

# REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 3



## DUELO DE DRAGÕES

KOBOLDS? SIM!

25  
ANOS



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>	<b>RECOMPENSAS</b>	<b>16</b>
<b>PARTE 1: DIAS DE NEVASCA.....</b>	<b>5</b>	<b>DA AVENTURA.....</b>	
Calmaria.....	5	Carcaju.....	16
Tempestade.....	8	Cerise, Acólita de Kallyadranoch.....	16
Bonança.....	8	Hip Higgarin.....	17
<b>PARTE 2: A TERRA DOS PEQUENOS.....</b>	<b>9</b>	Kallyagrai do Frio.....	17
Jornada Glacial.....	9	Kobolds!.....	18
Bola de Neve.....	10	Orendir Nomarion.....	19
Arapuca Reversa.....	11	Safira.....	20
<b>PARTE 3: O COVIL DO DRAGÃO.....</b>	<b>12</b>	Nicanor.....	20
Traíçoeiro como um Kobold.....	12	Zaldrin Grymnix.....	20
A Cereja no Topo.....	13	<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b>	
Cura e Gratidão.....	13	Equilíbrio.....	6
<b>PARTE 4: UM MAL MAIOR.....</b>	<b>14</b>	E Se.....	9
Tinha um Kobold no Meio do Caminho.....	14	A Terra dos Pequenos.....	10
Maior Ainda.....	15	Culinária dos pequenos.....	15
Respostas e Cura.....	15		

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa.

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

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

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

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

**DIAGRAMAÇÃO:** Glauco Lessa.

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

**MAPAS:** Filipe Borin.

**EDITORIA-CHEFE:** Karen Soarele.

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

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



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

@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.

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

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

Edição 3 | Maio de 2024

# INTRODUÇÃO

## O GUAÍBA CHORA

**S**ó pude ir a Porto Alegre uma vez até então, infelizmente. Em poucos lugares me senti tão acolhido quanto lá. Vi, ainda que rapidamente e de dentro de um carro, o famoso pôr do sol do Guaíba. Meu coração aperta só de lembrar que agora o Guaíba chora.

Na última Bienal do Rio, o amigo e autor de **TORMENTA** Lucas Borne me disse que o Rio de Janeiro e o Rio Grande do Sul sempre foram mais próximos do que parece. Eu nunca tinha parado para reparar nisso. Os vínculos vão das raízes políticas (com as figuras de Getúlio Vargas e Leonel Brizola) a grandes nomes da música (como Elis Regina e Adriana Calcanhotto). Esse caso de amor já existe há muito tempo.

No meu caso, o sentimento de carinho que nutro como carioca vai além disso. Em face a toda esta tragédia sem precedentes, é impossível não se solidarizar com o povo gaúcho. É impossível não pensar em tudo o que o estado me trouxe de bom nesses últimos anos — não falo só de trabalho, mas de amigos verdadeiros e grandes companheiros. Afinal, como não se afeiçoar a um “bah” dito com vontade?

Na edição passada, eu disse que éramos muitos. Hoje só tenho ainda mais certeza disso. Escrevo este editorial no último dia da pré-venda solidária da *Jornada Heroica: Guerra Artoniana*. Arrecadamos, todos juntos, mais de R\$ 600.000. Não há nada maior que a nossa gratidão neste momento.

Quiseram as circunstâncias que um dos maiores lançamentos da história de **TORMENTA** viesse em uma das piores crises da história do Rio Grande do Sul. Ainda assim, seguimos unidos, de todos os cantos do país. O apoio de vocês é inestimável à Jambô e a todos os funcionários e colaboradores afetados pelas cheias.

Nós criamos livros, mas nem todo mundo vê a estrutura necessária para isso. Sem os funcionários da logística, seria inviável atravessar essa crise. Sem o pessoal da comunicação, nosso pedido de ajuda não chegaria tão longe.

Todos do lado de cá estão dando o melhor para que **TORMENTA** continue firme e forte. Mas jamais conseguiríamos sem nossos maiores heróis. Heróis de Arton. Heróis da vida real.

Vocês.

— GLAUCO LESSA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os heróis estabeleceram um acampamento junto de Zaldrin, um pesquisador e emissário de Sckharshantallas, além dos companheiros de viagem Orendir, Safira e Nicanor. Montar acampamento com o clima glacial próximo das Uivantes não foi fácil — os aventureiros precisaram caçar animais, coletar recursos e até enfrentar criminosos e um golem de Nor!

Percebendo a capacidade dos aventureiros, o sckharjagar pediu que fossem até uma aldeia abandonada, onde anotações importantíssimas de sua pesquisa foram deixadas para trás depois que ele foi atacado. Zaldrin não deu mais detalhes que isso. O grupo partiu em viagem, se perdendo na branquidão da neve até encontrarem uma simpática náide chamada Thalassa. Ela ofereceu descanso em sua fonte termal aos viajantes, além de convidá-los para uma partida do jogo da concha — um passatempo de seu povo.

Revigorados, os heróis retomaram sua jornada até encontrarem a aldeia mencionada por Zaldrin: completamente abandonada e congelada, com diversas stalactites e stalagmites espalhados pela área. Com certeza a paisagem não havia sido causada por fenômenos naturais.

Após investigar um pouco, logo descobriram um covil de cultistas de Kallyadranoch. Os fanáticos estavam realizando um ritual com riquezas e posses de outras pessoas — e as anotações de Zaldrin estavam entre elas. Depois de uma luta intensa, os aventureiros recuperaram os estudos do sckharjagar e voltaram para o acampamento.

Apesar de todos esses esforços, Zaldrin ainda não contou todos os detalhes da sua pesquisa sobre o clima das Uivantes...



# MALDIÇÃO ÁLGIDA

**N**ão há lugar como o nosso lar, mesmo que esse lar seja um acampamento nas cercanias das Montanhas Uivantes. Depois de uma expedição através de montanhas congeladas e cavernas subterrâneas aquecidas, os heróis encontraram as anotações requisitadas pelo qareen Zaldrin e também descobriram um grupo de cultistas de Kallyadranoch! No que será que os heróis estão se metendo?

*Maldição Álgida* é a continuação de nossa campanha: *Duelo de Dragões*. É uma aventura focada em interpretação e combate, na qual os heróis tentam curar a maldição que aflige Zaldrin. Em média, a aventura deve levar quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 3º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa de texto “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes).

## RESUMO DA AVENTURA

*Maldição Álgida* é dividida em quatro partes.

**Na Parte 1**, os heróis interagem com os membros do acampamento e descobrem a maldição que aflige Zaldrin. Precisam enfrentar dois kallyagrai do frio antes de partir em uma jornada para encontrar a cura para o emissário sckharjagar.

**Na Parte 2**, o grupo viaja pelos ermos gelados das Uivantes até chegar à Terra dos Pequenos em busca de uma cura para a maldição de Zaldrin. Antes de encontrar alguma ajuda para o qareen de Sckharshantallas, os heróis precisam lidar com kobolds saqueadores que estão atormentando a vida dos pequeninos.

**Na Parte 3**, os aventureiros descobrem que os saqueadores são liderados por uma devota de Kallyadranoch e precisam derrubar a tirana antes que ela obtenha mais ajuda. Além disso, encontram pistas sobre as prováveis motivações do culto de Kallyadranoch e obtêm uma possível cura para o emissário Zaldrin.

**Na Parte 4**, os heróis lidam com um kobold corajoso em busca de vingança e retornam ao acampamento trazendo a ajuda obtida dos pequenos hynne, mas precisam enfrentar um kallyagai do frio superior e mais forte se quiserem salvar a vida de Zaldrin!



# PARTE I: DIAS DE NEVASCA

*Em que os aventureiros recuperam as forças, reencontram seus amigos e investigam o inverno inesperado.*

## CENA 1

### CALMARIA

*Depois de todas as dificuldades da aventura anterior, o acampamento parece mais aconchegante. De fato, Orendir está devotado a tornar a experiência de todos a mais confortável possível. Há caixotes improvisados como bancos, alguns forrados com pele. O caravaneiro se ocupa em aproximá-los e afastá-los da fogueira, em busca de alguma espécie de posicionamento perfeito, talvez para garantir calor sem causar incômodo. Quando os olhares de vocês se cruzam, ele sorri satisfeito.*

*(Caso Nicanor esteja vivo.) O cheiro revigorante da sopa de peixe de Nicanor preenche o ar enquanto o cocheiro observa o caldeirão com um olhar intenso. Ao notar que está sendo observado, ele acena afirmativamente com a cabeça, sem tirar os olhos da comida.*

*Na cabana de Zaldrin, o qareen conversa com Safira sobre novos instrumentos necessários para as pesquisas. A vidreira de Selentine está mais confiante. O sckharjagar, por outro lado, parece abatido. Ele os cumprimenta com um aceno de mão — mesmo agasalhado como todos os outros e contando com um fogareiro na tenda, ele treme de frio. Há olheiras sob seus olhos intensos e mesmo seu sorriso caloroso está mais tímido.*

Depois de terem tempo para descansar, os aventureiros precisam esperar que Zaldrin aplique as informações resgatadas na última aventura nos próprios experimentos. Esse período de descanso é pacífico, servindo para os heróis se aconchegarem mais no acampamento e lidarem com a situação local. Nicanor já está mais acostumado com os ingredientes da região, Orendir conseguiu tornar o acampamento muito mais confortável, os estoques de comida e bebida ainda estão cheios.

Esse período de espera pode ser preenchido com interações entre os heróis e os demais membros da caravana. Eles podem conversar sobre o que aconteceu nas últimas aventuras, perguntar suas opiniões ou pedir favores. A seguir estão algumas perguntas e respostas apropriadas para cada NPC. Dependendo do quanto os aventureiros tiverem interagido com

eles, as interações descritas em aventuras anteriores da *Duelo de Dragões* podem ser mais adequadas.

### ORENDIR

#### • COMO VOCÊ ESTÁ?

*“Satisfierto. É um perigo grande estar aqui, mas é um trabalho que pode mudar nossas vidas. É como dizem: quanto maior o risco, maior a recompensa!”*

#### • COMO ESTÁ O ACAMPAMENTO?

*“Amigos, entendam, entendam... As condições não são ideais, mas com muito esforço e cooperação conseguimos algum conforto nessa terra gelada. Não é nenhuma Prisma Prudente, mas está muito melhor que uma camada de pano entre o corpo e o chão gelado.”*

#### • COMO ESTÃO NOSSOS SUPRIMENTOS?

*“Estamos com bons estoques. Além do que vocês trouxeram, eu e Nicanor estamos entendendo melhor o que conseguimos extrair da região. Se não ocorrer nenhum desastre, não temos o que temer.”*

#### • COMO ESTÃO OS EXPERIMENTOS?

*“Isso eu não sei. Perguntem a Safira, se não quiserem incomodar Zaldrin.”*

#### • COMO ESTÃO NOSSOS COMPANHEIROS?

*“Entendam, entendam... trabalhamos juntos faz tempo, Nicanor, Safira e eu. Mas nunca estivemos em uma situação como essa, acampados em uma região inóspita, aguardando um cliente realizar um trabalho importante. Vejo diferença principalmente na jovem Safira. A influência de vocês parece ter feito bem para a menina. Está mais alegre, mais altiva. E Nicanor... ele continua o mesmo de sempre.”*

#### • E O NOSSO CLIENTE?

*“Zaldrin tem sido gentil e generoso, mas me preocupo com ele. Parece sentir mais o efeito do frio que nós. Sckharshantallas é um reino quente, até onde sei, mas imaginei que ele já teria se acostumado. Entendam, entendam... não falo apenas pela questão do pagamento. Me preocupo com o que pode acontecer com ele. Caso fique doente, o que podemos fazer além de parar tudo e voltar para Selentine?”*

## 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!*

### • PRECISA DE ALGUMA AJUDA?

*“Nunca ofereça sua mão de obra para um cara-vaneiro, ele com certeza vai usar! Vocês podem me ajudar a mover umas caixas de lugar, reposicionar as tendas, forrar uns bancos. Nada tão empolgante quanto enfrentar monstros, mas precisa ser feito!”*

### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA FORMA?

*“Posso avaliar objetos que tenham encontrado em suas jornadas, caso tenham alguma dúvida.”*

### • ENCONTRAMOS ALGUNS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH!

*“Deve ter sido uma situação horrível. Em minhas viagens, ouvi histórias sobre vilas inteiras subjugadas por esses tiranos.”*

### • ENCONTRAMOS UMA NÁIADE PERTO DE CAVERNAS SUBTERRÂNEAS.

*“Uma sereia dos rios? Já ouvi falar, mas nunca encontrei uma. Não fosse o frio e a urgência do trabalho de Zaldrin, gostaria muito de ir lá e conhecê-la pessoalmente! Se foi amigável com vocês, é uma boa pessoa.”*

## NICANOR

### • COMO VOCÊ ESTÁ?

*“Bem.”*

### • COMO ESTÁ O ACAMPAMENTO?

*“Frio. Mas menos.”*

### • COMO ESTÃO NOSSOS SUPRIMENTOS?

*“Não vamos passar fome.”*

### • COMO ESTÃO OS EXPERIMENTOS?

*“Não sei. Safira deve saber.”*

### • COMO ESTÃO NOSSOS COMPANHEIROS?

*“Bem.”*

### • E O NOSSO CLIENTE?

*“Mal. Bem mal.”*

### • PRECISA DE ALGUMA AJUDA?

*“Não.”*

### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA FORMA?

*“Cozinhando. Como sempre.”*

### • ENCONTRAMOS ALGUNS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH!

*“Que azar.”*

### • ENCONTRAMOS UMA NÁIADE PERTO DE CAVERNAS SUBTERRÂNEAS.

*“Que sorte.”*

## SAFIRA

### • COMO VOCÊ ESTÁ?

“Estou ótima! Nunca me senti tão útil.”

### • COMO ESTÁ O ACAMPAMENTO?

“Orendir realmente se superou! Já dormi em camas bem menos agradáveis. Não fosse pelo frio, estaria muito confortável.”

### • COMO ESTÃO NOSSOS SUPRIMENTOS?

“Não sei responder. Talvez Nicanor ou Orendir tenham essa informação.”

### • COMO ESTÃO OS EXPERIMENTOS?

“Estão indo bem. Vou fazer algumas modificações nos instrumentos, mas Zaldrin está perto de ter a resposta de que precisa.”

### • COMO ESTÃO NOSSOS COMPANHEIROS?

“Vai parecer estranho, mas acho que nunca os vi tão bem. Orendir se dedicou para deixar o acampamento mais confortável e parece muito satisfeito com tudo. Nicanor continua do mesmo jeito de sempre, mas de alguma forma me parece mais tranquilo.”

### • E SOBRE NOSSO CLIENTE?

“Me preocupo com ele. Zaldrin é um homem gentil com uma mente brilhante, mas o corpo está sofrendo com o frio. Ele treme sem parar!”

### • PRECISA DE ALGUMA AJUDA?

“Agradeço a oferta, mas o que preciso fazer agora são trabalhos muito delicados. Temo que não possam me ajudar.”

### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA FORMA?

(Caso tenha sido treinada como aventureira na segunda aventura.) “Se quiserem ajuda no campo, posso ir assim que terminar os ajustes!”

(Caso não tenha sido treinada como aventureira na segunda aventura.) “Não consigo imaginar como, mas se precisarem de algo específico, basta me dizer!”

### • ENCONTRAMOS ALGUNS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH!

(Caso tenha acompanhado o grupo na segunda aventura.) “Eu me lembro. Que pessoas detestáveis!”

(Caso não tenha acompanhado o grupo na segunda aventura.) “Não conheço muito sobre os deuses, mas não me parece nada agradável.”

### • ENCONTRAMOS UMA NÁIADE PERTO DE CAVERNAS SUBTERRÂNEAS.

(Caso tenha acompanhado o grupo na segunda aventura.) “Sinto um pouco de pena de Thalassa.

Quando terminar aqui vou voltar para casa. Ela provavelmente nunca mais vai voltar para o rio Nerull...”

(Caso não tenha acompanhado o grupo na segunda aventura.) “Gostaria de tê-la conhecido!”

## ZALDRIN

### • COMO VOCÊ ESTÁ?

“Estou ótimo.” (Ele claramente não está ótimo; está morrendo de frio mesmo agasalhado).

### • COMO ESTÁ O ACAMPAMENTO?

“Muito melhor do que eu esperava. Afinal, quem poderia esperar qualquer tipo de conforto nas Montanhas Uivantes? Mas cá estamos. Tenho até um fogareiro na tenda!”

### • COMO ESTÃO NOSSOS SUPRIMENTOS?

“Pelo que Orendir me disse, está tudo bem. Mas ele provavelmente sabe informar melhor sobre isso.”

### • COMO ESTÃO OS EXPERIMENTOS?

“Progredindo muito bem, graças à ajuda de vocês. Acredito que terei dados conclusivos em breve.”

### • COMO ESTÃO NOSSOS COMPANHEIROS?

“São boas pessoas. Espero que estejam tão bem quanto aparentam.”

### • PRECISA DE ALGUMA AJUDA?

“Por enquanto não, mas seria temerário de minha parte dispensar a oferta. Essa pesquisa é traiçoeira — certamente precisarei de vocês no futuro próximo.”

### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA FORMA?

“É claro! Como disse anteriormente, caso queiram algum preparado alquímico, basta dizer e posso entregar pronto amanhã.”

### • ENCONTRAMOS ALGUNS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH!

“Seguem um deus fraco, um dragão que foi derrotado e desapareceu por séculos. Skhar nunca nos abandonou, nunca foi derrotado.”

### • ENCONTRAMOS UMA NÁIADE PERTO DE CAVERNAS SUBTERRÂNEAS.

“Parece uma criatura fascinante. Me contem mais sobre ela, caso tenham tempo para tanto.”

Zaldrin 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, pagando um terço do preço do item.

## CENA 2

### TEMPESTADE

O dia amanhece com ventos fortes, nevasca e gritos no acampamento. É difícil enxergar um palmo à frente, e um grito de horror se segue a um esguicho de sangue vermelho e quente na neve.

Chegando diante da tenda de Zaldrin, vocês encontram o qareen ferido no chão. Diante deles, um par de criaturas humanoides de proporções desequilibradas, cobertas de gelo, com cabeças de aspecto reptiliano. São iguais ao monstro encontrado na torre: mais kallyagrai do frio!

**criatura.** Kallyagrai do frio inferior x2 (p. 17).

Esse combate é uma boa oportunidade para os personagens perceberem a evolução de suas habilidades após completar duas aventuras. O primeiro kallyagrai foi um grande desafio para o grupo, mas agora eles lidam com dois de uma só vez!

O clima é um obstáculo para os aventureiros. Com a neve e os ventos, todos sofrem -5 em Percepção, -2 em testes de ataque à distância e quaisquer chamas ou névoas têm 50% de chance por rodada de serem apagadas ou dissipadas. Além disso, toda a área nevada (ou seja, todo o acampamento fora das tendas) se torna terreno difícil. Embora sofram as demais penalidades, os kallyagrai ignoram esse terreno difícil.

Só depois do calor da luta, os heróis podem conversar melhor com Zaldrin.

## CENA 3

### BÔNANÇA

Com o fim do combate, os corpos dos demônios se desfazem. Zaldrin está caído sobre o próprio sangue.

“Devo minha vida a vocês novamente, meus amigos. Obrigado. Por favor... tratem meus ferimentos antes que se agravem.”

Orendir, Nicanor e Safira se aproximam, chocados com a visão do cliente ferido. Nicanor ajuda a carregar o qareen para dentro da tenda, Orendir abre espaço na mesa para que ele seja posicionado e Safira fica praticamente paralisada no meio do caminho de tanto temor pela vida do sckharjagar.

Com as roupas do emissário rasgadas pela garra do demônio, seu peito desnudo exibe não apenas os ferimentos causados pelos kallyagrai, como também uma área congelada mais antiga. Não se trata de neve ou gelo cobrindo sua pele — é o corpo do próprio qareen. Sua carne está congelada completamente em um ponto próximo das costelas. Enquanto vocês, Nicanor e Orendir tratam o ferimento, Zaldrin balbucia sem olhar diretamente para ninguém.

“Acho que devo algumas explicações...”

O ferimento sofrido por Zaldrin é muito grave, mas, com o auxílio dos heróis, ele não corre risco de vida. Ele pode, porém, sofrer sequelas. Após o ataque dos demônios, ele sofrerá -5 em todos os testes, o que pode ser perigoso mais adiante na aventura. Essa penalidade pode ser removida com um sucesso em um teste estendido de Cura (CD 20, 5 sucessos). Lançar Curar Ferimentos em Zaldrin também ajuda; cada PM gasto conta como um sucesso no teste estendido. Se os personagens tiverem 3 falhas, o ferimento não é curado e nenhuma tentativa adicional poderá ser feita antes do fim da aventura.

Livre do perigo, Zaldrin se volta para os heróis e caravaneiros para revelar a grande verdade por trás de seus estudos:

“Eu achava que resolveria tudo isso antes de chegar a esse ponto, mas preciso revelar a verdade a vocês. Fui amaldiçoado. Estou morrendo. Conseguí escapar quando sofri o ataque dos cultistas, mas já estava acometido por essa chaga de gelo que cresce no meu torso. Não consegui retardar seu avanço até agora e não sei se conseguirei; minha prioridade é terminar a pesquisa. Acreditava ser esse o único problema, mas fui ingênuo. A maldição também parece atrair esses monstros. Percebo agora que o ataque da torre provavelmente foi por minha culpa. Tantas vidas perdidas...”

Entre a tristeza e a dor, Zaldrin precisa descansar antes de conversar novamente com os personagens. Entre Orendir, Nicanor e Safira, há um consenso: precisam encontrar uma forma de curar o cliente. A magia Purificação seria uma alternativa. Porém, é preciso um conjurador muito poderoso para lançar essa magia, muito além do poder dos aventureiros ou de qualquer conjurador conhecido pelos caravaneiros.

Com a maldição e sua possível cura estabelecidas, Orendir se aproxima dos aventureiros.

“Amigos, entendam, entendam... Zaldrin morrerá caso não tomemos nenhuma medida. Entendo que essa magia está além dos seus meios e duvido que ele sobreviva a uma viagem até Valkaria. Mas acho que temos uma alternativa.

“Há poucos dias de viagem de nosso acampamento fica a Terra dos Pequenos. É um povoado hynne, ali próximo das Uivantes. Já os visitei; possuem magia poderosa e cultivam plantas que não sobreviveriam a esse frio. Visitem os pequenos, vejam o que gostariam de receber em troca do nosso pedido. Zaldrin é um bom homem; ele faria o mesmo por nós.”

Assim que o grupo terminar suas preparações para essa viagem de emergência, siga para a parte 2.

## E se...

Os aventureiros podem ter a ideia de levar Zaldrin consigo para lugares distantes, com alguma chance de auxílio mágico, como Valkaria ou as termas de Thalassa. Apesar de ambos os lugares poderem ajudar o sckharjagar, isso não é uma boa ideia.

Zaldrin não está apto a viajar. A maldição o deixa extremamente frágil e fica evidente rapidamente que o sckharjagar não sobreviveria a isso. Ele precisa de cuidados constantes para permanecer vivo, o que só pode receber no acampa-

mento, com o auxílio de Orendir, Nicanor e Safira.

Além disso, o avanço da maldição é imprevisível. Caso demorem muito para ir e voltar de Valkaria, os heróis podem encontrar o emissário já morto! Esse é o motivo da dica de Orendir — o local mais próximo com capacidade de oferecer ajuda é a Terra dos Pequenos. As termas talvez ajudassem, mas Thalassa, por si só, não possui a magia *Purificação*. Todos esses argumentos podem ser apresentados claramente pelos caravaneiros, indicando a Terra dos Pequenos aos heróis.

Caso eles insistam de qualquer forma, você tem duas alternativas. A primeira é: Zaldrin simplesmente morre. Suas descobertas nunca são confirmadas, o relatório nunca chega a Sckharshantallas, o inverno se expande das Uivantes e Arton é tomada por uma era glacial. Fim da campanha.

A segunda é usar as regras de busca (TORMENTA20, p. 278) para encontrar a cura. No caminho de volta, uma nevasca faz os aventureiros chegarem à Terra dos Pequenos, continuando a aventura de forma praticamente inalterada a partir desse ponto.

# PARTE 2: A TERRA DOS PEQUENOS

*Em que os heróis viajam até um território hynne e os ajudam em troca de respostas.*

## CENA 1

### JORNADA GLACIAL

*Felizmente o caminho até a Terra dos Pequenos é relativamente plano, evitando as cordilheiras geladas da região até a chegada. São dias severos, enfrentando o frio ao qual vocês já estão acostumados enquanto atravessam campos abertos, trilhas sem marcação e nada que chegue sequer próximo de ser uma estrada.*

Para alcançar seu objetivo, os heróis devem superar o seguinte perigo complexo.

### JORNADA NOS ERMOS GELADOS ND1

Este perigo complexo é uma Jornada pelos Ermos curta (TORMENTA20, p. 320) — exige 3 sucessos. A CD dos testes para avançar é 20, representando os rigores do terreno gelado. Entretanto, como o terreno não é tão inóspito ou acidentado, cada falha faz com que os personagens percam apenas 1d6 PV.

Quando os aventureiros completarem o perigo complexo, leia o texto a seguir. Confira também mais informações gerais sobre a Terra dos Pequenos na próxima página.

*Descendo uma pequena encosta, vocês enxergam uma floresta de pinheiros que se ergue contra a imensidão gelada. Conforme chegam mais perto, podem ouvir os sons animados de canções e o cheiro aconchegante de bolos recém-cozidos. Uma trilha de entrada, quase toda encoberta pela neve, desponta no solo.*

*Adentrando a floresta de pinheiros, vocês encontram vários hynne. Suas casas são construídas sobre as raízes dos grandes pinheiros. Um par de hynne se esforça para conduzir um trobo branco de um ponto a outro, enquanto um grupo arremessa bolas de neve contra um alvo circular. Um padeiro abre a janela para anunciar uma nova fornada, e uma fila se forma rapidamente. Boas vindas à Terra dos Pequenos!*

## CENA 2

### BOLAS DE NEVE

Deixe os jogadores interagirem com os hynne da Terra dos Pequenos e sentirem o acolhimento da comunidade. Pense em como é uma cidade pequena do interior; todos se conhecem e visitantes são bem-vindos. Os habitantes perguntam como está o Reinado, oferecem biscoitos saborosos, conversam

animadamente com os aventureiros. Nenhum dos moradores entende sobre maldições ou pode dar conselhos, mas todos encaminham os heróis para o líder local, Hip Higgarin.

O líder dos pequenos é encontrado junto de outros hynne, enquanto derrubam uma árvore para obter lenha. Assim que o pinheiro cai, com um grito sonoro de “madeira!”, Hip se volta para os heróis, limpando o suor da testa com as costas das mãos, e os cumprimenta com um largo sorriso.

*“Olha, aventureiros! Normalmente eu ficaria surpreso de ver vocês por aqui, mas estamos precisando de uma mãozinha nos últimos tempos. E, se vocês vieram parar neste lugar, provavelmente precisam de uma também, não é? Dificilmente alguém atravessa as Uivantes carregando todo esse equipamento só para comprar linho... Enfim, como a gente pode se ajudar?”*

Seguem algumas possíveis perguntas dos aventureiros para Hip e suas respostas.

- **QUEM É VOCÊ?**

*“Sou Hip Higgarin, campeão aposentado de arremesso de bolas de neve. Outras pessoas me procuram para resolver problemas. Não é nenhum cargo oficial, mas me consideram o líder daqui e quem sou eu para discordar, não é, não?”*

- **COMO ESTÃO LIDANDO COM O FRIO?**

*“Viajantes têm falado de um inverno fora de época, mas ainda não sentimos nada por aqui. Talvez seja por causa da bênção de Allihanna que protege nossa plantação de linho.”*

- **O QUE VOCÊ SABE SOBRE OS CULTISTAS DE KALLYADRANOCH, O DEUS DRAGÃO?**

*“Quase nada. Eles não são nada simpáticos pelo que ouvi falar.”*

- **PODE NOS AJUDAR COM A MALDIÇÃO DE NOSSO AMIGO ZALDRIN?**

*“Nita, uma das nossas druidas, pode ajudar com isso. Mas preciso que ajudem com um problema antes.”*

- **QUAL É O PROBLEMA?**

*“Kobolds têm atacado uma das nossas saídas. A gente até consegue lidar com eles, mas sempre acabam voltando. Preciso que encontrem onde se escondem e os convençam a parar.”*

- **ESSE COMPORTAMENTO AGRESSIVO NÃO É ESTRANHO PARA KOBOLDS?**

*“Sim, dificilmente eles atacam um lugar em vez de montar uma emboscada no próprio território. Acho que estão trabalhando para alguém mais perigoso. É isso que a gente precisa saber.”*

- **EXISTE ALGUMA RECOMPENSA?**

*“Além da cura da maldição? Somos um povo simples, mas consigo oferecer alguns tibares como recompensa. Vocês não vão ficar ricos, mas vai ser um valor justo. Confiem em mim.”*

- **VOCÊ PODE OFERECER ALGUM TIPO DE AJUDA NESSA MISSÃO?**

*“Olha, para falar a verdade, até que é uma boa ideia. Vou acompanhar vocês para esse plano dar certo.*

## A Terra dos Pequenos

No extremo sul das Montanhas Uivantes, um pacato território de taiga quebra a monotonia da paisagem branca de gelo e neve com o verde das suas florestas de pinheiros altos.

Visitada ocasionalmente por povos vizinhos para comércio, sem histórico de conflitos ou tragédias, esse bolsão de paz em uma região tão hostil é a Terra dos Pequenos, lar de muitos hynne. Os pequenos são pacíficos e reclusos. Trajam roupas de linho

em cores vivas, com preferência pelo vermelho e pelo verde, incluindo gorros e chapéus de lã. São muito ativos: escalam árvores para roubar ovos e competem entre si em vários esportes.

Essas competições podem parecer estranhas aos olhos de forasteiros, mas são levadas muito a sério pelos pequenos. Apostam corridas de trenó descendo encostas geladas — alguns chegam ao extremo de tentar o mesmo feito com um estranho tipo de prancha presa aos pés. Os acidentes

podem ser fatais mas, felizmente, os hynne são sortudos!

No entanto, nenhuma competição é mais disputada e respeitada que o arremesso de bolas de neve. Há torneios em todas as comemorações — e mesmo em dias comuns —, além de ser esporadicamente usada como forma de resolução de contendas. Nada de duelos com espadas que causam cortes mortais ou brigas de taverna que resultam em narizes quebrados — os civilizados e educados hynne das Uivantes se desafiam para

*Não quero colocar mais ninguém da comunidade em perigo. E faz tempo que não me exercito!*

Depois da conversa, o grupo é conduzido por Hip até a região sob ataque dos kobolds. Veja as estatísticas de parceiro para Hip na seção **NPCs e Criaturas**.

### CENA 3

## ARAPUCA REVERSA

Em uma das saídas da Terra dos Pequenos, os aventureiros descobrem que os ataques dos kobolds têm acontecido à noite em meio aos pinheiros, sempre contra vítimas solitárias. Hip se oferece como isca, carregando uma carga de linho.

Os kobolds não são particularmente espertos. Sequer se preocupam com os aventureiros, a não ser que não estejam tentando se esconder. Na calada da noite, depois de os aventureiros se posicionarem, Hip passa uma hora fingindo se preparar para uma viagem. Quando se afasta mais de nove metros do esconderijo dos heróis, os kobolds tentam iniciar uma emboscada — sem saber que eles é que estão sendo emboscados!

**criaturas.** Kobold patrulheiro x4 (p. 18).

Caso algum dos kobolds sobreviva, não é difícil assustá-los para dizer a quem servem. Basta um teste de Intimidação (CD 15). Eles não respondem bem a artimanhas ou diplomacia — ninguém entre os pequenos tentou uma abordagem tão bruta até agora! Os kobolds estão a serviço de uma kallyanach

Hip Higgarin, o amigo da vizinhança!



chamada Cerise, uma clériga de Kallyadranoch que os ordenou a fazer saques contra os pequenos. Eles têm um esconderijo em uma caverna próxima.

Se nenhum dos kobolds sobreviver, ainda é possível seguir rastros até o covil com um teste estendido de Sobrevivência CD 15 (3 sucessos). Os heróis podem tentar esse teste quantas vezes forem necessárias, mas cada tentativa significa que os kobolds têm mais tempo de se organizar. Dessa forma, adicione um kobold patrulheiro à cena 1 da parte 3 para cada vez que o teste estendido for realizado. Os aventureiros, acompanhados por Hip, seguem até o covil da acólita na próxima parte.

competições de pontaria contra alvos inanimados.

O cultivo de linho é um dos pilares da comunidade. O clima frio das Uivantes não é propício a essa atividade, mas a localização da Terra dos Pequenos garante um solo silicoargiloso profundo, e a influência dos druidas ajuda a manter a temperatura mais próxima do temperado.

Os hynne aproveitam o linho em sua totalidade. Usam as fibras para fazer tecidos e as sementes para a culinária local. A farinha

de linhaça dos pequenos tem um sabor único, tornando-a procurada pelos mais variados cozinheiros, apesar da dificuldade de chegar ao território.

Outro elemento importante da vida dos pequenos são as aves. Eles colhem ovos dos ninhos, escalando árvores, sempre sob a supervisão de druidas para não tomar mais do que a natureza possa repor. Existem ainda pequenos criadouros, que contêm principalmente galinhas e trobos. Como um trobo é muito

maior que um hynne, a ocupação de tratar dessas aves ruminantes costuma ser vista como sinônimo de grande força física... ou pouca inteligência. Quando alguém diz alguma coisa tola ou sem sentido, é comum que um hynne diga: “Você tem certeza que não prefere criar trobos?”

Apesar do senso de humor por trás da expressão, falar isso diante de alguém que de fato trabalha com essas montarias ou na presença de uma das aves é uma tremenda falta de educação.



A isolada e próspera  
Terra dos Pequenos!

## PARTE 3: O COVIL DO DRAGÃO

*Em que os aventureiros invadem o esconderijo de uma acólita de Kallyadranoch e lidam com seus servos kobolds.*

### CENA 1

#### TRAÍÇOEIRO COMO UM KOBOLD

A caverna que serve de esconderijo para os kobolds fica na encosta de uma montanha. As instruções do kobold sobrevivente ou das trilhas levam ao local sem maiores dificuldades. Porém, caso entrem sem se preparar, os aventureiros estarão bastante encrencados.

*A entrada estreita da caverna leva a um corredor escuro. Não se trata de uma escavação e sim de uma caverna natural.*

Não há iluminação dentro da caverna; tanto os kobolds quanto Cerise têm visão no escuro. Cabe aos heróis providenciar a iluminação. Há uma armadilha na entrada: um fio que passa pelo chão e está ligado a um barril disfarçado no teto. Um teste de Investigaçao permite encontrar o fio e um teste de Ladinagem permite desarmar a armadilha; ambos contra CD 20. O barril está cheio de “bugulentos”; o nome dos kobolds para qualquer tipo de inseto venenoso. O aventureiro que

ativar a armadilha é vítima dos efeitos, enquanto um kobold solitário (o único restante) tenta atacar os heróis.

**BUGULENTOS!** Um barril repleto de “bugulentos” se derrama sobre uma criatura. A vítima perde 1d12 PV por veneno quando a armadilha é acionada e no início de cada um de seus turnos, até se livrar dos bugulentos, o que exige uma ação completa e sucesso em um teste de Destreza (CD 10). Os bugulentos também são eliminados se a vítima ficar em chamas. Ref CD 20 evita; Investigaçao/Ladinagem CD 20; ND ½.

**CRÍATURA.** Kobold patrulheiro (p. 18).

Seguindo pelo corredor, os aventureiros chegam a uma porta fechada, mas destrancada.

### CENA 2

#### A CEREJA NO TOPÔ

Ao chegarem à última câmara, os aventureiros encontram a líder dos kobolds, que os aguarda pacientemente. Leia o texto a seguir.

*A porta de madeira sequer se encontra trancada. Um trono está encostado na parede oposta, com vários itens roubados empilhados ao seu redor, como o tesouro de um dragão. Esparramada sobre o trono de forma displicente, uma figura humanoide que não pode ser ninguém além da líder dos kobolds os olha de volta e se ergue de um salto. Cerise.*

*À primeira vista, ela poderia parecer uma humana nativa das Uivantes. Sua pele é alva, seus cabelos são loiros e seus olhos são azuis. Não é particularmente grande nem forte, mas emite uma aura de confiança quase assustadora. Um gibão de peles cobre seu corpo, e uma cauda escamosa serpenteia conforme anda. Um medallão em seu peito exibe o mesmo símbolo encontrado na aldeia congelada — as cinco escamas coloridas de Kallyadranoch. Sua voz soa firme e altiva.*

*“Vejo que os pequenos imprestáveis encontraram heróis. Não é surpresa nenhuma que tenham conseguido passar pelos meus kobolds. Eles são fracos. Sua única função era debilitar invasores, guardando a glória da vitória para mim. Não preciso de ajuda para matar vocês. É meu o poder de Kallyadranoch e em seu nome esmagarei todos os tolos que interferirem em meus planos!”*

#### CRIATURA. Cerise (p. 16).

Cerise luta até a morte. Ela dedicou tudo a Kallyadranoch e não tem ao que recorrer em caso de fracasso. A acólita não quer viver a humilhação da derrota nem esperar a chegada da morte — caso derrotada com dano não letal, usa suas últimas forças para tirar a própria vida.

Não esqueça de rolar o tesouro da clériga! Entre todas as riquezas acumuladas pela acólita está uma carta escrita com caligrafia impecável:

*Prezada C,*

*Aprecio as oferendas à nossa causa e ao nosso mestre. Continue o bom trabalho e arranke cada migalha possível desses hynne. Não há nada pior que alguém fraco incapaz de entender seu lugar. Se os outros povos inferiores fossem mais como os kobolds e soubessem seu verdadeiro lugar, tudo seria muito mais simples, não acha?*

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

*E.*

#### CENA 3

## CURA E GRATIDÃO

Depois de derrotar Cerise, a ameaça à Terra dos Pequenos é solucionada. Os heróis podem acompanhar Hip de volta à comunidade, onde são recebidos com festa. Os ataques dos kobolds eram recentes e

**Cerise, a fanática de Kallyadranoch!**



não causaram muitos danos, mas ainda assim eram incômodos. E os hynne adoram uma boa festa.

Enquanto canecas de cerveja começam a passar entre os pequenos e vozes desafinadas se erguem em coro nas mais variadas canções, Hip Higgarin entrega uma bolsa de moedas aos personagens.

*“Não é muito, mas é o que consegui reunir com o pessoal. Valeu mesmo pela ajuda. Vamos conversar com os druidas?”*

A bolsa contém T\$ 100 + 1d6 × 10, resultado de uma vaquinha entre os hynne. Mas essa não é a recompensa mais importante. Hip conduz os aventureiros até uma parte escondida da floresta de pinheiros, uma clareira aquecida onde se planta linho.

*Passando pela barreira de pinheiros, vocês se surpreendem pelo aumento de temperatura. Ainda está longe de ser quente — nada parecido com a caverna subterrânea de Thalassa —, mas é bem menos frio do que qualquer outro ambiente nas Uivantes ou suas cercanias desde que vocês saíram de Selentine. Nessa clareira, há uma grande plantação, onde muitos hynne cuidam das plantas. São árvores com cerca de um metro de altura e folhas verdes de aspecto seco.*

*“Essas são nossas árvores de linho”, afirma Hip. “Além de nos garantir alimento e roupas, dão flores lilases bem bonitas. Mas vamos ao que interessa: aquela pessoa vai saber tudo que vocês quiserem perguntar.”*

Hip aponta para uma hynne rechonchuda de pele bronzeada, com galhos no cabelo castanho crespo e pintura preta no rosto adornando os olhos redondos. Antes de se virar para vocês, ela cheira o ar duas vezes.

Nita, druida  
dos pequenos



*“Ah, eu senti mesmo cheiro de aventureiros! Hip está precisando de mim de novo, não é? Me chamo Nita, como posso ajudá-los?”*

Nita é uma hynne druida de Allihanna. Abaixo seguem possíveis perguntas para um diálogo com ela.

• **VOCÊ PODE CURAR A MALDIÇÃO DE ZALDRIN?**

*“Maldições são poderosas. Felizmente, tenho um estoque de poções para situações como essa. Como nos ajudaram com o problema dos kobolds, posso entregar essa poção a vocês como pagamento.”*

• **VOCÊ PODE VENDER OUTRAS POÇÕES?**

*“Sim, posso vender poções e pergaminhos caso estejam interessados.”* (Nita tem pelo menos uma poção e um pergaminho de cada magia divina de 1º círculo. Ela pode ter mais poções ou pergaminhos de magias requisitadas com mais frequência — como Curar Ferimentos —, a critério do mestre.)

• **COMO VOCÊS MANTÊM ESSE LUGAR AQUECIDO?**

*“É a bênção de Allihanna. Eu e meus aprendizes oramos todos os dias e usamos o poder da deusa para dar do bom e do melhor para essas plantas.”*

Nita entrega aos aventureiros uma poção de Purificação e oferece um trobo (TORMENTA20, página 262) para cada um. Equipados para a viagem de volta, eles podem se despedir da Terra dos Pequenos e retornar ao acampamento.

## PARTE 4: UM MAL MAIOR

*Em que os heróis enfrentam um perigo inesperado na viagem de volta, trazem ajuda para Zaldrin e encontram um novo tipo de kallyagri.*

### CENA 1

## TINHA UM KOBOLD NO MEIO DO CAMINHO

O caminho de volta para o acampamento é mais tranquilo que a ida. Até mesmo os ventos fustigantes parecem ter arrefecido momentaneamente, ou talvez vocês só estejam se acostumando ao clima das Uivantes. A falta de uma nevasca torna ainda mais curiosa a visão de um kobold parado pouco à frente de vocês. A criaturinha usa uma brunea que mal parece de verdade, feita com peças desencontradas de couro e pedra — o capacete provavelmente já foi a caneleira de algum cavaleiro — e um escudo feito com uma tampa de panela. A cimitarra afiada em sua mão, porém, parece mais do que eficiente.

*“Alto lá! Vilóns, invadirram meu lar e mataram meus amigóns! Inicio aqui minha cruzadá contra aventurreiróns! Serón os primeirróns a cair diante da minha fúria!”*

**CRIATURA.** Kobold corajoso (p. 19).

O abuso que os kobolds sofriam sob o comando de Cerise era enorme. Um deles não estava na caverna quando os aventureiros atacaram. Chegou só mais tarde, descobrindo que seus companheiros não sobreviveram. Em um daqueles momentos súbitos tão inesperados que cheiram à interferência do próprio Deus do Caos, esse kobold foi inflado por coragem e decidiu vingar seus companheiros. Encontrou vários cacarecos e — vejam só! — uma espada boa abandonada pela estrada.

O kobold corajoso fala um pouco estranho. Não se trata de nenhuma dificuldade com a língua, ele apenas inventou um sotaque exótico na tentativa de parecer mais misterioso e ameaçador. Se o combate durar o bastante, ele esquecerá de manter o sotaque e falará normalmente. O kobold corajoso ataca os heróis e luta até a morte; ele é realmente corajoso!

Ao derrotá-lo, dê ao grupo uma chance de descansar antes da próxima cena. Com o auxílio dos trobos como montaria, a jornada de volta leva menos de um dia e transcorre sem mais problemas.

## CENA 2

### MAIOR AINDA

*De volta ao acampamento, trazendo a poção para tratar da maldição e restaurar Zaldrin, vocês ouvem gritos e confusão. No centro das tendas, uma criatura humanoide do tamanho de um ogro desfere golpes no chão. É parecido com os kallyagrai que vocês enfrentaram anteriormente — extremidades desproporcionais, cabeça de lagarto, coberto de neve e gelo — mas é muito maior. O kallyagrai os identifica como a maior ameaça e avança!*

**CRIATURA.** Kallyagrai do frio superior (p. 18).

A maldição de Zaldrin atraiu outro kallyagrai para o acampamento, agora uma criatura ainda maior e mais perigosa. Os caravaneiros e o próprio Zaldrin estão a salvo, mas cabe aos aventureiros se livrar de mais um monstro de Kallyadranoch.

Após o combate, eles podem se reunir com os caravaneiros e Zaldrin.

## CENA 3

### RESPOSTAS E CURA

*“Nossos heróis estão de volta! Entendam, entendam... Vocês chegaram na hora certa!”*

*Orendir sai de trás do caixote onde estava escondido, cofiando o bigode e abrindo um sorriso. Logo vêm Nicanor, estoico como sempre, e Safira, ajudando Zaldrin a andar. A maldição piorou nesse período em que vocês estiveram fora — o qareen mal consegue ficar de pé.*

*Quando recebe a poção, ele mal tem forças para agradecer. Há uma fina camada de geada cobrindo sua pele, como se estivesse saindo de seus poros. Após tomar a poção, porém, seu corpo se esquenta e esse gelo derrete, escorrendo como água por seu corpo, deixando o skharjagar com um aspecto enxovalhado — mas o sorriso que ele abre é resplandecente.*

*“Já sinto minhas forças voltando! Muitíssimo obrigado, amigos... Depois de tudo o que fizeram por mim,*

### Culinária dos pequenos

O seguinte prato especial não é de conhecimento difundido fora da Terra dos Pequenos, mas é muito popular entre os hynne da região.

Um personagem treinado em Ofício (cozinheiro) pode aprender a ouvir as instruções, lendo uma receita ou observando sua preparação.

**BOLO DE LINHAÇA.** O acolhedor e reconfortante bolo dos pequenos é feito com farinha de linhaça e decorado com frutas cristalizadas. Sua massa é leve e muito calórica, concedendo +2 em Atletismo e Iniciativa. T\$ 5.

*preciso revelar mais sobre minha missão. Não menti em momento algum, mas omiti informações importantes.*

*“Meus experimentos atmosféricos têm um objetivo: provar o retorno de Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo. Há relatos de que um grupo de aventureiros a encontrou em uma forma espectral e furiosa. Conhecendo minha pesquisa, meu rei Skhar me enviou para tentar confirmar essa presença. Minha missão é tão importante quanto secreta — compartilho essas informações com vocês apenas por confiar completamente em todos.*

*“Com esse frio se espalhando para além das Montanhas Uivantes, preciso completar minha pesquisa o quanto antes. Acredito que o retorno de Beluhga esteja relacionado a esse inverno inesperado e, pior ainda, que a fúria da Dragoa-Rainha relatada por outros aventureiros seja influência do périgo Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Poderiam me ajudar nessa empreitada?”*

Os heróis podem conversar à vontade com os caravaneiros e Zaldrin sobre a situação em que se encontram. Para complicar ainda mais, o ataque do kallyagrai do frio superior destruiu parte dos recursos do acampamento. Eles podem ser repostos com um dia de trabalho e um teste estendido de Sobrevivência (CD 15, 3 sucessos); acumular três falhas faz com que os heróis sejam atacados por um casal de carcajus famintos (p. 16).

Os trobos trazidos da Terra dos Pequenos são um custo a mais em termos de recursos, mas, caso Nicanor esteja vivo, os aventureiros não precisam se preocupar com isso. O cocheiro passa a tratar de todos os animais por conta própria, inclusive dando a eles nomes baseados nos heróis. Talvez o trobo de um herói minotauro seja chamado de Chifre ou o responsável por carregar um paladino de Khalmyr seja batizado

como Justiça. Lembre-se de que Nicanor é um homem direto ao ponto — ele não gosta de nomes muito longos ou elaborados!

Caso Nicanor não esteja vivo, os personagens precisarão de outro teste estendido de Sobrevivência (como anteriormente) para obter alimento para as montarias. Ou podem usá-las como carne de emergência, assim não precisam encontrar os próprios recursos... o que um inverno das Uivantes não faz?

## RECOMPENSAS DA AVENTURA

Finalmente, com os recursos em mãos e os segredos revelados sobre a pesquisa de Zaldrin e sobre Beluhga, os aventureiros podem encerrar mais essa aventura com sucesso... e subir para o 4º nível! Agora é só esperar a próxima edição para descobrir uma *Resposta Fria!*

## NPCS E CRIATURAS

### CARCAJU

Esses animais podem enganar com seu tamanho, mas são predadores astutos e vorazes em ambientes frios. Para chegar ao extremo de atacar pessoas, os carcajus da região estão com muita fome.

### CARCAJU

Animal Pequeno 

ND 1

**INICIATIVA** +6, **PERCEPÇÃO** +5, faro, 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) e mordida +9 (1d6+2).

**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.

### CERISE, ACÓLITA DE KALLYADRANOCH

Cerise nasceu em uma das muitas tribos humanas das Uivantes. Desde cedo sabia que havia algo de diferente — sua família compartilhava da pele clara, dos olhos azuis e do cabelo loiro, mas somente Cerise tinha uma cauda coberta pelas mesmas escamas brancas que se espalhavam por seus ombros, cotovelos, costas e pela parte de trás de suas pernas. Sempre que o assunto surgia, seus pais evitavam dar maiores explicações. Ela nunca soube exatamente a origem do sangue de dragão que corria em suas veias, mas

conforme notava como o frio não a incomodava e ouvia história sobre a Dragoa-Rainha a certeza de sua herança se cristalizava cada vez mais em sua mente.

A pequena aldeia de Cerise foi atacada por minotauros das Uivantes, de uma tribo conhecida como Manada, quando ela era adolescente. Tudo que havia de valor foi levado e os aldeões foram abandonados para morrer no frio; matá-los seria menos cruel, mas os minotauros queriam fazer dos humanos um exemplo. Apenas a jovem Cerise sobreviveu. Revoltada e sozinha no mundo, ela orou para que algum deus intercedesse em seu favor e permitisse sua vingança.

Kallyadranoch respondeu.

Munida dos poderes divinos do Deus dos Dragões, ela sabe que não tem poder ainda para se vingar da Manada. Oprime os mais fracos como forma de obter servos e acumular riquezas para oferecê-las a seu deus e ganhar mais poder. Assim, um dia, conseguirá se vingar. Ela só não esperava esbarrar com um grupo de aventureiros tão capaz...

### CERISE

Monstro (kallyanach) Média 

ND 3

**INICIATIVA** +4, **PERCEPÇÃO** +7, visão no escuro

**DEFESA** 19, **FORT** +10, **REF** +3, **VON** +14, redução de frio 10

**PONTOS DE VIDA** 60

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 29

**CORPO A CORPO** Cauda +13 (1d8+3)

**AURA DE MEDO (LIVRE, 2 PM)** Cerise gera uma aura de medo de 9m de raio que dura até o fim da cena. Todos os inimigos que entrarem na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 19 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia). 

**SERVOS DO DRAGÃO (COMPLETA, 2 PM)** Cerise invoca 2d4+1 kobolds, que surgem em espaços desocupados em alcance curto. Quando são invocados, e no início de cada turno da acólita, cada kobold pode se mover 9m ou causar

1d6-1 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. Os kobolds têm For -1, Des 4, 1 PV, Defesa 12 e falham automaticamente em testes opostos e de resistência. ☺

- MAGIAS** Como um clérigo de Kallyadrnoch de 5º nível (CD 19).
- **Comando (Padrão, 2 PM)** Cerise ordena a uma criatura em alcance curto que se ajoelhe. A criatura fica caída e não pode se levantar até o começo de seu próximo turno (Von evita).
  - **Escudo da Fé (Reação, 1 PM)** Uma criatura em alcance curto recebe +2 na Defesa por 1 turno.
  - **Perdição (Padrão, 3 PM)** Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem -2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
  - **Sopro das Uivantes (Padrão, 3 PM)** Criaturas em um cone de 9m sofrem 4d6 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 empurra).

**FOR 1, DES 1, CON 2, INT 1, SAB 4, CAR 4**

**PERÍCIAS** Intimidão +9, Misticismo +4, Religião +9.

**EQUIPAMENTO** Gibão de peles, símbolo sagrado de Kallyadrnoch. **TESOURO** Dobro.

## HIP HIGGARIN

O líder dos hynne da Terra dos Pequenos está no fim da juventude. Isso não muda seu sorriso fácil nem tira o brilho de seus olhos verdes, mas rugas bem discretas já despontam em seu rosto amistoso e bonachão. Ele tem grossas costeletas mas não usa barba.

Faz anos que Hip se tornou líder da comunidade. É respeitado pela boa vontade, pelo coração enorme e pela pontaria perfeita com bolas de neve. Parou de competir nos torneios locais alegando o peso da idade, mas a verdade é que preferiu dar espaço para a nova geração.

Não existe situação em que Hip fique sem bolas de neve para arremessar em seus oponentes, mesmo quando não está nevando. Se questionado sobre isso, ele apenas sorri. Ele foi abençoado pela própria Beluhga muitos anos atrás, como retribuição por um favor. Por isso tem a habilidade mágica de criar bolas de neve tão geladas que servem como armas.

Hip é bem-humorado, sorridente e ativo. Passa os dias para cima e para baixo na Terra dos Pequenos, sempre procurando atividades em que possa ajudar. Seja para sovar massa de pão, cortar lenha, catar ovos nas árvores ou ajudar na colheita, nenhum trabalho é difícil demais. Quando interpelado pelos moradores ou viajantes em busca de uma audiência, apenas enxuga o suor da testa e conversa no meio do povo. Não gosta de formalidades nem de segredos.

Quando atua como parceiro (veterano), Hip concede +2 em ataques à distância. Uma vez por rodada, um ataque à distância causa +1d6 pontos de dano de frio. Se esse ataque for um acerto crítico, a vítima fica lenta por uma rodada.

## HIP HIGGARIN

Humanóide (hynne) Pequeno ☹

**ND 5**

**INICIATIVA** +9, **PERCEPÇÃO** +8

**DEFESA** 27, **FORT** +5, **REF** +17, **VON** +11

**PONTOS DE VIDA** 140

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Machadinha precisa x2 +17 (1d6+7 corte, 19/x3).

**À DISTÂNCIA** Bola de neve x4 +17 (2d6+4 frio, alcance médio).

**CAMPEÃO DE ARREMESSO** Hip guarda e saca bolas de neve e armas de arremesso como uma ação livre, e o alcance de seus ataques com essas armas aumenta em uma categoria (já contabilizado). Ele também pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque.

**SARAIVADA CONGELANTE** Uma criatura atingida na mesma rodada por duas ou mais bolas de neve arremessadas por Hip fica lenta por 1 rodada (Fort CD 20 evita).

**SORTE SALVADORA** Uma vez por cena, quando faz um teste de resistência, Hip pode rolar este teste novamente.

**MIRA APURADA (MOVIMENTO)** Hip recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico com bolas de neve e armas de arremesso até o fim do turno.

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

Um kobold até vai.  
Dois ou mais  
já fica complicado!



**MALDIÇÃO ÁLGIDA**

**PERÍCIAS** Acrobacia +9, Atletismo +9, Diplomacia +10, Enganação +10, Furtividade +11, Ladinagem +9, Sobrevivência +8.  
**EQUIPAMENTO** Armadura de couro defensora, machadinho preciso. **TESOURO** Dobro.

## KALLYAGRAI DO FRIÓ

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

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

Um kallyagrai pode ser definido pela inveja. Diferente de outras crias de Kallyadranoch, não possuem a verdadeira dádiva do poder. Enquanto dragões podem se tornar mais poderosos só de envelhecer e feiticeiros aprendem a extrair cada vez mais poder do próprio sangue mágico, os kallyagrai se tornam mais poderosos apenas ao receber essa dádiva de outras criaturas. Mesmo sua habilidade de se transformar em uma nuvem de frio exige que devorem corações de humanóides para ser utilizada. Esse demônios desejam ser imponentes e poderosos como seus primos distantes, mas não conseguem alcançar esse objetivo sem se submeter aos dragões.

Os primeiros kallyagrai a atacar o acampamento são do tipo inferior, os mais fracos entre esses seres. O ataque derradeiro das criaturas é realizado por uma versão superior, mais perigosa que os outros. Quantas outras variedades de kallyagrai ainda se escondem nos confins de Drashantyr?

## KALLYAGRAI DO FRIÓ INFERIOR

Espírito Médio 

ND 1

**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro  
**DEFESA** 16, **FORT** +11, **REF** +5, **VON** +0, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo  
**PONTOS DE VIDA** 36  
**DESLOCAMENTO** 9m (6q)  
**CORPO A CORPO** GARRAS x2 +9 (1d8+3) ou mordida (1d10+3).

## MALDIÇÃO ÁLGIDA

**CAMINHADA ÁRTICA** O kallyagrai do frio inferior ignora terreno difícil em terreno ártico ou em solo que está coberto de neve ou gelo.

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

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

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

**TESOURO** Nenhum.

## KALLYAGRAI DO FRIÓ SUPERIOR

ND 3

Espírito Grande 

**INICIATIVA** +1, **PERCEPÇÃO** +5, visão no escuro  
**DEFESA** 22, **FORT** +15, **REF** +10, **VON** +2, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo  
**PONTOS DE VIDA** 100  
**DESLOCAMENTO** 12m (8q)

**CORPO A CORPO** GARRAS x2 +14 (1d10+5) ou mordida +14 (2d12+8).

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

**FORMA DE NÉVOA (COMPLETA)** O kallyagrai se transforma em uma pequena nuvem gélida. Nessa forma, seu deslocamento se torna voo 6m, ele recebe imunidade a dano não mágico de corte, impacto e perfuração, e pode passar por qualquer fresta por onde ar poderia passar, mas não pode carregar itens (ao se transformar, ele larga quaisquer objetos que esteja segurando). Além disso, nessa forma ele pode ocupar o mesmo espaço que outras criaturas e qualquer criatura que comece seu próprio turno no mesmo espaço que ele sofre 3d8 pontos de dano de frio (Fort CD 17 evita). **Recarga** (devorar o coração de um humanoide).

**SOPRO GELADO (PADRÃO)** O kallyagrai sopra ar gélido em um cone de 9m, causando 4d10 pontos de dano de frio (Fort CD 17 reduz à metade). Criaturas de tamanho Grande ou menor que falhem na resistência ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. **Recarga** (movimento).

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

**TESOURO** Nenhum.

## KOBOLDS!

Kobolds são covardes, atacam com vantagem numérica e dificilmente o fazem à luz do dia. Um kobold

mediano é muito menor e mais fraco que um humano; mesmo um camponês armado com uma ferramenta agrícola pode derrotar um deles. No entanto, assim como acontece com lobos, será muito raro encontrar um kobold solitário. Eles sempre andam em grupos. Um típico grupo kobold é composto por seis ou mais indivíduos; os grupos menores normalmente coordenados por Cerise se formam apenas por conta de sua coação.

## KOBOLD PATRULHEIRO

Monstro (kobold) Pequeno 1/4

ND 1/2

**INICIATIVA** +4, **PERCEPÇÃO** +0, sensibilidade à luz, visão no escuro.

**DEFESA** 14, **FORT** +3, **REF** +5, **VON** +0

**PONTOS DE VIDA** 6

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Lança +9 (1d6+1).

**À DISTÂNCIA** Funda +9 (1d4+6).

**COVARDE OPORTUNISTA** Os ataques do kobold patrulheiro causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

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

**PERÍCIAS** Furtividade +8.

**EQUIPAMENTO** Balas x10, funda, lança. **TESOURO** Metade.

## KOBOLD CORAJOSO

Monstro (kobold) Pequeno 1/4

ND 1

**INICIATIVA** +4, **PERCEPÇÃO** +0, sensibilidade a luz, visão no escuro.

**DEFESA** 15, **FORT** +0, **REF** +5, **VON** +11, resistência a medo +2

**PONTOS DE VIDA** 45

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Cimitarra cruel precisa x2 +9 (1d6+4, 17).

**AQUI TEM CORAGEM (REAÇÃO)** Quando o kobold corajoso fizer um acerto crítico, pode fazer um ataque com sua cimitarra.

**PEQUENO, MAS RUIM** Quando faz uma investida, o kobold não sofre penalidade na Defesa e não precisa percorrer uma linha reta.

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

**PERÍCIAS** Furtividade +4

**EQUIPAMENTO** Brunea, cimitarra cruel precisa, escudo grande. **TESOURO** Nenhum.

## ORENDIR NOMARJON

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

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

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

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

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

Os kallyagrai voltaram!



## SAFIRA

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

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

A jovem vidreira está conhecendo o mundo fora de Selentine mas ainda encara situações novas com inocência. Pode fazer muitas perguntas para os aventureiros, se aproximando mais deles, especialmente caso tenha sido treinada na aventura anterior.

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

## NICANOR

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

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

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

## ZALDRIN GRYMNIX

O qareen Zaldrin 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.

Native de Sckharshantallas, Zaldrin foi enviado às Montanhas Uivantes para estudar o retorno de Beluhga. De acordo com seus anos de pesquisa, a presença de um Dragão-Real altera fundamentalmente não somente o clima, mas cada 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, bastando que entreguem os componentes e esperem o tempo necessário para a manufatura. Basicamente, qualquer item alquímico pode ser adquirido por um terço do seu preço; Zaldrin pode fazer duas unidades do mesmo consumível em um dia.



Nicanor vai gostar  
dos trobos — a não ser  
que tenha morrido...

# 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  
Alexandre Krause  
Alexandre Petean Figueira De Aguiar  
Alexandre Vieira Alves  
Alexsander Lima  
Alexsander Tenorio Quintella  
Alexsandro Barbosa  
Alison Delvechio Corrêa  
Alisson Sampaios De Lima  
Alkemarra De Paula Leite  
Allan Oliveira  
Álvaro Leitão Pellegrino  
Álvaro Rodrigues  
Alysson F. Andrade  
Alysson Pinto  
Amaro Peixoto Neto  
Anderson De Sousa Lima  
Anderson Honorio  
Anderson Veiga Sales  
André Leonel Fernandes  
André Luiz Alves Dos Santos  
André Noering  
Andre Rabelo  
Antonio Carlos Ferreira  
Antonio Mourão Da Silva Oliveira  
Ariel Felizardo Goes  
Ariel Santos De Miranda  
Arthur Knudsen Bassó  
Artur De Oliveira Da Rocha Franco  
Artur Ferreira Borges  
Aryandson Da Silva  
Bárbara Iara Hugo De Cabral  
E Carneiro  
Bernardo Silveira Freitas  
Bolívar Gatto  
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 Moll Do Nascimento

Bruno Oliveira  
Bruno Rocco  
Bruno Thomé Borghi  
Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino  
Bryan Tiete Tanoue  
Caio Oliveira  
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 Barezy De Sousa Gois  
Carlos Eduardo Areia  
Carlos Eduardo Ciardi Barbosa  
Carlos Gomes  
Carolina Moretto  
Cbaruc  
Célio Cardinali 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 De Salles Flores Garcia Ferraz  
Daniel Duran Galembeck Da Silva  
Daniel Luis Junckes  
Daniel Maioni Araújo De Assis  
Daniel Mariscal Souto  
Daniel Oliveira  
Daniela Sevciovic Britto  
Danilo Carlos Martins  
Danilo Machado De Moraes  
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 Moraes  
Dyego Assis  
Eddie Junior  
Edelcio Marcondes Caputo Junior  
Edilson Da Silva Medeiros Junior  
Edson Neves Da Silva  
Eduardo Franke  
Eduardo Lucas Freitas Do Amaral  
Eduardo Lucena Soares  
Eduardo Pontes  
Egberto Alves Nogueira Júnior  
Ehlert  
Eidy Olivier Fernandes  
Elias Leite Freitas  
Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva  
Elismar De Freitas  
Emerson Souza Merighi Junior  
Enzo Kapps De Oliveira  
Estevão Fuzaro  
Evandro Capovilla  
Everson Maykon Da Silva França  
Ewerton Bernardes Souza Gomes  
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 Mateus Fritsch Bazzotti  
Felipe Molina Garcia  
Felipe Pizzatto Casteller  
Felipe Possamai  
Felipe Rodrigues Ferrari  
Felype Barcellos  
Fernando Batista  
Fernando Brito  
Fernando De Souza Junqueira  
Fernando Mello  
Fernando Paixão  
Fernando Ribeiro

Fernando Wecker  
Filipe Maia Da Silva Rodrigues  
Filipe Wellington Dos Santos  
Filipi Muniz De Araujo Miranda  
Flavio Junio Martins Da Silva  
Flavios Luiz  
Francisco Everson Sousa Leite  
Francisco Marques Silveira  
Francisco Pergentino Belo Filho  
Fred França  
Frederico Luis Lima Rosa  
Gabriel  
Gabriel Abreu  
Gabriel Barroso Mirço  
Gabriel Boareto  
Gabriel Canali  
Gabriel Cristina De Paula  
Gabriel Dias Bastos  
Gabriel Gonçalves  
Gabriel Gonçalves Fernandes  
Gabriel Henrique De Magalhães  
Barbosa  
Gabriel Lima De Souza  
Gabriel Lucas  
Gabriel Melo  
Gabriel Messias  
Gabriel Mota Ribeiro De Azevedo  
Pinto  
Gabriel Paniz Patzer  
Gabriel Portugal Guadelupe  
Dos Santos  
Gabriel Siqueira  
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 Feitosa Moura  
Guilherme Moyna  
Guilherme Tavares Raposo  
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva  
Guilherme Villela Pignataro  
Gustavo Gaiata Monte  
Gustavo Gonçalves Quintão  
Gustavo Henrique  
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 Dalla Cort  
Henrique Kamantschek Watanabe  
Henrique Mendes De Lima  
Henrique Rodrigues Da Silva  
Hudson Lopes  
Hugo Ceser  
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno  
Hugo Ribeiro Da Silva  
Humano Geovs  
Humberto Quirino  
Igor Coura De Mendonça  
Igor Eduardo  
Igor Thiago Gonçalves Soares  
Da Silva  
Ilan Matheus Da Silva Sousa  
Isla Santos  
Italo Braga  
Italo Henrique Silvestre

Italo Jordan Alves Gonçalves  
Ítalo Oliveira  
Iuri Cruz De Souza  
Ivanildo Santos Jr  
Ivens Bruno  
Ivo Ferreira Villa  
Jader Cruz Brião  
Jader Santos Silva  
Jadson W N Soares  
Janildo Dantas  
Jean Carlos Alves Dos Santos  
Jean Fernandes  
Jean Korb  
Jean Sousa Bilio Da Silva  
Jefferson Nunes Pinheiro  
Jeovany Nascimento  
João Carlos Ferreira França Junior  
Joao Felipe Dos Santos  
João Guilherme Breder Carneiro  
Nogueira  
João Henrique Savoia Barboza  
João Lisboa  
João Paulo Colisse Santos  
João Paulo Hengstler De Oliveira  
João Paulo Marques Ferreira  
João Pedro Santana Souza  
João Vicente Nascimento Lins  
João Victor Gonçalves De Mendonça  
João Victor Queiroz  
João Victor Ribeiro Teixeira  
João Victor Ribeiro Teixeira  
Joedson Pereira  
Jonas Costa  
Jonathan Batista Ferreira Da Silva  
Jones Souza  
José "Harkyon Rox" Andrade  
Jose Diego A Cabral  
José Francisco Marques Cardoso  
José Frederico Braga Machado  
José Otávio Santos De Almeida Braga  
José Rodrigues Villa Real Neto  
José Wagner Dutra Porto  
Juan Pablo Souza De Oliveira  
Julio Augusto  
Júlio César Eiras  
Julio Cesar Vieira  
Kaio Filipe Melo Silva  
Kaio Henrique Sossai Navarro  
Kauan Alves  
Kauê Leocádio Gomes  
Kauê Mendonça  
Kira\_Gt  
Lara Antunes  
Leandro Cruz De Aguiar  
Leandro Seabra  
Lenon Rodrigues  
Leonardo Coutinho  
Leonardo Garbossa  
Leonardo Leitão Gomes Santos  
Leonardo Neves  
Leonardo Rafael De Bairros Rezende  
Leonardo Valente  
Letícia Barros Soares  
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 Francisco Da Costa Helt  
Lucas Fritzen Pereira  
Lucas Lauri  
Lucas Leal Da Silva  
Lucas Maia  
Lucas Melo  
Lucas Nascimento  
Lucas Pigna  
Lucas Silva Marques  
Lucas Toledo Teixeira Câmara  
Lucas Toscano Landgraf  
Lucas Travessin De Sá  
Lucas Vieira  
Lúcio Joaquim Maia  
Ludivice De França Yoshizawa  
Luigi Francesco  
Luis Felipe Jeolas Ramos  
Luiz Feliciani  
Luiz Felipe Gullo Cunha  
Luiz Felipe Martins Silva  
Luiz Fellipe Schneider  
Luiz Junior  
Luiz Otavio Ibrahim  
Luiz Willian Fraga  
Lydsson Agostinho  
Lynn J V M Dos Santos  
Maicol Solera  
Marcelo Augusto De Moraes Santana  
Marcelo Dias  
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  
Mateus Figueira  
Mateus Rego Queiroz De Melo  
Mateus Rizzo  
Matheus Alves Sousa  
Matheus Augusto Simão Cezar  
Matheus Campanholo  
Matheus Coutinho  
Matheus De Oliveira Costa  
Matheus Dos Santos Garcia  
Matheus Furlani  
Matheus Neto Silva  
Matheus Nicolas  
Matheus Piccoloto Gonçalves  
Matheus Victor Santos Soares  
Matheus Vinicius Da Luz Pontes  
Mika Player  
Murilo Da Silva Milani  
Murilo José Alves Mota  
Nami Tails  
Natâ Dos Santos Fontes  
Nathalia Ribeiro Da Cruz  
Nathan Bisoto Varago  
Nelson Hamada  
Neto Santana  
Nicholas Santana  
Nicolas Flor De Amorim  
Nicolas Silva  
Patrick Carvalho Pedro  
Patrick Da Silva Barcelos  
Patrick Keller  
Paula Vieira Da Silva  
Paulo César Nunes Mindicello  
Paulo Drancir  
Paulo Henrique  
Paulo Henrique Batista Pereira  
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 Pousa  
 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 De Andrade Teixeira  
 Rafael Duarte  
 Rafael Duarte Couto  
 Rafael Epelman  
 Rafael Ferraz Fernandes  
 Rafael Fonseca De Freitas  
 Rafael Ishikawa  
 Rafael Lopes Galdino  
 Rafael Reis Jácome De Oliveira  
 Rafael Ribeiro  
 Rafael Saldanha Pichelli  
 Rafael Santana De Freitas  
 Ramon Carvalho De Almeida  
 Ramon De Freitas Rodrigues  
 Ramon Monteiro  
 Raul Soares Brilhante  
 Regivaldo Fernandes Da Silva  
 Reinaldo Mira De Amorim  
 Renan Carrion  
 Renan Carvalho  
 Renan Paixao  
 Renan Pin  
 Renato Fernandes Senese Linkewitsch  
 Renato Holzlsauer Mattos Macedo  
 Renato Potz De Oliveira Assis  
 Renato Serrano Da Silva Pinto  
 Renner Castro

Renzo De Sá  
 Ricardo Cesar Da Conceicao Silva  
 Ricardo Ducci Popi  
 Ricardo Magno Do Nascimento Ferreira  
 Richard Aguiar Bueno  
 Roberto Vieira Machado Júnior  
 Robson Da Costa Silveira  
 Robson S. Costa  
 Rodrigo Carbonieri  
 Rodrigo De Lombo Provietti  
 Rodrigo Gomes Raposo  
 Rodrigo Miranda  
 Rodrigo Moreira Araújo  
 Rogério Costa De Oliveira Junior  
 Rogério Matheus Grillo  
 Rogerio Silva  
 Ronald Guerra  
 Ronaldo De Oliveira Guedes Junior  
 Ronaldo Ferreira Magalhães Marques  
 Ronaldo Pinheiro De Melo  
 Roque Luiz Gobbo  
 Rullyans Souza  
 Ruy 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  
 Sérgio Dalbon  
 Silas Prata  
 Silence Whis  
 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 Landini Totugui Montalvão  
 Ferraz

Thiago Madruga Conceição  
 Thiago Monteiro  
 Thiago Roldão Furquim  
 Thiago Secomandi Galdino  
 Thiago Thomaz Rolim  
 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 Da Costa Peres Lopes  
 Victor Henrique Santos Rocha  
 Victor Leal  
 Victor Milani  
 Victor Sousa Pinheiro  
 Vinicius Delavechia  
 Vinicius Dias  
 Vinicius Pereira De Almeida  
 Vinicius Rodrigues  
 Vinicius Soares Lima  
 Vinicius Sousa Araujo  
 Vinicius Struginski Pereira  
 Vinicius 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  
 Yuri Porto  
 Zenilson Costa Filho  
 Zenilton Junior

## DESBRAVADORES

Ákila Soares De Britto  
 Alberto Calil Elias Junior  
 Alvaro Junior  
 Arthur Navas  
 Arthur Vaz  
 Atilla Oliveira Barros  
 Breno Philippi Feminella  
 Brucy Ferreira De Oliveira  
 Brule Bassani  
 Caetano Nascimento  
 Caio Daniel  
 Caio Santiago  
 Carlos Eduardo Ciarallo  
 Cauê Moura  
 Daniel Rocha  
 Danillo Henrique De Lima Brito  
 Denise Frare Flaibam  
 Diego Francisco Da Silva  
 Elton Hermann  
 Fabio Elizeire Da Cunha  
 Fabio Regis  
 Felipe Barros Dantas  
 Felipe Bastos  
 Fernando Rodrigues Carneiro

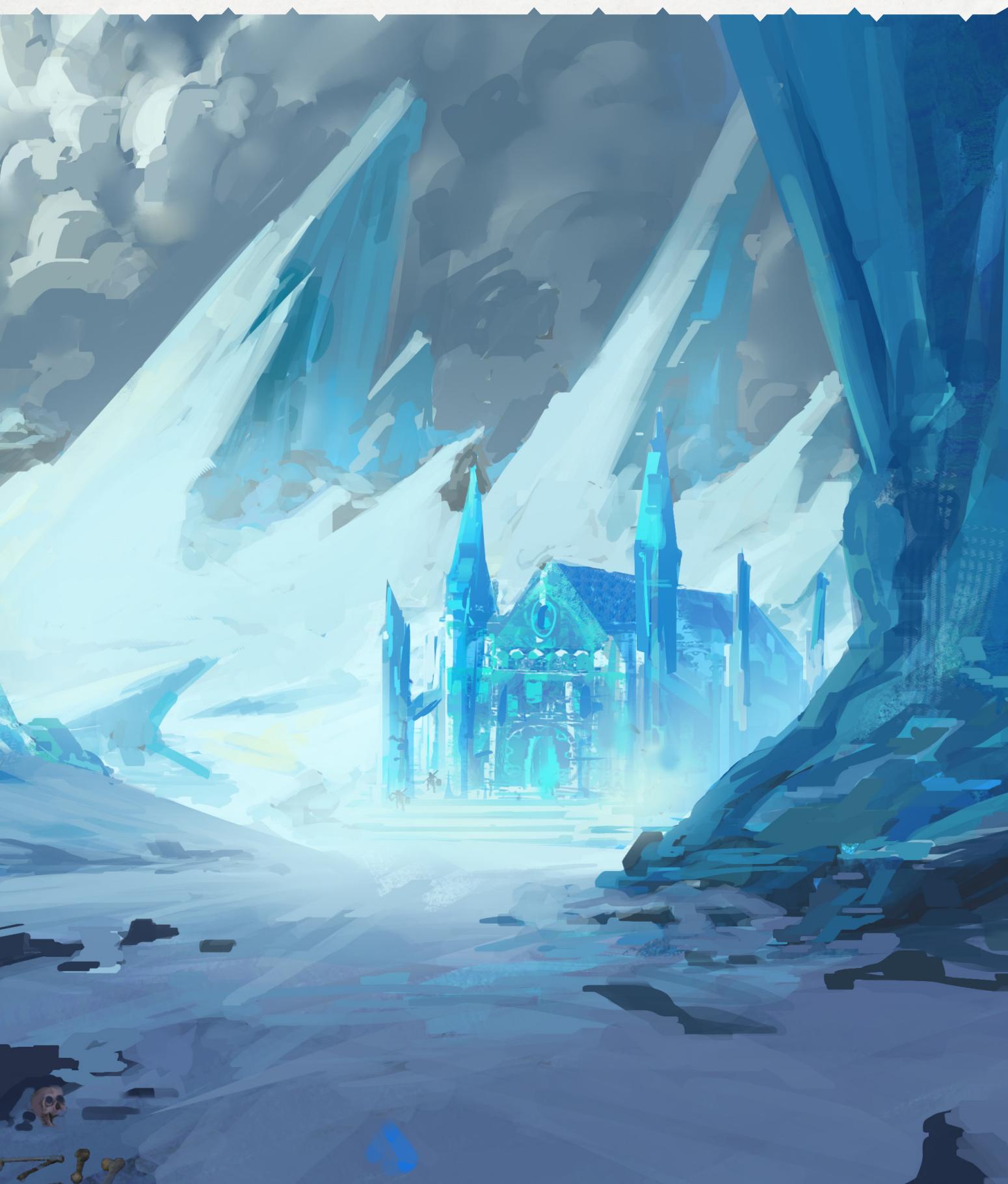
Gabriel Henrique Medice Marcal  
 Gabriel Peixoto  
 Gabriel Vandarte Casadei  
 Gilson Sentena Britto  
 Guilherme Felipe Dos Santos Rosa  
 Guilherme Gambera Giannucci  
 Gustavo Da Silva Almeida  
 Helton Garcia Cordeiro  
 Hudson Silva  
 Isaac Souza De Carvalho  
 Iuri Ullmann Nascimento  
 João Miranda  
 Joao Silva  
 Jonathan Oliveira  
 Kallyemerson Raimundo Rosario Da Conceição  
 Kleiton José Da Silva  
 Linduarde Leitão De Medeiros Brito  
 Liniker Sarmento Pereira  
 Lucas Anselmo Dantas  
 Lucas De Oliveira Galdino  
 Lucas Silva  
 Luiz Gustavo Vander Cantrella  
 Carvalho

Marcelo Martinez Ferreira  
 Massieu  
 Mateus Miranda Diniz  
 Matheus Pivatto  
 Matheus Yudi Ogawa Rodrigues  
 Natanael Freire  
 Nisio José Soares Neto  
 Paladino Azul  
 Pedro Olivotti  
 Priscila Da Silva Grijó  
 Rafaela Cristina França Sukiyama  
 Raphael Albuquerque  
 Rhuan Burle  
 Ricardo De Andrade Santos  
 Ricardo Matheus Vicente Felix  
 Ricardo Matheus Vicente Felix  
 Roberto Tadashi Wakita Soares  
 Rodrigo Aparecido De Toledo  
 Rodrigo Dos Santos Xavier Mendonça  
 Rodrigo Saldanha  
 Saulo Brito  
 Saulo Rebouças Felix  
 Sten  
 Syllas França

**Thierre De Siqueira Cardinelli**  
**Victor Hugo Da Silva Pinto**  
**Vinicius Lopes**

**Vitor Pochmann**  
**Vlademir Dorigon Da Silva**  
**Wallace Rodrigues De Souza**

**Walter Andrade Neto**  
**Wellington Barbosa**  
**Wemison Queiroz**



O MAIOR RPG  
NO MENOR FORMATO



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