mar.

E para devolver

Tem que arremessar.

Oceano! A Pérola do mar.

Thalassa: saudosa de seu lar



TABELA: ENCONTROS NAS UIVANTES

D6	ENCONTRO
1	Lobos desgarrados
2	Fonte termal
3	Lobo solitário
4	Presente inesperado
5	Armadilha
6	Guerreiro caído

LOBOS DESGARRADOS

Duas criaturas quadrúpedes saltam das sombras, as presas expostas em uma demonstração clara de hostilidade. Sua pelagem branca os confunde com a neve. Esses lobos brancos parecem famintos, dispostos a sacrificar as próprias vidas para se alimentar.

CRIATURAS.

Dois lobos brancos (p. 19).

No começo do encontro, faça um único teste de Furtividade dos lobos e compare o resultado com testes de Percepção dos aventureiros. Os heróis que faltarem ficam surpreendidos na primeira rodada.



FONTE TERMAL

A pequena poça logo adiante tem água aquecida, provavelmente com a mesma origem da fonte de Thalassa. É o bastante para um alívio temporário do frio.

Todos os heróis recebem +5 no próximo teste de Fortitude contra o frio. Além disso, podem recuperar pontos de vida perdidos por causa do frio antes de seguir em frente.

LOBO SOLITÁRIO

Um lobo de pelagem branca bloqueia o caminho, mas está claramente cansado e faminto demais para lutar. O medo em seus olhos declara que ele atacará caso vocês se aproximem.

criatura.

Lobo branco (p. 19). O lobo está com apenas 7 pontos de vida. Ele lutará até a morte caso os jogadores se aproximem, mas pode ser acalmado com um pouco de comida ou com um teste de Adestramento (CD 15). Caso receba comida e seja bem tratado, o lobo pode acompanhar o grupo como um parceiro até chegarem à próxima cena. Ele está fraco demais para lutar, mas concede +2 nos testes de Sobrevivência.

PRESENTE INESPERADO

Você tropeça em um embrulho. Ao abri-lo, encontra uma garrafa com um líquido misterioso.

Um teste de Misticismo (CD 20) identifica a garrafa como uma poção de curar ferimentos (2d8+2).

ARMADILHA!

Seus passos logo revelam que o chão é traiçoeiro por baixo da neve macia.

Um fosso foi cavado como armadilha de caça nessa região e ficou abandonado, talvez já há muitos anos. Todos os aventureiros devem fazer um teste de Reflexos (CD 15). Quem falhar cai no buraco e sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

GUERREIRO CAÍDO

Parte do corpo de um guerreiro emerge da neve. Seus ossos estão limpos; há marcas de dentes e garras, indicando que provavelmente foi devorado por algum animal selvagem. Porém, coberto pela neve, um escudo repousa intacto. Talvez seja mais útil para vocês do que para o antigo dono.

Trata-se de um escudo pesado reforçado.



PARTE 4: A ALDEIA CONGELADA

Em que os personagens chegam à aldeia onde Zaldrin perdeu seus pertences, recuperam sua bolsa e enfrentam um inimigo inesperado.

CENA 1

A VILA SEM VIDA

Logo adiante, descendo uma ladeira, vocês conseguem ver a mesma aldeia de antes. Deve ser o local descrito pelo emissário Zaldrin.

Há uma cerca baixa de madeira ao redor da área, com uma portinhola dupla aberta. Além dela, um vasto campo de terra nevado. Parece ter sido alguma plantação em outros tempos — restos de rabanetes estão espalhados sob uma grossa camada de geada. A uniformidade desse gelo indica pouco movimento pela região em tempos recentes.

Três construções ocupam o resto do espaço, todas feitas de madeira, com fachadas triangulares e tetos também de madeira. Neve e gelo cobrem as estruturas, de forma mais intensa do que a plantação. O gelo parece escorrer das casas: gotas de água congeladas antes de chegarem ao chão. A construção no centro é a maior das três.

Caso os aventureiros investiguem atentamente a plantação antes de seguirem adiante, um teste de Sobrevivência (CD 15) permite identificar que os rabanetes foram arrancados do chão e despedaçados por alguma coisa forte. Como os pedaços estão completamente congelados, o congelamento pode ter acontecido ao mesmo tempo.

Se algum dos heróis suspeitar do uso de magia, não há auras mágicas para detectar. Porém, um teste de Misticismo (CD 15) pode revelar a relação entre o congelamento da terra e a destruição dos rabanetes com alguma magia de evocação de frio, como *Sopro das Uivantes*.

Após qualquer uma dessas avaliações, um teste de Percepção (CD 15) revela uma trilha de pegadas indo para fora da aldeia, sob uma camada de geada. Não há pegadas de chegada.

Caso tenham dificuldade em deduzir o que aconteceu, um teste de Investigação (CD 15) aponta que Zaldrin chegou à aldeia antes de o lugar ficar congelado, um efeito mágico causou uma explosão de frio e o fez fugir, e a geada cobriu suas pegadas depois disso. O ponto de origem parece ser a construção central.

CASA COMUNAL

Quando vocês abrem a porta, a maior das construções revela uma lareira, infelizmente apagada. Há muitos sacos de dormir, forrados de palha e cobertos com pele de mamute, espalhados pelo chão. Também há utensílios de fazenda e artesanato caídos, junto de alguns brinquedos de criança. É como se alguém tivesse vivido aqui e precisado ir embora rápido.

A casa no centro servia de habitação comunal para os moradores da aldeia. Não há como os aventureiros descobrirem, mas quando o culto de Kallyadranoch chegou ao local, essas pessoas foram expulsas de suas casas. Entre os bens deixados para trás estão um gibão de pele, uma capa pesada e um casaco longo.

ESTOQUE

A porta da construção ao leste está ligeiramente emperrada, mas ao conseguir abri-la vocês são recompensados com a visão de muitos suprimentos para o inverno. Parece que os habitantes da aldeia estavam se preparando para essa situação já há algum tempo.

Os suprimentos ocupam dez espaços e podem sustentar o acampamento dos heróis por cerca de um mês, caso usados com parcimônia.

ALÇAPÃO

A construção a oeste parece ter sido coberta por menos gelo. Ao abri-la, vocês encontram um celeiro para animais completamente vazio. Há baixas para alimentação, mas nenhum sinal de que foram usadas recentemente. Em um canto, há um alçapão.

O alçapão está fechado com um cadeado. Pode ser destrancado com um teste de Ladinagem (CD 20). Abaixo dele fica uma escada precária, descendo poucos metros em um buraco.

CENA 2

OS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH

O alçapão os leva ao subterrâneo, mais aquecido que a aldeia. Há iluminação, com lampiões pendurados nas paredes. Mas também há mais que isso.



Um altar reside na parede oposta à escada. Nele, repousam oferendas de toda forma de riqueza — tibares de ouro, braceletes de prata, joias preciosas. É impossível deixar de perceber as manchas de sangue de seus antigos donos em alguns desses pertences. Atrás do altar, um mosaico abstrato apresenta um padrão parecido com escamas, exibindo cinco cores.

Logo adiante do altar, quatro figuras os encaram. Trajados em mantos escuros e empunhando adagas, usam medalhões com o mesmo símbolo do mosaico. Um deles urra na direção do altar assim que percebe vocês.

“Kallyadranoch, Deus dos Dragões, aceitai nossa oferta! Os espólios dos fracos compõem nosso tesouro. Preenchei vossos fiéis com a força de vosso sopro!”

Os cultistas de Kallyadranoch se voltam contra vocês e atacam.

CRIATURAS. Cultista de Kallyadranoch x4 (p. 19).

A oferenda dos cultistas os reforça com o poder de Kallyadranoch. Um deles pode utilizar um sopro semelhante ao de um dragão, o que possivelmente pega os aventureiros de surpresa. Depois desse poder ser utilizado, só pode ser usado novamente por outro cultista quando um deles morrer. Os cultistas, alucinados, lutam até a morte.

Entre as oferendas no altar, os aventureiros encontram 1d4 riquezas menores (TORMENTA20, página 330), T\$ 2d10 x 10 e a bolsa de Zaldrin. A bolsa do qareen contém várias anotações, todas extremamente técnicas e escritas em um idioma desconhecido para os personagens. Um teste de Conhecimento (CD 15) indica que são de fato relacionadas à pesquisa de Zaldrin — a presença elemental nas Uivantes.

Caso consigam manter um deles vivo, ele coopera com respostas, mas sabe bem pouco.

• **QUEM SÃO VOCÊS?**

“Somos cultistas do verdadeiro senhor dessas terras e de todo o mundo, Kallyadranoch! Que seu nome seja louvado e o sangue de seus inimigos seja derramado!”

• **O QUE VOCÊS ESTAVAM FAZENDO AQUI?**

“Servindo às ordens do Deus do Poder, procurando o servo do traidor.”

• **QUEM É O TRAIDOR?**

“Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, ousa agir como um deus quando deveria servir ao Deus do Poder!”

• **VOCÊ CONHECE ZALDRIN?**

“Atacamos o qareen. O próprio Kallyadranoch interveio — enviou uma explosão gélida enquanto ele corria.



A vila dos cultistas...
fria e vazia como a morte

Infelizmente, o traidor maldito conseguiu escapar. Mas pelo menos ficamos com a bolsa dele."

• O QUE ACONTEceu COM A ALDEIA?

"Matamos todos. Consumimos seus corpos e oferecemos suas riquezas a Kallyadrnoch."

• QUAL É O OBJETIVO DE VOCÊS?

"Não cabe a nós saber dos desígnios de Kallyadrnoch. Apenas obedecemos às ordens que nos são dadas. Um dia, com o poder do Deus do Poder, nós também seremos senhores."

Qualquer cultista sobrevivente tenta atacar os personagens assim que tiver a chance.

CENA 3

A BOLSA DE ZALDRIN

De posse da bolsa e conhecendo o caminho, os heróis conseguem voltar para o acampamento sem grande dificuldade. Ao chegarem, são recebidos de forma calorosa por Orendir, Safira, Nicanor e Zaldrin.

O qareen é o mais interessado na bolsa, claro. Ele fica extremamente feliz de recebê-la de volta, paga qualquer valor combinado e se abre a responder mais algumas perguntas dos aventureiros.

• O QUE VOCÊ SABE SOBRE ESSE CULTO DE KALLYADRNOCH?

"Não muito. Só sei que estavam atrás de mim."

• POR QUE NÃO FALOU NADA SOBRE O CULTO?

"Não achei que fosse importante. Achei que já teriam ido embora quando vocês chegassem."

• VOCÊ ESTÁ ESCONDENDO ALGO DE NÓS?

"Há detalhes do meu trabalho que ainda não posso revelar. Peço paciência."

• QUAL É O NOSSO PRÓXIMO PASSO AGORA?

"Descansar, recobrar as forças e aguardar a conclusão das pesquisas. Agora não deve faltar muito."

Depois de tanto esforço, o que resta é recuperar o fôlego e se preparar para a próxima aventura!

RECOMPENSAS DA AVENTURA

Após enfrentar os servos do Deus do Poder e recuperar a bolsa de Zaldrin, os heróis passam para o 3º nível! Quais serão os resultados da pesquisa do sckharjagar? Os jogadores terão que descobrir na próxima aventura: *Maldição Álgida!*

NPCS E CRIATURAS

CARCAJU

Apesar de ser considerado fofinho aos olhos de Nicanor, um carcaju pode ser mortal — ainda mais quando está faminto!

CARCAJU

Animal pequeno

ND 1

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +5, visão na penumbra

DEFESA 15, **FORT** +10, **REF** +5, **VON** +0, evasão

PONTOS DE VIDA 26

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

CORPO A CORPO Duas garras +9 (1d4+2, 18)

FEROCIDADE Quando sofre dano, o carcaju recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.

RESILIÊNCIA O carcaju não fica inconsciente quando é reduzido a 0 PV ou menos. Quando é reduzido a -13 PV, morre — ou fica inconsciente no caso de dano não letal.

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

PERÍCIAS Atletismo +6, Intimidação +4, Sobrevivência +8.

TESOURO Nenhum.

CAPANGAS DO CULTO

Há quem faça crueldades pela fé. Outros fazem pela igreja que pagar melhor.

CAPANGA

Humanóide (humano) médio

ND 1/2

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +2

DEFESA 13, **FORT** +5, **REF** +3, **VON** +0

PONTOS DE VIDA 7

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Tacape +10 (1d10+5).

ÍMPETO AGRESSOR O capanga recebe +1d10 na rolagem de dano de seu primeiro ataque na cena.

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

EQUIPAMENTO Tacape. **TESOURO** Metade.

GOLEM DE NOR

Inventados pelo famoso Mago Glacial, golens de Nor podem ser encontrados em muitos lugares das Uivantes. Por isso, acabam nas mãos de gente mal-intencionada na região.

GOLEM DE NOR

ND 1

Construto médio

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +6, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +11, **REF** -1, **VON** +5, imunidade a frio, redução de fogo 10

PONTOS DE VIDA 35

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada longa +9 (1d8+8, 19).

ESCUDO DE GELO (PADRÃO) Uma vez por cena, o golem de Nor recebe 25 PV temporários. Se uma criatura acertar um ataque corpo a corpo contra o golem enquanto ele tiver estes PV temporários, ela fica enredada (Fort CD 14 evita).

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

EQUIPAMENTO Escudo pesado, espada longa. **TESOURO** Nenhum.

THALASSA

A simpática Thalassa é nativa de uma comunidade de sereias no rio Nerull. Ligadas à água doce em vez do mar, essas sereias se autodenominam náiades e vivem uma vida simples e gregária, negociando seu artesanato e sua pesca com os povos próximos.

Ainda jovem, em uma rara visita ao mundo seco de Ahlen, foi raptada por traficantes de pessoas e levada em um navio rio acima. Antes de descobrir o que seus captores fariam com ela, escapou das amarras e mergulhou, nadando o mais rápido que pôde sem olhar para trás.

O rapto foi uma experiência traumática, tornando Thalassa avessa a grandes centros. Porém, mesmo um incidente tão terrível não poderia arruinar seu bom coração ou afastá-la de seu amor pelas pessoas, por boas conversas e — principalmente — por histórias. Abrigou-se em uma caverna das Uivantes, com medo do mundo externo, à espera da chegada de qualquer visitante e de notícias que traria dos arredores.

Thalassa não é indefesa. Os anos em reclusão e contato com a natureza a ajudaram a desenvolver uma forte magia ártica, além de ser boa com armas de arremesso e conhecer como ninguém o labirinto subterrâneo onde vive.

A náiade tem simpatia pelos personagens, mas seu trauma a impede de seguir viagem com eles, por mais que sinta muita vontade de voltar para casa.

THALASSA

Humanoide (sereia) médio ↗

ND 5

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +6, visão no escuro
DEFESA 24, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +17, redução de frio 30
PONTOS DE VIDA 200
DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 25

CORPO A CORPO OU À DISTÂNCIA Tridente certeiro x2 +17 (1d8+5 mais 2d10 frio, 18)

ARMAS ÁRTICAS (MOVIMENTO) Thalassa pode criar uma arma simples ou marcial de uma mão com uma melhoria, feita de gelo. A arma dura até o final da cena, conta como uma arma mágica e causa 2d10 pontos de dano adicionais de frio, além de seu dano normal. Ela costuma optar por um tridente certeiro. ☽

MAGIA GÉLIDA Thalassa soma seu Carisma no dano de magias que causem dano de frio (já contabilizado).

DURONA (REAÇÃO) Sempre que sofre dano, Thalassa pode reduzir esse dano à metade. *Recarga* (fazer um acerto crítico com o tridente ou outra arma ártica).

ESPECIALISTA EM CONCHAS Thalassa sempre pode escolher 10 quando joga conchas e recebe +4 em seus testes de Jogatina quando faz isso.

MESTRA DE TRIDENTES Thalassa recebe um bônus de +2 em ataques e na margem de ameaça com tridentes (já contabilizado).

MAGIA ÁRTICA Como uma barda de 5º nível (CD 20).

- *Curar Ferimentos* (Padrão, 5 PM) Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Dardo Gélido* (Padrão, 5 PM) Uma criatura em alcance curto sofre 6d6+5 pontos de dano de frio e fica lenta por 1 rodada (Ref reduz à metade e evita a condição).
- *Sopro das Uivantes* (Padrão, 4 PM) Criaturas em um cone de 9m sofrem 6d6+5 pontos de dano de frio e, se forem Médias ou menores, ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre +2d6 pontos de dano de impacto (Fort reduz à metade e evita a condição e o empurrão).

FOR 3, DES 3, CON 3, INT 2, SAB 2, CAR 5

PERÍCIAS Atletismo +7, Jogatina +9 (+13 com conchas).

EQUIPAMENTO Tridente certeiro. **TESOURO** Nenhum.

LOBO BRANCO

Mais selvagens que lobos comuns, sempre estão em busca do alimento escasso de seu habitat natural.

LOBO BRANCO

Animal médio ↗

ND 1/2

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +6, faro, visão na penumbra
DEFESA 14, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 14

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO Mordida +7 (1d6+5)

DERRUBAR (LIVRE) Se o lobo acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (teste +7).

TÁTICAS DE ALCATEIA Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

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

PERÍCIAS Furtividade +5 (+10 na neve), Sobrevivência +6.

TESOURO Nenhum.

CULTISTAS DE KALLYADRANOCH

Por razões misteriosas, esses cultistas espreitam pelas Uivantes. Não são clérigos, mas respondem a alguém mais poderoso na hierarquia da Igreja.

CULTISTA DE KALLYADRANOCH

Humanóide Médio ↗

ND 1/2

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +2, faro, visão no escuro

DEFESA 13, **FORT** +3, **REF** +0, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga cruel x2 +9 (1d4+3, 19).

SOPRO DE DRAGÃO (PADRÃO) Criaturas em um cone de 6m sofrem 2d10 pontos de dano de frio, e ficam lentas por 1d4

Cultistas: por que tão fanáticos?



rodadas (Ref CD 13 reduz à metade e evita a condição).
Recarga (um outro cultista ser reduzido a 0 PV).

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

EQUIPAMENTO Adaga cruel, armadura de couro. **TESOURO**
Padrão.

ORENDIR NÖMARION

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

Em uma cidade como Selentine, Orendir se sentia inútil. Só no começo da vida adulta entendeu que podia trabalhar com vidro sem precisar produzi-lo, encontrando o sucesso pouco depois disso.

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

Bonachão e sorridente, 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 sempre dobradas para carregar peso.

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

SAFIRA

A jovem Safira é uma vidreira talentosa, com mãos firmes, mente afiada e 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 arte, conversa normalmente com qualquer pessoa. Tem, entretanto, dificuldades de expressar sentimentos como gratidão e afeto. Usa a arte para isso, dando presentes como pequenas esculturas de vidro.

A jovem vidreira está conhecendo o mundo pela primeira vez e encara situações novas com olhares de inocência. Isso pode mudar no futuro, especialmente caso tenha passado por treinamento junto aos heróis.

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

NICANOR

Caso ainda esteja vivo, Nicanor continua sendo uma pessoa de poucas palavras, com gestos lentos e deliberados. Passa a maior parte do tempo fumando seu cachimbo, em silêncio, observando os outros. Muitos habitantes de Selentine o conhecem há anos e nunca ouviram sua voz. Não costuma chamar muita atenção: é um humano de meia-idade, de pele preta enrugada, cabelos grisalhos, sempre com 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. Se encontrar o carcaju, sua opinião sobre o que exatamente é “fofinho” fica evidente aos heróis.

Nicanor é um parceiro ajudante iniciante. Ele 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 Kallyadranoch, 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 Uivantes para estudar o retorno de Beluhga. De acordo com seus anos de pesquisa, a presença de um Dragão-Real altera 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. Estaria a Dragoa-Rainha do Gelo 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; basta 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.

ROL DE HERÓIS e HEROÍNAS

CONSELHEIROS

A De Paula Leite
Adriano Alves
Adriano Da Silva Santos Campos
Ailton Brito Rodrigues
Airton Munhoz Vieira
Alcyr Barbin Neto
Alexandre Krause
Alexandre Petean Figueira De Aguiar
Alexandre Vieira Alves
Alexsander Lima
Alexander Tenorio Quintella
Alexsandro Barbosa
Alison Delvechio Corrêa
Alisson Sampaio De Lima
Allan Oliveira
Alvaro Rodrigues
Alysson F. Andrade
Amaro Peixoto Neto
Anderson De Sousa Lima
Anderson Honorio
Anderson Veiga Sales
André Leonel Fernandes
André Luiz Alves Dos Santos
André Noering
Angelo Miguel Dos S S Costa
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Aparecida De Fatima Moreiraa
Ariel Felizardo Goes
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Artur Ferreira Borges
Aryandson Da Silva
Bárbara Iara Hugo De Cabral
E Carneiro
Bernardo Silveira Freitas
Bolivar Gatto
Brendo De Lima Ferreira
Brenno Farias Setubal Da Silva
Bruno Madruga
Bruno Aarão Santana
Bruno Garbim
Bruno Moll Do Nascimento
Bruno Oliveira
Bruno Rocco
Bruno Thomé Borghi
Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino
Bryan Tiete Tanoue
Caio Oliveira
Caique Alves Sutilo
Camila Aline De Souza Silva
Camila Rosa

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
César Paulo Jardim Valentim
Christopher Carvalho Oliveira
Cláudio Jr Genecco Dos Santos
Claus Tessmann
Colemar Ferreira
Cristhian Pinheiro Ponce
Daniel Alvarenga
Daniel Alves Vieira
Daniel Brai Gonzales Marcos
Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz
Daniel Maioni Araújo De Assis
Daniel Mariscal Souto
Daniel Oliveira
Daniela Sevcovic Britto
Danilo Carlos Martins
Dante Bruno Avanso Rosan
Davi Guedes Barreto Junior
Davi Mascote Domingues
David Guitti
Deivisson Mota
Denis Barbosa Da Silva
Deryk Souza
Diego Caravana Mangini
Diego Dos Santos Frota Fernandes
Diego Morais Zanata
Diogo Peixoto Dos Santos
Diogo Zuriel
Doc
Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli
Douglas Camillo-Reis
Douglas F Bueno
Douglas Limeira Silva
Douglas Lomar
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
Elias Leite Freitas
Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva
Elismar De Freitas
Emerson Souza Merighi Junior
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo
Eric Machado De Freitas
Estevão Fuzaro
Everson Maykon Da Silva França
Ewerton Bernardes Souza Gomes
Ewerton De Lima
Fabiano Francisco Da Silva
Fábio Passos Costa Santiago
Fábio Paulino Amaral
Fabio Pereira
Fabricio Barros Rodrigues
Fabricio Moreira De Abreu Da Costa
Felipe Bezerra Lopes
Felipe Do E. Santo
Felipe Dourado
Felipe Farias
Felipe Pizzatto Casteller
Felipe Possamai
Felipe Rodrigues Ferrari
Felype Barcellos
Fernando Batista
Fernando Brito
Fernando Couto
Fernando De Souza Junqueira
Fernando Mello
Fernando Paixão
Fernando Ribeiro
Filipe Maia Da Silva Rodrigues
Filipe Martins Almeida
Filipe Wellington Dos Santos
Flavio Junio Martins Da Silva
Flavios Luiz
Francisco Everson Sousa Leite
Francisco Marques Silveira
Francisco Pergentino Belo Filho
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 Melo
Gabriel Messias
Gabriel Mota Ribeiro De
Azevedo Pinto
Gabriel Paniz Patzer
Gabriel Portugal Guadelupe
Dos Santos
Gabriel Siqueira
Gabriel Soares Machado
Gabriel Stephano Santos
Giovani De Lucca
Giulliard Fernandes Gomes
Glaucio C. De Carvalho Cardozo
Gorete De Almeida
Grilo Plays
Gui Morato
Gui Sales
Gui Vergani
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Cardoso
Guilherme Feitosa Moura
Guilherme Moyna
Guilherme Tavares Raposo
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Gaiato Monte
Gustavo Moreira Magalhães
De Oliveira
Gustavo Reis
Gustavo Serafim Teixeira
Hawks Sakakibara
Heat Diamond
Heberth Azevedo
Heitor De Sá Alencar E Moraes
Helio Brito
Henrique Kamantschek Watanabe
Henrique Mendes De Lima
Henrique Rodrigues Da Silva
Hudson Lopes
Hugo Cesar
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno
Hugo Ribeiro Da Silva
Humberto Quirino
Igor Coura De Mendonça
Igor Eduardo
Igor Thiago Gonçalves Soares
Da Silva
Ilan Matheus Da Silva Sousa
Isla Santos
Israel Santos Pinho
Italo Braga
Italo Henrique Silvestre
Italo Jordan Alves Gonçalves
Ítalo Oliveira
Iuri Cruz De Souza
Ivens Bruno
Jader Cruz Brião
Jader Santos Silva
Jadson W N Soares
Janildo Dantas
Jean Carlos Alves Dos Santos
Jean Korb
Jeovany Nascimento
Jhonatan Batista De Almeida
João Carlos Ferreira França Junior
João De Abreu Teixeira
João Guilherme Breder Carneiro
Nogueira
João Henrique Savoia Barboza
João Lisboa
João Paulo Hengstler De Oliveira
João Paulo Marques Ferreira

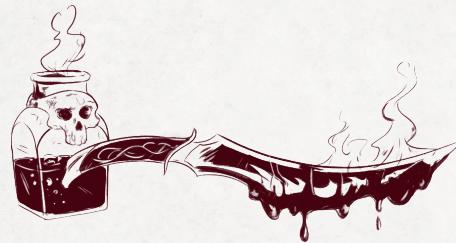
João Victor Gonçalves De Mendonça
João Victor Queiroz
João Victor Ribeiro Teixeira
Joedson Pereira
Jonas Costa
Jonathan Batista Ferreira Da Silva
Jones Souza
Jose Diego A Cabral
José Francisco Marques Cardoso
José Frederico Braga Machado
José Otávio Santos De Almeida Braga
José Rodrigues Villa Real Neto
José Wagner Dutra Porto
Juan Pablo Souza De Oliveira
Juliana Barros
Julio Augusto
Júlio César Eiras
Kaio Filipe Melo Silva
Kai Henrique Sossai Navarro
Kauan Alves
Kauê Leocádio Gomes
Kauê Mendonça
Lara Antunes
Leandro Cruz De Aguiar
Leandro Seabra
Lenon Rodrigues
Leonardo Coutinho
Leonardo Garbossa
Leonardo Neves
Leonardo Rafael De Bairros Rezende
Leonardo Valente
Lizandro Chaves Nascimento
Luan Felipe Angeli
Luan Tota
Lucas Amaral Santana
Lucas Benedito Rodrigues
Lucas Collineti
Lucas Conrado Savieto
Lucas De Oliveira
Lucas Do Valle
Lucas Felipetto
Lucas Fernandes Lourenço
Lucas Finezi Verenguer
Lucas Fritzen Pereira
Lucas Leal Da Silva
Lucas Maia
Lucas Nascimento
Lucas Silva Marques
Lucas Toledo Teixeira Câmara
Lucas Toscano Landgraf
Lucas Travessin De Sá
Lucas Venega Dos Santos
Lucas Vieira
Lucca Philippsen Sturmer
Lucelia Claudete Fritsch
Lúcio Joaquim Maia
Ludivice De França Yoshizawa
Luigi Francesco
Luis Felipe Jeolás Ramos
Luiz Felipe Gullo Cunha
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fellipe Schneider
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Otavio Ibrahim
Luiz Willian Fraga
Lyonn J V M Dos Santos
Maicol Solera
Marcelo Augusto De Moraes Santana
Marcelo Felix Agostinho Hernandez
Marcelo Ferreira
Marcelo Pereira Neves
Marcelo Teixeira
Marcio Filho
Marcio Tanan
Marco Elisio Oliveira Jardim
Marcos Adriano
Marcos Barbalho

Marcos Marques
Marcos Rafael Lucca Machado
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marcus Vinicius Genico Prendes
Maria De Fátima Farias
Marina Gonçalves
Mateus Rego Queiroz De Melo
Mateus Rizzo
Matheus Alves Sousa
Matheus Augusto Simão Cesar
Matheus Campanholo
Matheus Coutinho
Matheus De Oliveira Costa
Matheus Dos Santos Garcia
Matheus Furlani
Matheus Nicolas
Matheus Piccoloto Gonçalves
Mika Player
Morric
Murilo Da Silva Milani
Natã Dos Santos Fontes
Nathalia Ribeiro Da Cruz
Nathan Bisoto Varago
Nelson Hamada
Neto Santana
Nicholas Santana
Nicolas Flor De Amorim
Nicolas Silva
Núbia Ortolani De Carvalho
Patrício Correa Siqueira
Patrick Carvalho Pedro
Patrick Da Silva Barcelos
Patrick Keller
Paula Vieira Da Silva
Paulo César Nunes Mindicello
Paulo Drancir
Paulo R. Loffredo
Pedro Borges
Pedro Costa Da Silva
Pedro Gabriel Oschiro De Jesus
Pedro Henrique Fachineli Brito
Pedro Henrique Leite Gomes
Pedro Henrique Peixoto Carneiro
Rodrigues
Pedro Humber
Pedro Lima Ladeira
Pedro Lucas Gomes Rodrigues
Pedro Luiz Custodio Mendes
Pedro Orphão Duarte
Pedro Pimenta
Pedro Sebastião Da Silva Rosso
Pedro Willian Costa França
Pedro Yuri Gonçalves Nogueira
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Da Silva De Oliveira
Rafael De Almeida
Rafael Duarte
Rafael Duarte Couto
Rafael Fonseca De Freitas
Rafael Ishikawa
Rafael Lopes Galdino
Rafael Reis Jácrome De Oliveira
Rafael Ribeiro
Rafael Saldanha Pichelli
Ramon Carvalho De Almeida
Ramon De Freitas Rodrigues
Ramon Monteiro
Raphael Donizetti
Raul Soares Brilhante
Regivaldo Fernandes Da Silva
Reinaldo Mira De Amorim
Renan Carrion
Renan Carvalho
Renan Paixao

Renato Fernandes Senese Linkewitsch
 Renato Holzlsauer Mattos Macedo
 Renato Potz De Oliveira Assis
 Renato Serrano Da Silva Pinto
 Renner Castro
 Renzo De Sá
 Ricardo Cesar Da Conceicao Silva
 Ricardo Ducci Popi
 Ricardo Magno Do Nascimento Ferreira
 Ricardo Sampietro
 Richard Aguiar Bueno
 Rita De Cassia Mascarenhas Dos Reis Santos
 Roberto Vieira Machado Júnior
 Robson Da Costa Silveira
 Robson S. Costa
 Rodrigo Carbonieri
 Rodrigo De Lombo Provietti
 Rodrigo Gomes Raposo
 Rodrigo Miranda
 Rogério Costa De Oliveira Junior
 Rogério Matheus Grillo
 Rogerio Silva
 Ronald Guerra
 Ronaldo De Oliveira Guedes Junior
 Ronaldo Ferreira Magalhães Marques
 Roque Luiz Gobbo
 Rullyans Souza
 Ruy Felipe
 Sam Orochidix
 Samuel Alves
 Samuel André Prudente

Samuel Brenno Mendes Figueiredo
 Samuel Oliveira Alves Dos Santos
 Samuel Pedro
 Samuel Wachholz
 Saulo Fernando De Oliveira Afonso
 Silas Prata
 Silence Whis
 Simone Rolim De Moura
 Sulleman Martiniano
 Talis Uelisson Da Silva
 Tayguara Ferreira
 Telson Rocha
 Theo Clemente
 Thiago Assaf Reis Halabi
 Thiago Barz
 Thiago Da Silva Fagundes
 Thiago Donaire
 Thiago Dos Santos Souza
 Thiago Faria
 Thiago Landini Totugui Montalvão Ferraz
 Thiago Madruga Conceição
 Thiago Monteiro
 Thiago Roldão Furquim
 Thisar Campos
 Thomas Ferreira Araújo Dos Santos
 Thyago Oliveira Pereira
 Tiago Alves De Araujo
 Tiago Boiher Dos Santos
 Tiago De O Machado
 Total Hq
 Valberto Pereira De Sousa Filho
 Valdir Camargo Junior

Vanguarda Rompe-Tempestade
 Victor Da Costa Peres Lopes
 Victor Henrique Santos Rocha
 Victor Leal
 Victor Milani
 Victor Sousa Pinheiro
 Vieira
 Vinicius Delavechia
 Vinicius Dias
 Vinicius Pereira De Almeida
 Vinicius Rodrigues
 Vinicius Soares Lima
 Vinicius Struginski Pereira
 Vinicius Vilanova Almeida Felix
 Vitor Carvalho
 Vitor Dos Santos Ribeiro
 Vitor Pacheco
 Vitor Romito
 Vitor S. Dieter
 Vladimir Vitória Barlon
 Walter Britto Gaspar
 Wand Kun
 Wesley Moreira
 Willian Alencar Humphreys
 Willian Madeira De Souza
 Wilson Junior
 Wilson Luis Silva
 Ygor De Almeida Cardinot
 Ygor Yuji Utida
 Yuri De Lira Lucas
 Zenilson Costa Filho
 Zenilton Junior



DESBRAVADORES

Affonso Miguel Heinen Neto
 Alberto Calil Elias Junior
 Aldenor C. Madeira Neto
 Alvaro Junior
 Arthur Navas
 Arthur Vaz
 Atilla Oliveira Barros
 Breno Philippi Feminella
 Brucy Ferreira De Oliveira
 Brule Bassani
 Bruno Freitas
 Bruno Leonardo Bertolino De Santana
 Caetano Nascimento
 Caio Daniel
 Caio Santiago
 Cauê Moura
 Danillo Henrique De Lima Brito
 Danilo Medeiros De Farias
 Denise Frare Flabiam
 Diego Francisco Da Silva
 Elton Hermann
 Erik De Souza Scheffer
 Fabio Elizeire Da Cunha
 Fabio Regis
 Felipe Barros Dantas
 Fellipe Costa Porto
 Fernando Rodrigues Carneiro
 Fernando Wecker

Gabriel Henrique Medice Marcal
 Gabriel Peixoto
 Gabriel Vandarte Casadei
 Gilson Sentena Britto
 Guilherme Gambera Giannucci
 Gustavo Antonio Furtado
 Gustavo Da Silva Almeida
 Helton Garcia Cordeiro
 Hudson Silva
 Humano Geovs
 Isaac Souza De Carvalho
 Iuri Ullmann Nascimento
 Jean Fernandes
 João Gabriel Dias De Freitas
 Julio Cesar Vieira
 Kleiton José Da Silva
 Linduarde Leitão De Medeiros Brito
 Lucas Silva
 Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho
 Marcelo Martinez Ferreira
 Massieu
 Mateus Miranda Diniz
 Matheus Pivatto
 Matheus Yudi Ogawa Rodrigues
 Nami Tails
 Nicolas Batista Maia Dos Santos
 Nisio José Soares Neto

Paladino Azul
 Pedro Olivotti
 Rafaela Cristina França Sukiyama
 Raphael Albuquerque
 Renan Pin
 Renato Silvio Soares De Azevedo
 Ricardo De Andrade Santos
 Ricardo Matheus Vicente Felix
 Roberto Tadashi Wakita Soares
 Rodrigo Aparecido De Toledo
 Rodrigo Saldanha
 Saulo Brito
 Saulo Rebouças Felix
 Sten
 Syllas França
 Thiago Thomaz Rolim
 Thierre De Siqueira Cardinelli
 Valdo Francisco Martins Maistrelo
 Victor Hugo Da Silva Pinto
 Vinicius Sousa Araujo
 Vitor Pochmann
 Vlademir Dorigon Da Silva
 Wallace Rodrigues De Souza
 Walter Andrade Neto
 Wellington Barbosa
 Wemison Queiroz
 Zinnred Red

O MAIOR RPG
NO MENOR FORMATO



Disponível em jamboeditora.com.br