

# REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 5



## DUELO DE DRAGÕES

CHAPÉU DE PURISTA  
É MARRETA!

25  
ANOS



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>PARTE I: A CIDADE-MURALHA.....</b>	<b>5</b>
Os Túneis de Villent.....	5
Trança-Castanha.....	7
Uma Nova Visão.....	7
<b>PARTE 2: TERRITÓRIO DISPUTADO.....</b>	<b>9</b>
Trajeto Subterrâneo.....	9
Ogro na Floresta.....	10
Puristas na Clareira.....	11
<b>PARTE 3: RESGATE!.....</b>	<b>12</b>
Toca do Leopardo.....	12
A Medusa Atrás das Barras.....	12
Operação Víbora.....	13
<b>PARTE 4: FUGA PARA VILLENT.....</b>	<b>14</b>
Espólios dos Inimigos.....	14
Velozes e Arcanos.....	14
De Volta a Villent.....	15
<b>RECOMPENSAS DA AVENTURA.....</b>	<b>16</b>
<b>NPCS E CRIATURAS.....</b>	<b>16</b>
Arcano de Guerra Adepto.....	16
Bando de Mineiros Bêbados.....	17
Corcel de Comando.....	17
Coronel Durgalinn Trança-Castanha.....	18
Dame Lia.....	19
Ogra Escravizada.....	20
Recruta Purista.....	21
Sargento-mor Purista.....	21
Soldado Purista.....	21
<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b>	
Equilíbrio.....	6
Estabelecimentos de Villent.....	8

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa.

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

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

**REVISÃO:** Elisa Guimarães, Rafael Dei Svaldi  
e Miguel Souza.

**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.

# INTRODUÇÃO

## VINTE E CINCO

**N**os últimos dias, recebemos o e-mail de um fã, Mário Ferrari Neto. Ele fez questão de nos contar como conheceu **TORMENTA** e o impacto que isso teve em sua vida ao longo de todos esses anos.

Assim como muitos, Mário conheceu Arton em 1999, no lançamento. Outros — como eu! — viriam a conhecer este mundo de problemas nos anos seguintes. Ao longo de vinte e cinco anos, **TORMENTA** moldou toda uma geração de RPGistas.

Mas às vezes esquecemos que, a essa altura, não foi só *uma* geração — e sim muitas. Na live de pré-campanha com os autores (foi bem legal, [assistiu!](#)), havia fãs de todas as idades. Os veteranos dos primeiros anos marcaram presença ao lado dos recém-chegados.

Entre os relatos, havia os que jogaram na adolescência e voltaram com **TORMENTA20**; os que sempre acompanharam ao longo das décadas e agora jogam com os próprios filhos; os que começaram antes da pandemia e os que conhecem ano passado!

Por isso, não canso de dizer que somos muitos.

Temos jogadores de quarenta anos ao lado de novatos de dezesseis. Muitos aventureiros de Arton são mais novos que o próprio cenário. Todos nos sentimos mais velhos com essa informação... mas também muito gratos por receber cada vez mais heróis para lutar contra a tempestade rubra!

Arton nunca foi um mundo tranquilo, mas sempre esteve aberto para receber qualquer um disposto a topar o desafio. Independente de idade, gênero, credo ou cor, você pode chegar ao mundo de **TORMENTA** e deixar seu legado para sempre. E vai continuar assim.

Que venham mais vinte e cinco anos e que eles atraiam ainda mais heróis. Sem eles, Arton nada seria.

— GLAUCO LESSA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os heróis finalmente descobriram a verdade sobre o inverno repentino que está acometendo o Reinado: Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo, está de volta ao mundo dos vivos. Sua presença, influenciada de

alguma forma pelo culto de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, ameaça a estabilidade climática de toda a Arton, e isso precisa ser resolvido urgentemente.

O pesquisador qareen Zaldrin Grymnix sacrificou a própria vida para comprovar esse fato. De posse das provas, os aventureiros partem rumo à distante Sckharshantallas para entregá-las ao monarca Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo — e a mais ninguém.

Para chegar ao reino, os heróis precisam ir a Villent. Lá, encontrarão um oficial do exército do Reinado, o anão Durgalinn Trança-Castanha. Um grande amigo de Zaldrin, Durgalinn pode providenciar uma viagem segura e secreta para o grupo, evitando a influência do culto de Kallyadranoch.

## SEGUNDO PATAMAR

Esta edição começa o segundo patamar de *Duelo de Dragões*. Se você é um jogador, é aqui que deve parar de ler!

Os aventureiros chegam a Villent, se aliando ao exército do Reinado para resgatar a medusa cavaleira *Dame Lia*. A fim de consertar o *Sonar de Horgadrimm*, um item essencial para a continuidade da jornada, os heróis seguem a cavaleira até a sede da Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos, em Svalas, onde revelam uma traição e descobrem a presença local do culto de Kallyadranoch. No esconderijo, os aventureiros adquirem um importante artefato relacionado a poderes dracônicos: o *Pentalépide de Kryzzaorin*, uma estatueta mística do Deus dos Dragões.

Depois de lidar com os cultistas, o líder da ordem, Sir Aegoron, os recompensa junto de sua mãe — ele é filho da lendária exploradora élfica Hana, esposa do Dragão-Rei Hydora. Com o *Sonar de Horgadrimm* consertado, os aventureiros podem seguir a jornada.

Então, embarcam no Tritão Soridente para singrar o Rio dos Deuses. No caminho, protegem a embarcação enquanto surge a suspeita de haver uma dragoa a bordo. Após investigarem, enfrentam a ameaça e concluem sua viagem.

O navio deixa os aventureiros em Fross, onde lidam com problemas com a máfia local. A última parada antes de Sckharshantallas é Tyros, um feudo fortemente afetado pela sede de poder de Sckhar., onde lidam com um dragão fantasma.

# VÍBORA ENJAULADA

**C**om os corações pesados após o sacrifício de um aliado, os heróis seguem adiante para trazer notícias apocalípticas ao Dragão-Rei do Fogo, Sckhar. A longa jornada até Sckharshantallas requer enfrentar o insidioso culto de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, a cada passo do caminho. A primeira parada é uma fortaleza nos limites da civilização, onde o Reinado termina diante de um abismo e a crueldade da Supremacia Purista se espalha como uma chaga pelos corações dos homens.

*Víbora Enjaulada* é o começo de uma nova etapa na nossa campanha *Duelo de Dragões*. É uma aventura focada no embate com as forças puristas, incluindo também muitas oportunidades para interpretação dentro da Cidade-Muralha de Villent e para exploração das terras vizinhas à Garganta do Troll. Em média, a aventura deve levar quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 5º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja “Equilíbrio”, na página 6).

## RESUMO DA AVENTURA

*Víbora Enjaulada* é dividida em quatro partes.

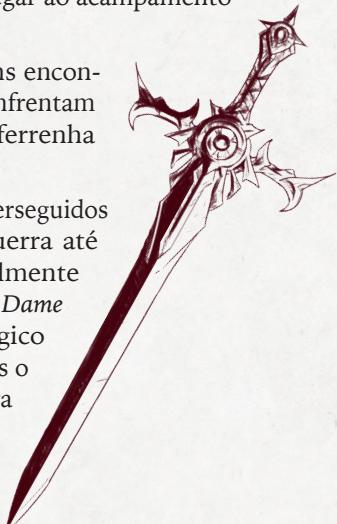
**Na Parte 1**, os aventureiros chegam até a cidade de Villent e recebem uma missão de Durgalinn Tran-

ça-Castanha, amigo de Zaldrin e oficial do exército do Reinado. O anão explica que pode ajudar os heróis a irem para Sckharshantallas pelo Rio dos Deuses, mas precisa de um chifre mágico, chamado *Sonar de Horgadrimm*, para fazer contato com seu irmão, o dono do navio que fará a viagem. O problema é que o objeto está em posse de Dame Lia, uma cavaleira cujo paradeiro é desconhecido.

Na **Parte 2**, o grupo passa por um desabamento de túnel perigosíssimo e entra em território purista para encontrar Dame Lia. No caminho, os aventureiros se veem obrigados a enfrentar uma ogra escravizada por puristas, até que finalmente os encontram e conseguem orientação para chegar ao acampamento onde está a cavaleira.

Na **Parte 3**, os personagens encontram o cativeiro da medusa e enfrentam os puristas em uma batalha ferrenha para libertá-la.

Na **Parte 4**, os heróis são perseguidos por um temível arcano de guerra até chegar a Villent. Assim, finalmente conseguem conversar com Dame Lia com calma. O chifre mágico infelizmente está quebrado, mas o líder da ordem à qual a cavaleira pertence é capaz de consertá-lo. Sua sede fica em Svalas, o próximo destino dos heróis.



# PARTE I: A CIDADE-MURALHA

*Em que os aventureiros chegam à Cidade-Muralha de Villent, encontram Durgalinn Trança-Castanha e se preparam para um resgate.*

## CENA 1

### OS TÚNEIS DE VILLENT

*As horas se transformam em dias conforme as estradas bem pavimentadas e protegidas de Deheon os levam das Montanhas Uivantes até a cidade fortaleza de Villent. A temperatura aumenta gradualmente enquanto se afastam dos domínios de Beluhga. Menos camadas de roupa são necessárias no dia a dia, o que dá um merecido descanso aos trajes pesados, agora relegados ao fundo de suas mochilas. Há cada vez menos branco nas paisagens: o verde dos campos e o cinza das rochas voltam a dominar as vistas do reino capital.*

*O destino de sua jornada se ergue no horizonte, paredes altas, grossas e intransponíveis. Sua beleza pode ser questionável no sentido estético, apenas uma coleção uniforme de blocos gigantes de pedra. O aspecto técnico, porém, é impressionante. Uma das maiores obras da arquitetura anã na superfície, o triunfo da função sobre a forma, a Cidade-Muralha de Villent.*

Nossa aventura começa com a chegada dos heróis a Villent. Construída por anões, a cidadela mineradora logo evoluiu para além de sua função original, graças à sua localização estratégica, bem na fronteira entre Deheon e a nação que veio a se tornar a Supremacia Purista. Muros foram erguidos diante de mais muros, engolindo a própria cidade em um labirinto claustrofóbico — o motivo de ser tão fortificada. Hoje as construções habitadas de Villent fazem parte das muralhas, conectadas umas às outras por túneis.

Logo na entrada, guardas fortemente armados recebem os aventureiros. Em outros lugares, a defesa de portões em tempos de paz seria tarefa para os mais novatos entre os recrutas. Porém, em Villent, a vigilância é permanente. Esses sentinelas são veteranos da Guerra Artoniana, endurecidos pelos anos de embate e capazes de farejar puristas. Por isso mesmo recebem os aventureiros de forma indiferente, com uma educação protocolar, beirando à rispidez em alguns momentos. Recomendam que os heróis não se metam em encrenca (“Já temos problemas demais com os puristas na nossa porta, não arrumem mais ainda”), questionam quais são seus motivos para visitar a cidade e permitem a entrada. Não ajudam em mais nada — os heróis vão precisar chegar à caserna por conta própria.

Os túneis de Villent são confusos para recém-chegados. Chegar até a caserna requer três sucessos em um teste estendido aberto contra CD 20. Os aventureiros podem tentar qualquer perícia que consigam justificar, incluindo Acrobacia ou Atletismo (para usar rotas alternativas nas muralhas), Conhecimento (para se aproveitar de informações sobre arquitetura anã), Diplomacia (para pedir informações) e Investigação (para descobrir o caminho). Cada perícia pode ser usada apenas uma vez; e a cada falha, um dos encontros a seguir acontece (escolha ou role 1d8 na tabela Encontros nos Túneis abaixo). Caso tenham três falhas antes de obter três sucessos, os heróis acabam precisando da ajuda de outras pessoas pelo caminho — habitantes de Villent estão acostumados a ganhar um trocado com “turistas” perdidos... O grupo tem que pagar T\$ 150 (ou T\$ 75 com um teste de Diplomacia CD 15) para ser levado até a caserna.

### OBRA EM ANDAMENTO

Além de estarem perdidos, os aventureiros chegam a uma das muitas ruas em obra de Villent. Agora precisam passar por mais vielas se quiserem contornar esse inconveniente. O grupo precisa de mais dois sucessos (para um máximo de cinco) para chegar à caserna.

### BATEDOR DE ALGIBEIRAS

Um goblin sai de um beco e tenta roubar algumas moedas da bolsa do personagem que falhou no teste. Um teste de Percepção (CD 15) identifica a aproximação sorrateira do goblin; em caso de falha, o aventureiro perde T\$ 3d10 e só percebe na cena 2.

### ENCONTROS NOS TÚNEIS

RESULTADO	ENCONTRO
1	Obra em andamento
2	Batedor de algibeiras
3	Minerador cansado
4	Mercadora ambulante
5	Pregador itinerante
6	Escombros
7	Soldados solícitos
8	Mineiros bêbados

## 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!*

## MINERADOR CANSADO

Um humano, de idade já avançada, é encontrado no caminho dos heróis. Suas roupas estão sujas de poeira e suor. Ele tem dificuldade de se levantar, de tão cansado que está. Fica evidente que sem auxílio o minerador irá perecer. Os aventureiros podem ajudá-lo com um teste de Cura (CD 15) ou com o uso de habilidades ou itens que recuperem condições de cansaço ou curem pelo menos 5 PV. Os heróis também podem simplesmente ignorá-lo, mas... que tipo de heróis seriam?

## MERCADORA AMBULANTE

Os heróis encontram Celósia, uma mercadora dahllan. Celósia tem uma loja de poções e itens alquímicos na cidade, a Lâmpada na Pedra (veja mais na seção “Estabelecimentos de Villent”, p. 8). Ela não pode ajudar os aventureiros com indicações de direção — nunca conseguiu se acostumar com os caminhos da cidade e também está perdida —, mas pode vender os itens alquímicos e poções que carrega em sua *mochila de carga* (TORMENTA20, p. 160).

## PREGADOR ITINERANTE

Um humano clérigo de Valkaria aborda os heróis, tentando convencê-los a doar para a igreja da Deusa da Ambição. Suas tentativas são distrativas, causando -2 nos testes de perícia de todo o grupo pelo resto do teste estendido. O pregador segue o grupo até que alguém faça uma doação generosa (T\$ 100). Os aventureiros podem mentir dizendo que não têm dinheiro (Enganação CD 15) ou o enxotar com palavras ameaçadoras (Intimidação CD 15).

## ESCOMBROS

O caminho está bloqueado por um desmoronamento causado durante a Guerra Artoniana. Para contorná-lo, cada personagem precisa passar em um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 15; outras perícias podem ser usadas, desde que o jogador apresente uma justificativa inteligente e criativa). Se falhar, o personagem pode repetir o teste, mas perde 2 PM a cada tentativa malsucedida.

## SOLDADOS SOLÍCITOS

Soldados saídos da caserna, em excelente humor por terem acabado de receber seu soldo, encontram o grupo. Eles indicam as direções com muito mais boa vontade que os sentinelas no portão, concedendo um sucesso automático no teste estendido.

## MINEIROS BÊBADOS

O grupo tromba com mineiros voltando da farra. Depois de afogar as mágoas em cerveja barata, eles estão agressivos e trôpegos. Arrumam briga com os heróis por qualquer motivo banal (p. 17).

## CENA 2

### TRANÇA-CASTANHA

Depois de se embrenharem pelos túneis labirínticos de Villent, vocês finalmente chegam a uma porta de madeira, robusta, reforçada por faixas de metal rebitadas. O brasão do Reinado está gravado de forma discreta no topo do batente, coberto por uma grossa camada de poeira. Parece estar sem vigilância em um primeiro momento, até vocês perceberem as seteiras nas laterais. Até a defesa de interesses militares precisa se adaptar ao espaço exígido dentro da cidade-muralha.

*“Alto lá!” Soa uma voz abafada pelas pedras. “O que os traz à caserna do exército do Reinado?”*

O guarda precisa apenas da confirmação de que os aventureiros estão procurando Durgalinn Trança-Castanha. O exército do Reinado tem costume de trabalhar com aventureiros, especialmente em Villent, então a chegada dos heróis não é nenhuma surpresa.

*Quando a porta se abre, dois guardas humanos e jovens conduzem vocês por corredores de pedra estreitos. Você chegam a um pátio onde dezenas de soldados trajados com as cores do Reinado treinam combate individual em pares, portando espadas e escudos.*

*Um anão, com uniforme de oficial e uma longa barba castanha trançada e bem cuidada, grita ordens por trás de um largo sorriso.*

*“Mais força nesses golpes! Vocês estão treinando para enfrentar a organização mais odiosa da história artoniana, não um apanhado de bandidinhos de esquina! Eric, erga esse escudo direito, vai acabar perdendo um olho! Bom golpe, Verona, use o corpo inteiro, não só o braço! Vocês me enchem de orgulho, moleques! Ah, aventureiros! Quem são vocês?”*

O coronel Durgalinn Trança-Castanha é descrito detalhadamente na seção NPCs e Criaturas, incluindo suas estatísticas de jogo, história de vida e personalidade. Ele deixa seus recrutas treinando sozinhos para dar atenção aos heróis recém-chegados. Assim que mencionam Zaldrin e sua morte, Durgalinn fica surpreso, mas os cumprimenta como amigos.

*“Aquele cabeçudo me salvou de poucas e boas... Vai deixar saudades. Amigos de Zaldrin são amigos meus. Acho que precisam da minha ajuda e também preciso da ajuda de vocês, mas antes tenho que ter certeza de que vocês são bons de verdade. Vamos dar uma amostra de combate real para os recrutas. Acho que Zaldrin ia gostar de ver isso. Quem de vocês tem coragem de cruzar aço comigo? Talvez... você?*

O anão sugere o membro do grupo com as maiores armas e a armadura mais pesada. Ele causa dano não letal todas as vezes, sem penalidades. Pede ao oponente que não se contenha, seguro das habilidades dos curandeiros locais e de sua própria resistência

Um belo sorriso e um perigoso machado!



física. Se chegar à metade dos seus pontos de vida ou menos, ele se rende e declara o aventureiro como vencedor do duelo. O coronel ajudará o grupo mesmo se o aventureiro for derrotado — só está preocupado em verificar a força de vontade dos heróis para seguir com os objetivos de Zaldrin.

**CRÍATURA.** Durgalinn Trança-Castanha (p. 18).

## CENA 3

### UMA NOVA MISSÃO

Depois do combate, Durgalinn designa aposentos para os aventureiros descansarem. Ele os convida para uma conversa mais longa quando for servido o desjejum na manhã seguinte, na qual faz mais perguntas sobre o amigo falecido. Longe de seus soldados, Durgalinn revela uma tristeza maior pela perda de Zaldrin e se segura para não chorar. O descanso na caserna é confortável (TORMENTA20, p. 106) e sem custo. No dia seguinte, Durgalinn os espera no refeitório.

*As fileiras organizadas e as marchas ritmadas de exércitos diferem muito do interior de um refeitório de caserna. Os recrutas e veteranos se sentam em bancos longos diante de mesas de madeira. Um burburinho toma o ambiente. São sons de conversas, fofocas e risadas, a expressão máxima da vida desses soldados.*

*Em uma mesa menor, mais ao canto, Durgalinn Trança-Castanha aguarda por vocês. O anão dispensa alguns recrutas, abrindo espaço para que vocês se sentem e possam conversar com certa privacidade.*

*“Aventureiros, né? Me ajudem a ajudar vocês.”*

A seguir estão algumas possíveis perguntas do grupo e as respostas do coronel anão.

- **ZALDRIN NOS ENVIOU PARA SCKHARSHANTALLAS. COMO PODEMOS CHEGAR LÁ?**

*“Posso conseguir passagem para vocês com o meu irmão. Ele navega pelo Rio dos Deuses. Na última vez que tive notícias dele, Tabalinn estava nos Ermos Púrpuras. Seria uma viagem segura e discreta. Mas vou precisar de ajuda antes disso.”*

- **VOCÊ PRECISA DA NOSSA AJUDA COM O QUÊ?**

*“Estávamos fazendo a vigilância aérea com uma cavaleira medusa, Dame Lia. Ela desapareceu em uma das rondas com sua égua voadora, provavelmente capturada por puristas. É isso mesmo, ela tem uma égua que voa. Está portando um chifre mágico, o Sonar de Horgadrimm, que é capaz de fazer contato com meu irmão. Enviamos um grupo de reconhecimento, que também não retornou. Vocês chegaram na hora certa para tentar novamente.”*

- **COMO FUNCIONA ESSE CHIFRE MÁGICO?**

*“O Sonar de Horgadrimm consegue chamar qualquer um que esteja com seu outro par — no caso, o meu irmão Tabalinn. Ele vai conseguir encontrar vocês onde estiverem, desde que estejam na mesma região.”*

- **O QUE É A GARGANTA DO TROLL?**

*“É um fosso enorme que separa a Supremacia Purista do Reinado. Tem um monte de túneis subterrâneos saindo de lá. É uma região perigosa. E é nossa vizinha!”*

- **O QUE VOCÊS FAZEM EM VILLENT?**

*“Somos um bastião de defesa entre a Supremacia Purista e o Reinado. Oficialmente, não estamos em guerra, mas os puristas não conhecem a paz. O modo de vida deles depende do ódio. Às vezes lançam ataques e avançam, mas sempre os rechaçamos. Muitas vezes tentam espionar. Por isso estamos sempre alertas.”*

- **O QUE SÃO OS PURISTAS?**

*“Vocês passaram os últimos anos enfiados em algum buraco? Os puristas são os seres mais asquerosos de Arton. Em vez de monstros, são gente de carne e osso, como você e eu, mas acreditam que os humanos são superiores aos demais povos. Querem matar todos nós — anões, qareen, minotauros —, todos que ousam nascer diferente deles. Tentaram derrubar o Reinado e foram derrotados, mas continuam sendo muito perigosos.”*

- **COMO PODE NOS AJUDAR EM NOSSA MISSÃO?**

*“Posso ceder equipamento padrão do exército do Reinado, dependendo dos nossos estoques.”*

- **SEREMOS COMPENSADOS POR NOSSA AJUDA?**

*“Mas é claro que serão, eu sou doherita! Pagaremos T\$ 300 se conseguirem trazer Dame Lia com vida.”*

Depois da conversa, os heróis podem fazer seus preparativos para a viagem. Os recursos do exército do Reinado mencionados por Durgalinn correspondem a T\$ 100 por aventureiro, disponíveis como equipamentos (TORMENTA20, p. 140). Além disso, eles podem gastar seus próprios tibares em um dos estabelecimentos de Villent apresentados a seguir.

## ESTABELECIMENTOS DE VILLENT

Aqui estão alguns dos muitos estabelecimentos encontrados na cidade-muralha. Estes não são todos os lugares que os personagens podem encontrar, apenas uma seleção dos mais famosos e interessantes. Sinta-se à vontade para povoar a cidade com outros personagens ou estabelecimentos.

### AGULHA VERMELHA

Essa alfaiataria modesta chama atenção por sua porta vermelha. Seu proprietário é Agulha, um lefou de olhos vermelhos e seis dedos em cada mão. Agulha se veste de forma chamativa, com muito vermelho, como forma de enfrentar o preconceito de gente ignorante. O lefou vende itens da categoria vestuário (TORMENTA20, p. 159) com até uma melhoria. Ele é sarcástico, com tendência a dizer os disparates mais ofensivos de forma indireta, evitando que seja confrontado.

### ARMAS ELEGANTES

Um dos melhores armeiros de Villent é uma figura curiosa. A elfa Saranalanthatella — ou Sara, para os menos versados na língua élfica — costuma julgar cada um de seus clientes, determinando com cuidado se oferece ou não suas melhores armas. Em vez de julgar pela aparência ou pelos modos, Sara pede aos compradores a história de uma batalha. Aos que contam uma história sem graça, ela disponibiliza apenas armas normais. Aos que a impressionam, ela disponibiliza armas com até dois aprimoramentos.

Há um item encantado em sua posse — mas extremamente exigente. Trata-se de *Corte Limpo*, uma cimitarra de mitral maciça formidável, que vale T\$ 22.515... mas qualquer portador sem um coração puro que saque a arma durante um combate, sente extrema dificuldade em empunhá-la. No início de cada um de seus turnos, o personagem precisa fazer um teste de Von CD 25 para conseguir manter a arma nas mãos.

Definir um “coração puro” fica a critério do mestre, mas pode se supor que devotos de Azgher, Khalmyr, Lin-Wu ou Thyatis, ou seguidores de códigos de conduta (como o do herói, do paladino, ou o de honra, do cavaleiro), são boas referências.

Sara só mostra *Corte Limpo* para aqueles que a impressionam muito com seus causos (“Ótima his-

tória; quer ver minha espada mágica?"). Ela não tem interesse em vender a arma, mas pode ser convencida a emprestá-la para alguém heroico e com um fim nobre (Diplomacia CD 25). Se algum personagem pegar a espada emprestada e não devolver, não possui mais coração puro para o critério da *Corte Limpo*.

## CAPELA DE KHALMYR

Há várias capelas voltadas ao Deus da Justiça em Villent, mas a mais frequentada pelos soldados do exército do Reinado fica sob os cuidados de Elga Quebra-Pedra, uma anã doherita extremamente ríspida, de voz grossa. Sua barba e cabelos brancos estão amarelados devido ao charuto sempre aceso no canto da boca. Elga vende poções de magias divinas de 1º círculo.

## LÂMPADA NA PEDRA

Existem poucos lugares ao ar livre entre as muralhas, mas ao subir uma escada a partir de um túnel e chegar em um ponto intermediário, há um enorme buraco, provavelmente aberto por uma magia destrutiva ou bala de canhão.

Este local é tomado por vegetação, um ponto verde em todo o cinza de Villent. Quando não se perde pela cidade, a dahllan Celósia mantém seu laboratório alquímico aqui.

Ela lida principalmente com ervas e preparados, mas pode fornecer qualquer item da seção Alquímicos (*TORMENTA2O*, p. 160) sob encomenda.

## OFICINA DO GOBLIN

O inventor Blabi já tentou diversos nomes para sua oficina: "Inventos Maravilhosos de Lamnor",

"Janela Mecânica Duyshidakk", "Inovações Akzath" e "Bugigangas Bem Boladas do Blabi"; mas todos continuaram chamando o lugar de "Oficina do Goblin", até que o inventor simplesmente desistiu de expressar sua criatividade e aceitou esse nome sem graça com muita resignação.

Ele oferece armaduras e itens gerais e gosta muito de mexer com ferramentas, engrenagens e explosões. Absolutamente tudo na oficina é sujo de graxa — a primeira coisa que Blabi diz a seus visitantes é: "Cuidado onde encosta!", e a segunda: "Não mexe nisso aí!" O goblin é bem-humorado e gosta de aventureiros; sempre pergunta sobre suas viagens, aventuras e itens especiais ou mágicos.

## TOCA DOS IRMÃOS CAIXEIRO

Este restaurante é acessado por uma porta de alçapão nos túneis da cidade, facilmente identificada pelo cheiro forte de comida apimentada que sai de suas frestas. A Toca é um restaurante comandado por dois hynne: Orlan Caixeiro e Narlon Caixeiro. Os irmãos Caixeiro conseguiram sobreviver à destruição de Hongari, mas todo o resto da família pereceu de forma trágica no processo.

Depois do trauma, viajaram pelo mundo até se estabelecerem em Villent, onde fundaram a Toca. Agora se revezam no atendimento dos clientes e na preparação das comidas.

Eles podem servir todos os pratos apresentados na seção Alimentação de *TORMENTA2O* (p. 162) e concedem um desconto de 50% na primeira vez que um grupo de heróis acompanhado de pelo menos um hynne os visita.

# PARTE 2: TERRITÓRIO DISPUTADO

*Em que os heróis atravessam túneis e florestas para chegar à fronteira da Supremacia Purista, recuperar o Sonar de Horgadrimm e resgatar Dame Lia.*

### CENA 1

## TRAJETO SUBTERRÂNEO

*Assim que estiverem prontos, Durgalinn os acompanha até um alçapão, vigiado por dois recrutas do exército do Reinado. Os recrutas, dois humanos de cota de malha e alabardas em punho, assumem postura e batem continência quando o coronel chega. Direccionando-os com o olhar, sem dizer uma palavra, o anão faz com que os soldados destravem a entrada diante de vocês.*

*"Este túnel vai levá-los para a região onde Lia estava patrulhando. Apenas sigam adiante e sairão ao livre; este aqui não tem desmoronamentos há meses."*

*Durgalinn abre um amplo sorriso e dá tapinhas encorajadores no braço do aventureiro mais próximo, abrindo espaço para que entrem.*

Muitos dos túneis usados pelo exército do Reinado em Villent foram abertos de forma apressada durante a Guerra Artoniana. Atualmente, recebem vistorias

periódicas. Equipes de engenheiros avaliam sua integridade e utilidade, decidindo por reforçá-los ou fechá-los. Túneis de pouca utilidade são trancados, preenchidos de terra; abandonados tanto por causa da integridade física dos soldados quanto pela possibilidade de invasão dos puristas através deles.

Esses processos são observados meticulosamente pelo capitão Olonor, um elfo de cabelos escuros e expressão séria. Rígido e disciplinado, esse engenheiro nativo de Lenórienn já observou várias construções e usa toda sua experiência na Cidade-Muralha, para onde foi transferido recentemente. Os oficiais de Villent confiam prontamente em Olonor, mas o elfo ainda não se adequou à nova vida entre os soldados. Sempre busca a aprovação de todos, tamanha sua insegurança.

Muito menos popular entre os soldados que o carismático Trança-Castanha, tentou fazer mais amizades durante uma noite no refeitório ao sugerir que os demais oficiais o chamassem de “Olo”; o tipo de apelido comumente adotado por humanos diante de nomes élficos longos. O coronel Durgalinn, porém, fez um trocadilho infame e deixou o elfo furioso. Mais ninguém lembra desse incidente, e o apelido não vingou — a única pessoa que guardou mágoa nessa história foi o próprio Olonor.

O fato é que isso abalou a autoestima do elfo engenheiro. Por mais que continuasse se dedicando, a inadequação a seu novo lar e a saudade dos tempos

mais simples de Lenórienn impactaram seu cuidado prodigioso. Em uma de suas vistorias rotineiras, um dos túneis acabou ficando negligenciado — justamente o que os aventureiros vão atravessar.

*Após algumas horas seguindo o túnel, vocês ouvem um estrondo e um tremor. Uma nuvem de poeira se ergue, dificultando a visão. Quando a vista clareia, vocês percebem uma massa gigantesca de pedra bloqueando o caminho de volta. Alguém cometeu um erro na manutenção dos túneis e sobrou para vocês pagarem a conta! A pior parte é que o chão começa a tremer. Um novo desabamento vai começar e vocês precisam correr para escaparem com vida!*

Os personagens precisam escapar do túnel antes que ele desabe totalmente. Para isso, cada personagem precisa passar em três testes de Atletismo ou Acrobacia (CD 15). Para cada falha, o personagem sofre 1d6 pontos de dano de impacto. Se falhar em três testes, além do dano, o personagem fica vulnerável até o fim do dia.

Depois de todo esse perrengue, leia:

*Vocês vislumbram a luz de Azgher entrando por uma fresta logo adiante, encontram uma porta destrancada e a empurram com força. Assim que o último de vocês consegue sair do túnel, aos tropeços, as pedras terminam de cair e fecham completamente a passagem. Quilômetros adiante, a Garganta do Troll os separa da Supremacia Purista.*

De volta à luz, os heróis vão para a cena 2.

## CENA 2

### OGRA NA FLORESTA

*Segundo as orientações de Durgalinn, a última localização conhecida de Dame Lia foi na área florestal próxima da saída do túnel.*

*Só há uma direção adiante: a Garganta do Troll cada vez mais próxima, um ferimento colossal na terra visível mesmo de tão longe. A vegetação fica cada vez mais espessa conforme vocês saem do terreno montanhoso e chegam a uma floresta, onde uma trilha mostra sinais e rastros recentes e reforça a ideia de que estão no caminho certo.*

*Após algumas horas, pulando raízes grossas e com olhares atentos às copas das árvores, vocês são surpreendidos por uma humanoide em uma clareira. Seu tamanho é assustador — vasta como um touro! Está seminua, usando apenas trapos de tecido imundo, o que expõe sua pele cor de terra coberta por cicatrizes. Carrega um cavalo abatido em um dos braços; sua feição claramente é de alguém que sofreu castigos físicos recentemente. Seus olhos castanhos miram com um misto de temor e raiva.*

*Logo a criatura deixa o cavalo no chão e pega a carcaça de uma árvore para usar como tacape. Qualquer temor se esvai de seus olhos. Com um urro primal de ódio, a ogra ataca vocês.*

**CRIATURA.** Ogra escravizada (p. 20).

Não há como conversar com a ogra, ela não está disposta a ouvir a razão. Depois de anos sendo escravizada pela Supremacia Purista, perdeu toda e qualquer empatia por humanoides. Sua mente retorcida encontra apenas espaço para odiar e, nos jogadores, um alvo onde descontar sua frustração, tendo preferência por alvos humanos. Depois de derrotada, se os heróis verificarem o corpo, um teste de Cura (CD 15) revela que as cicatrizes são resultados de punições feitas com açoites e chicotes, dentre outras armas. Se os rastros da ogra forem verificados, um teste de Sobrevivência (CD 15) revela que ela veio da direção para a qual os aventureiros estavam indo.

Depois disso, os heróis continuam a trilha na próxima cena.

**CENA 3**

## PURISTAS NA CLAREIRA

*Vocês continuam na trilha por mais algumas horas. A floresta não parece nada diferente do esperado; há sons de animais ao redor, o ar é úmido e os insetos são extremamente incômodos. Tudo isso muda quando a trilha se abre em um terreno mais plano em meio às arvores, e, novamente, vocês não estão mais sozinhos.*

*São oito humanos de armadura, elmo e capa. Metade deles empunha alabardas, a outra metade bestas leves. Parecem ser adolescentes e jovens — alguns ainda não chegaram ao porte de um adulto. Mesmo que seus trajes não ostentem orgulhosamente o brasão do leopardo, seria impossível deixar de identificá-los pela postura arrogante com que agem e pelo tom de desdém na voz quando um deles os confronta:*

*“Demos a sorte grande, rapazes! Saímos em busca daquela ogra sarnenta, mas encontramos um bando de adoradores de elfos direto das terras do Reinado. Seremos muito mais recompensados agora. Matem todos! Pela pureza de Arton!”*

**CRIATURAS.** Recruta purista x8 (p. 20).

Esses recrutas vieram do acampamento próximo. Enquanto estiverem em grupo, se fazem de durões. Porém, o último que sobrar fica com mais medo dos aventureiros do que de seus superiores distantes ou de seus colegas inconscientes e se rende. Está disposto a responder qualquer pergunta para sobreviver.

Se você não tiver diferenciado qual dos puristas fazia o quê durante o combate, faça com que esse último sobrevivente covarde seja o mesmo que desafiou o

grupo anteriormente. A seguir estão perguntas que os aventureiros podem fazer e suas possíveis respostas.

**• O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO AQUI?**

*“Até mesmo vocês ratos de Shivara deveriam saber que... Perdão. É o hábito. Não me matem! Eu e meus amigos estávamos caçando uma escrava fujona. Encontramos vocês por acidente.”*

**• COMO ELA ESCAPOU?**

*“Provavelmente aquela cavaleira venenosa ajudou. A ogra era burra demais para fazer isso sozinha.”*

**• QUEM É ESSA CAVALEIRA?**

*“É uma medusa, um monstro asqueroso, que capturamos enquanto voava montada em um cavalo perto do acampamento.”*

**• O QUE VÃO FAZER COM ELA?**

*“Estamos aguardando a chegada de um mago enviado pelo quartel-general para extrair segredos da mente dela sobre sua ordem e o exército do Reinado. Métodos mais mundanos não funcionaram. Por mais que seja inferior, ela é dura na queda, isso tenho que admitir. Não importava o que nós fizéssemos, a desgraçada não parava de sorrir.”*

**• ONDE É O ACAMPAMENTO?**

*“Basta seguir essa trilha e pegar um desvio no segundo arbusto ao leste.”*

Se deixado vivo, o purista desertor foge. Com essas informações, o grupo pode seguir para a parte 3 e resgatar Dame Lia de seu cativeiro.

**A violência dos puristas só gera mais violência.**



# PARTE 3: RESGATE!

*Em que os aventureiros se infiltram em um acampamento purista e resgatam Dame Lia.*

## CENA 1

### TOCA DO LEOPARDO

Segundo as orientações do purista desertor, vocês encontram um acampamento escondido entre copas de árvores altas. Ao norte, há quatro jaulas de ferro dispostas perto de um porta-armas com lanças e espadas. Ao sul, há dois estábulos com pano e madeira, próximos a outro porta-armas. Ladeando as jaulas e os estábulos, há duas grandes tendas de pano e madeira.

Dois sentinelas, mais velhos e mais bem equipados do que os puristas encontrados na floresta, caminham pelo perímetro em sua ronda. Um deles carrega um lampião e o outro um sino.

**CRIAÇÕES.** Soldado purista x2 (p. 21).

Passar pelos sentinelas sem chamar atenção requer três sucessos em um teste estendido de Furtividade contra a Percepção dos guardas (+1). Se o grupo todo tentar o teste, use o menor bônus de Furtividade entre eles; até dois outros membros do grupo podem prestar ajuda com seus próprios testes de Furtividade, na forma de dicas para o colega menos furtivo.

Caso alertados, os sentinelas tocam o sino e atraem a atenção de todo o acampamento; vá diretamente para o encontro de combate da cena 3, com a adição desses dois sentinelas e sem Lia como parceira. O sino pode ser abafado por uma magia Silêncio, e cada guarda também pode ser nocauteados de uma vez só com um belo golpe se forem pegos de surpresa (possuem 20 pontos de vida cada). Se o sino apenas cair no chão, como no caso de um soldado ser morto carregando-o junto ao corpo, não fará muito barulho. Para chamar atenção o suficiente, precisa ser agitado em alto e bom som como uma ação de movimento.

Se os heróis conseguirem lidar com os sentinelas sem alertar o acampamento, siga para a cena 2.

## CENA 2

### A MÉDUSA ATRÁS DAS BARRAS

Depois de lidar com os sentinelas, vocês chegam até o acampamento. Por sorte, eles estão dentro de suas

tendas. Há quatro celas; duas estão vazias. Em outra está o corpo de um minotauro, já coberto de moscas, sobre uma poça de sangue seco.

Na última está uma medusa. Sentada em um canto, recostada, ela demora um pouco para notar a aproximação de vocês. Sua pele é esverdeada e seus cabelos são cobras azuis. Por baixo da sujeira de fuligem, há sardas em seu rosto jovem, marcado por ferimentos, cansaço e tristeza. Apesar de vendada e acorrentada, assim que ela escuta sua aproximação, a distingue dos passos pesados dos puristas, pois um sorriso animado toma seu rosto. Ela fala entre sussurros:

“O comitê de resgate, presumo.”

Dame Lia está disposta a responder todas as perguntas dos personagens. Confira sua descrição na seção **NPCs e Criaturas** para mais detalhes sobre sua personalidade. A seguir estão algumas respostas sussurradas de Lia.

- **QUEM É VOCÊ?**

“Sou Dame Lia, cavaleira da Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos.”

- **O QUE HOUVE COM O SONAR DE HORGADRIMM?**

“Se quebrou quando fui capturada, mas consegui esconder os pedaços em minha armadura. Sei como consertá-lo; conversamos sobre isso depois.”

- **COMO PODEMOS FUGIR?**

“Vocês precisam abrir minha cela primeiro. Também preciso libertar minha montaria, Víbora, no estábulo que está do outro lado do acampamento, além de recuperar minhas armas.”

- **O QUE SÃO OS CAVALEIROS CERÚLEOS?**

“É uma ordem de cavalaria de Svalas. Ensinamos nossas montarias a alçar aos céus.”

- **COMO VOCÊ FOI CAPTURADA?**

“Foi uma emboscada. Devem ter me visto no céu durante a patrulha e fingiram haver um inocente em perigo. Quando desci, fui pega de surpresa e aprisionada.”

- **HAVIA OUTROS PRISIONEIROS?**

“Sim, uma ogra e um minotauro. Conseguir ajudar a ogra a escapar enquanto voltava de um interrogatório,



*mas o minotauro não sobreviveu aos castigos da tortura e morreu.”*

• VOCÊ ESTÁ BEM?

*“Sim, apesar de toda a tortura. Não disse nada a eles. Esse tormento vai acabar graças a vocês.”*

Libertar Lia e Víbora requer um teste de Ladinagem (CD 20). A cavaleira pede que a libertem primeiro, para que seja mais fácil pegar suas armas e a armadura, que estão próximas do estábulo. Depois disso, para chegar a Víbora com cuidado, é preciso um teste de Furtividade (CD 15). Víbora é uma égua adulta, com crista e rabo azuis, da mesma cor que as cobras de Lia.

Com sucesso nesses testes, os heróis terão Lia como parceira na batalha seguinte. Falhar em qualquer um desses testes faz com que os puristas ataquem; os heróis precisarão lidar com eles sem ajuda — inicie o encontro de combate da cena 3, mas não leia o texto descritivo nem considere Lia como parceira.

CENA 3

## OPERAÇÃO VÍBORA

*Quando Lia e Víbora se reencontram, a cavaleira afaga carinhosamente a crina da égua. Depois de vestir sua armadura e preparar seu escudo, Lia monta em Víbora e saca seu mangual. O soprar do vento ressoa entre as tendas, e um par de asas brilhantes feitas de pura energia mágica surge nos flancos da montaria.*

*Infelizmente, os puristas enfim perceberam a movimentação de vocês. Eles saem das tendas armados até os dentes e prontos para lutar. Basta um vislumbre de suas feições para comprovar como são guiados pelo ódio a todos que não são humanos.*

*Um deles toma a frente, de armadura mais elaborada e pesada. O símbolo do leopardo se destaca na blindagem reluzente.*

*“Logo agora que o mago estava para chegar! Não deixem esses seres impuros escaparem! Matem todos sem piedade!”*

*Lia, majestosa em sua montaria alada, começa a girar a bola de ferro de seu mangual e urra a plenos pulmões, antes de partir para o combate.*

*“Voar é viver!”*

**CRÍATURAS.** Sargento-mor purista, soldado purista x2, recruta purista x4 (pp. 20–21).

Os puristas lutam até a morte. Estão esperando a chegada do oficial responsável por interrogar Lia com algum terrível ritual purista — ele será muito mais cruel do que os aventureiros se os soldados falharem!

# PARTE 4: FUGA PARA VILLENT

*Em que os aventureiros passam por uma frenética perseguição para retornar a Villent.*

## CENA 1

### ESPÓLIOS DOS INIMIGOS

*Depois do confronto violento com os puristas, o sangue tinge o solo do acampamento, e não há mais nenhuma oposição. O silêncio depois da batalha é interrompido apenas por alguns relinchos satisfeitos de Víbora, feliz de estar novamente com Lia.*

Caso os heróis vasculhem o acampamento, há duas opções: rolar nas tabelas de recompensas de **TORMENTA2O** (p. 328) ou usar o tesouro designado a seguir: T\$ 300 em moedas e dois quadros de arte tapistana, provavelmente feitos pelo minotauro executado; cada um pode ser vendido por T\$ 100. Também há um baú de suprimentos com duas essências de mana e dez bálsamos restauradores. Não use as tabelas se der essas recompensas prontas: isso dará tesouro demais para os aventureiros!

Além disso, há uma série de documentos com informações de movimentação de recursos e tropas, de pouca importância para o grupo, mas essencial para o exército do Reinado. Caso os jogadores entreguem esses documentos a alguém responsável (como Durgalinn), receberão T\$ 300 como recompensa.

O que chama a atenção dos jogadores, porém, é uma carta com um selo em forma de dragão:

*Caro comandante,*

*Deixando de lado nossas diferenças, gostaria de oferecer uma recompensa acerca de um grupo de aventureiros recém saído das Montanhas Uivantes. Eles foram responsáveis por uma chacina em uma torre e estão de posse de documentos importantíssimos para meus propósitos. Posso oferecer segredos mágicos e ouro em troca de informações — dos aventureiros em si ou de seus documentos.*

*Que o mundo trema sob o rugido de seu verdadeiro senhor e mestre,*

*E.*

Assim que guardarem os documentos e recompensas, Víbora relincha avisando a iminência de perigo! O tal mago oficial está chegando, acompanhado de um cavalgar metálico em alta velocidade. É bom se preparar e correr pois ele chegará em três rodadas!

## CENA 2

### VELOZES E ARCANOS

*Na mesma trilha por onde vocês vieram, uma nuvem de poeira se ergue. De onde estão, é possível observar, ainda que com dificuldade: é a silhueta de um soldado de elmo fechado, armadura metálica por cima de alguns robes, montado em algo similar a um grande construto quadrúpede e imponente.*

**CRÍATURAS.** Arcano de guerra adepto e corcel de comando (pp. 16–17).

Um teste de Guerra (CD 15) identifica as criaturas como um arcano de guerra purista e um corcel de comando, uma combinação normalmente já perigosa — ainda mais logo depois de um combate intenso!

Caso os heróis queiram ficar e lutar, Dame Lia enfatiza a urgência de voltar o mais rápido possível para Villent e evitar esse risco. Se insistirem no confronto, o que se segue é um combate como qualquer outro — mas a sorte não estará a favor dos heróis.

Para fugir, os heróis precisam tomar os cavalos de guerra dos puristas (eles passaram por um adestramento especial da Supremacia, sem nenhuma necessidade de testes de Cavalgar durante esta cena, **TORMENTA2O**, p. 162) e terão uma perseguição desenfreada à margem da Garganta do Troll.

Pegue uma folha de papel e desenhe duas colunas, com uma coluna para os heróis e outra para o arcano de guerra. Anote o número 0 na coluna do arcano de guerra e a distância inicial da perseguição na coluna do grupo (2d20 metros).

A cada rodada, faça um teste de Atletismo do corcel de guerra e peça aos jogadores para escolherem um membro do grupo para fazer um teste de Atletismo, representando seus esforços conjuntos; um outro membro do grupo pode prestar ajuda, tanto com Atletismo quanto com alguma outra perícia bem explicada (como Sobrevivência para escolher uma rota vantajosa). O mesmo personagem só pode ser escolhido para o teste de Atletismo de novo se todos os outros tiverem feito o mesmo!

No fim de cada rodada, some a distância que o grupo e o arcano de guerra percorreram com o valor logo acima de suas respectivas colunas e anote o novo

valor logo abaixo. Se a distância percorrida anotada na coluna do arcano de guerra for igual ou maior que a dos jogadores, ele os alcança. Se isso ocorrer, inicie um combate: se o arcano de guerra ficar incapacitado de realizar uma ação de movimento para perseguir os heróis em uma rodada (sendo derrubado do corcel, sendo atordoado, paralisado etc), reinicie a perseguição, rolando 1d20 para determinar a distância inicial.

Se a coluna do grupo abrir uma distância de mais de 30 metros em relação ao arcano de guerra, a fuga é um sucesso, chegando a um túnel oculto apontado por Dame Lia. A passagem é apertada e instável — levar Víbora não será difícil, porém mais que isso certamente vai causar desabamentos. Não há jeito de levar todos os cavalos pelo túnel, apenas a montaria de Lia.

### CENA 3

## DE VOLTA A VILLENT

*Depois de se embrenhar em outro túnel por mais algumas horas, vocês deixam para trás a violência além das muralhas e retornam para a segurança de Villent. Ao sair de mais uma escotilha inesperada, vocês dão um leve susto em um grupo de goblins que desciam uma escadaria. Logo o cheiro de comida temperada, suor de trabalhador e carvão queimado enche as narinas.*

De volta à Cidade-Muralha, os aventureiros podem gastar seus tibares recém-adquiridos e procurar Durgalinn Trança-Castanha. Finalmente o anão e Lia podem conversar com os heróis com calma. A seguir estão possíveis perguntas e respostas para os dois NPCs.

- **O CHIFRE MÁGICO ESTÁ QUEBRADO, O QUE PODEMOS FAZER AGORA?**

**LIA:** “Devemos partir rumo à sede de minha ordem, na fronteira com Svalas. Podemos chegar rapidamente se usarmos a forma correta, e nosso líder, Sir Aegoron, poderá consertar o Sonar de Horgadrimm.”

- **COMO CHEGAREMOS A SVALAS TÃO RÁPIDO?**

**LIA:** “Durgalinn estava aprontando uma coisa...”

**DURGALINN:** “Não era eu, eram nossos engenheiros... Eu só apareço para ver se está tudo bem! Mas parece que está pronto. Mostramos tudo amanhã.”

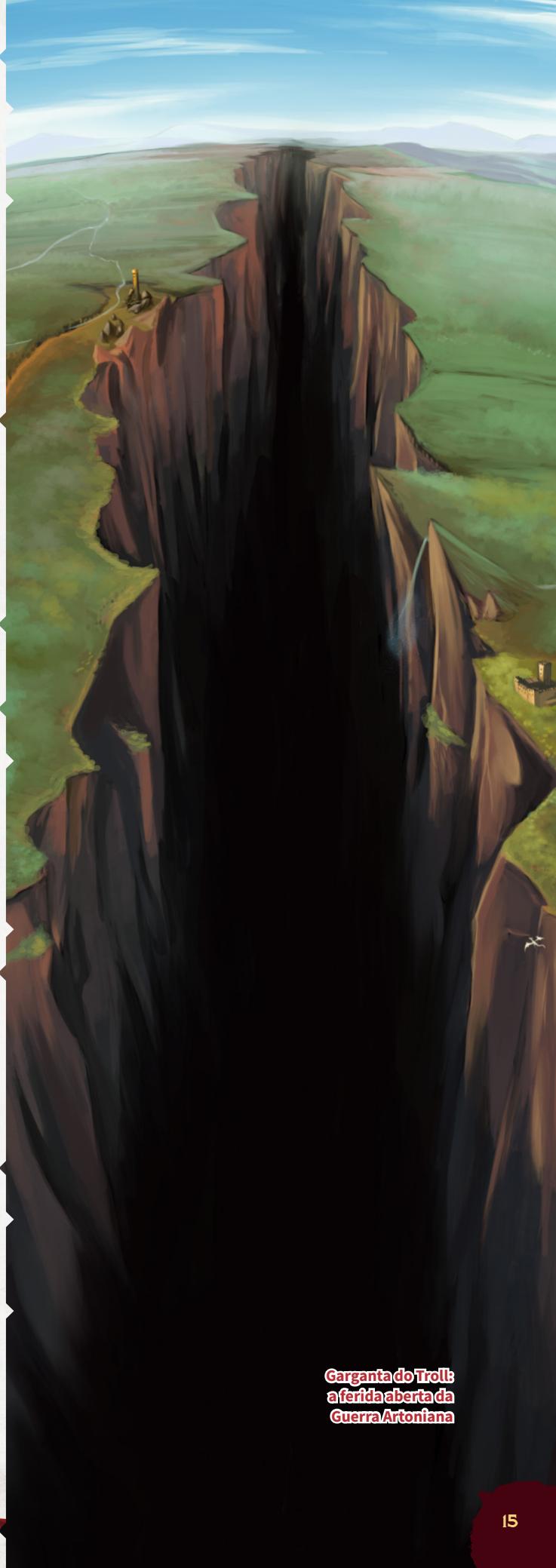
- **O TÚNEL CAIU NAS NOSSAS CABEÇAS!**

**DURGALINN:** “Mas como isso é possível? Vou conversar com o responsável, capitão Olonor.”

- **E QUANTO ÀS NOSSAS RECOMPENSAS?**

**DURGALINN:** “Aqui está a recompensa integral pelo trabalho bem feito. Mas é melhor consertar esse chifre para conseguirem usá-lo...”

Se os aventureiros tiverem falado do desmoramento, Durgalinn os aborda antes de partirem. O anão diz que descobriu a negligência de Olonor e conta



Garganta do Troll:  
a ferida aberta da  
Guerra Artoniana

aos heróis que, de certa forma, a responsabilidade também foi dele como coronel (reveja a cena 1 da Parte 2). O elfo foi afastado temporariamente, e seu caso terá o cuidado e a atenção necessários para que logo volte a seu posto. Durgalinn diz que Olonor se sentiu extremamente culpado pelo ocorrido — e os dois fazem questão de oferecer, por tudo que aconteceu, uma das armas especiais do exército do Reinado como compensação: uma espada longa precisa de mitral.

## RECOMPENSAS DA AVENTURA

Os heróis enfrentaram puristas covardes e libertaram uma grande aliada para as próximas aventuras. Todos os heróis passam para o 6º nível! Prestes a partir em uma nova jornada para conhecer a ordem de cavalaria de Dame Lia, os heróis encontrarão muitas surpresas em *Promessas Sopradadas na Brisa!*

## NPCS E CRIATURAS

### ARCANO DE GUERRA ADEPTO

*A armadura bem polida e brilhosa sugere que este soldado é algum tipo de oficial superior, especialmente por não empunhar armas. A surpresa vem quando o purista, mesmo vestindo peitoral e elmo pesados, começa a gesticular uma conjuração arcana.*

Composta pela elite dos magos de guerra da Supremacia, a Ordem Magibélica é dedicada a transformar arcanistas em armas de destruição em massa, dizimando tropas inimigas com fogo, gelo e relâmpago. A maior parte destes conjuradores de combate está subordinada ao General Supremo, oferecendo suporte arcano às forças puristas.

Arcanos de guerra focam seu treinamento em magias ofensivas usando armadura, deixando que o aço os proteja enquanto se concentram em causar destruição. Uma formação comum entre os puristas consiste em ter um ou dois destes magos atuando na retaguarda, com um grupo de soldados na linha de frente. Arcanos mais poderosos também contam com soldados blindados para protegê-los.

Este arcano de guerra adepto, em específico, foi provido com um corcel de comando para alcançar rapidamente o acampamento purista nas cercanias de Vilient e executar algum ritual purista de tortura em Dame Lia com sua magia.

### ARCANO DE GUERRA ADEPTO

Humanóide (humano) Médio

ND 4

**INICIATIVA** +7, **PERCEPÇÃO** +5

**DEFESA** 22, **FORT** +6, **REF** +11, **VON** +16, resistência a magia +2

**PONTOS DE VIDA** 82

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

#### PONTOS DE MANA 36

**CORPO A CORPO** Adaga +13 (1d4+2, 19).

**CONJURADOR MAGIBÉLICO** O arcano de guerra adepto pode lançar magias vestindo armaduras pesadas sem precisar de testes de Misticismo. Além disso, sempre que faz um teste de Misticismo, ele pode rolar dois dados e escolher o melhor resultado.

**MAGIAS** Como um mago de 5º nível (CD 20, limite de PM 11).

- **Explosão de Chamas** (Padrão, 3 PM) Criaturas em um cone de 6m sofrem 4d6 pontos de dano de fogo (Ref reduz à metade).

- **Névoa** (Padrão, 11 PM) Forma uma nuvem quase sólida que ocupa um cubo de 6m em alcance curto e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Criaturas dentro da nuvem têm seu deslocamento reduzido para 3m e sofrem -2 em testes de ataque, rolagens de dano e, no início de cada um de seus turnos, sofrem 4d4 pontos de dano de ácido.

- **Salto Dimensional** (Reação, 5 PM) O arcano recebe +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo. Após a resolução do efeito, ele salta para um espaço adjacente desocupado.

- **Sopro das Uivantes** (Padrão, 6 PM) Criaturas em um cone de 9m sofrem 8d6 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).

- **Toque Chocante** (Padrão, 3 PM) Uma criatura adjacente sofre 4d8+4 pontos de dano de eletricidade (Fort reduz à metade).

**FOR 2, DES 3, CON 2, INT 6, SAB 1, CAR 0**

**PERÍCIAS** Conhecimento +12, Guerra +14, Misticismo +12.

**EQUIPAMENTO** Adaga, armadura completa, tomo de guerra.

**TESOURO** Padrão.

**TOMO DE GUERRA.** Quando lança uma magia de evocação, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Esotérico, T\$ 300.

## BANDO DE MINEIROS BÊBADOS

Engana-se quem acha que mineiros fortes e resistentes não dão conta de uma briga depois de um dia intenso de trabalho e muita birita!

### MINEIROS BÊBADOS

Humanoide (bando, humano) Grande

ND 2

**INICIATIVA** -1, **PERCEPÇÃO** -2

**DEFESA** 19, **FORT** +13, **REF** +0, **VON** +5

**PONTOS DE VIDA** 70

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO [BANDO]** Pancadaria +12 (5d6+1)

**BANDO** Se um ataque do bando de mineiros bêbados exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano. Um bando é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área (sofre 50% a mais de dano). Um personagem com o poder Trespassar que acerte a criatura pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno).

**BÊBADOS DE CAIR** O bando sofre -2 em testes de perícias baseadas em Destreza e Sabedoria (já contabilizado).

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

**TESOURO** Nenhum.

## CORCEL DE COMANDO

A criatura quadrúpede é feita inteiramente de metal escuro. Suas patas são mais longas que as de um cavalo comum e sua sela é demarcada com sinais arcanos. A cabeça é pouco mais que um enfeite, uma paródia doentia de um cavalo vivo, com os olhos vazios a contemplar o mundo de forma apática.

Como demonstraram os vários colossos presentes nos campos de batalha da Guerra Artoniana, o uso de máquinas de guerra vem se tornando cada vez mais comum pela Supremacia.

Esse corcel não é um animal, mas sim um golem quadrúpede que serve como montaria para líderes puristas. Suas patas longas vencem terrenos difíceis e ajudam a cruzar grandes distâncias. Embora o usuário pareça tão exposto e vulnerável quanto qualquer cavaleiro, essa visão é enganadora: uma barreira mágica invisível, semelhante a um Campo de Força, protege o piloto. Outros encantos potencializam a voz do usuário, fazendo com que suas ordens alcancem todo o campo de batalha.

Se necessário, o construto pode lutar pisoteando inimigos. O corcel também inclui dispositivos para assegurar a fuga de seu ocupante se for preciso. Em uma emergência, ou sob seu comando, uma magia de

Teletransporte devolve o usuário a um lugar secreto, sob controle da Supremacia. Pouco depois, a máquina inteira explode.

Existem versões maiores e mais poderosas deste engenho, do tamanho de elefantes, conhecidos como carroagens de comando.

### CORCEL DE COMANDO

Construto Grande

ND 3

**INICIATIVA** +5, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

**DEFESA** 19, **FORT** +13, **REF** +9, **VON** +5, redução de corte, impacto e perfuração 5

**PONTOS DE VIDA** 82

**DESLOCAMENTO** 15m (10q), sem redução por terreno difícil

**CORPO A CORPO** Duas pancadas +12 (1d10+5).

Magia para matar!



**CÚPULA DE PROTEÇÃO** O piloto do corcel de comando está protegido por uma cúpula protetora (como o efeito básico da magia *Campo de Força*).

Se o campo for destruído, o corcel usa sua próxima ação de movimento para refazê-lo.

**ENCANTOS DE COMANDO** Encantos fazem com que a voz do piloto possa ser ouvida a até 300m e, caso ele possua alguma habilidade baseada em voz ou som, o alcance dessa habilidade se torna longo.

**EVACUAÇÃO DE EMERGÊNCIA (COMPLETA)** Se o corcel iniciar seu turno com 20 PV ou menos, o piloto é alvo da magia *Teletransporte* com o aprimoramento de santuário, sem custo em PM. Em seguida, o corcel começa a emitir um alarme agudo e fica imóvel por 2 turnos — no fim do segundo turno, ele explode, causando 4d6 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração em todas as criaturas em alcance curto (Ref CD 19 reduz à metade). Uma palavra de comando pode impedir a explosão.

**PILOTO** O corcel é mais eficiente quando controlado por um piloto, como um arcano de guerra. Pilotar exige uma ação de movimento do piloto a cada rodada e permite que o corcel use os valores de Iniciativa, Reflexos e ataque do piloto ou os seus, os que forem maiores. O piloto é considerado uma ameaça adicional para efeitos de ND.

**FOR 5, DES 2, CON 5, INT —, SAB 0, CAR -5**

**PERÍCIAS** Atletismo +13.

**TESOURO** Caixa de voz (CD 18 para extrair) e gema de força (CD 18 para extrair).

**PARCEIRO** O corcel de comando é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir, e usa Pilottagem no lugar de Cavalgar. *Iniciante*: seu deslocamento muda para 12m e você ignora a penalidade por terreno difícil. *Veterano*: você pode lançar a magia *Campo de Força* (apenas o efeito básico). Se aprender essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Mestre*: o alcance de suas habilidades baseadas em som (como Músicas de bardo) aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo).

**CAIXA DE VOZ** Este complexo mecanismo tem 1d4 cargas: quando usa uma habilidade de bardo ou nobre com alcance curto ou médio, você pode gastar uma carga para aumentar seu alcance em um passo. Segredo de engenharia da Supremacia Purista, este item não pode ser fabricado e é encontrado apenas nos destroços de corcéis e carroagens de comando.

**GEMA DE FORÇA** Parte de certos engenhos da Supremacia, esta gema tem 1d4 cargas. Empunhando a gema, você pode gastar uma ação padrão e uma carga para produzir um domo semelhante ao efeito básico da magia *Campo de Força*. Alternativamente, quando lança essa magia, você pode empunhá-la e usar uma carga para reduzir seu custo em -2 PM. Encontrada nos destroços de corcéis e carroagens de comando, esta gema não pode ser fabricada.

## CORONEL DURGALINN TRANÇA-CASTANHA

Os anões do orgulhoso reino subterrâneo de Doherimm são conhecidos na superfície por serem teimosos, esforçados e mal-humorados. Durgalinn

Trança-Castanha é teimoso, esforçado e pode parecer mal-humorado, dependendo do seu senso de humor e quantas canecas vazias de cerveja estão na mesa da taverna. Conhecido pelos recrutas por ser rigoroso e pelos veteranos por ser atencioso, o coronel é um exemplo do tipo curioso de indivíduo que somente um caldeirão cultural como o exército do Reinado pode produzir.

Durgalinn nasceu em uma família de guerreiros. Passou a maior parte de sua vida na Montanha de Ferro, enfrentando o Império Trollkyrka. Teria alegramente dado sua vida na guerra anã, não fossem os peculiares sonhos de seu irmão mais novo, Tabalinn. O Trança-Castanha mais moço leu muitas histórias sobre piratas e seus navios; queria conhecer a superfície, sentir o calor de Azgher no rosto e — principalmente — singrar as águas traíçoeiras do Mar Negro. Temendo pela segurança do irmão, Durgalinn o acompanhou em sua jornada. Navegaram juntos por anos, se tornando piratas temidos.

A Guerra Artoniana separou os irmãos. Durgalinn sentia o chamado da guerra e entendia o perigo representado pela Supremacia Purista. Tabalinn acreditava que os humanos se resolveriam logo e queria se preocupar apenas com sua tripulação e seu navio. A despedida dos irmãos foi tempestuosa, bruta e melodramática em igual medida, como apenas os anões doheritas sabem fazer.

O Trança-Castanha mais velho se apresentou ao exército do Reinado e aplicou toda a sua experiência das guerras em casa, avançando rapidamente na hierarquia e encontrando em terra o amor por Arton que não encontrou no mar. Os humanos sob seu comando tinham vidas muito curtas, fazendo com que cada momento gasto guerreando custasse muito mais de seu futuro. Durgalinn cobra muito de seus homens em seu treinamento para que sobrevivam aos puristas. Depois das batalhas, é atencioso beirando o paternalismo. Quer saber como se sentem, quais são seus objetivos, o que farão depois de sair do exército.

Os anos em Villent e a experiência da guerra deixaram Durgalinn acostumado com aventureiros. Diferente de muitos militares de carreira, o anão admira imensamente os grupos diversos e coloridos encontrados nas masmorras do mundo. Gosta de conhecer suas histórias, especialmente se contadas com maestria, enquanto aprecia uma bela cerveja anã.

## DURGALINN TRANÇA-CASTANHA

Humanóide (anão) Médio 

ND 4

**INICIATIVA** +2, **PERCEPÇÃO** +5, +7 no subterrâneo, visão no escuro

**DEFESA** 23, **FORT** +16, **REF** +4, **VON** +10, resistência a encantamento +2

**PONTOS DE VIDA** 143

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Machado anão x2 +16 (1d10+6, x3).

**MOTIVAÇÃO BRUTA (MOVIMENTO)** Durgalinn concede 2d6 PV temporários para um aliado em alcance curto que possa vê-lo e ouvi-lo. Uma criatura só pode se beneficiar dessa habilidade uma vez por cena.

**APROVEITE A BRECHA (REAÇÃO)** Quando um aliado em alcance médio faz um acerto crítico, Durgalinn usa sua reação para fazer outro aliado em alcance médio realizar um ataque contra o mesmo alvo.

**FOR 4, DES -1, CON 5, INT 0, SAB 2, CAR 2**

**PERÍCIAS** Diplomacia +9, Intimidação +9, Guerra +6.

**EQUIPAMENTO** Escudo pesado, machado anão, meia armadura. **TESOURO** Padrão.

**PARCEIRO (VETERANO)** Durgalinn concede +2 na Defesa e permite o uso de Motivação Bruta e Aproveite a Brecha.

## DAME LIA

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

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

Lia cresceu em Norm, rodeada pelos cavaleiros e sua cultura, fascinada pela ideia de ficar mais forte para proteger os mais fracos. Vez ou outra recebia alguma censura dos mais conservadores, um olhar atravessado, um sussurro chamando-a de “víbora” ou “monstro”. Armada com o amor incondicional do pai e uma devoção sincera aos ideais da cavalaria, nunca deixou esses incidentes abalarem sua determinação. Treinava com armas desde que pôde erguê-las e tinha uma égua atlética como maior amiga e companheira. Batizou-a de Víbora, demonstrando pela primeira vez um de seus maiores talentos — tirar algo bom de situações ruins.

Lia nascera para ser cavaleira. Cavalgava pelos arredores de Norm, se embrenhando sozinha nos campos verdejantes, sempre sorridente e animada.



Voar é viver!

Ao mesmo tempo, a história de seus pais a fez ter certo fascínio pelos céus, por vezes subindo até o cume de montanhas para poder ver Highter entre as nuvens. Entre seus longos passeios a cavalo, o treinamento com o pai, os confortos da baixa nobreza e sua amizade com os jovens locais, Lia tinha tudo para ter uma infância privilegiada para os padrões artonianos.

Mas veio a Guerra Artoniana. Durval e Lia cavalgaram para os campos de batalha em Svalas e enfrentaram diversas batalhas contra os puristas. Lia e Víbora se especializaram em missões de reconhecimento. Antes mesmo de ser sagrada cavaleira, a medusa já era uma heroína de guerra.

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

Lia é extremamente amigável. Costuma fazer brincadeiras leves com aqueles ao seu redor, mantendo um ar de informalidade incomum a cavaleiros. Foi ensinada desde cedo a julgar as pessoas pelos atos em vez da aparência, além de entender que qualquer pessoa pode errar e ainda assim corrigir os próprios erros. Não é, porém, omissa quanto a injustiças — qualquer punição a seu alcance é adequada a malfeiteiros, desde o impacto de seu mangual e uma noite na prisão até uma eternidade em algum mundo dos deuses.

Ainda jovem, ela é muito empolgada, mudando de assunto facilmente quando sua atenção é atraída e se dedicando intensamente mesmo diante de objetivos

às vezes considerados frívolos. Mais do que tudo, Lia aprecia a sensação de voar, ainda mais quando montada em Víbora. Nessas situações, costuma repetir a frase que também lhe serve como grito de guerra: “Voar é viver”.

## DAME LIA

Monstro (medusa) Médio 

ND 6

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

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

**PONTOS DE VIDA** 244

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**PONTOS DE MANA** 18

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

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

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

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

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

**VENENO** Perde 1d12 pontos de vida.

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

**VOAR É VIVER** Enquanto Lia está montada em Víbora, a égua desenvolve um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m e resistência mental +5.

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

**PERÍCIAS** Adestramento +12, Atletismo +9, Cavalgar +12, Diplomacia +9, Guerra +4, Nobreza +4.

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

**PARCEIRO (VETERANO)** Você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade Duelo como um cavaleiro de 2º nível (veja *Tormenta 20*, p. 53). Se Víbora estiver presente na cena, Lia conta também como uma montaria Grande; seu deslocamento se torna 12m e você pode gastar 1 PM para transformar esse deslocamento em voo por 1 rodada.

## OGRA ESCRAVIZADA

Os puristas são capazes das piores atrocidades. Depois de tudo que sofreu, infelizmente esta ogra está além de qualquer salvação. Para ela, todos os humanoides são cruéis como os puristas. Medo e ódio são as únicas coisas que consegue expressar por qualquer raça que pareça minimamente um purista.

## OGRA ESCRAVIZADA

Humanóide (gigante) Grande 

ND 4

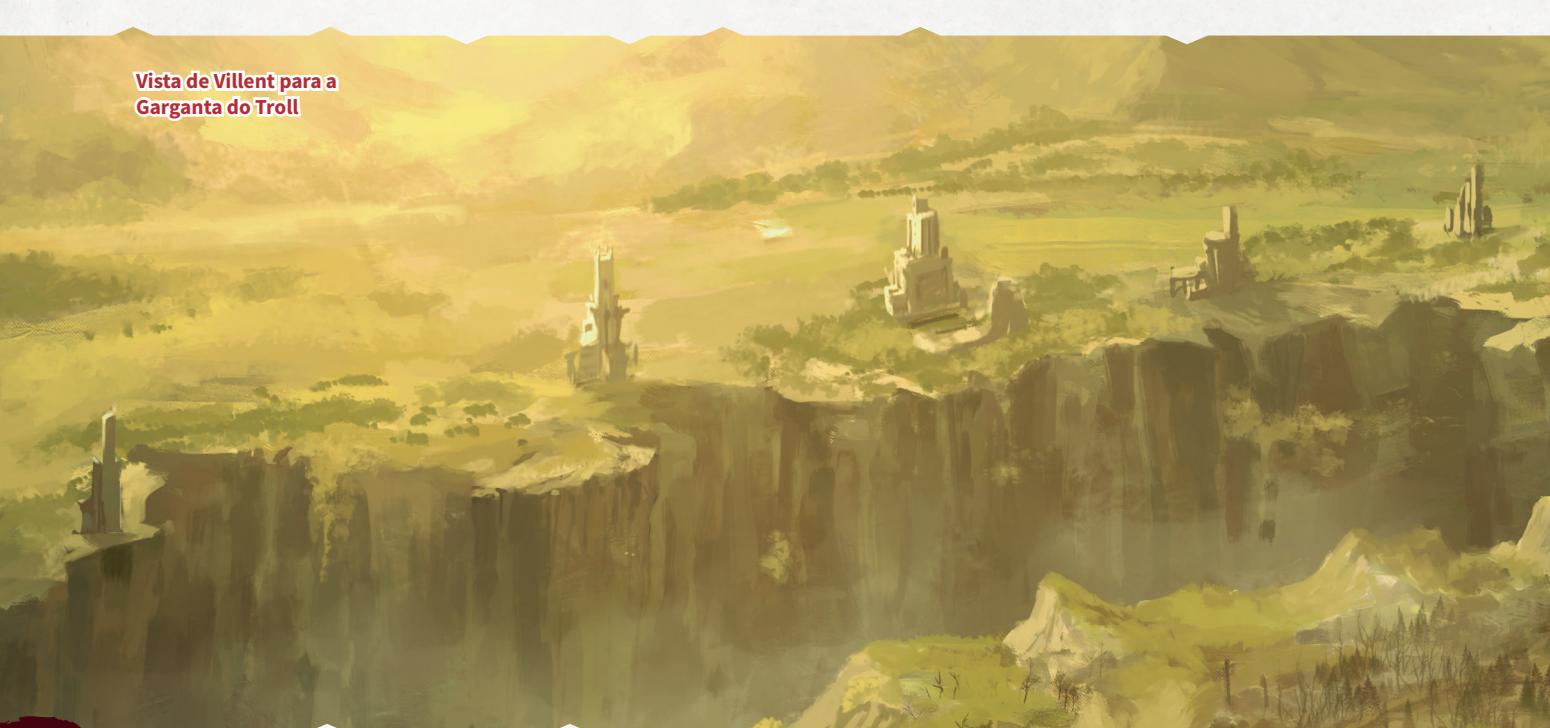
**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +1, visão na penumbra

**DEFESA** 23, **FORT** +16, **REF** +10, **VON** +0, resistência a mental +2

**PONTOS DE VIDA** 126

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

Vista de Villent para a Garganta do Troll



**CORPO A CORPO** Tacape +16 (1d12+18).

**BURRO DEMAIS...** A ogra sofre -5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados).

**...PARA MORRER!** Todo o dano de corte, impacto e perfuração que a ogra sofre é reduzido à metade.

**FOR 7, DES 0, CON 4, INT -3, SAB -2, CAR -2**

**PERÍCIAS** Atletismo +12, Intuição -5.

**EQUIPAMENTO** Tacape aumentado. **TESOURO** Nenhum.

## TRÓPAS PURISTAS NA GARGANTA DO TROLL

A Guerra Artoniana acabou. O ódio purista continua. Os soldados da Supremacia na Garganta do Troll são um lembrete constante disso: da chaga que essa ideologia perversa representa para todos os habitantes de Arton — principalmente aos não humanos mas também aos próprios humanos!

### RECRUTA PURISTA

Humanoide (humano) Médio 1/1

ND 1/2

**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +0

**DEFESA** 16, **FORT** +6, **REF** +2, **VON** +0

**PONTOS DE VIDA** 10

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Alabarda +8 (1d10+5, x3).

**À DISTÂNCIA** Besta leve +7 (1d8, 19).

**LUTAR EM FORMAÇÃO** Se o recruta estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +2 em testes de ataque e Defesa.

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

**EQUIPAMENTO** Alabarda, besta leve, cota de malha. **TESOURO** Nenhum.

### SARGENTO-MOR PURISTA

Humanoide (humano) Médio 2/1

ND 3

**INICIATIVA** +4, **PERCEPÇÃO** +3

**DEFESA** 24, **FORT** +14, **REF** +9, **VON** +5

**PONTOS DE VIDA** 105

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Espada bastarda +14 (1d12+15, 19).

**À DISTÂNCIA** Besta pesada +12 (1d12+10, 19).

**LUTAR EM FORMAÇÃO** Se o sargento-mor purista estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +2 em testes de ataque e Defesa.

**VARRER (LIVRE)** Uma vez por rodada, quando o sargento-mor faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura em seu alcance.

**FOR 4, DES 1, CON 4, INT 0, SAB 0, CAR 0**

**EQUIPAMENTO** Armadura completa, besta pesada, escudo pesado, espada bastarda aumentada certeira, viroles x10.

**TESOURO** Padrão.

### SOLDADO PURISTA

Humanoide (humano) Médio 1/1

ND 1

**INICIATIVA** +4, **PERCEPÇÃO** +1

**DEFESA** 20, **FORT** +10, **REF** +4, **VON** +1

**PONTOS DE VIDA** 20

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Espada bastarda +9 (1d10+9, 19).

**À DISTÂNCIA** Besta pesada +7 (1d12+4, 19).

**LUTAR EM FORMAÇÃO** Se o soldado estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +2 em testes de ataque e Defesa.

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

**EQUIPAMENTO** Besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, meia armadura, viroles x10. **TESOURO** Metade.

# ROL DE HERÓIS e HEROÍNAS

## CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues  
De Oliveira  
Adriano Alves  
Adriano Da Silva Santos Campos  
Ailton Brito Rodrigues  
Ailton Munhoz Vieira  
Alan Serafim Dos Santos  
Alcyr Barbin Neto  
Alecksander De Souza Oliveira  
Alex Olimpio  
Alexandre Petean Figueira De Aguiar  
Alexandre Vieira Alves  
Alexsander Lima  
Alexsander Tenorio Quintella  
Alexsandro Barbosa  
Alison Delvechio Corrêa  
Alisson Sampaio De Lima  
Alkemarra De Paula Leite  
Allan Oliveira  
Álvaro Leitão Pellegrino  
Alvaro Luandrey De Santana  
De Freitas  
Alvaro Rodrigues  
Alysson F. Andrade  
Amaro Peixoto Neto  
Anderson De Sousa Lima  
Anderson Veiga Sales  
André Leonel Fernandes  
André Luiz Alves Dos Santos  
André Noering  
Andre Rabelo  
Andre Russo Moreira  
Anthony Silva  
Antonio Carlos Ferreira  
Antonio Mourão Da Silva Oliveira  
Ariel Felizardo Goes  
Ariel Santos De Miranda  
Arthur Azambuja  
Arthur Fanini Carneiro  
Arthur Knudsen Basso  
Artur De Oliveira Da Rocha Franco  
Artur Ferreira Borges  
Aryandson Da Silva  
Bárbara Iara Hugo De Cabral  
E Carneiro  
Bernardo Silveira Freitas  
Brendo De Lima Ferreira  
Brenno Farias Setubal Da Silva  
Breno Pascal De Lacerda Brito  
Breno Reis Andrade

Bruno Madruga  
Bruno Aarão Santana  
Bruno Baruffi  
Bruno Lira De Oliveira  
Bruno Moll Do Nascimento  
Bruno Rocco  
Bruno Thomé Borghi  
Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino  
Bryan Tiete Tanoue  
Caio Oliveira  
Caio Palhares  
Caio Trindade Pereira  
Caique Alves Sutilo  
Caique G. Faria  
Camila Aline De Souza Silva  
Camila Rosa  
Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio  
Carlos Alberto Schwarzer Junior  
Carlos Eduardo Ciardi Barbosa  
Carlos Gomes  
Cbaruc  
Célio Cardinalli Junior  
Celso Giordano Tonetti  
Cesar Garrido Aguiar  
César Paulo Jardim Valentim  
Christopher Carvalho Oliveira  
Claus Tessmann  
Cristhian Pinheiro Ponce  
Daniel Alvarenga  
Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz  
Daniel Duran Galembeck Da Silva  
Daniel Lima De Jesus Paim  
Daniel Luis Junckes  
Daniel Machado  
Daniel Maioni Araújo De Assis  
Daniel Mariscal Souto  
Daniel Matuzalém Soares Filho  
Daniel Oliveira  
Daniela Sevcovic Britto  
Danilo Carlos Martins  
Dante Bruno Avanso Rosan  
Davi Da Silva Santos  
Davi Mascote Domingues  
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  
Djonathan Bohmann Casanova Marolli  
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  
Éderson Carlos Rodrigues  
Edilson Da Silva Medeiros Junior  
Edson Neves Da Silva  
Eduardo Fernando Da Silva  
Eduardo Franke  
Eduardo Lucas Freitas Do Amaral  
Eduardo Pontes  
Egberto Alves Nogueira Júnior  
Ehler  
Elias Leite Freitas  
Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva  
Emerson Souza Merighi Junior  
Enrico Ferreira  
Enzo Kapps De Oliveira  
Eric Gustavo Bale Marie Sara  
Nishimura Elias  
Erik Raphael Ribeiro Da Costa  
Estevão Fuzaro  
Evandro Capovilla  
Everson Maykon Da Silva França  
Everton Castro Alves  
Ewerton Bernardes Souza Gomes  
Fabiano Francisco Da Silva  
Fábio Paulino Amaral  
Fabio Pereira  
Fabio Regis  
Fabio Silva Oliveira  
Fabricio Moreira De Abreu Da Costa  
Felipe Bezerra Lopes  
Felipe Do E. Santo  
Felipe Dourado  
Felipe Farias  
Felipe Mateus Fritsch Bazzotti  
Felipe Molina Garcia  
Felipe Pizzatto Casteller  
Felipe Possamai  
Felipe Rodrigues Ferrari  
Felype Barcellos

Fernando Batista	Henrique Rodrigues Da Silva	Leonardo Neves
Fernando Brito	Hudson Lopes	Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Fernando De Souza Junqueira	Hugo Cesar	Leonardo Valente
Fernando Mello	Hugo Figueiredo Botelho Damaceno	Letícia Barros Soares
Fernando Paixão	Hugo Ribeiro Da Silva	Levie Nascimento Gonzaga
Fernando Ribeiro	Humberto Quirino	Lizandro Chaves Nascimento
Fernando Wecker	Igor Coura De Mendonça	Luan De Carvalho
Filipe Wellington Dos Santos	Igor Eduardo	Luan Felipe Angeli
Filipi Muniz De Araujo Miranda	Igor Thiago Gonçalves Soares	Lucas Amaral Santana
Flavio Junio Martins Da Silva	Da Silva	Lucas Augusto Gonçalves Ferreira
Francisco Everson Sousa Leite	Ilan Matheus Da Silva Sousa	Lucas Benedito Rodrigues
Francisco Marques Silveira	Italo Braga	Lucas Collinetti
Franco Augusto Lima Weber	Italo Henrique Silvestre	Lucas Conrado Savieto
Fred França	Italo Jordan Alves Gonçalves	Lucas De Oliveira Galdino
Frederico Bethônico Monteiro	Ítalo Oliveira	Lucas Do Valle
Frederico Luis Lima Rosa	Iuri Cruz De Souza	Lucas Fahur
Gabriel Abreu	Ivens Bruno	Lucas Fernandes Lourenço
Gabriel Almeida	Ivo Ferreira Villa	Lucas Finezi Verenguer
Gabriel Barroso Mirço	Jader Cruz Brião	Lucas Francisco Da Costa Helt
Gabriel Boareto	Jader Santos Silva	Lucas Fritzen Pereira
Gabriel Canali	Jadson W N Soares	Lucas Lauri
Gabriel Dias Bastos	Jandré Rozin	Lucas Leal Da Silva
Gabriel Gonçalves	Jean Carlos Alves Dos Santos	Lucas Maia
Gabriel Gonçalves Fernandes	Jean Fernandes	Lucas Melo
Gabriel Henrique De Magalhães Barbosa	Jean Korb	Lucas Nascimento
Gabriel Lima De Souza	Jefferson Nunes Pinheiro	Lucas Pigna
Gabriel Lucas	Jeovany Nascimento	Lucas Silva Marques
Gabriel Melo	João Carlos Ferreira França Junior	Lucas Suzigan Nachtigall
Gabriel Messias	João Carlos Freitas Lucena	Lucas Toledo Teixeira Câmara
Gabriel Mota Ribeiro De Azevedo Pinto	Joao Felipe Dos Santos	Lucas Travessin De Sá
Gabriel Paniz Patzer	João Guilherme Breder Carneiro Nogueira	Lucas Vieira
Gabriel Passarinho Garcia	João Henrique Savoia Barboza	Lucca Philippsen Sturmer
Gabriel Portugal Guadelupe Dos Santos	João Igor A De Lima	Lúcio Joaquim Maia
Gabriel Singolani	João Lisboa	Ludvice De França Yoshizawa
Gabriel Siqueira	João Paulo Colisse Santos	Luigi Francesco
Gabriel Stephano Santos	João Paulo De Sousa Pereira	Luis Felipe Jeolas Ramos
Gean Duarte	João Paulo Hengstler De Oliveira	Luis Gu
Giovani De Lucca	João Paulo Marques Ferreira	Luis Souza
Giovanni	João Pedro Santana Souza	Luiz Feliciani
Giovanny Pizzol	João Victor Gonçalves De Mendonça	Luiz Felipe Gullo Cunha
Glaucio C. De Carvalho Cardozo	João Victor Queiroz	Luiz Felipe Martins Silva
Glauco Schmitt	João Victor Ribeiro Teixeira	Luiz Fellipe Schneider
Gorete De Almeida	João Victor Ribeiro Teixeira	Luiz Fernando Schurt
Grilo Plays	Joedson Pereira	Luiz Junior
Gui Morato	Jonas	Luiz Otávio Ibrahim
Gui Sales	Jonas Costa	Luiz Willian Fraga
Gui Vergani	Jonatan Oliveira	Lydsson Agostinho
Guilherme Antônio Faust	Jonathan Batista Ferreira Da Silva	Maicol Solera
Guilherme Cardoso	Jones Souza	Marcelo Augusto De Moraes Santana
Guilherme Feitoso Moura	José "Harkyon Rhox" Andrade	Marcelo Augusto Reis Silva
Guilherme Moyna	Jose Diego A Cabral	Marcelo Dias
Guilherme Onoles Monich	José Francisco Marques Cardoso	Marcelo Felix Agostinho Hernandez
Guilherme Quirantes Mendes	José Frederico Braga Machado	Marcelo Ferreira
Guilherme Tavares Raposo	José Otávio Santos De Almeida Braga	Marcelo Pereira Neves
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva	José Rodrigues Villa Real Neto	Marcelo Teixeira
Guilherme Villela Pignataro	José Wagner Dutra Porto	Marcio Filho
Gustavo Amaro Rodrigues Falcão	Juan De Paula	Marcio Tanan
Gustavo Gonçalves Quintão	Juan Pablo Souza De Oliveira	Marco Elídio Oliveira Jardim
Gustavo Henrique	Julia Correr	Marcos Adriano
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira	Júlio César Eiras	Marcos Adriano Silva Mota
Gustavo Reis	Julio Cesar Vieira	Marcos Barbalho
Gustavo Serafim Teixeira	Juno Sena De Carvalho	Marcos Marques
Hawks Sakakibara	Kaio Filipe Melo Silva	Marcos Rafael Lucca Machado
Haydgi Oliveira Resende	Kaio Henrique Sossai Navarro	Marcus Antônio Santana Santos
Heat Diamond	Kauan Alves	Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Heberth Azevedo	Kauê Leocádio Gomes	Marcus Vinicius Genico Prendes
Heitor De Sá Alencar E Moraes	Kauê Mendonça	Marina Gonçalves
Helio Brito	Kira_Gt	Mateus Figueira
Henrique Dalla Cort	Krysthian Magnus Silva Almeida	Mateus Rego Queiroz De Melo
Henrique Kamantschek Watanabe	Lara Antunes	Mateus Rizzo
Henrique Luiz Laki	Leandro Cruz De Aguiar	Matheus Alves Sousa
Henrique Mendes De Lima	Leandro Seabra	Matheus Augusto Simão Cezar
Henrique Olmos	Lenon Rodrigues	Matheus Campanholo
	Leonardo Coutinho	Matheus Coutinho
	Leonardo Gonçalves Melendez	Matheus De Oliveira Costa
		Matheus Dos Santos Garcia
		Matheus Dos Santos Kurtemback

Matheus Furlani  
Matheus Neto Silva  
Matheus Nicolas  
Matheus Piccoloto Gonçalves  
Matheus Victor Santos Soares  
Matheus Vinicius Da Luz Pontes  
Mauro Garcia  
Michael Capelletti  
Murilo Da Silva Milani  
Nami Tails  
Natá Dos Santos Fontes  
Nelson Hamada  
Nicholas Santana  
Nicolas Flor De Amorim  
Nicolas Silva  
Paladino Azul  
Patrick Carvalho Pedro  
Patrick Cosme De Oliveira  
Patrick Da Silva Barcelos  
Patrick Keller  
Patrik Santos Feitosa  
Paula Vieira Da Silva  
Paulo César Nunes Mindicello  
Paulo Drancir  
Paulo Henrique Martins De Lucena  
Paulo R. Loffredo  
Paulo Valim Ferreira  
Paulo Victor De Souza Simão  
Pedro Borges  
Pedro Costa Da Silva  
Pedro Gabriel Oschiro De Jesus  
Pedro Henrique Fachineli Brito  
Pedro Henrique Leite Gomes  
Pedro Henrique Peixoto Carneiro  
Rodrigues  
Pedro Humber  
Pedro Lima Ladeira  
Pedro Lucas Gomes Rodrigues  
Pedro Luiz Custodio Mendes  
Pedro Orphão Duarte  
Pedro Pimenta  
Pedro Pousa  
Pedro Sebastião Da Silva Rosso  
Pedro Vicentine Lopes De Souza  
Pedro Willian Costa França  
Pedro Yuri Gonçalves Nogueira  
Péricles Da Cunha Lopes  
Philippe Pittigliani Magnus  
Rafael Ariais Bezerra  
Rafael Cubas  
Rafael Da Silva De Oliveira  
Rafael De Andrade Teixeira  
Rafael Duarte  
Rafael Duarte Couto  
Rafael Epelman  
Rafael Ferraz Fernandes  
Rafael Fonseca De Freitas  
Rafael Henrique Neves Lourenço  
Rafael Ishikawa  
Rafael Maciel  
Rafael Reis Jácrome De Oliveira  
Rafael Ribeiro  
Rafael Saldanha Pichelli  
Rafael Santana De Freitas  
Rafael Santos De Lima

Ramon Carvalho De Almeida  
Ramon De Freitas Rodrigues  
Ramon Monteiro  
Raphael Batista Dos Reis Azevedo  
Raphael Nogueira Protásio Curavet  
Raul Soares Brilhante  
Regivaldo Fernandes Da Silva  
Reinaldo Mira De Amorim  
Renan Carrion  
Renan Pereira Da Silva  
Renan Pin  
Renann Gralha B Costa  
Renato Fernandes Senese Linkewitsch  
Renato Fona  
Renato Holzsauer 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 Louzada Felipe  
Ricardo Magno Do Nascimento  
Ferreira  
Ricardo Matheus Vicente Felix  
Richard Aguiar Bueno  
Roberto Vieira Machado Júnior  
Robson Da Costa Silveira  
Robson S. Costa  
Robson William Coelho De Sousa  
Rodrigo Carbonieri  
Rodrigo De Lombo Provietti  
Rodrigo Gomes Raposo  
Rodrigo Miranda  
Rodrigo Moreira Araújo  
Rodrigo Pompilio  
Rodrigo Santos Da Silva  
Rogério Costa De Oliveira Junior  
Rogério Matheus Grillo  
Rogerio Silva  
Romario Macedo Barchi  
Ronald Guerra  
Ronald Monteiro  
Ronaldo De Oliveira Guedes Junior  
Ronaldo Ferreira Magalhães Marques  
Ronaldo Pinheiro De Melo  
Rullyans Souza  
Ruy Felippe  
Ryu Silva  
Samuel Alves  
Samuel André Prudente  
Samuel Brenno Mendes Figueiredo  
Samuel Oliveira Alves Dos Santos  
Samuel Pedro  
Samuel Wachholz  
Saulo Fernando De Oliveira Afonso  
Sebastian  
Sérgio Dalbon  
Silas Prata  
Simone Rolim De Moura  
T  
Talis Uelisson Da Silva  
Tayguara Ferreira  
Telson Rocha  
Tharles Marcelo Setti

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

## DESBRAVADORES

Ákila Soares De Britto  
Alberto Calil Elias Junior  
Alexsander Aco  
Alvaro Junior  
Arthur Navas  
Artur Mattos  
Atilla Oliveira Barros  
Brenno Baptista Ottoni

Breno Philippi Feminella  
Brucy Ferreira De Oliveira  
Brule Bassani  
Bruno Carvalho  
Bruno Marchi  
Carlos Eduardo Ciarallo  
Cauê Moura  
Danillo Henrique De Lima Brito

Denise Frare Flaibam  
Diego Francisco Da Silva  
Douglas Rian De Oliveira Santos  
Elton Hermann  
Emanuel Barbalho  
Fabio Candido  
Felipe Barros Dantas  
Fernando Rodrigues Carneiro

Gabriel Peixoto  
Gabriel Torrens  
Gabriel Vandarte Casadei  
Gilson Sentena Britto  
Guilherme Albanez  
Guilherme Felipe Dos Santos Rosa  
Guilherme Pereira Camilo Silva  
Gustavo Da Silva Almeida  
Helton Garcia Cordeiro  
Hudson Silva  
Isaac Souza De Carvalho  
João Gabriel Dias De Freitas  
Joao Silva  
Jonathan Oliveira  
Linduarte Leitão De Medeiros Brito  
Liniker Sarmento Pereira  
Lucas Anselmo Dantas  
Lucas Silva

Luiz Gustavo Vander Cantrella  
Carvalho  
Marcelo Martinez Ferreira  
Massieu  
Mateus Miranda Diniz  
Matheus Pivatto  
Matheus Yudi Ogawa Rodrigues  
Natan Fernandes  
Natanael Freire  
Nisio José Soares Neto  
Pedro Olivotti  
Priscila Da Silva Grijó  
Rafael Marta  
Rafaela Cristina França Sukiyama  
Raphael Albuquerque  
Renato Silvio Soares De Azevedo  
Rhuan Burle  
Ricardo De Andrade Santos

Roberto Tadashi Wakita Soares  
Robson Nascimento  
Rodrigo Aparecido De Toledo  
Rodrigo Saldanha  
Saulo Brito  
Saulo Rebouças Felix  
Sten  
Sua Irma  
Syllas França  
Thiago Viana Oliveira  
Victor Hugo Da Silva Pinto  
Vinícius De Jesus Gonçalves  
Vinicius Lopes  
Vítor Pochmann  
Vlademir Dorigon Da Silva  
Wallace Rodrigues De Souza  
Walter Andrade Neto  
Wellington Barbosa



O MAIOR RPG  
NO MENOR FORMATO



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