

REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 6



DUELO DE DRAGÕES

RUMO AO CASTELO MONTECLARO
DOS CAVALEIROS CERÚLEOS

20
ANOS



REVISTA TORMENTA 20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	HORIZONTES DE ARTON.....	15
PARTE I: MONTECLARO.....	5	Naidora	15
Carruagem Aérea.....	5	Cavaleiros Cerúleos	16
O Homem de Roth.....	6		
Um Desjejum Oportuno.....	7		
PARTE 2: POR QUÊ OS SINOS DOBRAM.....	8	NPCS E CRIATURAS.....	18
Às Armas.....	8	Sir Aegoron.....	18
Uma Serpe?.....	9	Cavaleiro Iniciante.....	19
Corram!.....	10	Dame Lia.....	20
PARTE 3: INTRIGA NAS ALTURAS.....	10	Dennis Stramm.....	21
Uma Longa Escalada.....	10	Hanalendariana.....	21
Guarda no Portão.....	11	Sir Jann Marlinor.....	23
Contra o Traidor.....	11	Serpe Jovem.....	24
PARTE 4: FILHO DO DRAGÃO-REI.....	12	Tropas Puristas na Garganta do Troll.....	24
Em Busca de Cavaleiros Traidores.....	12		
Até Tu, Murlin?.....	13		
O Retorno do Príncipe.....	14		
RECOMPENSAS DA AVENTURA.....	15	CAIXAS E INFORMAÇÕES	
		Equilíbrio.....	6
		Cavaleiros mais interessantes.....	9
		Distinções.....	18
		“Outra Vez”, canção de ninar élfica.....	23
		Nova arma: espada enigma.....	23
		Habilidade de arma: híbrida.....	23
		Novo item: Cetro do Poder Usurpado.....	24

CRÉDITOS

REDAÇÃO: Thiago Rosa.

EDIÇÃO: Glauco Lessa e Miguel Souza.

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 e Leonardo Soares.

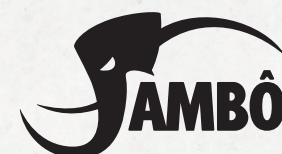
ARTE: Victor Maristane, Odmir Fortes
e Danilo Martins.

MAPAS: Filipe Borin.

EDITORIA-CHEFE: Karen Soarele.

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Andrew Frank, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabrielle Bazacas, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leonardo Soares, Letícia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, 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, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

INTRODUÇÃO

ININSTRIMÁVEL

Urgente! Voltei a jogar RPG!

"Mas, Karen, você já jogava RPG, eu assistia a Fim dos Tempos toda quinta-feira."

Meu pequeno padawan, a coisa é completamente diferente. Na stream, a gente procura manter minimamente a compostura. Tem criança assistindo, né? A fadinha de cabelo rosa, por mais pilantra que seja, evita falar palavrão, fazer piadas sexuais ou ter outras atitudes que possam ofender a audiência.

Ao jogar só com os amigos, a coisa degringola. Quando você consegue enxergar todas as pessoas com quem está falando, é possível ver suas reações, sentir até onde a piada ainda é engraçada e levar o humor até o limite. E aqui em casa o limite é muito longo! Jogando com J.M. Trevisan, Dan Ramos, Elisa Guimarães, Miguel Souza e Guilherme Dei Svaldi como mestre, o resultado é uma mesa cheia de momentos impublicáveis e "ininstrimáveis".

Foi assim um dos momentos da última sessão. Após um combate difícil, Dan Ramos usou toda a delicadeza de seu guerreiro meio-orc para fazer uma proposta romântica para a NPC que havia lutado ao seu lado. Ela estava impressionada com a pujança dele em combate, e as chances eram altas... mas nosso querido diretor de arte rolou 1.

Estimado leitor, o resultado da cena eu deixo para a sua imaginação.

O ponto é: esse ano foi muito puxado aqui do Rio Grande do Sul. Já faz algum tempo que estou na luta para mudar o mau hábito de trabalhar mais do que a saúde aguenta, e ter que lidar com a maior enchente da história do estado não ajudou. Mas a gente segue por amor a vocês, por amor a nós mesmos e por amor a essa coisa maravilhosa, que une os amigos, desanuvia a mente e cria momentos antológicos, chamada RPG.

Desejo que você se divirta também!

— KAREN SOARELE

PS: Apoie a campanha Tormenta 25 Anos!
Já estamos na reta final!

NA ÚLTIMA AVVENTURA...

Os heróis foram a Villent, uma cidade no reino de Deheon, atrás de um velho amigo de Zaldrin chamado Durgalinn Trança-Castanha. O grupo procurava uma forma rápida e segura de chegar até Schkarshantallas, e o anão tinha a resposta para isso — ela só não estava com ele.

Uma aventureira conhecida como Dame Lia estava de posse do chifre mágico capaz de se comunicar com o irmão de Durgalinn, um navegante experiente do Rio dos Deuses. De posse deste chifre, os heróis conseguiriam ter uma viagem tranquila.

Mas é claro que não seria tão fácil. Dame Lia estava desaparecida e precisava ser encontrada.

Depois de quase serem soterrados em um dos túneis de Villent, os aventureiros exploraram a região e acabaram por descobrir que a cavaleira medusa estava presa em um acampamento purista. Depois de uma batalha sangrenta, Dame Lia foi resgatada.

De volta a Villent, os heróis descobriram que não estavam mesmo com sorte. Durante a captura de Dame Lia, o chifre mágico foi quebrado. A cavaleira, porém, tinha uma solução: visitar a sede de sua ordem de cavalaria. Com certeza o líder de sua ordem seria capaz de consertar o chifre.

E assim nossos intrépidos aventureiros fazem mais um desvio de percurso: o Castelo Monteclaro!

Um cavalo comum
da ordem sem
suas asas.



PRÔMESSAS SOPRADAS NA BRISA

Após ajudar o exército do Reinado em seu conflito com os puristas, os heróis resgatam a cavaleira cerúlea *Dame Lia*. Infelizmente, o chifre que precisam para garantir sua viagem no Tritão Soridente foi quebrado. Agora, para continuar sua jornada, precisam fazer um desvio até a sede dos cavaleiros cerúleos em Svalas!

Promessas Sopradas na Brisa é a continuação da nossa campanha *Duelo de Dragões*. É uma aventura focada em interação e investigação, incluindo também oportunidades para que os aventureiros se tornem parte dos cavaleiros cerúleos e enfrentem um traidor. Em média, a aventura deve levar quatro sessões para ser concluída. Ela é projetada para quatro personagens de 6º 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

Promessas Sopradas na Brisa é uma aventura dividida em quatro partes.

Na Parte 1, os heróis partem de Villent usando uma carruagem aérea, escapam da artilharia purista e chegam ao Castelo Monteclaro, em um dos cumes

do reino de Svalas. Lá conhecem Dennis Stramm, um guerreiro veterano da Guerra Artoniana, e Sir Jann Marlinor, um cavaleiro cerúleo que está atuando como líder interino da ordem enquanto Sir Aegoron, o verdadeiro fundador, está fora por algum motivo.

Na **Parte 2**, os aventureiros são enviados por Sir Jann Marlinor para realizar um ataque contra um acampamento purista, mas são emboscados. O líder interino os traiu! Ele tenta matá-los com o ataque de uma serpe e, após vencer o combate, os heróis ainda precisam sobreviver a um desmoronamento da montanha.

Na **Parte 3**, os personagens precisam escalar de volta até o Castelo Monteclaro. Chegando lá, desmascarar um cúmplice do traidor Sir Jann Marlinor e, por fim, partem para o confronto direto contra o líder interino.

Na **Parte 4**, os heróis investigam a presença de outros traidores, descobrem a localização do covil de uma célula do culto de Kallyadranoch e finalmente conhecem o fundador dos cavaleiros cerúleos, Sir Aegoron. Acompanhando o líder, está sua mãe, Hanalendariana, a primeira elfa-do-céu de Arton e esposa de Hydora, o Dragão-Rei das Nuvens.



PARTE I: MONTECLARO

Em que os aventureiros atravessam a Supremacia Purista e chegam ao Castelo Monteclaro, em Svalas.

CENA 1

CARRUAGEM AÉREA

Para consertar o chifre de Durgalinn e conseguir contato com o navio de seu irmão, o Tritão Soridente, os aventureiros precisam ir até a base da Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos, em Svalas. O único problema é que existe algo entre Deheon e Svalas. Algo poderoso, terrível e ameaçador: a Supremacia Purista, o exército com uma nação, a entidade política responsável por raptar Dame Lia e quebrar o chifre mágico.

Dante desse obstáculo, vocês receberam uma resposta extremamente confiante de Dame Lia enquanto conversavam com a cavaleira e o coronel Durgalinn Trança-Castanha. Agora vocês seguem essas duas figuras pelos túneis estreitos de Villent, subindo escadas para chegar a rampas internas que levam para outras escadas, em uma escalada vertical aparentemente sem fim. Depois de muitas voltas e visões distantes de quedas fatais, vocês chegam ao topo de uma das muralhas de Villent. E, ao lado de uma torre de vigia, há uma lona jogada por cima de uma estrutura do tamanho de uma carroça.

*Dame Lia sorri para Durgalinn:
“Posso ter a honra, coronel?”
“Mas é claro, Dame! Foi ideia sua, afinal.”*

Dame Lia puxa a lona, revelando uma mistura de trenó e carruagem, contando com asas de energia curtas nas laterais. Ela se vira para vocês, ainda sorridente.

“Esta é a carruagem aérea. Com ela, eu e Víbora podemos levar vocês até Castelo Monteclaro, a base dos cavaleiros cerúleos.”

Se algum dos jogadores ficar com dúvidas, o plano é simples: Víbora puxará a carruagem aérea, voando alto pelos céus através dos perigos da Supremacia Purista, chegando “seguramente” até Castelo Monteclaro. Um personagem treinado em Ofício (engenhoqueiro) ou Pilotagem consegue confirmar que a carruagem parece capaz de realizar esse feito.

A partir desta cena, meça a **conexão** de Dame Lia com os personagens. Essa medida abstrata ajudará a determinar se ela se tornará uma parceira mestra (em vez de veterana) e até quando acompanhará o grupo. Qualquer interação social positiva com Lia aumenta a

conexão em 1, enquanto interações e atitudes negativas a diminuirão. Elogiar a carruagem aérea aumenta a conexão, por exemplo.

A descrição de Lia na seção **NPCs e Criaturas** contém uma lista de determinados eventos para aumentar ou diminuir esse vínculo, mas qualquer situação pode alterar essa estatística, a seu critério. Depende do quanto seus jogadores interagirem com Lia e da qualidade dessa interação!

Quando o grupo se despedir de Durgalinn Trança-Castanha e embarcar na carruagem aérea, é hora de passar pelos puristas!

CÉUS HOSTIS

ND 3

O grupo tenta cruzar o espaço aéreo até Castelo Monteclaro sem ser morto pelos puristas.

OBJETIVO Chegar ao Castelo Monteclaro.

EFEITO Embora Dame Lia pilote a carruagem, ela irá precisar de auxílio para navegar pelos céus. Assim, para chegar ao seu destino, o grupo precisa passar em 7 testes de navegar. A cada falha em um teste de navegar, uma patrulha purista em terra detecta a carruagem e a ataca com armas de cerco. Cada personagem sofre 2d6 pontos de dano de tipo variável; role 1d6; 1–2 fogo, 3–4 impacto, 5–6 perfuração (Reflexos CD 15 evita).

NAVEGAR (PILOTAGEM OU SOBREVIVÊNCIA CD 20) O personagem ajuda Lia com a navegação da carruagem. Apenas um personagem pode executar essa ação a cada rodada.

LER MAPAS (CONHECIMENTO OU SOBREVIVÊNCIA CD 10) O personagem utiliza mapas, pontos geográficos ou outras informações para auxiliar a navegação. Isso conta como um teste para ajudar o teste de navegar desta rodada. Apenas um personagem pode ajudar por vez.

OCULTAR (FURTIVIDADE CD 20) O personagem orienta o posicionamento da carruagem para se esconder dos inimigos. Se passar no teste, nesta rodada uma falha no teste de navegar não provoca ataques de puristas. Apenas um personagem pode fazer esse teste a cada rodada.

ESCONDER-SE (NENHUM TESTE) O personagem se protege em um ponto da carruagem. Nesta rodada, ele recebe +5 em seu teste de Reflexos contra as armas de cerco puristas.

Independente do desempenho dos personagens durante a viagem, a carruagem se desgasta bastante. É preciso um longo período de reparos para que ela esteja apta a ser usada novamente.

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*!

CENA 2

O HOMEM DE ROTH

A jornada através dos céus da Supremacia Purista não foi nada agradável, mas pelo menos foi rápida. Dame Lia e Víbora, puxando a carruagem aérea, se mantiveram firmes durante todo o percurso, passando dias em claro para garantir a celeridade da viagem e a segurança dos passageiros.

Já desponta na vista o Castelo Monteclaro, apoiado no topo de montanhas, cercado por encostas que tornam difícil seu acesso por terra. Uma fortaleza ideal para cavaleiros de criaturas aladas. Conforme se aproximam do pátio aberto, percebe-se a presença de vários cavaleiros e um humano um tanto peculiar. Falta-lhe o garbo e a postura dos guerreiros, substituída por uma praticidade bruta. Os cavaleiros treinam entre si, trocando golpes, enquanto o homem berra ordens. Sua voz engole o clangor das espadas.

“Nimb rolou bons dados para vocês hoje, sua cambada de preguiçosos enlatados! Vão descansar e lavar esse fedor do corpo. Dispensados!”

Quando a carruagem aérea pousa no pátio, a maior parte dos cavaleiros já se afastou. Resta ali apenas esse humano pouco educado, de pele clara e cabeça calva, coberto de cicatrizes. Ele ajuda Lia a desmontar de Víbora.

“Parece que um trobo mastigou você junto do capim, Lia! Faz quanto tempo que você não dorme?”

“Ah! Quem precisa de sono quando pode voar, Stramm? Quero que conheça meus amigos aventureiros. Temos muito a conversar com Sir Aegoron.”

Dennis Stramm:
“Poucas ideia!”



“Então a sorte de Nimb acabou pra você assim que chegou em Monteclaro nessa geringonça. Aegoron está ausente, deixou aquele verme do Marlinor no comando.”

“Meu amigo Stramm, entendo seu receio, mas contenha as ofensas. Sir Jann Marlinor é um cavaleiro nobre e justo, digno da confiança de todos nós.”

“Da minha não! Se eu estivesse com ele, um lorde da tormenta e duas flechas, disparava uma em cada olho do almofadinha. Mas posso falar mais verdades sobre aquele otário em outro momento.”

“Obrigado, Stramm. Vou me retirar, a viagem foi muito cansativa. Pode ajudar meus companheiros a se situar no castelo?”

“Mas é claro, se são seus amigos, são boa gente. Eles me lembram um bando de encrenqueiros que conheci em Roth.”

Dennis Stramm é um convidado no Castelo Monteclaro. Está ensinando aos cavaleiros cerúleos práticas de combate contra os puristas, adquiridas durante uma insurreição em sua terra natal, Roth. A seguir estão perguntas dos heróis e as respostas dele.

• QUEM É VOCÊ?

“Não sou ninguém importante. Só um soldado que sobreviveu a batalhas demais e tenta ensinar um bando de moleques espinhentos a fazer a mesma coisa. Meu nome é Dennis Stramm, sou capitão da guarda da família Roth e instrutor de combate contra puristas dos cavaleiros cerúleos.”

• O QUE EXISTE DE ESPECIAL NO COMBATE CONTRA PURISTAS?

“É importante conhecer as táticas do inimigo. Tente separá-los, não deixe que coordenem ataques, evite que os magos lancem magias — saiba que os magos deles usam armaduras. Mas mais importante que tudo isso é não esquecer de que são gente, não monstros. São de carne e osso, sangram como nós, sofrem como nós. Esquecer da humanidade deles é dar razão às nojeiras que pregam.”

• O QUE ACHA DE DAME LIA?

“Ela é incrível. Sempre achei cavalaria um monte de baboseira, mas pessoas como Lia provam o valor dessa tradição. É uma heroína de verdade.”

• O QUE ACHA DE SIR JANN MARLINOR?

“Quando você chega na minha idade, passa a reconhecer o cheiro desse tipinho. Um puxa-saco molenga, sem convicção, sem brio. Não serve pra nada.”

• NÃO É ERRADO VOCÊ FALAR ASSIM DO LÍDER DA ORDEM?

“Líder interino. E confortável demais nessa posição, diga-se de passagem! Não ligo muito para o que acham certo ou errado. Se não gostarem do que digo, juntem minhas trouxas e volto para Roth.”

• O QUE ACHA DE SIR AEGORON?

“Costumo dizer que pessoas como ele são boas demais para ser verdade. Mas, sinceramente, não tenho nada de ruim para dizer dele.”

Depois da conversa, Dennis Stramm leva os aventureiros para as acomodações de hóspedes. É o mesmo espaço ocupado pelo próprio Stramm, dois quartos com beliches confortáveis e um cômodo anexo onde podem guardar seus pertences. Os heróis podem ter privacidade e aproveitar um merecido descanso (em condições confortáveis) antes de se apresentarem ao líder da ordem no dia seguinte.

CENA 3

UM DESJEJUM OPORTUNO

A luz de Azgher toma o Castelo Monteclaro com a chegada de um novo dia. Os cavaleiros e escudeiros seguem para um salão comunal onde se servem de pão, queijo, frutas e salsichas. Há um clima geral de camaradagem, uma informalidade avessa ao esperado de ordens de cavalaria. Difícil distinguir cavaleiros de escudeiros, sentados lado a lado com roupas simples, dividindo o mesmo pão. Dennis Stramm se enturma facilmente, visto com respeito e deferência apesar da grosseria tão frequente em suas palavras.

O clima muda quando uma figura entra no salão. É um humano alto de queixo fino. Os olhos castanhos são bem separados e observam atentamente o ambiente. Os cabelos loiros são penteados em uma tentativa de combinar tradição com individualidade. Em vez dos trajes leves e informais dos demais presentes, veste uma armadura de batalha polida, com uma capa vermelha esvoaçante e passos blindados que ecoam pelo silêncio súbito da sala.

“Continuem sua refeição, cavaleiros. Vim me juntar aos nossos ilustres convidados.”

O cavaleiro se senta à mesa com vocês. Só pode ser Sir Jann Marlinor, líder interino dos cavaleiros cerúleos.

Lia não está presente no salão — ficou descansando depois da longa viagem. Por outro lado, essa é a primeira oportunidade de os aventureiros interagirem com o líder interino. Ele evita falar do chifre mágico e do que os aventureiros querem no Castelo Monteclaro, sempre dizendo que abordará esses assuntos mais tarde.

Os personagens podem aproveitar a refeição para causar uma boa impressão em Sir Jann Marlinor. Isso é um teste estendido aberto em grupo (CD 20) em que são necessários 7 sucessos antes de 3 falhas. Apesar de ser um teste aberto, os personagens podem usar livremente Diplomacia, Enganação e Intimidação.

Incentive os jogadores a serem criativos e a interpretar o que seus personagens irão falar. Elogios sinceros (ou nem tanto), contar histórias de bravura e aventuras heroicas ou simplesmente ser simpático são caminhos para obter a aprovação de Sir Marlinor. Se um jogador tiver uma boa ideia de elogio ou argumento, ou contar uma história de um feito realmente impressionante, conceda +2 no teste correspondente.

Não há penalidade por uma falha total nesse teste. Entretanto, se os heróis de fato causarem uma boa primeira impressão em Sir Jann Marlinor, ele pedirá aos escudeiros que tragam presentes. Em seguida, entregará a cada um dos aventureiros uma joia ou obra de arte com valor de T\$ 1d6 x 100.

Um personagem treinado em Nobreza saberá como tantos presentes são incomuns por causa de uma simples conversa. Um teste de Intuição (CD 15)

permite entender que o cavaleiro está mais do que disposto a gastar os recursos da ordem, já que não pertencem realmente a ele.

Leia o texto a seguir caso os heróis tenham caído nas graças de Sir Jann Marlinor:

“Excelente conversa, meus caros. Sei que querem nossa ajuda para reparar um chifre mágico e certamente a terão. Antes disso, porém, preciso pedir um favor a vocês. Estamos planejando um ataque contra um acampamento purista próximo da fronteira faz semanas — gostariam de ajudar?”

Caso os heróis não o tenham impressionado, ele faz a mesma oferta, mas com menos decoro. Não é como se os aventureiros tivessem muita escolha: sem o conserto do chifre mágico, não é possível completar a viagem até Sckharshantallas em segurança e em sigilo. O ataque ao acampamento purista começa na parte 2!

PARTE 2: POR QUÊM OS SINOS DOBRAM

Em que os aventureiros lançam um ataque contra um acampamento purista e são vítimas da perfídia de Sir Jann Marlinor.

CENA 1

ÀS ARMAS

No pátio do Castelo Monteclaro, vocês aguardam em formação ao lado de Dennis Stramm, Dame Lia e cavaleiros em treinamento. Há uma sensação de demora. Sir Jann Marlinor já deveria estar presente a essa altura. Quando começam a se preocupar com sua demora, o líder interino chega montado em sua serpe.

“Nunca confiem em alguém que se diz cavaleiro, mas não dá um nome à sua montaria”, vocês ouvem Dennis Stramm resmungar baixinho.

Sir Jann Marlinor salta da sela com um floreio, caindo de pé com graça e habilidade. Ele faz uma leve mesura, cumprimentando a todos, e limpa a garganta para começar a falar.

“Meus nobres homens e nossos gentis convidados, descobri um acampamento purista não muito longe daqui. É sabido que a Supremacia sempre está à espreita em Svalas. Peço que invadam esse antro de vilania e erradiquem de uma vez por todas esses monstros em pele de gente. Alguma pergunta?”

Essa é mais uma oportunidade de conversar com Sir Jann Marlinor. A seguir estão algumas possíveis perguntas, acompanhadas de suas respostas.

• **COMO SOUBE DISSO ANTES DOS OUTROS?**

“Hah! Nossa vigília vai bem além destas muralhas.”

• **QUAL É O OBJETIVO DOS PURISTAS AQUI?**

“Não sabemos ao certo, e isso é mais um motivo para conferir. Suponho que queiram infiltrar e descobrir fraquezas de Svalas. Talvez seja até para nos espionar.”

• **O QUE PODEMOS ESPERAR NO ACAMPAMENTO?**

“A presença de alguns puristas, talvez uma máquina de guerra.”

• **É VERDADE QUE SUA SERPE NÃO TEM NOME?**

“Sim, é verdade. Algum problema?”

• **COMO SE TORNOU LÍDER INTERINO DA ORDEM?**

“Sir Aegoron confia em mim depois de todos os meus feitos heroicos a serviço da Nobre Ordem.”

• **PODERIA CONTAR MAIS SOBRE ESSES FEITOS HEROICOS?**

“É claro, mas essa conversa é mais adequada para a comemoração depois da missão bem-sucedida de vocês.”

• O QUE ACHA DE DAME LIA?

“É uma boa cavaleira. Pode chegar ao meu nível no futuro.”

• O QUE ACHA DE DENNIS STRAMM?

“É um brutamontes, mas não posso expulsar um convidado de Sir Aegoron. Ao menos será útil agora.”

Durante esta missão, os heróis serão acompanhados por Dennis Stramm, Dame Lia e alguns cavaleiros iniciantes. Cada herói deve ter seu parceiro; acrescente cavaleiros iniciantes até que todos os heróis estejam acompanhados. Lembre-se de que os personagens já estão no segundo patamar, então podem ter dois parceiros por vez, cada um. Ou seja, mesmo um personagem com uma montaria ou companheiro animal pode ser acompanhado por um desses parceiros.

Ao longo de toda a aventura, use a variante de parceiros vulneráveis (*Tormenta20*, p. 262) para esses cavaleiros iniciantes (mas não para Dennis Stramm, Dame Lia ou parceiros permanentes).

Esses aspirantes não são cavaleiros cerúleos ainda; contam com cavalos normais como montaria. Dame Lia presta muita atenção na forma como os heróis lidam com esses cavaleiros, o que pode influenciar sua conexão com o grupo. Devido ao número de pessoas envolvidas na empreitada, não será possível usar a carruagem aérea.

Após se preparar, o grupo pode seguir os cavaleiros montanha abaixo até o acampamento.

CENA 2

UMA SERPE?

Após algumas horas descendo encostas sem fim, o sol já está se pondo, e vocês avistam um grupo de quatro humanos em torno de uma fogueira. É uma trilha estreita, difícil de andar. Quando se aproximam, logo identificam o brasão purista nos trajes dos inimigos, mas não têm chance de agir.

Um rugido soa no ar. Uma pequena serpe, do tamanho de um lobo, alça voo e cerca vocês pelo lado oposto aos puristas.

“Uma emboscada! Aquele maldito nos mandou para uma armadilha!”, Dennis Stramm grita antes de começar a proferir uma longa lista de ofensas a Sir Jann Marlinor, sua progenitora, sua honra, sua serpe e até seu penteado.

CRÍATURAS. Serpe jovem (p. 24) e soldados puristas x4 (p. 24).

Tanto os puristas quanto a serpe lutam até a morte — não cogitam se render a pessoas como os heróis.

Cavaleiros mais interessantes

Os cavaleiros apresentados na cena 1 dão um senso de responsabilidade para os jogadores, por isso podem ser feridos ou mortos durante a missão. Porém, especialmente por serem apresentados junto de Dame Lia e Dennis Stramm, são descritos de forma bem superficial.

Caso deseje mais detalhes considere usar as descrições abaixo. Cada uma adiciona alterações à ficha do cavaleiro iniciante (p. 19).

SIR KANNE. Um lefou nativo de Trebuck, de pele clara e cabelo preto curto, com olhos vermelhos devido à corrupção da Tormenta. Soturno e cabisbaixo. Possui Car 1, Diplomacia +4, Intimidação +7, Percepção +7 e visão no escuro. Ele é um parceiro guardião iniciante.

DAME LÍRIO. Uma dahllan de pele negra, com cabelos castanhos ondulados, da cor das folhas do outono e olhos cor-de-mel. Alegre e impulsiva. Tem Adestramento +6 e Empatia Selvagem. É uma parceira fortão iniciante.

SIR MÁRMORE. Um cavaleiro orc, albino, usando um pince-nez. Muito sincero, mas um tanto autodepreciativo. Possui visão no escuro, Int 2, Conhecimento +5, Guerra +5 e Nobreza +5. Ele é um parceiro guardião iniciante.

DAME SIENA. Uma humana devota de Thyatis, de pele clara, cabelos loiros platinados lisos e presos em um rabo-de-cavalo, de olhos azuis. Seus braços estão cobertos de tatuagens de prisão; se questionada, ela admite ter sido uma bandoleira antes de encontrar a luz do Deus das Segundas Chances. Otimista e tagarela. Tem Religião +4, causa dano não letal sem penalidade nos testes de ataque. Ela é uma parceira fortão iniciante.

Depois do combate, ao revistar seus corpos e os restos do acampamento improvisado, os heróis encontram os restos de uma carta, felizmente pouparida pelas chamas e queimada apenas pela metade.

...aguardo ansiosamente minha recompensa. Divirtam-se com os heróis de araque.

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

Sir Jann Marlinor.

CENA 3

CORRAM!

Antes que vocês possam realmente ponderar as motivações por trás da traição de Sir Jann Marlinor, um estrondo ecoa na encosta logo acima, acompanhado de um lampejo de luz. Novos estrondos se seguem, e rochas começam a descer na direção de vocês.

DESLIZAMENTO

ND 4

Os heróis tentam escapar dos escombros antes que sejam soterrados por completo!

OBJETIVO Chegar ao Castelo Monteclaro.

OBJETIVO Escapar do deslizamento.

EFEITO O grupo tem cinco rodadas para se afastar dos escombros. No fim da quinta rodada, a posição de cada personagem é definida pelo número de sucessos obtidos individualmente nas ações correr ou carregar outro.

Um personagem com dois sucessos ou menos fica na zona de soterramento (o caminho direto dos escombros): sofre 16d6 pontos de dano de impacto e fica soterrado. Um personagem com três ou quatro sucessos fica na zona de deslizamento (o caminho pelo qual os escombros se espalham): sofre 8d6 pontos de dano de impacto. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa ileso.

Os cavaleiros iniciantes ficam na mesma zona que seus respectivos personagens. Um cavaleiro iniciante na zona de soterramento morre e na zona de deslizamento fica ferido. Curas que totalizem 50 PV ou mais restauram a saúde de um cavaleiro ferido. Dame Lia e Stramm não correm risco neste perigo complexo.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Força (CD 25). Vários personagens podem ajudar nesse teste (*Tormenta20*, p. 221).

Os personagens têm direito a um teste de Iniciativa (CD 20) para reagir rapidamente ao deslizamento. Quem passar pode realizar uma ação adicional em sua primeira rodada. Uma vez por cena, cada cavaleiro, Dennis Stramm ou Dame Lia pode ajudar seu parceiro, permitindo que ele role novamente um teste depois da falha.

CORRER (ATLETISMO CD 20) O personagem corre para longe do deslizamento. Se passar, afasta-se dos escombros (veja “Efeito”, anteriormente). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (*Tormenta20*, p. 116) e pode ser substituído por Cavalgar ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo, respectivamente.

CARREGAR OUTRO (ATLETISMO CD 25) O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, mas com CD maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

PROCURAR CAMINHO (PERCEPÇÃO CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Ao escapar do soterramento, os heróis estarão ainda mais distantes do Castelo Monteclaro. Agora, precisam escalar a enorme montanha para obter respostas de Sir Jann Marlinor.

PARTE 3: INTRIGA NAS ALTURAS

Em que os aventureiros finalmente chutam o traseiro de Sir Jann Marlinor.

CENA 1

UMA LONGA ESCALADA

Mais e mais provas corroboram a traição de Sir Jann Marlinor. Toneladas de pedras dificultam o retorno, mas a única chance de consertar o chifre mágico está em Monteclaro, assim como a vingança. Será uma longa escalada por culpa do deslizamento, mas não há alternativa.

Caso os heróis peçam para Lia voar na frente para verificar o trajeto, ela diz que não irá abandonar o grupo, muito menos os aspirantes dessa maneira! De acordo com a medusa: “ninguém deve ficar para trás”.

A escalada é um teste estendido de Atletismo (CD 20, 5 sucessos). Cada falha representa uma queda de poucos metros pelos destroços do deslizamento que causa 2d6 pontos de dano de impacto. Uma falha total devolve o personagem ao início da escalada.

Se um dos personagens falhar em um teste enquanto outro personagem tiver a mesma quantidade de sucessos que ele, quem não falhou pode tentar pegar o outro. Isso exige um teste de Reflexos (CD 20). Se passar, o herói em apuros é salvo, mas se houver uma falha por 5 ou mais, os dois caem e sofrem dano!

Ao fim da escalada, os heróis se encontram diante dos imponentes portões do Castelo Monteclaro.

CENA 2

GUARDA NO PORTÃO

Vocês enfim chegaram, depois de uma árdua escalaada. Um cavaleiro, trajado para a batalha, está em posição de vigilância diante do portão. Ele mantém as costas retas, o olhar firme e um escudo brilhante erguido, mesmo vendo vocês se aproximando em paz.

“Sir Jann Marlinor deu ordens expressas para impedir a entrada de qualquer pessoa, incluindo vocês. Creio que não irão embora, certo?”

Não importa o quanto os aventureiros discutam, o guarda não cede nem se rende. Segue Marlinor cegamente, por causa das promessas de riqueza de poder que só Kallyadranoch pode oferecer. O traidor matou o outro cavaleiro que estava de guarda com ele e ficou sozinho exclusivamente para impedir os heróis. Sem mais palavras, o seguidor de Jann Marlinor ataca.

Depois do combate, um teste de Percepção (CD 15) revela o corpo do outro guarda escondido perto da soleira. Caso os heróis prestem homenagem ao cavaleiro falecido ou lhe deem um enterro digno, a conexão com Lia aumenta em 1.

criatura. Cavaleiro iniciante (p. 19).

Após entrar, os aventureiros encontram mais oito cavaleiros em treinamento. Eles podem ser convencidos da traição de Sir Jann Marlinor com um teste de Diplomacia (CD 15). Isso permite que prestem assistência aos aventureiros, concedendo dois bálsamos restauradores e uma essência de mana para cada um. Mas atenção: um deles, Sir Murlin, é um traidor como Marlinor, mas finge estar do lado dos heróis para não levantar suspeitas.

Eles também podem fornecer reforço, na forma de parceiros fortões ou guardiões iniciantes, para jogadores sem acompanhantes (caso os cavaleiros iniciantes tenham morrido). Dennis Stramm se propõe a ficar com os cavaleiros se não houver necessidade de novos parceiros, ajudando-os a preparar as defesas caso mais agentes do culto de Kallyadranoch cheguem.

Caso não consigam convencer os cavaleiros da traição de seu líder, os aventureiros terão que enfrentar todos eles — menos Murlin que luta ao lado dos heróis para “provar sua lealdade”. Use as estatísticas de cavaleiro iniciante.

criaturas. Cavaleiro iniciante x8 (p. 19).

CENA 3

CONTRA O TRAIDOR

Após cruzar o Castelo Monteclaro, vocês encontram Sir Jann Marlinor no pátio, o mesmo lugar onde o encontraram anteriormente. Uma chuva fina cai sobre

o castelo, mas o cabelo do líder interino dos cavaleiros cerúleos parece impermeável, sem um fio movido do lugar. Ele está montado em sua serpe sem nome, pensativo.

“Sobreviveram, então? Eu mesmo me dei ao trabalho de causar o deslizamento, mas mesmo assim não foi o bastante, pelo que vejo. São resistentes, afinal. Persistentes. Como baratas.”

A serpe esmaga um inseto no chão com uma de suas patas.

“Eu seria um bom líder. Fiz tudo certo, tenho todas as virtudes, sigo a luz, a justiça e a honra. Mas quando Sir Aegoron voltar, vai continuar levando essa ordem rumo à mediocridade. E a luz não vai me salvar de todos os cavaleiros mais jovens almejando posições de destaque. A justiça não vai me proteger dos tolos em busca de um alvo para suas reclamações. A honra não será conforto diante do fracasso inevitável. E ao perceber isso, fui visitado por um emissário daquilo que realmente importa...”

Ele brande um cetro em uma das mãos, no formato de uma garra escamosa, com um orbe cristalino fixado no topo. O item claramente não pertence à ordem. Um olhar maníaco está estampado em seu rosto.

“Poder! Enquanto Sir Aegoron me trata como um moleque de recados, Kallyadranoch me deu poder real e me ofereceu um dragão verdadeiro! Eu só preciso dar cabo de vocês e tudo isso será meu!”

O orbe brilha com energia arcana. É hora de lutar.

criatura. Sir Jann Marlinor (p. 23).

Não há escapatória para Sir Jann Marlinor — ele sabe que sua única chance é matar os aventureiros. Lutará até o último suspiro, motivado pela inveja. Lia fica muito decepcionada com a traição; caso receba consolo dos heróis, sua conexão aumenta em 1.

Sir Jann
Marlinor:
simpatia
em pessoa



Depois da batalha, os cavaleiros e aspirantes sobreviventes chegam ao pátio no terraço, acompanhados de Dennis Stramm. O velho guerreiro tem uma série de impropérios a dizer sobre o traidor falecido, enquanto os cavaleiros estão conversando entre si para descobrir se mais alguém morreu.

A confusão impõe sob a chuva fraca até a voz de Dame Lia se erguer acima de todas as outras, enquanto ela monta Víbora e atrai todas as atenções:

“Cavaleiros cerúleos, meus irmãos de armas! Sei que muitos pensarão no dia de hoje como um momento de tristeza. É um dia de escudos partidos. Um de nós traiu nossos votos e se vendeu a vilões, tingindo de vermelho os degraus de nossas escadas com o nosso sangue.

“Mas ouçam! Ouçam Dame Lia de Svalas, ouçam a Víbora Alada! Digo que esse é um dia de glória. É um dia em que verdadeiros heróis, amigos de valor que já me salvaram uma vez, uniram forças com os cavaleiros cerúleos para derrotar um vilão. Mesmo

quando a ameaça veio de dentro, o Castelo Monteclaro permaneceu sólido, nossos braços permaneceram fortes e nossos corações permaneceram puros! Vamos contar a Sir Aegoron com orgulho sobre nossos novos amigos, os heróis de Monteclaro!”

Dennis Stramm aproveita a deixa.

“Um viva para os heróis de Monteclaro!”

E os cavaleiros cerúleos respondem em coro.

“VIVA OS HERÓIS DE MONTECLARO!”

O resto do dia se divide entre celebrações pela vitória e despedidas aos companheiros caídos. O discurso de Lia afasta qualquer incerteza da mente dos cavaleiros. Eles decidem seguir suas convicções — continuam a acreditar na esperança e em seus sonhos. Quem sabe o alvorecer não trará uma solução para seus problemas?

A resposta está na parte 4.

PARTE 4: FILHO DO DRAGÃO-REI

Em que os heróis conhecem Sir Aegoron e sua mãe, Hana.

CENA 1

EM BUSCA DE CAVALEIROS TRAIDORES

A celebração da noite anterior torna o sono profundo e agradável. As camas dos aposentos para hóspedes do Castelo Monteclaro sempre foram confortáveis, mas a sensação de dever cumprido e a gratidão de nobres cavaleiros são uma razão a mais para o alento. O merecido descanso dos justos é interrompido pelo som de pancadas contra metal e uma voz conhecida:

“Escuta aqui, cambada! Acordem e parem de achar que são a reencarnação de Cyrandur Wallas. Temos problemas a resolver e precisamos resolvê-los antes que Lia se meta neles!”

Dennis Stramm está batendo uma espada embainhada contra um escudo, fazendo uma barulheira para acordar todos vocês.

“Precisamos descobrir se existem homens leais a Marlinor entre os cavaleiros. Mais que isso, precisamos ter certeza de que mais nenhum está metido com o culto de Kallyadranoch. Vou precisar que abordem os homens discretamente ao longo do dia e façam perguntas cau-

telosas. Falem sobre o combate, sobre Marlinor e sobre Kallyadranoch. Prestem bastante atenção no que eles dizem. E principalmente: não falem nada disso para Lia! Ela vai estragar tudo com a sinceridade dela.”

Se Lia for avisada da investigação, a conexão com ela aumenta em 1. A cavaleira exige participar das investigações, sem aceitar um “não” como resposta — somente um teste de Diplomacia (CD 25) é capaz de dissuadi-la. Se Lia acompanhar o grupo durante os interrogatórios, o aventureiro que a tiver como parceira sofre -2 em todos os testes de perícia durante o teste estendido a seguir. Dennis estava certo: a sinceridade de Lia atrapalha!

Encontrar o traidor exige que os personagens conversem com os cavaleiros e vasculhem sutis indícios no local. Isso é um teste estendido aberto em grupo (CD 20, 5 sucessos). Apesar de ser um teste aberto, os personagens podem usar livremente Diplomacia, Enganação e Investigação. Além disso, qualquer perícia que não seja uma dessas três sofre uma penalidade de -5.

Procurar um traidor entre cavaleiros honrados é igualmente frustrante e constrangedor, e o mal-estar entre todos os envolvidos é visível. A cada falha no

teste estendido, todos os personagens perdem 1 PM, representando sua frustração com a cena (um personagem que não tenha mais PM em vez disso sofre 1d6 pontos de dano psíquico). Se os personagens obterem uma falha total no teste estendido, o traidor percebe o grupo e tem uma vantagem sobre eles (veja a cena 2)!

CENA 2

ATÉ TU, MURLIN?

Se os heróis tiveram sucesso no teste estendido, leia o texto a seguir:

Todos os indícios apontam para um cavaleiro discreto e recente: Sir Murlin, o mesmo que ficou do lado de vocês no pátio de treinamento. O humano de pele clara, olhos castanhos e cabeça raspada está sentado no pátio, oleando uma espada com um olhar vago e distraído.

Sem conseguir fugir do castelo a tempo, ao ser confrontado diretamente com a acusação de ser o traidor, Sir Murlin não tentará resistir. Entende não ter nenhuma chance contra os heróis e prefere sair dali com vida. Um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 15) é o bastante para fazê-lo entregar a localização do covil do culto de Kallyadranoch.

Se os heróis fracassaram no teste estendido, leia o texto a seguir:

Depois de todas as tentativas de investigação, vocês ainda não conseguem determinar quem entre os cavaleiros poderia ser um traidor. Por um momento, passa por vocês a ideia de que Dennis Stramm esteja errado quanto a suspeitar de um possível traidor. Pensamento que não dura muito.

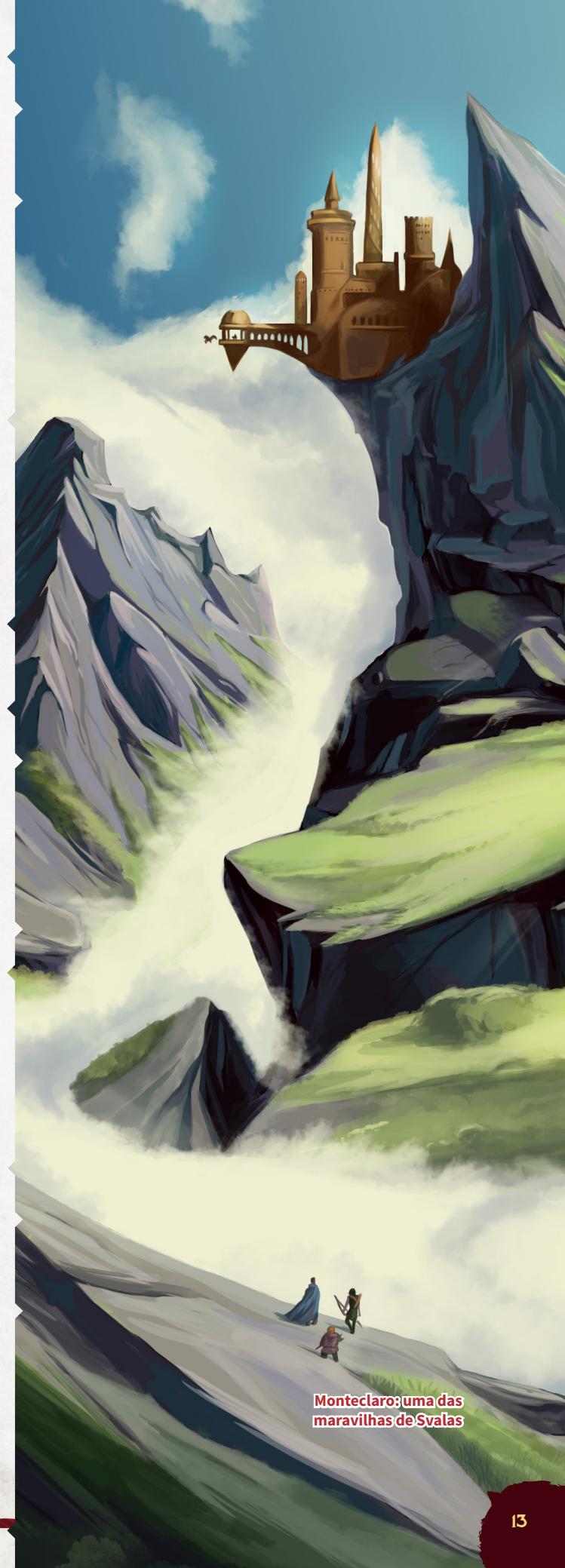
Vocês ouvem os gritos furiosos de Dennis Stramm vindos do pátio e, ao chegarem lá, encontram-no com um ferimento grave em uma de suas orelhas. Sem falar muito, ele apenas aponta para o traidor que buscava uma rota de fuga discreta do castelo. Do outro lado do pátio, com uma expressão de pânico e uma espada ensanguentada em mãos, está Sir Murlin, o cavaleiro que apoiou vocês no pátio de treinamento.

CRIATURA. Cavaleiro iniciante (p. 19)

Sem opção por ter sido impedido por Stramm, Sir Murlin ataca desesperadamente com sua espada banhada em peçonha concentrada (a vítima perde 1d12 PV por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 17 reduz a duração para uma rodada). Ele tem mais dois frascos e pode aplicar o veneno como uma ação de movimento, só se rendendo depois de ficar com menos de 30 PV.

Em qualquer uma das situações, caso os heróis questionem as motivações de Sir Murlin, ele responde:

“Eu me converti ao culto de Kallyadranoch. Decidi me dedicar ao Deus do Poder. Esperava um dia ter uma serpe como montaria... Nunca serei como Lia e Aegoron,



Monteclaro: uma das maravilhas de Svalas

o modelo do que a ordem dos cavaleiros celestiais pode realmente produzir. Eu não sou como eles... Não sirvo para isso. Não sou bom o suficiente.

Derrotando Sir Murlin ou conversando com ele, os heróis conseguem descobrir onde fica o covil dos cultistas: no sopé de uma das montanhas próximas.

CENA 3

O RETORNO DO PRÍNCIPE

De posse da localização, vocês já poderiam partir para o covil e terminar de vez com a influência maligna do culto de Kallyadranoch em Svalas. Porém, uma trombeta ecoa pelos salões de Monteclaro, chamando a atenção de todos. Cavaleiros passam correndo por vocês, e Dennis Stramm, ainda com curativos na cabeça, pede para que o sigam até o pátio.

“Vocês deram a sorte grande, aventureiros! O líder desses malucos alados está voltando!”

Ao chegar ao pátio, vocês presenciam a chegada de duas criaturas magníficas. São elfos, de pele em tons azulados. Ambos têm olhos dourados e cabelos da cor da mais pura platina, com feições muito similares — talvez sejam parentes.

A elfa usa uma armadura prática e flexível sobre um traje de viagem, com uma espada curiosa de lâmina segmentada embainhada à cintura. O elfo veste uma armadura de batalha de aparência leve e delicada, carregando um escudo em uma mão e traz uma cimitarra embainhada à cintura. Mas o mais impressionante são as asas emplumadas de grande envergadura que saem de suas costas, dando-lhes um ar quase angelical.

Sir Aegoron:
cavaleiro
de palavra!



A voz do elfo é forte e cheia de vida.

“Estou de volta, meus diligentes cavaleiros! Trouxe uma visita: minha mãe, Hana.”

Um teste de Conhecimento (CD 15) relembra menções a uma exploradora élfica de olhos dourados chamada Hanalendariana. A seguir estão algumas das possíveis interações com Sir Aegoron e suas respostas.

• **ONDE VOCÊ ESTAVA ESSE TEMPO TODO?**

“Minha mãe estava interessada em todos os progressos heroicos que a Ordem teve. Estávamos viajando pelo Reinado até pouco tempo.”

• **QUEM SÃO OS SEUS PAIS?**

“Minha mãe é uma exploradora dos tempos de Lenórienn, Hanalendariana. Meu pai é Hydora, Dragão-Rei das Nuvens.”

• **NÓS SALVAMOS SUA ORDEM!**

“Ainda estou me inteirando da situação. Falem mais sobre isso... Foi um erro confiar em Marlinor. Os cavaleiros cerúleos estarão eternamente em dívida.”

• **POSSO SER UM CAVALEIRO CERÚLEO?**

“Isso depende. O que é voar para você?”

• **PRECISAMOS CONSERTAR ESTE CHIFRE MÁGICO E DISSERAM QUE VOCÊ PODE AJUDAR.**

“Hm, não parece nem um pouco complicado. Cuidarei disso pessoalmente.”

• **VAMOS RECEBER ALGUMA RECOMPENSA?**

“Agora preciso entender como está a ordem, mas haverá uma recompensa.”

• **DESCOBRImos A LOCALIZAÇÃO DO COVIL DOS NOSSOS INIMIGOS.**

“Vamos preparar um ataque definitivo, então. Acredito que vocês deveriam ter a honra de liderá-lo.”

• **QUE ESPÉCIE DE ELFО É VOCÊ?**

“Somos poucos. Mas somos conhecidos como nailanandora. Naidora, para abreviar. Somos o que os povos da terra firme costumam chamar de elfos-do-céu.”

Sir Aegoron só terá tempo e disponibilidade de dar a devida recompensa aos heróis depois de se assentrar no Castelo Monteclaro e entender tudo o que aconteceu. No entanto, se os heróis tiverem derrotado o traidor e a conexão com Lia for 3 ou mais, Hana se aproxima deles.

“Nobres heróis, ouvi sobre seus feitos ao conversar com Dame Lia. Todos aqui respeitam sua força e sua coragem e, portanto, devo fazer o mesmo. Vejo em seus olhos o fogo que arde dentro de aventureiros insatisfeitos com a vida comum. Perigos servem apenas como combustível para ir ainda mais longe. Ajudaram a ordem de meu filho e me sinto em débito com vocês.”

Hanalendariana:
a primeira naidora



Ela desembainha uma outra espada segmentada em um piscar de olhos, provavelmente escondida em um espaço extradimensional.

“Esta é uma espada enigma. É uma arma difícil de dominar, mas gentil com seus verdadeiros mestres. Com ela, enfrentei todo tipo de inimigo, desde outros espadachins elfos até gigantes elementais nativos dos mundos dos deuses. Quero dá-la de presente a um de vocês e oferecer uma noite de treino intensivo para aprender a empunhar esta lâmina com maestria.”

Um personagem com proficiência em Armas Exóticas sabe usar automaticamente a espada enigma. Um personagem que não tenha essa proficiência e aceite a oferta de Hana abdica da próxima noite de descanso e treina com a naidora ao longo da noite, enquanto os demais dormem.

O treinamento de Hana é brutal: o aventureiro precisa de três sucessos em testes de Luta (CD 25) antes de obter três falhas. Cada falha faz com que o personagem perca 2d6 pontos de vida. Se perder 10 pontos de vida ou mais dessa forma, o herói fica sangrando. Caso conclua o treinamento com sucesso, recebe proficiência com a espada enigma.

Depois de receberem os cumprimentos dos nailanandora, os heróis podem se preparar para o ataque contra o culto de Kallyadranoch em Svalas!

RECOMPENSAS DA AVENTURA

Depois de conter os atos de traição de Sir Jann Marlinor e conhecer elfos-do-céu pessoalmente, os heróis passam para o 7º nível! Agora é hora de se preparar para enfrentar os servos de Kallyadranoch em *Sombra do Deus Dragão*!

HORIZONTES DE ARTON

NAIDORA

Descendentes de Hydora, Dragão-Rei dos Ventos e da exploradora elfa Hana, os naidora (também conhecidos pelo nome completo nailanandora; ou elfos-do-céu, no linguajar mais simples) são elfos alados extremamente raros. São tidos como lendas, invenções exageradas dos bardos, na maior parte dos lugares. Mesmo Valkaria, a maior metrópole do

mundo conhecido, só teve três desses seres como moradores em toda a sua história. Seus números reduzidos impedem que estabeleçam sociedades, por isso normalmente vivem sozinhos, como nômades.

Os naidora ficam completamente à vontade no ar. Podem até mesmo dormir enquanto voam. Alguns, à imagem de seu ancestral dragão, jamais tocam o chão. Costumam ficar desconfortáveis em espaços fechados ou no subterrâneo, acostumados com a liberdade de singrar os céus com suas asas.

Visualmente, são como elfos de pele azulada, com grandes asas plumadas, similares as de pássaros. Quando totalmente abertas, têm largura igual ao dobro da altura do elfo — sendo esse o espaço mínimo de que precisa para decolar e voar. Sua maior diferença do povo de Lenórienn é a distância em relação às tragédias sofridas; afastados dessa sociedade e do culto à Glórienn, a cicatriz da Infinita Guerra ou da traição da deusa não afetam a vida despreocupada desses elfos alados.

HABILIDADES DE RACA

DESTREZA +2, CARISMA +1, CONSTITUIÇÃO -1

ALMA DAS NUVENS. Você recebe resistência a encantamento +2.

ASAS EMPLUMADAS. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento 12m. Enquanto está voando dessa forma, você recebe +2 na Defesa e em Reflexos.

SENTIDOS ÉLFICOS. Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.

LONGEVIDADE. x5.

DEVOTOS. Hyninn, Kallyadranoch, Nimb.

CAVALEIROS CERÚLEOS

Cavaleiros são parte de uma tradição tão benevolente quanto rígida. Isso às vezes gera contradições — um novato não pode desafiar as ordens de um veterano, mesmo que isso destoe de sua bússola moral. A organização é uma força, tirando poder e respeito de sua história, de seu legado e de sua estrutura. No Castelo Monteclaro, os cavaleiros cerúleos discordam elegantemente de como seus pares lidam com a cavalaria.

A Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos ainda é recente, fundada por Sir Aegoron faz menos de uma década. Monteclaro é lar de poucos e orgulhosos candidatos, treinando à exaustão e almejando os céus. Embora existam organizações voltadas a cavaleiros que montam criaturas aladas, como a Guarda da Fênix em Triunphus, nenhuma outra tem a intenção de conceder asas — metafóricas para os cavaleiros, reais para as montarias — como os cavaleiros cerúleos de Svalas.

O treinamento para se tornar um cavaleiro cerúleo não é nada fácil. Os candidatos precisam ter uma conexão espiritual com uma montaria, um coração livre e braço forte para poder defender os fracos. As

recompensas chegam na forma de resiliência mental, habilidades únicas de combate e, principalmente, em asas mágicas para as montarias. Embora alguns cavaleiros cerúleos já tenham montarias voadoras antes de integrar a ordem, a maioria tem cavalos comuns, que recebem a habilidade de voar como parte de um ritual de iniciação. Essa habilidade costuma se manifestar como asas brilhantes de essência mágica que surgem nos flancos da montaria.

ADMISSÃO

O candidato deve ser aceito em Monteclaro, seja por meio de fama adquirida por um grande ato heroico ou por recomendação de outro cavaleiro cerúleo. Durante sua estadia no castelo, ele será observado por Sir Aegoron e outros cavaleiros mais experientes, que submeterão o candidato a um treinamento incluindo pelo menos uma missão para a ordem (uma pequena aventura criada pelo mestre) para demonstrar suas habilidades e honra. Se um “coração livre” — expressão da Ordem para pessoas de coração bondoso, livre da maldade — for identificado durante essa observação, o cavaleiro e sua montaria serão convidados a participar do difícil Teste das Duas Asas.

No teste, o aspirante e sua montaria são colocados em lados opostos de um labirinto na masmorra de Monteclaro. Eles devem se encontrar no centro do local, onde há uma abertura no chão que mostra a encosta da montanha. É uma queda sem fim. aquele que possuir a coragem para saltar e conseguir convencer sua montaria a fazer o mesmo é salvo da morte certa pelos demais cavaleiros e prontamente sagrado como diligente cavaleiro cerúleo.

Uma vez admitido, o personagem recebe a marca da distinção: Voar é Viver e tem acesso aos poderes da distinção.

MARCA DA DISTINÇÃO: VOAR É VIVER

A liberdade dos cavaleiros cerúleos dá asas às suas montarias.

Se estiver montado, você pode gastar 1 PM para que sua montaria ganhe asas mágicas até o fim da cena. Uma montaria com essas asas fornece deslocamento de voo 12m (além de seus demais benefícios). Caso ela já forneça esse tipo de deslocamento, em vez disso seu deslocamento de voo aumenta em +6m. ☺

Além disso, se já não seguia o Código de Honra (*Tormenta20*, p. 53), passa a segui-lo.

PODERES DE CAVALEIRO CERÚLEO

INVESTIDA CERÚLEA

A primeira técnica de um cavaleiro cerúleo. Um oponente no chão é uma presa fácil para um ginete em plena velocidade.

Quando faz uma investida montada usando uma montaria voadora, você pode gastar 1 PM. Caso faça isso, seu movimento de subida não custa o dobro, você não precisa se mover em linha reta e não sofre a penalidade na Defesa pela investida. Além disso, recebe +1d8 na rolagem de dano com seu primeiro ataque nessa ação. Para cada dois outros poderes de cavaleiro cerúleo que você possuir, esse dado adicional de dano aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Carga de Cavalaria, um parceiro montaria. ☺

ACROBACIA AÉREA

Manobras impossíveis podem ser feitas quando guiadas pelas asas de um coração puro.

Enquanto estiver em uma montaria voadora, você ignora a penalidade de armadura em Acrobacia e, se estiver de armadura pesada, recebe +1 na Defesa. Para cada outro poder de cavaleiro cerúleo que possuir, este bônus aumenta em +1. Você não pode usar esse poder se estiver sob efeito de uma condição de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia, Investida Cerúlea. ☺

criar o firmamento

Para um cavaleiro cerúleo, o céu é tudo acima do chão.

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode fazer um teste de Acrobacia (CD igual à Defesa do alvo, +5 para cada outra vez que tiver usado este poder neste turno); você recebe +2 neste teste se estiver em uma montaria voadora. Se passar, seu ataque conta como uma investida para todos os efeitos (mas você não precisa percorrer uma distância mínima). Se falhar, você perde 1 PM devido ao esforço. *Pré-requisito:* Acrobacia Aérea.

NUVEM DE AÇO

Um cavaleiro cerúleo é tão resistente quanto ágil. Seu golpe é rápido como um raio e seus passos são tão densos como as nuvens que se movem no céu à espera de uma tempestade.

Enquanto estiver sobre uma montaria voadora, sempre que sofrer dano, você pode gastar 2 PM para fazer uma pirueta defensiva. Você faz um teste de Acrobacia, com uma penalidade -5 para cada outra vez que tiver usado este poder nesta rodada, e reduz o dano sofrido em um valor igual ao resultado deste teste. Além disso, se a regra de parceiros vulneráveis se aplicar a sua montaria (*Tormenta20*, p. 262), o dado rolado para determinar se ela é ferida ou morta aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Investida Cerúlea.

PROTEGER SEMPRE

Sua presença impede os vis de alcançar os mais indefesos.

Quando você encerra seu turno adjacente a um ou mais aliados, esses aliados recebem +2 na Defesa e em Reflexos. Se um desses aliados for alvo de um efeito, você pode gastar 2 PM para trocar de lugar com ele e se tornar o alvo. Se fizer isso, você recebe RD 5 e +2 nos testes de resistência contra o efeito. A RD aumenta em +5 e o bônus em resistência aumenta em +1 para cada dois outros poderes de cavaleiro cerúleo que você possuir. Você não pode usar esse poder se estiver sob efeito de uma condição de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Investida Cerúlea.



Escudo da Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos

NPCS E CRIATURAS

SIR AEGORON

O filho caçula de Hana e Hydora, Aegoron é um naidora muito ligado à vida no chão, para desgosto do pai e fascínio da mãe. Quando criança, chorou ao perceber que as criaturas sem asas jamais conheciam o frescor do vento nem teriam a liberdade de ir aonde quisessem. Tinha muita curiosidade sobre as vidas desses seres, alimentada pelas histórias da mãe sobre seu tempo em terra firme. Logo pousou em Svalas e se aventurou até conseguir se tornar escudeiro de um cavaleiro andante.

Aegoron salvou cidades de ataques de gnolls, protegeu nobres de tentativas de assassinato, explodiu lanças contra escudos em torneios, vasculhou masmorras em busca de relíquias perdidas. Sua última grande aventura ao lado de seu mestre foi invadir um castelo nas montanhas, derrotando o necromante que pretendia utilizar o lugar como forte para atormentar o reino de Svalas.

Foi sagrado cavaleiro nos últimos segundos de vida de seu mentor. E percebeu, naquele momento de tristeza, que alguém tão importante para ele nunca

Distinções

Em termos de regras, uma distinção é um conjunto de poderes exclusivos, acessíveis somente a personagens que cumpriram os critérios necessários para conquistá-la. Cada distinção é formada por dois elementos: *admissão* e *poderes da distinção*. Além disso, certas distinções oferecem um benefício adicional para personagens que obtenham uma certa quantidade de poderes.

O caminho para conquistar uma distinção é árduo, e exige dedicação. Por isso, apenas aventureiros com certa bagagem conseguem dominar este tipo de conhecimento. Assim, embora qualquer personagem possa realizar os passos necessários para cumprir os critérios de admissão de uma distinção, apenas personagens de acima do 5º nível podem obter poderes de distinção. Para mais detalhes sobre distinções, consulte a *Dragão Brasil 202*.

ADMISSÃO

Para conquistar uma distinção, o personagem deve cumprir certos requisitos, chamados de admissão. Esses requisitos variam bastante

e, de forma geral, envolvem ações dentro da história e não critérios puramente mecânicos. Assim, o requisito para se tornar um aeronauta goblin inclui fabricar um ornitóptero e utilizá-lo com sucesso em uma aventura, e não simplesmente ser treinado em Pilotagem e Ofício (artesanato), ainda que essas perícias sejam necessárias.

Uma admissão não acontece no passado do personagem. Você não chega para o mestre e diz: “Meu personagem de 10º nível já fez o treinamento de arqueiro arcano quando estava no 2º nível, beleza?” Começar o jogo com um personagem em nível avançado não dá direito a distinções. Da mesma forma, admissões nunca acontecem “fora de cena”, nos intervalos entre as sessões.

Admissões ocorrem estritamente em mesa. Ingressar em uma deve ser algo especial, um momento-chave na vida do personagem. Por isso, cada admissão é descrita de forma a permitir que o mestre a transforme em parte de sua história, seja como uma aventura para o grupo, seja como uma ação individual entre aventuras.

Adquirir uma distinção não deve ser uma mera escolha mecânica, mas sim parte da evolução narrativa do personagem. Em todo caso, o mestre tem a palavra final sobre como aplicar os critérios de admissão na aventura.

Uma vez que o personagem tenha cumprido os critérios de admissão, passa a fazer parte da distinção. Os efeitos disso variam; certas organizações podem formalizar o ingresso do personagem com um símbolo ou uniforme, enquanto em outras o próprio personagem passa a ter aparência e comportamento diferentes, fazendo parte de algo maior mesmo sem um ritual de iniciação. O personagem ganha acesso aos poderes da distinção.

PODERES DE DISTINÇÃO

Cada distinção possui uma lista de poderes exclusivos. Esses poderes podem ser escolhidos como poderes gerais e, como estes, possuem pré-requisitos mecânicos e seguem todas as regras para habilidades e poderes. Poderes de distinção marcados com ☈ são poderes mágicos.

havia compartilhado de seu maior prazer: voar. Entendeu que viver apenas na terra era negar sua própria essência, mas não pretendia deixar a cavalaria de lado. Outros cavaleiros ou outros naidora teriam optado pela terra ou pelo céu. Sir Aegoron optou pelos dois.

Fundou no castelo outrora ocupado pelo necromante uma ordem de cavalaria. Ensinaria a seus discípulos os valores de honra e nobreza que havia aprendido em Svalas, além do amor pela liberdade adquirido de sua família. Compartilharia a dádiva dos céus, usando um ritual mágico para permitir a qualquer montaria a capacidade de voo. E assim fundou sua ordem, sob o lema “Voar é viver”, para receber os cavaleiros que nunca deixaram de sonhar, para cuidar dos mais oprimidos e protegê-los.

Aegoron é um homem bem-humorado, sincero e justo. Costuma receber visitantes com um sorriso e ouve com atenção tudo que lhe é apresentado. Gosta muito de ouvir histórias de terras distantes, sempre curioso com o mundo além do horizonte. É impiedoso com aqueles que restringem a liberdade alheia e se aproveitam da boa vontade das pessoas de bom coração. Sua montaria é um altivo cavalo de guerra chamado Vendaval.

SIR AEGORON

Humanoide (elfo) Médio 

ND 13

INICIATIVA +18, **PERCEPÇÃO** +13, visão no escuro

DEFESA 44, **FORT** +26, **REF** +26, **VON** +13, resistência a encantamento e paralisia +5, redução de dano 10

PONTOS DE VIDA 650

DESLOCAMENTO 6m (4q), voo 12m (8q)

CORPO A CORPO Cimitarra ameaçadora precisa de mitral x3 +37 (4d8+25, 13).

CAVALEIRO CERÚLEO Aegoron passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano, e não sofre penalidades para atacar à distância enquanto montado. Além disso, quando faz uma investida montada, ele pode fazer três ataques com sua cimitarra, causando +2d8 pontos de dano em cada um deles e podendo continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

CÉU É TUDO AQUILO ACIMA DO CHÃO (MOVIMENTO) Aegoron pode fazer um teste de Acrobacia com CD igual à Defesa de um inimigo em alcance curto. Caso tenha sucesso, até o final da rodada, todos os seus ataques contra esse inimigo recebem os benefícios de uma investida, sem que precise usar a ação investida. *Recarga (movimento)*.

PROTEGER SEMPRE Quando Aegoron encerra seu turno a até 1,5m de quaisquer aliados, esses aliados recebem +2 na Defesa e em Reflexos por uma rodada.

VENDAVAL Aegoron cavalga Vendaval, um cavalo de guerra. Enquanto estiver montado, seu deslocamento se torna 15m, ele 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 Sir Aegoron está montado em Vendaval, o cavalo desenvolve um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m e resistência a mental +5.

FOR 5, DES 5, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR 3

PERÍCIAS Acrobacia +18, Atletismo +18, Cavalar +22, Diplomacia +15, Guerra +12, Ofício +20, Nobreza +12.

EQUIPAMENTO Armadura completa defensora sob medida de mitral, cimitarra ameaçadora precisa de mitral, escudo pesado defensor sob medida de mitral. **TESOURO** Padrão.

CAVALEIRO INICIANTE

Na Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos, um escudeiro só precisa de um coração livre e o sonho de voar!

CAVALEIRO INICIANTE

Humanoide (humano) Médio 

ND 3

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 22, **FORT** +16, **REF** +3, **VON** +8, resistência a medo +2

PONTOS DE VIDA 100

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada longa x2 +12 (1d8+6, 19).

CAVALEIRO INICIANTE O cavaleiro iniciante passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano, e não sofre penalidades para atacar à distância enquanto montado.

CORCEL DE BATALHA O cavaleiro cavalga um cavalo de guerra (veja *Tormenta 20*, p. 262). Enquanto ele estiver montado, seu deslocamento se torna 15m, ele recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 nos testes de ataque corpo a corpo.

DUELO (LIVRE) Uma vez por rodada, o cavaleiro escolhe um oponente em alcance curto e recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena ou até atacar outro oponente.

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

PERÍCIAS Atletismo +6, Cavalar +4, Diplomacia +6, Guerra +3, Nobreza +3.

EQUIPAMENTO Cavalo de guerra, escudo pesado, espada longa, meia armadura. **TESOURO** Padrão.

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 contra o nobre arrogante e corrupto. Dame Lia desafia todos esses preconceitos.

Os pais de Lia se conheceram em uma aventura no ponto mais exótico de Bielefeld, a cidade voadora de Highter. Seu pai, Sir Durval Dumarest, era um humano recém-sagrado Cavaleiro da Luz. Sua mãe,

cujo nome Lia nunca soube, era uma medusa nativa das Sanguinárias. Viveram uma tórrida paixão durante a missão, mas se separaram logo depois. Meses mais tarde, já de volta aos seus afazeres na Ordem da Luz, Durval recebeu uma bebê medusa entregue em um cesto. Não havia sequer um bilhete, mas o cavaleiro sabia em seu coração se tratar de sua filha — e, mesmo que não fosse, jamais seria capaz de negar abrigo a um bebê.

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

Armada com 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 podia erguê-las, tinha uma égua atlética como maior amiga e companheira. Batizou-a de Víbora, demonstrando pela primeira vez um de seus maiores talentos — tirar algo bom de situações ruins.

Lia nasceu para ser cavaleira. Cavalgava pelos arredores de Norm, se embrenhando sozinha pelos campos verdejantes, sempre sorridente e animada. Ao mesmo tempo, a história de seus pais a fez ter certo fascínio pelos céus, por vezes subindo até o cume de montanhas para poder ver Highter 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 excepcionalmente privilegiada para os padrões artonianos.

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

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

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

A medusa entende como qualquer pessoa pode errar e 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 um dos mundos dos deuses.

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

DAME LIA

ND 6

Monstro (medusa) Médio 

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

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

PONTOS DE VIDA 240

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 18

CORPO A CORPO Mangual 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 atordoadas 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 Atletismo +9, Cavalgar +12, Diplomacia +9, Guerra +4, Nobreza +4.

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

PARCEIRO Lia é uma parceira especial, cujo nível dependerá de sua conexão com os personagens. **Veterana:** você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade Duelo como um cavaleiro de 2º nível (veja *Tormenta20*, p. 53). Se Víbora estiver presente, ela conta

também como uma montaria Grande; seu deslocamento se torna 12m e você pode gastar 1 PM para transformar esse deslocamento em voo por 1 rodada. Mestre: o bônus em testes de ataque aumenta para +3 e você pode usar Duelo como um cavaleiro de 7º nível. Por fim, se Víbora estiver presente seu deslocamento se torna 15m.

CONEXÃO

Quanto mais próximos os heróis estiverem de Dame Lia, mais eficiente ela se tornará como parceira. Essa proximidade é medida por meio da conexão, uma medida que começou em zero no início do patamar e sobe em 1 a cada vez que os heróis tiverem interações sociais significativas e positivas com a cavaleira.

Ao longo da aventura, alguns eventos podem fazer com que a conexão aumente, mas o verdadeiro curso dessa parceria depende dos jogadores! Qualquer interação positiva com Lia pode fazer a conexão subir, enquanto as negativas fazem com que caia. É possível que a conexão fique negativa, abaixo de zero.

Quando a conexão está em 3 ou mais, Lia é considerada uma parceira mestra.

- + Elogiar a carruagem aérea (parte 1);
- + Gastar recursos para ajudar um cavaleiro iniciante ferido (parte 2);
- + Tratar com respeito o corpo do cavaleiro morto pelo traidor (parte 3);
- + Dar apoio moral depois da traição e da morte de Sir Jann Marlinor (parte 3).
- + Levá-la durante a investigação (parte 4)
- Agir com crueldade e violência desproporcional.
- Demonstrar devoção a Arsenal, Hynnin, Kallydranoch, Nimb, Tenebra, Thwor ou Szzaas.
- Deixar de ajudar um companheiro ou vítima em grande necessidade.

DENNIS STRAMM

A Guerra Artoniana criou muitos guerreiros em Svalas, sendo Dennis Stramm apenas mais um deles. Outrora um cavalariço, sua experiência contra puristas o fez cair nas graças da família Roth, que o tornou capitão da guarda local. Foi fundamental na defesa do feudo quando uma coronel purista tentou usurpar o poder, auxiliando um grupo de aventureiros.

Stramm está visitando Monteclaro para fornecer informações sobre táticas puristas aos cavaleiros céruleos, como forma de ajudá-los a permanecer firmes contra a ameaça da Supremacia. Em troca, um dos cavaleiros o levará de volta até Roth, onde ensinará às forças locais como enfrentar oponentes voadores.

Dennis Stramm é um humano de meia-idade, com cabelos loiros cada vez mais ralos e olhos azuis decididos. Seu corpo e seu rosto são cobertos de cicatrizes. Não tem muita preocupação com formalidades ou paciência para sutilezas — apela para a força bruta diante de pouca provocação. É extremamente leal e abomina os puristas acima de qualquer coisa.

DENNIS STRAMM

ND 7

Humanóide (humano) Médio 

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +8

DEFESA 31, **FORT** +20, **REF** +7, **VON** +14, resistência a medo +6

PONTOS DE VIDA 280

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada longa x3 +24 (3d8+6, 19).

À DISTÂNCIA Besta leve +20 (2d8, 19).

DURÃO (REAÇÃO) Quando sofre dano, Dennis Stramm reduz esse dano à metade. *Recarga* (fazer um acerto crítico).

INSTRUIR (MOVIMENTO) Dennis faz um teste de Guerra para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221) o próximo teste de ataque, feito em até uma rodada, de um aliado em alcance curto que possa ouvi-lo.

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

PERÍCIAS Guerra +22, Intimidação +18.

EQUIPAMENTO Armadura completa, besta leve, escudo pesado, espada longa. **TESOURO** Padrão.

PARCEIRO (VETERANO) Dennis fornece +1 na Defesa e permite que você use a habilidade Durão (como na classe guerreiro). Se já a possui, o custo para usá-la diminui em -1 PM.

HANALENDARIANA

Hanalendariana de Lenórienn é uma das maiores heroínas da história élfica. Seus feitos foram registrados em livros, canções e peças na gloriosa metrópole élfica, séculos antes de sua decadência e destruição. Quase todos os elfos vivos em Arton a consideram uma figura fictícia, protagonista de cantigas de dormir usadas para mostrar às crianças a imensidão do mundo ou a grandeza do povo élfico. Fora da cultura élfica, há registros de uma destemida exploradora chamada Hana entre os reinos mortos de Lamnor. Chegando a Arton nos navios élficos, ela ansiava por conhecer cada pedaço do mundo.

Há verdade em ambos os relatos. Hana é uma exploradora elfa, mas desapareceu da história ao conhecer um território infinitamente explorável — o coração do Dragão-Rei Hydora. Conheceram-se durante uma das muitas aventuras da elfa, quando confidenciou ao dragão seu desejo de explorar o mundo todo. O Dragão-Rei, uma criatura tão imprevisível quanto poderosa, se ofereceu para mostrar-lhe os cantos desconhecidos de Arton, ao que Hana respondeu ser impossível que a apresentasse a algo que ela não conhecesse.

“Outra Vez”, canção de ninar élfica

A seguir é apresentada uma das muitas músicas para crianças feitas a partir da história de Hana e Hydora, ainda presente, pelo menos, como tradição oral entre os elfos sobreviventes de Lenórienn.

Ó querida
Ó querida pequenina
Me permita
Me permita a ajudar
A conhecer
A conhecer esse segredo
De um mundo
Que se esconde em seu olhar

Esse mundo
Esse mundo se revela
No horizonte
No horizonte e muito além
Ó monarca
Ó monarca celestino
Há limites
Para sua asa também

Se esse mundo
Se esse mundo nos espera
Me acompanhe
Me acompanhe até a sua origem
E voltaremos
Voltaremos noutra noite
Para começar
Essa jornada outra vez

A postura desafiadora da elfa acendeu uma fagulha no coração de Hydora, decidido a convencê-la de segui-lo. Visitou-a várias vezes em Lenórienn, sempre com propostas cada vez mais inacreditáveis. Os encontros acabaram fazendo com que se apaixonassem. Por fim, um dia a própria Hana sugeriu que viajassem como iguais, o que Hydora aceitou. Para garantir que sua amada sempre pudesse acompanhá-lo, lhe concedeu asas plumadas, como de uma ave. Hana tornou-se, então, a primeira nailanandora.

Hydora e Hana continuam juntos depois de séculos, observando dos céus a vida dos povos de Arton, sem se intrometer. Seus filhos se tornaram os naidora. O casal é ao mesmo tempo muito apegado às crianças e muito orgulhoso da autonomia que concede aos filhos. Visitam-nos de tempos em tempos, como Hana faz com seu caçula, sir Aegoron. Agora Hydora é tido como uma das criaturas mais imprevisíveis de Arton, mas Hana entende como ele pensa e consegue tornar seu caos divertido em vez de perigoso.

Como uma heroína lendária, Hana é uma figura muito acima do nível de poder e influência ao qual os aventureiros estão acostumados. Felizmente para eles, em vez de deixar essa posição subir à cabeça, ela mantém o mesmo pensamento desbravador e curioso desde que bateu as asas pela primeira vez. Não deixa de ser orgulhosa, mas sempre coloca o aprendizado e o bem-estar dos filhos acima desses fatores.

HANALENDARIANA

ND 17

Humanoide (elfo) Médio ♀

INICIATIVA +22, **PERCEPÇÃO** +16, percepção às cegas, visão no escuro.

DEFESA 55, **FORT** +20, **REF** +17, **VON** +24, cura acelerada 5, imunidade a efeitos de atordoamento, cansaço, dano de eletricidade, metamorfose e paralisia, resistência a magia +5

PONTOS DE VIDA 1.000

DESLOCAMENTO 12m (8q), voo 24m (16q)

CORPO A CORPO Espada enigma de mitral precisa elétrica magnífica x4 +47 (6d6+10, 15, mais 4d6 eletricidade, alcance 3m).

ASAS DA TEMPESTADE (PADRÃO) Todas as criaturas em alcance curto sofrem 6d6 pontos de dano de impacto e ficam caídas devido aos ventos fortes (Ref CD 44 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (passar uma rodada sem voar).*

MESTRA DOS ENIGMAS Hana passa automaticamente em testes de Conhecimento para mudar a forma de uma espada enigma. Ela pode mudar as formas como uma ação livre e, quando a arremessa em forma de lua crescente, a arma retorna para a sua mão imediatamente depois do ataque.

REFLEXOS PERFEITOS (REAÇÃO) Quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, Hana evita esse dano e faz com que o atacante seja considerado desprevenido contra o próximo ataque dela, desde que feito em até 1 rodada. *Recarga (fazer um acerto crítico).*

RELÂMPAGO E TROVÃO Quando Hana faz um acerto crítico com sua espada enigma, a vítima fica atordoada por uma rodada (Fort CD 44 evita) e um raio é disparado da vítima até outro inimigo em alcance curto. Esse inimigo sofre 8d6 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 44 reduz à metade).

FOR 2, DES 8, CON 4, INT 2, SAB 2, CAR 4

PERÍCIAS Acrobacia +20, Conhecimento +21, Diplomacia +18, Furtividade +20, Intuição +16, Sobrevivência +16.

EQUIPAMENTO Anel da regeneração, couraça de mitral defensora, espada enigma de mitral precisa elétrica magnífica.

TESOURO Padrão.

SIR JANN MARLINOR

Para se tornar um cavaleiro cerúleo, é preciso demonstrar um coração livre. Infelizmente, mesmo entre os mais livres há o risco da queda e da corrupção. Talvez Sir Jann Marlinor nunca questionasse suas lealdades se não chegasse tão longe. Mas sendo apenas um homem e alcançando uma posição de destaque ao lado de uma figura tão fantástica como Sir Aegoron, como evitar a inveja? Como resistir à tentação da traição?

Não é a primeira vez que Jann Marlinor tem problemas com ordens de cavalaria. Antes de ingressar na Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos, foi escudeiro na Ordem da Luz. Foi expulso por insubordinação ao denunciar supostos crimes de seu mentor, que estaria envolvido com traficantes de Ahlen. Ao contar sua história para Sir Aegoron, foi acolhido. Marlinor não costuma falar sobre essa vergonha antiga, e seus pares sempre acreditaram em sua retidão. Porém, a verdade é que o mentor de Marlinor era inocente, e o escudeiro tentou incriminá-lo para acumular prestígio na ordem.

Sir Jann Marlinor monta uma serpe sem nome. Foi contatado pelo culto de Kallyadranoch na esperança de armar uma emboscada contra Sir Aegoron e conseguir alguma vantagem sobre Hydora. Caso tenha sucesso, receberá um dragão verdadeiro como montaria, além de se tornar líder dos cavaleiros cerúleos.

Nova arma: espada enigma

Essa espada segmentada é capaz de assumir várias formas dependendo de como é empunhada. A arma é um verdadeiro quebra-cabeças marcial e exige uma mente tão afiada quanto a lâmina.

A espada enigma é uma arma híbrida, mas mudar de uma forma para a outra é mais complexo: uma ação padrão em vez de uma ação de movimento. A mudança pode ser feita como uma ação de movimento com sucesso em um teste de Conhecimento (CD 20). Se tiver Saque Rápido, você pode mudar as formas com uma ação de movimento ou uma ação livre com o teste de Conhecimento. Todas as formas são ágeis e desbalanceadas.

SERPENTE. A forma básica da espada enigma é uma arma ágil e alongada.

ESCUDO. A lâmina se enrola em formato de círculo, funcionando como um escudo leve. Você perde o bônus na Defesa do escudo por uma rodada se atacar com a espada enigma. Mesmo

Marlinor é um puxa-saco. Muito do que conquistou não foi devido aos seus feitos e habilidades, mas sim aos elogios sussurrados ao pé do ouvido do líder.

SIR JANN MARLINOR

Humanóide (humano) Médio ♂

ND 6

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +8

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

PONTOS DE VIDA 240

DESLOCAMENTO 9m (6q).

PONTOS DE MANA 0

CORPO A CORPO Lança montada +20 (6d8+14, x3, alcance 3m) ou espada longa +20 (1d8+14, 19).

PODER USURPADO (PADRÃO) Uma criatura em alcance curto sofre 10d8 pontos de dano de fogo (Ref CD 22 reduz à metade). Com uma ação de movimento, Sir Jann Marlinor pode trocar esse dano para ácido, eletricidade ou frio.

PRODÍGIO DA CAVALARIA Sir Jann Marlinor passa automaticamente em testes de Cavagnar para não cair da montaria quando sofre dano, e não sofre penalidades para atacar à distância enquanto montado. Além disso, quando faz uma investida montada, causa +2d8 pontos de dano e pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

MONTARIA SEM NOME Sir Jann Marlinor cavalga uma serpe (*Tormenta20*, p. 293). Enquanto está montado tem deslocamento de voo 18m e recebe +1d12 em rolagens de dano corpo a corpo.

nesta forma, a arma não pode receber melhorias e encantos específicos para escudos.

LUA. A lâmina fica na forma de uma letra C. Nesta forma, pode ser arremessada em alcance curto. Se fizer um acerto crítico, ela ricocheteia e volta para a sua mão.

PILAR. Todos os segmentos ficam travados na forma de uma haste pontiaguda; é uma arma adaptável e alongada.

Arma Exótica • Uma Mão • T\$ 750
Dano 1d6 • Crítico 19 • Corte • 1 Espaço

Habilidade de arma: híbrida

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

Novo item: Cetro do Poder Usurpado

Esse cetro se parece com a pata de um dragão segurando um orbe em sua extremidade.

Quando o empunha, você pode usar o poder Raio Arcano (CD seu atributo-chave de magias ou Car); se já o possuir, em vez disso cada dado de dano aumenta em um passo.

O cetro concede habilidades adicionais conforme sua ligação com dragões. Se você for um devoto de Kallyadranoch, pode usar também o poder Raio Elemental; se já o possuir, em vez disso seu custo é reduzido a 0 PM. Se for um kallyanach, o dano do seu Raio Arcano aumenta em 1 passo adicional e, se você for um feiticeiro de linhagem dracônica, a CD para resistir ao seu Raio aumenta em +2.

Acessório menor, T\$ 9.000.



VERSÁTIL Sir Jann Marlinor pode trocar entre seus itens empunhados como uma ação livre.

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

PERÍCIAS Guerra +22, Intimidação +18.

EQUIPAMENTO Armadura completa, *cetro do poder usurpado*, escudo pesado, espada longa, lança montada.

TESOURO Padrão.

SERPE JOVEM

Nunca se pode subestimar uma criatura dracônica, independente de seu tamanho. Aventureiros que caem nesse erro não costumam sobreviver para dizer o quanto se arrependem.

SERPE JOVEM

Monstro Médio

ND 3

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

DEFESA 20, **FORT** +9, **REF** +15, **VON** +3, imunidade a paralisia

PONTOS DE VIDA 120

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Mordida +14 (2d6+5) e ferrão +14 (1d8+5 mais veneno).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Mordida (teste +14).

VENENO Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 17 reduz a duração para uma rodada).

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

TESOURO 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 18 para extrair).

TROPAS 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.

SOLDADO PURISTA

Humanoide (humano) Médio

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 purista estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +2 em testes de ataque e em 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.

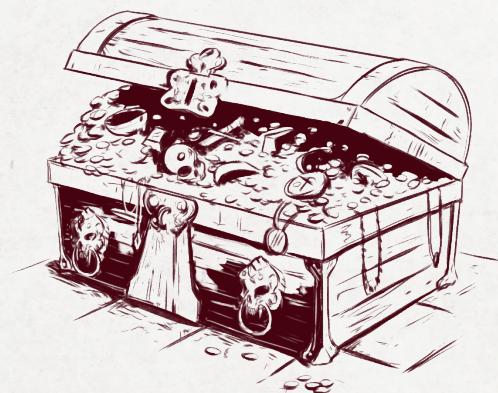
ROL DE HERÓIS E HEROÍNAS

CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues De Oliveira	Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino	Éderson Carlos Rodrigues
Adriano Alves	Bryan Tiete Tanoue	Edilson Da Silva Medeiros Junior
Adriano Da Silva Santos Campos	Caio Oliveira	Edson Neves Da Silva
Airtón Munhoz Vieira	Caio Palhares	Eduardo Fernando Da Silva
Alan Serafim Dos Santos	Caio Trindade Pereira	Eduardo Franke
Alecksander De Souza Oliveira	Caique Alves Sutilo	Eduardo Lucas Freitas Do Amaral
Alex Olimpio	Camila Aline De Souza Silva	Eduardo Pontes
Alexandre Petean Figueira De Aguiar	Camila Rosa	Egberto Alves Nogueira Júnior
Alexandre Vieira Alves	Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio	Ehlert
Alexsander Lima	Carlos Alberto Schwarzer Junior	Elias Leite Freitas
Alexsander Tenorio Quintella	Carlos Barezy De Sousa Gois	Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva
Alexsandro Barbosa	Carlos Eduardo Ciardi Barbosa	Elismar De Freitas
Alison Delvechio Corrêa	Carlos Gomes	Emanuel Ribeiro
Alisson Sampaio De Lima	Carlos Henrique Lima Maciel	Emerson Souza Merighi Junior
Alkemarra De Paula Leite	Cbaruc	Enrico Ferreira
Allan Oliveira	Célio Cardinalli Junior	Eric Gustavo Bale Marie Sara
Álvaro Leitão Pellegrino	Celso Giordano Tonetti	Nishimura Elias
Álvaro Luandrey De Santana De Freitas	Cesar Garrido Aguiar	Erik Raphael Ribeiro Da Costa
Alvaro Rodrigues	César Paulo Jardim Valentim	Estevão Fuzaro
Amaro Peixoto Neto	Christopher Carvalho Oliveira	Evandro Capovilla
Anderson De Sousa Lima	Claus Tessmann	Everson Maykon Da Silva França
Anderson Pacheco Cezar	Cristhian Pinheiro Ponce	Everton Castro Alves
Anderson Veiga Sales	Daniel Alvarenga	Ewerton Bernardes Souza Gomes
André Leonel Fernandes	Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz	Fabiano Francisco Da Silva
André Luiz Alves Dos Santos	Daniel Duran Galembeck Da Silva	Fábio Paulino Amaral
André Luiz Garcelli	Daniel Lima De Jesus Paim	Fabio Pereira
André Moraes	Daniel Luis Junckes	Fabio Regis
André Noering	Daniel Machado	Fabio Silva Oliveira
Andre Rabelo	Daniel Maioni Araújo De Assis	Fabricio Moreira De Abreu Da Costa
Andre Russo Moreira	Daniel Mariscal Souto	Felipe Bezerra Lopes
Anthony Silva	Daniel Marques Dinis Soares	Felipe Do E. Santo
Antonio Carlos Ferreira	Daniel Matuzalém Soares Filho	Felipe Dourado
Antonio Mourão Da Silva Oliveira	Daniel Oliveira	Felipe Farias
Ariel Felizardo Goes	Daniela Sevcovic Britto	Felipe Gabriel Lopes Andrade
Ariel Santos De Miranda	Danilo Carlos Martins	Felipe Mateus Fritsch Bazzotti
Arthur Azambuja	Dante Bruno Avanco Rosan	Felipe Molina Garcia
Arthur Breno Silva Rosa	Davi Da Silva Santos	Felipe Pizzatto Casteller
Arthur Henrique	Davi Mascote Domingues	Felipe Possamai
Arthur Knudsen Basso	Deivison Mota	Felipe Rodrigues Ferrari
Artur De Oliveira Da Rocha Franco	Denis Barbosa Da Silva	Felype Barcellos
Artur Ferreira Borges	Deryk Souza	Fernando Batista
Aryandson Da Silva	Diego Caravana Mangini	Fernando Brito
Augusto Vinícius Lima Dos Santos	Diego Dos Santos Frota Fernandes	Fernando De Souza Junqueira
Bárbara Iara Hugo De Cabral E Carneiro	Diego Morais Zanata	Fernando Paixão
Bernardo Silveira Freitas	Diogo Peixoto Dos Santos	Fernando Ribeiro
Brenno Farias Setubal Da Silva	Diogo Zuriel	Fernando Wecker
Breno Pascal De Lacerda Brito	Djonathan Bohmann Casanova Marolli	Filipe Maia Da Silva Rodrigues
Breno Reis Andrade	Doc	Filipe Wellington Dos Santos
Bruno Madruga	Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli	Filipi Muniz De Araujo Miranda
Bruno Aarão Santana	Douglas Camillo-Reis	Flavio Junio Martins Da Silva
Bruno Baruffi	Douglas F Bueno	Francisco Everson Sousa Leite
Bruno Felipe Gomes Da Silva	Douglas Limeira Silva	Francisco Marques Silveira
Bruno Leonardo Bertolino De Santana	Douglas Lomar	Franco Augusto Lima Weber
Bruno Lira De Oliveira	Douglas Moraes	Fred França
Bruno Moll Do Nascimento	Dyego Assis	Frederico Bethônico Monteiro
Bruno Rocco	Eddie Junior	Frederico Luis Lima Rosa
Bruno Thomé Borghi	Edelcio Marcondes Caputo Junior	Gabriel Abreu

Gabriel Barros
Gabriel Barroso Mirço
Gabriel Boareto
Gabriel Dias Bastos
Gabriel Garcias Dos Santos Pedrosa
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 Passarinho Garcia
Gabriel Portugal Guadelupe Dos Santos
Gabriel Prado
Gabriel Singolani
Gabriel Siqueira
Gabriel Stephano Santos
Gean Duarte
Giovani De Lucca
Giovanny Pizzol
Giulliard Fernandes Gomes
Glaucio C. De Carvalho Cardozo
Glauco Schmitt
Gorete De Almeida
Grilo Plays
Gui Morato
Gui Sales
Gui Vergani
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Cardoso
Guilherme Feitosa Moura
Guilherme Moyna
Guilherme Onoles Monich
Guilherme Quirantes Mendes
Guilherme Tavares Raposo
Guilherme Tenório Rosalem Da Silva
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amaro Rodrigues Falcão
Gustavo Gaiato Monte
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Serafim Teixeira
Haydgi Oliveira Resende
Heat Diamond
Heberth Azevedo
Heitor De Sá Alencar E Moraes
Helio Brito
Hellen Akyko Murakami
Henrique Dalla Cort
Henrique Kamantschek Watanabe
Henrique Luiz Laki
Henrique Mendes De Lima
Henrique Olmos
Henrique Rodrigues Da Silva
Hudson Lopes
Hugo Cesar
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno
Hugo Ribeiro Da Silva
Humberto Quirino
Igor Coura De Mendonça
Igor Eduardo
Igor Thiago Gonçalves Soares Da Silva
Ilan Matheus Da Silva Sousa
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
Jandré Rozin
Jean Carlos Alves Dos Santos
Jean Fernandes
Jean Korb
Jefferson Nunes Pinheiro
João Carlos Ferreira França Junior
João Carlos Freitas Lucena
Joao Felipe Dos Santos
João Guilherme Breder Carneiro Nogueira
João Henrique Savoia Barboza
João Igor A De Lima
João Lisboa
João Paulo Colisse Santos
João Paulo De Sousa Pereira
João Paulo Hengstler De Oliveira
João Paulo Marques Ferreira
João Pedro Santana Souza
João Vicente Nascimento Lins
João Victor Gonçalves De Mendonça
João Vitor Rocha
Joedson Pereira
Jonas
Jonas Costa
Jonathan Batista Ferreira Da Silva
Jones Souza
José André
José Antonio De Souza Neto
Jose Diego A Cabral
José Francisco Marques Cardoso
José Frederico Braga Machado
José Otávio Santos De Almeida Braga
José Rodrigues Villa Real Neto
José Urias Novais Neto
José Wagner Dutra Porto
Juan De Paula
Juan Pablo Souza De Oliveira
Julia Correr
Júlio César Eiras
Julio Cesar Vieira
Juno Sena De Carvalho
Kaio Filipe Melo Silva
Kaio Henrique Sossai Navarro
Kauan Alves
Kauê Leocádio Gomes
Kauê Mendonça
Kira_gt
Krysthian Magnus Silva Almeida
Lara Antunes
Leandro Cruz De Aguiar
Leandro Seabra
Lenon Rodrigues
Leonardo Coutinho
Leonardo Garbossa
Leonardo Gonçalves Melendez
Leonardo Neves
Leonardo Rafael De Bairros Rezende
Leonardo Valente
Letícia Barros Soares
Levic Nascimento Gonzaga
Lizandro Chaves Nascimento
Luan Felipe Angeli
Lucas Amaral Santana
Lucas Augusto Gonçalves Ferreira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Collineti
Lucas Conrado Savieto
Lucas De Oliveira Galdino
Lucas Do Valle
Lucas Fahur
Lucas Fernandes Lourenço
Lucas Finezi Verenguer
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Fritzen Pereira
Lucas Kur
Lucas Lauri
Lucas Leal Da Silva
Lucas Maia
Lucas Melo
Lucas Nascimento
Lucas Pigna
Lucas Silva Marques
Lucas Suzigan Nachtigall
Lucas Toledo Teixeira Câmara
Lucas Travessin De Sá
Lucas Vieira
Lúcio Joaquim Maia
Ludivice De França Yoshizawa
Luigi Francesco
Luis Felipe Jeolas Ramos
Luis Gu
Luiz Feliciani
Luiz Felipe Gullo Cunha
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fellipe Schneider
Luiz Fernando Maggi Junior
Luiz Fernando Schurt
Luiz Henrique Carvalho Da Silva
Luiz Junior
Luiz Willian Fraga
Lydsson Agostinho
Maicol Solera
Marcelo Augusto De Moraes Santana
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Dias
Marcelo Felix Agostinho Hernandez
Marcelo Ferreira
Marcelo Pereira Neves
Marcelo Teixeira
Marco Elisia Oliveira Jardim
Marcos Adriano
Marcos Adriano Silva Mota
Marcos Barbalho
Marcos Marques
Marcos Rafael Lucca Machado
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Gonçalves
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 Dos Santos Kurtemback
Matheus Furlani
Matheus Hrymalak Souza
Matheus Neto Silva
Matheus Nicolas
Matheus Piccoloto Gonçalves
Matheus Victor Santos Soares
Matheus Vinicius Da Luz Pontes
Mauro Garcia
Murilo Da Silva Milani
Nami Tails
Natâ Dos Santos Fontes
Nelson Hamada
Nicholas Santana
Nicolas Flor De Amorim
Paladino Azul
Patrick Carvalho Pedro
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

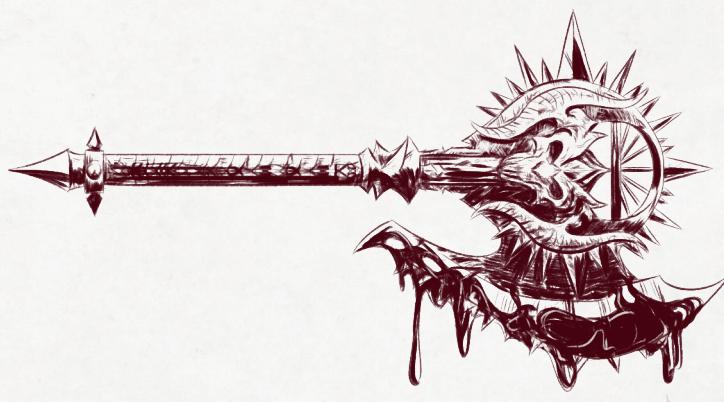
Pedro Augusto Pereira De Freitas	Ricardo Cesar Da Conceicao Silva	Thiago Landini Totugui Montalvão
Pedro Borges	Ricardo Ducci Popi	Ferraz
Pedro Costa Da Silva	Ricardo Louzada Felipe	Thiago Madruga Conceição
Pedro Gabriel Oschiro De Jesus	Ricardo Magno Do Nascimento Ferreira	Thiago Monteiro
Pedro Henrique Fachineli Brito	Ricardo Matheus Vicente Felix	Thiago Secomandi Galdino
Pedro Henrique Leite Gomes	Richard Aguiar Bueno	Thiago Thomaz Rolim
Pedro Henrique Peixoto Carneiro Rodrigues	Robson Da Costa Silveira	Thiago Wyllker Da Silva Leite
Pedro Humber	Robson S. Costa	Thierre De Siqueira Cardinelli
Pedro Lima Ladeira	Robson William Coelho De Sousa	Thisar Campos
Pedro Lucas Gomes Rodrigues	Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim	Thomas Ferreira Araújo Dos Santos
Pedro Luiz Custodio Mendes	Rodrigo Carbonieri	Thyago Oliveira Pereira
Pedro Orphão Duarte	Rodrigo De Lombo Provietti	Ti
Pedro Pimenta	Rodrigo Fernandes De Freitas	Tiago Alves De Araujo
Pedro Pousa	Rodrigo Gomes Raposo	Tiago Boiher Dos Santos
Pedro Sebastião Da Silva Rosso	Rodrigo Miranda	Tiago De O Machado
Pedro Willian Costa França	Rodrigo Moreira Araújo	Tiago Sarmento Franco Araujo
Pedro Yuri Gonçalves Nogueira	Rodrigo Pompilio	Valdo Francisco Martins Maistrelo
Péricles Da Cunha Lopes	Rodrigo Santos Da Silva	Victor A. Kichler Ferreira
Philippe Pittigliani Magnus	Rodrigo Zeymer Auad	Victor Araújo
Rafael Ariais Bezerra	Rogério Costa De Oliveira Junior	Victor Augusto Soares Gonzalles
Rafael Cubas	Rogério Matheus Grillo	Victor Da Costa Peres Lopes
Rafael Da Silva De Oliveira	Rogerio Silva	Victor Fragoso
Rafael Da Silva Zanobine	Romario Macedo Barchi	Victor Henrique Santos Rocha
Rafael De Andrade Teixeira	Ronald Guerra	Victor Leal
Rafael Duarte Couto	Ronald Monteiro	Victor Milani
Rafael Epelman	Ronald Santos Gois Da Silva	Victor Sousa Pinheiro
Rafael Ferraz Fernandes	Ronaldo De Oliveira Guedes Junior	Vieira
Rafael Fonseca De Freitas	Ronaldo Ferreira Magalhães Marques	Vinicio Dias
Rafael François	Ronaldo Pinheiro De Melo	Vinicio Rodrigues
Rafael Ishikawa	Rullyans Souza	Vinicio Soares Lima
Rafael Maciel	Ruy Felippe	Vinicio Struginski Pereira
Rafael Reis Jácome De Oliveira	Ryu Silva	Vinicio Titae
Rafael Ribeiro	Samuel Alves	Vinicio Vilanova Almeida Felix
Rafael Saldanha Pichelli	Samuel André Prudente	Vitor Carvalho
Rafael Santana De Freitas	Samuel Breno Mendes Figueiredo	Vitor Dos Santos Ribeiro
Rafael Santos De Lima	Samuel Oliveira Alves Dos Santos	Vitor Facioni
Ramon Carvalho De Almeida	Samuel Wachholz	Vitor Pacheco
Ramon De Freitas Rodrigues	Sandro R. Fernandes	Vitor Romito
Ramon Monteiro	Saulo Fernando De Oliveira Afonso	Vitor S. Dieter
Raphael Batista Dos Reis Azevedo	Sebastian	Vitor Siman Do Amaral Lamartine
Raphael Carmo	Sérgio Dalbon	Vitor Toledo
Raphael Nogueira Protásio Curavet	Silas Prata	Vladimir Vitória Barlon
Raul Soares Brilhante	Simone Rolim De Moura	Waldemar Marquart Neto
Regivaldo Fernandes Da Silva	T	Walter Britto Gaspar
Reinaldo Mira De Amorim	Talis Uelisson Da Silva	Wand Kun
Renan Carrion	Tayguara Ferreira	Wellington Antonio
Renan Pereira Da Silva	Telson Rocha	Willian Alencar Humphreys
Renan Pin	Charles Marcelo Setti	Willian Diego Alves Dos Santos
Renann Gralha B Costa	Theo Clemente	Willian Madeira De Souza
Renato Fernandes Senese Linkewitsch	Thiago Assaf Reis Halabi	Wilson Junior
Renato Fona	Thiago Barz	Wilson Luis Silva
Renato Holzlauer Mattos Macedo	Thiago Donaire	Ygor De Almeida Cardinot
Renato Potz De Oliveira Assis	Thiago Dos Santos Souza	Ygor Yuji Utida
Renato Serrano Da Silva Pinto	Thiago Faria	Yuri De Lira Lucas
Renner Castro	Thiago Gomes Silva Miranda	Yuri Porto
Renzo De Sá		



DESBRAVADORES

Ákila Soares De Britto
Alberto Calil Elias Junior
Alvaro Junior
Anderson Bombardelli
Arthur Navas
Artur Mattos
Atilla Oliveira Barros
Brenno Baptista Ottoni
Breno Philippi Feminella
Brucy Ferreira De Oliveira
Brule Bassani
Bruno Marchi
Carlos Eduardo Ciarallo
Carlos Eduardo Pinheiro Santos
Cauê Moura
Christopher Oms Br
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
Humberto Reis
Joao Silva
Linduarte Leitão De Medeiros
Brito
Liniker Sarmento Pereira

Lucas Anselmo Dantas
Lucas Silva
Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho
Marcelo Martinez Ferreira
Marco Aurélio Geremias
Massieu
Mateus Miranda Diniz
Matheus Pivatto
Matheus Yudi Ogawa Rodrigues
Natan Fernandes
Natanael Freire
Nisio José Soares Neto
Pedro Henrique Souza Curi
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



TORMENTA

25 ANOS



Reviva a história
do maior universo
de fantasia do Brasil!

CATARSE.ME/TORMENTA25