

# REVISTA TORMENTA 20

edição 8

## DUELO DE DRAGÕES

AVENTURA E PERIGO NO RIO DOS DEUSES!



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

### INTRODUÇÃO ..... 3

### PARTE 1: VIVER PARA VOAR OUTRO DIA ..... 5

Adeus, Monteclaro.....	5
Zona de Perigo.....	7
Depois da Queda.....	7
Morte Púrpura .....	8

### PARTE 2: O TRITÃO SORRIDENTE ..... 9

O Chifre Mágico.....	9
A Tripulação do Tritão .....	10
Homens-piranha .....	13

### PARTE 3: SEGREDO NA TEMPESTADE ..... 14

As Suspeitas do Anão .....	14
Investigação no Navio .....	14
Descoberta Ancestral .....	15
Águas Revoltas .....	16
Um Único Relâmpago .....	16

### PARTE 4: A ÓPERA DOS AMANTES ..... 17

Salvem a Cavaleira! .....	17
Dragoa Sorrateira.....	17

Ária de Incerteza .....	18
Ária de Temor .....	19
Você Ainda Crê no Amor? .....	20

### NPCS & CRIATURAS ..... 22

Acácia.....	22
Alvolis .....	22
Ária/Aranzirius .....	23
Bárbaros dos Ermos Púrpuras .....	24
Capitão Tabalinn .....	24
Dame Lia .....	25
Homens-piranha .....	27
Serpé .....	28
Veskaranda.....	28

### CAIXAS E INFORMAÇÕES

Coração valente.....	5
Equilíbrio .....	6
Por que não vamos voando? .....	7
Ermos Púrpuras .....	8
Tribos .....	8
Cobrel .....	15
Novo artefato: Pentalépide de Kryzzaorin .....	21

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa e José Cerqueira.

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

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

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

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

**DIAGRAMAÇÃO:** Glauco Lessa e José Cerqueira.

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

**MAPAS:** Filipe Borin.

**EDITORIA-CHEFE:** Karen Soarele.

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

**EQUIPE DA JAMBÔ:** Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Andrew Frank, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Letícia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib 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  
previa, por escrito, da editora.

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

# INTRODUÇÃO

## JORNADAS

**Q**uando comecei a jogar RPG com um amigo no outro lado do país, não fazia ideia do que era. Ele disse que eu gostaria porque vivia lendo e falava muito, sempre contando histórias. Aceitei o convite porque parecia divertido.

Não é exagero dizer que minha vida nunca mais foi a mesma depois disso.

Diferente dos meus outros amigos — e da maioria das pessoas para quem eu apresentei o *hobby* —, meu próximo passo não foi continuar apenas como jogador. Em vez disso, juntei o dinheiro da mesada e comprei meu primeiro livro do mestre.

Convenci três vítimas-pessoas a jogar no intervalo das aulas e mestrei pela primeira de muitas vezes.

Quase todas as nossas mesas eram ambientadas no universo de diversos animes. Nada mais natural que descobrissemos *3DeT* e sua editora, a Jambô. Você já deve ter adivinhado que conhecemos *Tormenta* logo depois. Entramos na comunidade de cabeça, vivemos aventuras memoráveis e fizemos amizades incríveis.

No meio disso tudo, estudei narrativa e design com o objetivo de fazer livros e contar histórias. As estrelas se alinharam e, hoje, não só consigo trabalhar com isso, mas também com meu hobby favorito: RPG!

Mudar para Porto Alegre tem sido uma aventura por si só, explorando um novo lugar e desbravando o desconhecido. Agradeço, inclusive, a todos que me incentivaram e continuam torcendo mesmo à distância.

É mais do que uma honra estar ao lado de um autor como Thiago Rosa e de toda equipe na produção desta revista. Arton sempre foi um mundo criado por várias pessoas, várias mãos e mentes criativas; me faltam palavras para descrever a sensação de poder ser mais uma delas. Sei que a tarefa que tenho em mãos não é pequena. Mas, assim como o camponês aventureiro, minha espada está pronta para enfrentar o desafio.

Estaremos juntos na jornada vindoura. Por isso, rogo às palavras de Tanna-Toh: sejam nossas guias para desvendar os segredos deste *Duelo de Dragões*.

— JOSÉ CERQUEIRA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os aventureiros tiveram um tempo para descansar e interagir com os NPCs do Castelo Monteclaro. Em preparação para invadir o covil dos cultistas de Kallyadranoch em Svalas, conversaram com *sir Aegoron*, o líder dos Cavaleiros Cerúleos, e sua mãe, Hanalendariana. Além da espada enigma, entregue por Hana aos heróis no final de *Sombra do Deus Dragão*, Aegoron os recompensou pela vitória contra *sir Jann Marlinor*, traidor da Ordem e servo do culto ao Deus Dragão.

Outros cavaleiros da Ordem também se voluntariaram para acompanhar os personagens durante a invasão, prontos para dar o próprio sangue em defesa de Svalas e Arton.

Chegando ao local, o grupo teve a oportunidade de traçar alguns planos antes de explorar a caverna. Mas nada podia prepará-los para a clássica e emocionante exploração de masmorra que os esperava. Lá, enfrentaram um novo tipo de kallyagrai, kobolds e serpes. Agora cientes que os demônios de Drashantyr podem tomar outras formas além das ligadas ao frio, os heróis podem se preparar para enfrentar essas criaturas novamente num futuro não tão distante.

Um seguidor fiel do Deus dos Dragões, o detestável Uriel, esperava pelos aventureiros na última câmara do covil, pronto para aniquilá-los. O vilão confessou ter destilado inveja e traição nas fileiras dos cavaleiros cerúleos, além de tentar impedir os planos do grupo.

A batalha foi penosa. No seu território, o kallyanach estava em vantagem. Mas, mesmo aliado a seus kallyagrai do veneno, Uriel foi derrotado.

No tesouro do cultista, os aventureiros encontraram um artefato poderoso e de extrema importância: o *Pentalépide de Kryzzaorin*. Não apenas isso: também descobriram o nome da pessoa por trás do culto. Nas correspondências de Uriel, estava uma carta a ser enviada para seu líder — a pessoa que, até então, assinava suas cartas apenas com a letra E.

Tratava-se de Edauros, o temível e mesquinho sumo-sacerdote de Kallyadranoch.

Eruditos sabem até onde sua ambição pode ir. Estariam os heróis prontos para se opor a ela?

# ÁGUAS TURVAS

**C**om a ajuda dos cavaleiros cerúleos, os heróis invadiram o covil dos cultistas de Kallyadranoch. Após enfrentar inúmeros perigos, desde legiões de kobolds a famílias de serpes, se viram frente a frente com o kallyanach Uriel. Após o derrotarem em uma batalha feroz, podem finalmente buscar o chifre mágico sob reparos de Sir Aegoron para seguir viagem rumo a Sckharshantallas.

Águas Turvas é a continuação da nossa campanha *Duelo de Dragões*. Esta aventura se divide em combate, exploração e intriga entre personagens importantes, além de um toque “piratesco” especial — muito encontrado nas famosas histórias de cobrel.

Ela é projetada para quatro personagens de 8º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores. Caso precise fazer ajustes, veja a caixa “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes.

## RESUMO DA AVENTURA

Águas Turvas é dividida em quatro partes.

**Na Parte 1**, os heróis se despedem dos cavaleiros cerúleos e do Castelo Monteclaro. De posse do chifre

mágico emprestado por Durgalinn Trança-Castanha — agora enfim consertado por sir Aegoron —, partem com a carruagem aérea de *dame* Lia para chegar ao ponto de encontro com o navio, ainda que precisem sobreviver a um ataque de serpes nesse meio tempo. Acabam caindo no meio da floresta, mas, depois de cruzar o caminho dos bárbaros locais, conseguem chegar ao rio que tanto procuravam.

**Na Parte 2**, os aventureiros usam o chifre mágico para invocar o Tritão Soridente. No navio, conhecem sua excêntrica tripulação e precisam rechaçar um ataque dos infames piratas ribeirinhos conhecidos como homens-piranha.

**Na Parte 3**, o grupo precisa convencer Tabalinn, o capitão, que um dos seus tripulantes esconde um segredo: é, na verdade, o dragão que os homens-piranha estavam caçando. Quer tenham descoberto a verdadeira identidade da criatura ou não, os heróis pouco podem fazer quanto a isso. Para seguir a viagem, o Tritão Soridente precisa atravessar uma tempestade. Tudo parece estar dando certo, até que um companheiro querido é atingido por um relâmpago!

**Na Parte 4**, os personagens devem decidir ajudar ou não o amigo ferido. Depois de tudo que aconteceu, a identidade do dragão é revelada. Mas a maneira como isso acontece — e o desenrolar da aventura — depende das escolhas dos aventureiros.

# PARTE I: VIVER PARA VOAR OUTRO DIA

*Em que os personagens cruzam os céus rumo ao navio Tritão Soridente, sofrem um acidente e enfrentam uma tribo mortífera de bárbaros dos Ermos Púrpuras.*

CENA 1

## ADEUS, MONTECLARO

*Assim que vocês se aproximam do Castelo Monteclaro, retornando do covil, trombetas soam anunciando sua chegada. Os portões se abrem e um tapete vermelho é estendido para recebê-los.*

*“Voar é viver!”, os cavaleiros e aspirantes gritam das ameias.*

*Sorrisos e acenos educados são repetidos até vocês chegarem à entrada, onde sir Aegoron os aguarda novamente. Em mãos, ele tem o chifre mágico de Durgalinn — agora reparado, com sua superfície branca coberta de rachaduras preenchidas por um metal prateado.*

*“Um viva para os heróis de Monteclaro!”*

*“VIVA!”*

*Após sorrir cheio de satisfação e olhar para cada um de seus homens, aproveitando a importância do momento, sir Aegoron se volta novamente para vocês:*

*“Amigos, mais uma vez retornam ao nosso castelo trazendo consigo o presente da vitória. Em troca, posso*

*ofertar este chifre reparado. Agora, com seus encantamentos intactos e está novamente apto para uso. Que bons ventos os levem em sua jornada!”*

Esta é uma boa oportunidade para que os heróis se despeçam de Dennis Stramm, de sir Aegoron, dos cavaleiros que os auxiliaram nas últimas aventuras e da própria dame Lia.

A seguir, algumas possíveis perguntas e respostas que os jogadores podem fazer para esses NPCs.

## SIR AEGORON

- ENCONTRAMOS ESSA CARTA NO COVIL DOS CULTISTAS. É DE EDAUROS.

*“Edauros... Esse é um nome que inspira cautela. Edauros era um elfo feiticeiro, mas traiu seus amigos para ajudar no retorno de Kallyadranoch e se transformar em dragão. É um retrato dos membros desse culto: invejoso, mesquinho e manipulador.”*

- O QUE PODEMOS FAZER CONTRA EDAUROS?

*“Não muito, infelizmente. Ele é um dos maiores devotos de Arton, o servo mais importante de um dos vinte deuses. Torçam para que não vá pessoalmente atrás de vocês...”*

## Coração Valente

É provável que o kobold corajoso ainda esteja com o grupo. Insira a seguinte interação quando achar apropriado:

*O pequeno kobold remove seu elmo — cada vez mais evidente que é uma caneleira — e se aproxima timidamente de sir Aegoron.*

*“Sírr Aerorrón. Perrdi minha casa e perrdi meus amigóns. Quis vinga-lôs, morri! O Deus Passarrô me deu uma missón e me mostrrou um castelón nos céuss. Acho que encontrrei...”*

*O taidora interrompe tudo o que está fazendo para dar atenção ao kobold. Ele se abaixa, ficando na altura da criaturinha, e pousa a mão em seu ombro. Outros levariam um susto, mas não o kobold corajoso.*

*“Se a visão da sua segunda chance o trouxe até aqui, certamente este é o seu lugar. Diga, meu pequeno amigo, qual seu nome?”*

*“Nem todos entrre nós rrecebem nomes, sírr.”*

*“Então, como chegou até nós pela graça de Thyatis, o ‘Deus Passarrô’, vou chamá-lo de ‘Heron’. O que você acha?”*

*“Herrón’ parece um bom nome, sírr.”*

*“E você parece um bom candidato para escudeiro, Heron. Agora vá tomar um bom banho — e encontre uma armadura que sirva em você!”*

*“Sim, sírr Aerorrón, sírr!”*

*Heron, o kobold corajoso, faz um breve aceno com a cabeça para vocês. Então, sai a passos largos na direção dos alojamentos.*

## Equilíbrio

O balanceamento dessa aventura, incluindo níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. O que não significa que seja impossível jogar a campanha com grupos maiores ou menores. Para isso faça os ajustes equivalentes ao número de personagens do grupo.

### PARA 3 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, reduza os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também reduza seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, reduza seu ND em 1.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

### PARA 5 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, aumente os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também aumente seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, aumente seu ND em 1
- 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 muito difíceis ou fáceis demais.

Caso você tenha o suplemento *Ameaças de Arton* e queira fazer alterações mais precisas; em vez das modificações acima, diminua ou aumente o ND do inimigo em 1 (mínimo de 1/4 e máximo de 20). Para isso, veja as pp. 387–388 do *Ameaças*.

### MARCOS E NÍVEIS

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

No fim de *Águas Turvas*, os personagens sobem para o 9º nível! Mais mistérios os aguardam em Fross, com um *Último Sorriso*.

### • COMO PODE NOS AJUDAR EM NOSSA JORNADA DAQUI EM DIANTE?

*“Somos poucos e temos recursos limitados. Além disso, precisamos manter a vigilância sobre outras células do culto de Kallyadranoch aqui em Svalas. Infelizmente não podemos fazer mais que isso.”*

### • QUANDO PODEMOS RETORNAR?

*“Vocês serão sempre bem recebidos aqui em Montclaro, meus amigos.”*

### • PODEMOS TE AJUDAR COM MAIS ALGUMA COISA?

*“Já foram além do que poderíamos pedir! Os cavaleiros cerúleos serão eternamente gratos aos heróis de Montclaro.”*

### • O QUE VAI FAZER DEPOIS QUE FORMOS EMBORA?

*“Continuar treinando a próxima geração de cavaleiros. Claro, sempre vamos manter olhos abertos e ouvidos atentos a qualquer menção do culto de Kallyadranoch.”*

## DENNIS STRAMM

### • O QUE VOCÊ ACHOU DO COVIL DOS CULTISTAS?

*“Vou dizer só uma coisa: de todos os covis de cultistas assassinos que já visitei, aquele foi o mais simpático!”*

### • QUEM É ESSE EDAUROS?

*“Não sei, não quero saber e prefiro ficar longe de quem sabe. Esse aí é encrenca!”*

### • VOCÊ AINDA VAI NOS ACOMPANHAR?

*“Com todo o respeito, mas nem que me pagassem. Essa coisa de ficar se aventurando é uma tremenda maluquice. Mas boa sorte!”*

### • PODEMOS TE AJUDAR COM MAIS ALGUMA COISA?

*“Me consigam uma cerveja e eu já fico feliz!”*

### • O QUE PRETENDE FAZER DEPOIS QUE NÓS FORMOS EMBORA?

*“Vou caçar algum desses cavaleiros cerúleos que consiga colocar um cavalo pra voar e vou levá-lo comigo para Roth. Já ensinei o bastante pra esse pessoal, agora é hora de me ajudarem também!”*

Após terminarem as despedidas, os heróis podem seguir para o pátio externo, onde dame Lia os aguarda.

A medusa termina de ajustar a carruagem aérea. Víbora está à frente do veículo, já com os arreios posicionados. Ao perceber a aproximação, Lia ergue o punho em saudação. Sua expressão está mais séria do que de costume.

*“Gostaria de dizer algo a vocês. Eu sei do mal que o culto de Kallyadranoch representa. Não posso deixar que sigam sozinhos. Essa é uma missão importante. É nobre da parte de vocês seguirem até o fim. Faço questão de escoltá-los até o destino. Assim que estiverem*

*prontos, podemos alçar voo até nossa próxima parada: os Ermos Púrpuras.”*

Ela faz uma pausa demorada, quase na intenção de aliviar a seriedade com a qual acabou de se expressar. Então, sorri.

*“Afinal, é por lá que o Tritão Soridente está navegando, não é? Sei de um pequeno porto na região, deve suprir nossas necessidades.”*

Se a conexão entre Lia e o grupo estiver maior ou igual a 3, ela ainda conclui com alegria:

*“Até aqui, lutamos juntos por causa de necessidade, dever ou gratidão. Não vejo mais assim. Somos verdadeiros irmãos de armas agora. Contem sempre comigo!”*

## CENA 2

### ZONA DE PERIGO

*A viagem na carruagem área até os Ermos Púrpuras não é mais confortável que o caminho para Svalas, mas é mais segura. Não há artilharia purista ameaçando derrubar Víbora, nem a tensão constante causada por inimigos logo abaixo do veículo. Conforme Svalas se transforma nos Ermos Púrpuras, a paisagem verdejante é pontilhada por montanhas esparsas.*

*A tranquilidade chega a ser entediante.*

*Talvez seja por isso que, surgindo da imensidão verde logo abaixo, serpess quase peguem vocês de surpresa.*

**CRÍATURAS.** Serpe x2 (p. 28).

As criaturas eram parte do bando que habitava o covil dos cultistas de Kallyadranoch em Svalas. Estavam ausentes durante o ataque dos aventureiros, mas seguiram seu rastro. Elas atacam ferozmente e lutam até a morte. Colocam a vingança acima das próprias vidas.

Durante o combate, sair da carruagem aérea pode ser fatal — é uma longa queda (20d6 de dano!). Coloque os personagens em formação no mapa, dentro de um quadrado ou retângulo (dependendo da quantidade de aventureiros). Conforme Lia e Víbora manobram a carruagem para mantê-la no ar, esse quadrado se desloca 6m em uma direção aleatória, de acordo com a rolagem de 1d4: 1) norte; 2) oeste; 3) sul; 4) leste. Já as serpess possuem liberdade total de movimento.

Quando os inimigos forem finalmente derrotados, leia ou parafraseie o trecho a seguir:

*Os ataques incessantes das serpess e a necessidade de fazer manobras evasivas causaram diversas avarias na carruagem aérea. O veículo começa a perder altitude. As correias que o conectam a Víbora estão rasgadas em vários lugares, retesadas ao máximo. Quando nota que estão próximas de se romper, Lia avisa:*

*“Segurem firme, vou tentar um pouso forçado!”*

### POR QUE NÃO VAMOS VOANDO?

Com a possibilidade de voar pelos céus usando a carruagem de *dame* Lia, essa é uma pergunta que pode ser feita pelos joadores.

Em resumo: é muito mais perigoso.

Primeiro porque Sckhar é um dragão que considera todo o reino de Sckharshantallas como seu covil. Chegar voando em seu território não apenas atrai outras criaturas voadoras da região, mas desafia a própria autoridade do Dragão-Rei do Fogo.

Segundo, a carruagem é um veículo experimental e, como todo experimento, as chances de sucesso são menores que as de falha — não é à toa que o grupo cai nos Ermos Púrpuras!

Lia prontamente explica o terceiro:

*“Mesmo se eu ignorasse todos os perigos dessa viagem, não consigo voar por tanto tempo. Seria preciso pousar várias vezes para descansar e não podemos nos dar esse luxo.”*

Para você, mestre, a resposta teórica é bem mais simples: porque a graça da aventura também é o caminho. Uma viagem aérea só de ida para Ghallistryx seria muito menos divertida do que velejar pelo Rio dos Deuses no Tritão Soridente.

Lia e Víbora dardejam pelo ar, evitando as copas das árvores que entram no campo de visão. Vocês ouvem o estalar e quebrar de galhos até a carruagem começar a perder pedaços.

Os personagens estão passando por uma queda controlada. Cada um precisa fazer três testes de Acrobacia ou Atletismo (CD 20) para chegar ao chão. Para cada falha, a queda causa 1d6 pontos de dano de impacto ao personagem.

Com todos no solo, siga para a próxima cena.

## CENA 3

### DEPOIS DA QUEDA

*Uma clareira escura os recepciona. Atrás, uma trilha de destruição se desenha na mata fechada — não foi uma aterrissagem nem um pouco discreta. A carruagem aérea, um dos vários protótipos de engenharia do Exército do Reinado, jaz em pedaços, completamente destruída. Ao redor, árvores escuras e altas produzem sombras retorcidas. O ar é úmido e quente; as roupas*

## Os Ermos Púrpuras

Os Ermos Púrpuras não existem.

Isso é uma mentira inventada pelos povos do Reinado, um nome bonito para escrever em seus mapas. Uma forma de disfarçar séculos de dor, de esconder a corrupção da Tormenta que se alastrou como uma chaga entre os povos originários encurralados.

Este território foi ocupado por nativos de Arton, migrando com a chegada dos colonos do norte. Vários motivos diferentes os levaram até o local, mas vários traços culturais eram semelhantes. Viveram sem uma autoridade central, se adequando nominalmente aos costumes do Reinado, por muitos anos.

Essa fachada foi destruída quando Crâneo Negro trouxe a corrupção da Tormenta e converteu os locais em seu exército. Sua marcha traçou uma Trilha Vermelha na região, que nunca desapareceu. Atualmente, os Ermos Púrpuras são uma terra agourenta de caos e corrupção, onde a morte pode chegar pelo machado de um bárbaro ou pela matéria vermelha de um lefeu.

Para mais detalhes sobre os Ermos Púrpuras, consulte o *Atlas de Arton*.

## Tribos

Os heróis estão em território disputado, habitado por várias tribos pequenas que competem de forma predatória entre si. A maior parte dessas tribos usa como nome e estandarte um animal local combinado com uma característica intimidadora.

Caso você queira dar um nome aos bárbaros que talvez ataquem o grupo na espera pelo Tritão Soridente, role 2d6 na tabela Nomes de Tribos (ao lado). Então compare o primeiro resultado com a coluna dos animais e o segundo com a coluna das características.

*de vocês já começam a grudar no corpo de tanto suor. Sons de pequenos animais e um insistente zumbido de insetos ressoam por todo lado.*

*Dame Lia ajuda Víbora a se levantar. Exceto por algumas escoriações, ambas parecem estar bem.*

*"Não estamos longe da margem do rio. Precisamos seguir, pois os bárbaros com certeza perceberam nossa chegada e não costumam ser amistosos."*

Apesar da preocupação de Lia, os aventureiros não correm risco iminente de ataque. Podem até mesmo optar por descansar na clareira. Porém, sua presença de fato foi notada pelos bárbaros dos Ermos Púrpuras. Já acostumados com aventureiros, eles não pretendem fazer um ataque direto, preparando uma emboscada logo à frente.

Quanto mais tempo os bárbaros tiverem para se preparar, mais elaborada e mortífera será essa emboscada. Caso o grupo faça um descanso antes de seguir, os bárbaros recebem +10 em Furtividade para emboscar. Para cada descanso adicional realizado, aumente o número de bárbaros na próxima cena em +1.

### CENA 4

## MÓRTE PÚRPURA

*Ao se afastar da mata fechada, vocês encontram a margem de um rio. Certamente é o Rio Vermelho, um dos afluentes do Rio dos Deuses. O porto onde vocês vão chamar a carona está cada vez mais próximo.*

*Mas tudo parece silencioso demais, como se os animais tivessem sido afastados por alguma coisa. Até o onipresente zumbido de insetos parece cessar. Há algum predador nas redondezas.*

Os aventureiros chamaram a atenção da tribo Vespa Voraz, um pequeno bando sob comando da meia-orc Veskaranda. Os bárbaros, escondidos e prontos para emboscá-los, aguardam ansiosamente a chegada dos heróis. Como mencionado na cena anterior, quanto mais tempo o grupo passar descansando, mais letal essa emboscada será.

Cada herói deve fazer um teste de Percepção contra um único teste de Furtividade dos bárbaros (coordena-

### NOMES DE TRIBOS

D6	ANIMAL	CARACTERÍSTICA
1	Urso	Cinzento
2	Lobo	Feroz
3	Gorlogg	Invencível
4	Aranha	Imortal
5	Águia	Púrpura
6	Cervo	Rubro

dos, eles contam como um grupo). Aqueles que falharem ficam surpreendidos na primeira rodada de combate.

Quando a batalha começar, leia o texto a seguir:

*Homens e mulheres trajados em peles de animais e com pinturas de guerra pelo corpo saltam das matas ao redor. Estão com os olhos injetados de sangue.*

*São liderados por uma humanoide com olhar e voz firmes, de pele verde e presas protuberantes. Traja uma armadura muito mais trabalhada que a de seus seguidores. Ela assume uma posição de destaque, gritando enquanto os outros partem para o ataque:*

**“Matem os estrangeiros! O que não é de ninguém é de todos! Veskaranda ordena morte, Veskaranda ordena glória! Matem! Morram! Pela Vespa Voraz!”**

**CRÍATURAS.** Bárbaro púrpura x4 (página 24) e Veskaranda (p. 28).

As posses dos heróis são a última esperança da tribo sobreviver nos Ermos Púrpuras. Sem elas, Veskaranda sabe que será preciso tomar medidas desesperadas. Só não dá mais valor a isso do que à própria vida.

Para piorar, se ela notar um bardo no grupo, o prioriza em seus ataques, pois detesta bardos.

## PARTE 2: O TRITÃO SORRIDENTE

*Em que os aventureiros encontram o Tritão Soridente, conhecem a tripulação e descobrem um dos perigos do Rio dos Deuses: os terríveis homens-piranha!*

CENA 1

### O CHIFRE MÁGICO

Depois de derrotar os bárbaros, os heróis podem seguir na direção do porto apontado por dame Lia. Atravessando os ermos sem grande dificuldade, a viagem demora poucas horas.

*Seria um exagero chamar a construção adiante de porto. Trata-se de um ancoradouro improvisado, uma estrutura de madeira e cordas capaz de receber um barco por vez. Com as mudanças de poder e território tão comuns nos Ermos Púrpuras, parece ter sido abandonado faz meses ou anos.*

*Assim que alguém sopra o chifre dado por Durgalinn, ele ressoa com intensidade. Vocês se lembram das instruções do coronel: toque o chifre e aguarde.*

*Depois de algumas horas, a tensão começa a aumentar. Quanto tempo vai levar? Mais algumas horas? Dias? Como ter certeza que sir Aegoron havia consertado o chifre de forma adequada? Toda essa jornada teria sido em vão? Caso tenha sido, como vocês farão para sair do meio dos Ermos Púrpuras, um dos lugares mais hostis de Arton, sem um navio ou carregagem aérea?*

Role 1d6 em segredo para definir o número de horas necessárias até a chegada de Tabalinn, o irmão marinheiro de Durgalinn. Conforme o tempo passa, o chifre treme mais e mais. Um teste de Misticismo (CD 15) confirma que a aura mágica indica a aproximação de algo, muito provavelmente o Tritão Soridente.

Não diga aos jogadores quanto tempo falta — isso vai ajudar a criar mais tensão! A cada hora de espera, role 1d6 na tabela abaixo e descreva o encontro rolado.

### NADA ACONTECE

Os heróis esperam a chegada do Tritão Soridente. O tempo demora a passar, mas pelo menos nenhum perigo os aflige. Uma hora avança sem encontros.

### PEIXES SALTADORES

*Um cardume passa próximo da costa, saltando para fora da água e mergulhando depois. Eles nadam velocemente contra a corrente.*

Um teste de Sobrevivência (CD 15; personagens treinados passam automaticamente) identifica essa espécie de peixe como nativa de águas quentes. Parecem estar fugindo da região.

### ENCONTROS À MARGEM DO RIO

D6	ENCONTRO
1-2	Nada acontece
3	Peixes saltadores
4	Gorlogg engasgado
5	Bárbaros!
6	Mais Bárbaros!

## GORLOGG ENGASGADO

Um gorlogg passa nadando rapidamente, tosse e então cospe alguma coisa na direção de vocês. Seguindo seu caminho, logo desaparece na curva do rio. No chão, caído no meio de uma poça de carne de peixe semi-digerida, está um frasco tampado contendo um líquido avermelhado.

O frasco é uma poção de curar ferimentos (4d8+4 PV). Se esse encontro ocorrer uma segunda vez, determine a poção aleatoriamente (*Tormenta20*, p. 341). É o mesmo gorlogg; ele encontrou algumas cargas perdidas no fundo do rio e vive se engasgando com elas!

## BÁRBAROS!

Um grupo de 1d6 bárbaros dos Ermos Púrpuras encontra os heróis. Eles não pertencem à mesma tribo de Veskaranda. Como não estão tão desesperados, os bárbaros não atacam imediatamente e podem até realizar comércio ou escambo com os jogadores. Demonstram um interesse especial por itens capazes de recuperar PV, pagando 25% a mais por eles.

## MAIS BÁRBAROS!

Um grupo de bárbaros dos Ermos Púrpuras encontra os heróis. Estes, sim, estão desesperados e atacam os aventureiros imediatamente.

**CRÍATURAS.** 2d4 bárbaros púrpuras (*página 24*).

Caso os personagens tenham consumido ou cozinrado um item da categoria alimentação recentemente, os bárbaros são atraídos pelo cheiro! Os heróis podem oferecer uma porção aos recém-chegados, que ficam muito agradecidos e oferecem uma riqueza menor como retribuição (*Tormenta20*, p. 330).

## CHÉGADA DO TRITÃO SORRIDENTE

*Antes que o pior venha a acontecer, um navio surge ao longe. Ele singra o rio na direção de vocês, com as velas brancas infladas de vento. Conforme se aproxima, é possível avistar um anão e uma dahllan no convés, com uma luneta apontada para vocês. Provavelmente é o irmão do Trança-Castanha, Tabalinn.*

“Tabalinn ‘Pelado’, acho que encontramos!”, exclama a meio-dríade.



Com o navio mais próximo, as feições do anão ficam mais claras. Ele tem os mesmos cabelos e olhos castanhos do irmão, mas em vez da longa barba trançada, possui apenas alguns pelos espalhados pelo queixo exposto. Ainda ostenta belos bigodes, mas é um visual incomum para um anão.

“Por mil trilobitas famintos! Eu esperava encontrar uma medusa cavaleira, não um pelotão inteiro de esquisitos! Onde está o meu irmão?”

Esse é Tabalinn “Pelado” Trança-Castanha, capitão do Tritão Soridente. Ele está descrito em mais detalhes na página 24. Assim que os aventureiros sobem a bordo, o anão começa a apresentar seu navio, começando pelos três tripulantes mais próximos.

### CENA 2

## A TRIPULAÇÃO DO TRITÃO

O Tritão Soridente é um veleiro de três mastros. O convés superior contém vários caixotes amarrados e empilhados, provavelmente carga a ser transportada. Um tridente está amarrado a um dos mastros com uma corda repleta de conchas. A cabine do capitão fica próxima ao timão e, ao lado dela, há uma escada para o convés inferior.

“Este é meu belo navio! Costumo subir e descer o Rio dos Deuses com minha carga, mas também faço alguns serviços de reconhecimento e transporte para o exército do Reinado. O que não fazemos pela família, não é mesmo? Não reparem nos símbolos de devoção ao Oceano; mesmo não estando no mar, acho que não custa nada fazer um agrado aos deuses. Tem dado certo por enquanto.”

Alguns homens estão trabalhando no convés, seja mantendo-o molhado para que sua madeira não entorte, ajeitando velas ou conferindo a integridade da carga. Apenas três pessoas aguardam o retorno de Tabalinn sem se envolver diretamente nas tarefas: uma dahllan de pele negra e braços fortes; uma elfa com mechas azuis no cabelo e um florete embainhado na cintura; e um aggelus de monóculo segurando uma harpa. Curiosamente, todos os três são loiros em tons diferentes.

*“Esses são meus principais ajudantes. Acácia está comigo desde que comecei a cruzar essas águas. Forte como um touro e ainda mais teimosa! Se precisarem de alguma coisa e eu não puder atendê-los, falem com ela. Ária se juntou a nós faz pouco tempo, mas entende de espada, magia e principalmente de cobrel. Alvolis é um bardo sagrado de Tanna-Toh, entende de tudo.”*

*Os três fazem acenos de boas-vindas: Acácia apenas faz um sinal com a cabeça, Ária faz uma mesura élfica e Alvolis ergue a harpa em cumprimento.*

Caso os heróis desejem conversar com Tabalinn e seus tripulantes, a seguir há uma lista de possíveis perguntas e respostas.

## ACÁCIA

### • QUEM É VOCÊ?

*“Meu nome é Acácia. Sou a imediata desse navio. Eu que mantendo tudo em ordem.”*

### • COMO VOCÊ CONHECEU TABALINN?

*“Ele estava no lugar certo na hora certa. Me salvou de uma vida muito mais difícil.”*

### • O QUE VOCÊ ACHA DE TABALINN?

*“Ele é o mais sarnento entre todos os bagres sarnentos, mas é meu capitão.”*

### • VOCÊ CONHECE DURGALINN?

*“Sim, ele já esteve a bordo do Tritão algumas vezes. É mais um bagre metido a dar ordens, mas ama o irmão do fundo do coração.”*

### • O QUE ACHA DA TRIPULAÇÃO?

*“Alvolis tem sua utilidade, não posso negar. Ária é só mais uma distração para Tabalinn e seu fetiche ridículo por loiras.”*

### • VOCÊ NÃO É LOIRA TAMBÉM?

*“Sou, sim. E daí?”*

### • O QUE SABE SOBRE O CULTO DE KALLYADRA-NOCH OU EDAUROS?

*“Tenho a impressão de que todos merecem um belo soco.”*

### • O QUE VOCÊ FAZ AQUI?

*“Eu me certifico de que todo mundo continue na linha, que as tarefas sejam cumpridas e que o navio não afunde.”*

### • SE HOUVER UM ATAQUE DE MONSTROS, COMO VOCÊ PODE AJUDAR?

*“Com esses punhos que Allihanna me deu.”*

## ALVOLIS

### • QUEM É VOCÊ?

*“O que qualquer um de nós é capaz de saber sobre quem verdadeiramente é? Se me olho no espelho, sou um aggelus. Se ouço minha harpa, sou um artista. Se lanço uma magia, sou um bardo.”*

**Alvolis, o mais erudito da tripulação**



*No encontro destas retas traçadas pelos sentidos estou eu, Alvolis, servo de Tanna-Toh, bardo, intendente e consultor de assuntos arcânicos no Tritão Soridente.”*

### • COMO VOCÊ CONHECEU TABALINN?

*“O destino decidiu que precisávamos nos encontrar. Cheguei a esse navio como um passageiro, em busca de novas cidades onde pudesse levar minha música. Percebi rapidamente como faltava arcabouço cultural e intelectual aos tripulantes. Seguindo os anseios da Deusa do Conhecimento, fiquei para compartilhar meus muitos saberes.”*

### • O QUE VOCÊ ACHA DE TABALINN?

*“Ah! O capitão do Tritão Soridente é um anão assaz incomum. Perde-se em histórias mais rasas que um pires, sonha com glórias e tesouros mesmo tendo abandonado a vida de pirata, é um furacão de destruição no campo de batalha apesar de ter se recusado a servir no exército doherita. Tabalinn ‘Pelado’ me fascina. Suas forças são muitas, suas contradições são incontáveis e sua paixão é irrefreável.”*

### • VOCÊ CONHECE DURGALINN?

*“Sim. Ele já esteve no navio. Apenas mais um exemplo típico do anão doherita. Não poderia ser um estereótipo mais clichê. Foi deveras entediante.”*

### • O QUE ACHA DO RESTO DA TRIPULAÇÃO?

*“Minhas companheiras são pessoas poderosas e valorosas. Acácia comanda pelo medo; sua figura serve para inspirar cautela, mas também para servir de modelo. Ela é a mais*

disciplinada de todos nós, então não é nem um pouco estranho quando exige o mesmo dos demais. Uma grande companheira, apesar de falar tão pouco.”

“Ária se juntou a nós faz pouco tempo, mas tem uma grande variedade de saberes. É gratificante ouvir suas muitas piadas ou discutir arte éllica com alguém tão bem fundamentada. Ela está quase no mesmo patamar intelectual que eu.”

• JÁ OUVIU FALAR DO CULTO DE KALLYADRANOCH OU DE EDAUROS?

“Tudo aquilo que está nos registros, todos os boatos susurrados nas tavernas. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, é egoísta e controlador. Seus devotos montam o culto à sua imagem, se dividem em células e raramente cooperam entre si. Acumulam tesouros como oferendas para seu deus, chegando ao extremo de oferecer sacrifícios como prova de sua devoção. São mais perigosos do que parecem.”

• O QUE SABE SOBRE EDAUROS?

“É um vilão perigoso, um elfo feiticeiro. Seu povo pode viver por tanto tempo, pode aprender tanta coisa e acumular tanto poder... mas isso não foi suficiente para ele. O maldito queria ser um dragão. Acompanhou sir Orion Drake durante sua campanha contra Crânio Negro, mas, em vez de pensar no destino de Arton, se colocou em primeiro lugar. Traiu amigos, traiu a própria irmã gêmea e o mundo inteiro para obter escamas e poder. A definição de um monstro.”

• O QUE VOCÊ FAZ POR AQUI?

“Facilito o acesso à informação e mantendo um registro meticuloso das movimentações de carga e de tibares. É um trabalho difícil, e não há mais ninguém aqui com cérebro o bastante para fazê-lo.”

• SE HOUVER UM ATAQUE DE MONSTROS, COMO VOCÊ PODE AJUDAR?

“Posso ajudar com a magia da minha música e os conselhos da sabedoria de Tanna-Toh.”



## ÁRIA

• QUEM É VOCÊ?

“Meus amigos me chamam de Ária, meus inimigos me chamam de pesadelo.”

• COMO VOCÊ CONHECEU TABALINN?

“Foi pura coincidência. Ele tinha opiniões tão fortes e tão equivocadas sobre literatura de cobrel, então fui obrigada a ficar aqui!”

• O QUE É COBREL?

Ária revira os olhos e diz: “É um gênero muito interessante de histórias dramáticas, contadas em um folheto. Pessoas como Alvolis acham simples demais, mas ele adora. Eu também.”

• O QUE VOCÊ ACHA DE TABALINN?

“É um bom homem. Gentil com os tripulantes, com os passageiros, comigo... Difícil achar alguém assim hoje em dia.”

• VOCÊ CONHECE DURGALINN?

“Ainda não tive essa honra.”

• O QUE ACHA DO RESTO DA TRIPULAÇÃO?

“São pessoas leais e justas. Melhores do que a maioria das tripulações que navegam na Bacia de Callistia.”

• O QUE SABE SOBRE O CULTO DE KALLYADRA-NOCH OU EDAUROS?

“Não me interesso por essas coisas.”

• O QUE VOCÊ FAZ POR AQUI?

“Elimino com minha espada e magia quem ameaça o bem-estar das pessoas que eu gosto.”

• SE HOUVER UM ATAQUE DE MONSTROS, COMO VOCÊ PODE AJUDAR?

“Espada. Ou magia. Ou as duas ao mesmo tempo.”

## CAPITÃO TABALINN “PELADO”

• POR QUE SEU APELIDO É “PELADO”?

“Foi uma brincadeira do meu irmão, acabou pegando. Eu não uso minha barba como outros anões, sabe? Expor o queixo, em Doherimm, é quase como andar sem roupa.”

Tabalinn gosta de contar histórias e não pederá a oportunidade de explicar o motivo para não usar barba (veja mais nas pp. 24-25). Essa história também se encaixa na pergunta sobre o nome do navio.

• VOCÊ É UM PIRATA?

“Não. Não sou mais, pelo menos. Agora sou um humilde navegador, transportando carga e alguns passageiros. Às vezes também me envolvo com espionagem para ajudar meu irmão, como vocês sabem.”

Ária é mesmo só uma  
mera amante de cobrel?

• **COMO É SUA RELAÇÃO COM DURGALINN?**

"Devo muito ao meu irmão. Não o acompanhei durante a guerra... Mas tento ajudá-lo sempre que posso."

• **MAS AS HISTÓRIAS DE PIRATA NÃO SÃO LITERATURA PORTULANA?**

"Ah, você vai se dar bem com Ária! Ela vive repetindo essa mesma pergunta."

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

"Nada. Não ligo muito para deuses ou religião. Gosto mais de Tenebra do que de Heredrimm, mas o sol na minha pele é importante demais para me entregar realmente à sua fé. Oceano já me protegeu... até que não protegeu mais. Então respeito os três, mas não mais que isso."

• **O QUE SUA TRIPULAÇÃO FAZ POR AQUI?**

"Eles me ajudam com tudo. Acácia mantém todo mundo na linha... incluindo a mim... Não a deixem brava! Ária ajuda principalmente quando temos uma boa briga. Alvolis sabe de tudo! Ele tem listas e listas com nossas cargas, nossos custos, as distâncias dos clientes... Alguns marujos vêm e vão, mas são pessoas boas e de confiança. Esse navio não funcionaria se faltasse qualquer um deles."

• **POR QUE VOCÊ ESCOLHEU TRÊS LOIROS?**

"Acácia diz que eu tenho um fraco por gente loira, mas isso é coisa da cabeça dela. Foi uma coincidência."

• **DE ONDE VEIO O NOME TRITÃO SORRIDENTE?**

"Um tritão salvou a minha vida uma vez. Ele tinha um largo sorriso. Prometi que o homenagearia e assim o fiz."

• **SE HOUVER UM ATAQUE DE MONSTROS, COMO VOCÊ PODE AJUDAR?**

"Gosto de briga, do jeitinho que aparece em cobrel. Carrego minhas navalhas comigo — essas machadinhas já salvaram minha pele algumas vezes."

Caso mostrem o Pentalépide para todos da tripulação ou a Alvolis em busca de respostas, o bardo fica chocado. A princípio, ele não tem certeza do que se trata, mas diz que pesquisará em seus livros, porque certamente se trata de algo muito importante.

Ária é, na verdade, uma dragoa (veja a p. 23), mas nenhum dos marujos sabe disso. Mesmo que não veja o artefato, ela é capaz de sentir sua essência dracônica e desconfia dos personagens por carregarem um item tão perigoso para os dragões.

Após as apresentações, Tabalinn leva os aventureiros até o convés inferior, para um aposento onde podem repousar. Há várias redes relativamente confortáveis, mas é um espaço apertado. Descansos no Tritão Sorridente são realizados em condição normal.

**CENA 3**

## HOMENS-PIRANHA

Após alguns dias de viagem, vocês começam a se acostumar com a rotina do barco, com o bom humor dos marujos e com as provocações da tripulação. É notável a importância e presença dos três tripulantes mais próximos de Tabalinn.

Os homens respeitam muito Acácia, talvez mais que Tabalinn. Ária costuma passar bastante tempo sozinha, às vezes lendo folhas de cobrel. Alvolis está sempre ocupado, seja preenchendo seus infinitos pergaminhos com anotações, seja respondendo em detalhes minuciosos alguma pergunta feita por uma vítima incauta.

Num amanhecer, ganchos são repentinamente jogados nas amuradas do Tritão Sorridente. De um pequeno navio, surgido aparentemente do nada numa curva do rio, homens armados com adagas correm por uma tábua de abordagem. Seus olhos são esbugalhados, seus dentes são afiados. O capitão deles grita em alto e bom som:

"Matem todos! Enfim é hora de caçar o monstro que matou nossos camaradas! Não perdoem ninguém!"

"Homens-piranha!", Tabalinn grita a plenos pulmões. "Aos postos, marujos!"

**CRÍATURAS.** Homem-piranha x8 (p. 27).

Os homens-piranha não estão dispostos a conversar nem esclarecer os fatos, pois desejam vingar antigos companheiros mortos por Ária. Meses atrás, tentaram caçar a dragoa no Rio dos Deuses, antes de integrar a tripulação do Tritão. Essa informação não fica clara durante a cena, já que todos os inimigos estão focados no combate. Como um dragão pode assumir qualquer forma humanoide, ela é indistinguível dos demais, por isso atacam todos sem discriminação. Quando o último pirata chegar a 0 PV, ele reúne forças para dizer suas últimas palavras:

"Nattheri, Salmus, Prista... Meus amigos. Falhamos com vocês... Não matamos o monstro... dracônico. Que os deuses amaldiçoem seu nome: A... A..."

O pirata não consegue falar o nome de Ária a tempo. Ninguém da tripulação entende o que aconteceu. Nunca viram esses homens-piranha antes, muito menos mataram seus companheiros.

Caso alguns dos inimigos seja poupadão antes de ficar inconsciente, eles pulam para fora do navio assim que conseguirem. Aqueles que ficarem inconscientes são encontrados misteriosamente mortos por eletrocussão — como uma medida protetiva de Ária.

A embarcação dos homens-piranha guarda um tesouro. Role uma única vez, que contará para todos do navio inimigo, na linha de ND 8 (*Tormenta20*, p. 328).

# PARTE 3: SEGREDOS NA TEMPESTADE

*Em que os heróis investigam a presença de um dragão na tripulação do Tritão Soridente e lutam para superar uma tempestade no Rio Vermelho.*

## CENA 1

### AS SUSPEITAS DO ANÃO

*Com os homens-piranha finalmente derrotados, uma letargia se espalha pelo Tritão Soridente. Ainda incrédulo da presença de um dragão na tripulação, o capitão se vira para vocês. Seu rosto estampando uma cara de poucos amigos.*

*“Venham comigo.”*

Tabalinn os leva até a cozinha, onde podem conversar com privacidade. Esta é a oportunidade para que os aventureiros contem suas suspeitas, caso já tenham alguma. Mesmo que eles não mencionem a capacidade de um dragão se transformar em humanoide, o próprio Tabalinn rapidamente constrói a história, baseando-se principalmente em literatura de cobrel. Talvez alguns jogadores desconfiem do capitão; neste caso, Lia os lembrará que o nome do suspeito começa com a letra A.

Mesmo que tenham ajudado a tripulação até agora, o capitão tem mais motivos para desconfiar dos heróis do que de seus tripulantes, especialmente se o nome de algum personagem começar com a letra A.

*“Vocês realmente querem que eu acredite que alguém da minha tripulação está mentindo para mim esse tempo inteiro? E se o pirata não fosse dizer um nome? E se eles estivessem atrás de vocês?”*

Um teste estendido em grupo de Diplomacia (CD 20, 3 sucessos; 5 sucessos se o nome de um ou mais personagens começar com a letra A) é necessário para convencer o anão da inocência dos heróis. Falhar nesse teste significa que ele atacará o grupo.

**CRIATURA.** Capitão Tabalinn (p. 24).

Tabalinn não quer matar os heróis e usa de ataques não letais, mas não consegue desconfiar de nenhum dos membros da sua tripulação. Se for reduzido à metade de seus PV, o anão esfria a cabeça, baixa as armas e pede perdão de forma genuína.

Convencido da lealdade dos personagens, ele pedirá cautela. Ainda há bastante tempo na viagem, então a investigação deve ser conduzida com muita calma, para evitar mais ataques e manter o barco em segurança. Além disso, ele é otimista e acredita que deve haver

uma explicação para toda essa situação. Se perguntado, ele dirá que não consegue suspeitar de nenhum dos seus e que nem todo dragão precisa fazer parte desse tal culto de Kallyadranoch.

## CENA 2

### INVESTIGAÇÃO NO NAVIO

*Um clima de insegurança e suspeita paira sobre a tripulação. Seguindo as instruções de Tabalinn, vocês se concentram em manter a discreção enquanto investigam o Tritão Soridente.*

*Vocês sabem que encontrar o suposto dragão é importante, mas descobrir suas verdadeiras intenções também pode ser de grande ajuda.*

*Sondar os suspeitos com calma parece ser a melhor opção... ou aquela que não coloca inocentes em perigo.*

Durante essa investigação, o grupo pode reunir sete pistas. Isso é um teste em grupo de Investigação (CD 20, 7 sucessos). É possível usar outras perícias que os jogadores consigam justificar, mas cada perícia que não seja Investigação só pode ser usada uma vez no teste, e a CD para elas é 25.

Cada teste representa um dia de investigação do personagem. Para cada sucesso, leia uma das pistas a seguir. Usando as pistas que descobrirem, os heróis podem conversar entre si sobre a verdadeira identidade dos tripulantes. Anote o resultado de todos os testes da investigação, eles serão importantes na próxima parte.

Se acumularem três falhas, ou quando já tiverem as sete pistas, siga para a CENA 3.

Caso tenham perguntado à tripulação (ou só para Alvolis) sobre o Pentalépide, descreva a CENA 2.5 após a descoberta de uma das pistas ou em outro momento que parecer propício. Ela não pode acontecer depois da tempestade da CENA 3.

### PISTA 1

*Ao longo do dia, vocês realizam seus afazeres e observam a tripulação em busca de comportamentos suspeitos. Você, (jogador que está com o Pentalépide), nota que Acácia às vezes o observa discretamente. A expressão da dahllan é estoica como sempre; impossível*

*saber o que ela está pensando. Mais ao longe, você nota que Ária também está atenta e com certa preocupação — mas em vocês dois.*

## PISTA 2

*Um marujo tropeça na beirada do navio. Acácia apenas estende a mão, segura o tripulante pela camisa e o puxa com um gesto rápido de volta para o convés. Ela sequer diminui o passo ou desvia a visão, demonstrando força... sobre-humana?*

## PISTA 3

*As velas não se movem, e os tripulantes resmungam entre si. Alvolis sopra na direção delas. Um vento súbito as preenche e o navio volta a se mover. Coincidência ou algum poder sobrenatural?*

## PISTA 4

*Um tripulante esbarra em Alvolis enquanto ele está afinando sua harpa. O bardo dispara um olhar furioso, completamente diferente de seu porte educado. O homem recua aos tropeços, sobressaltado.*

## PISTA 5

*O dia amanhece especialmente frio. Todos no convés usam camadas extras de roupa ou sentem arrepios e tremeliques devido à baixa temperatura. A exceção é Ária. Ela observa a tripulação enquanto limpa a espada, sem demonstrar nenhum desconforto.*

## PISTA 6

*Enquanto Tabalinn está preparando uma refeição, Ária se aproxima lentamente, lendo um cobrel como se não estivesse fazendo nada de mais. Parece interessada demais no que o capitão está fazendo. Ela quer reafirmar sua integridade para com o anão ou essa curiosidade é causada por objetivos mais sombrios?*

## PISTA 7

*Durante uma refeição, Ária responde algumas perguntas dos tripulantes sobre a queda de Lenórienn. Embora demonstre muito conhecimento sobre a situação com respostas decididas e pontualmente corretas, ela não demonstra nenhuma conexão emocional com esse evento terrível para a civilização éllica. Talvez seja só distanciamento do trauma pelo qual tantos elfos de Arton passaram. Ou talvez ela não seja uma elfa.*

### CENA 2.5

## DESCOBERTA ANCESTRAL

Esta cena só acontece se Alvolis souber da existência do Pentalépide de alguma forma.

Entre uma pista e outra, leia ou parafraseie:

## Cobre

A literatura de cobrel se popularizou recentemente nas metrópoles artonianas, onde já há algumas máquinas de prensa criadas por engenhoqueiros goblins.

São histórias hiperdramáticas e impressas em uma única página, frente e verso. São simples, baratas e frequentemente usam cultistas de Sszaas como vilões; daí o nome. É uma irmã mais velha da literatura portulana, na forma de livretos que contêm biografias exageradas de capitães piratas.

Tabalinn não faz distinção entre literatura portulana ou de cobrel. É repetidamente corrigido por Ária a respeito disso.

Para mais informações sobre literatura artoniana, confira o *Atlas de Arton*.

*Alvolis os aborda durante a investigação.*

*“É terrível o que está acontecendo. Eu nunca vi nossa tripulação tão arredia e abatida. Vocês falaram com Tabalinn, certo? Ele deve estar destruído com tudo isso. Quero conversar a respeito do artefato que vocês estão carregando.”*

*Alvolis limpa a garganta, como se estivesse prestes a fazer uma apresentação.*

*“Eu não encontrei nada sobre este item nos meus livros. Mas também pudera! É um artefato poderosíssimo e ancestral, feito à imagem e semelhança de Kallyadranoch. A princípio, tive dúvidas, mas bate perfeitamente com histórias e lendas que ouvi pelas estradas e pelos mares.*

*“Muitas eras atrás, houve um sacerdote de Kallyadranoch conhecido como Kryzzaorin. Um humano de uma tribo antiga das Montanhas Sanguinárias, Kryzzaorin admirava os dragões, seu poder e majestade. Oferecia tributos de ouro e sangue ao Deus dos Dragões e logo se tornou um dos seus servos mais queridos e respeitados.*

*“Desejando agradar cada vez mais sua divindade patrona, Kryzzaorin dedicou sua vida a encontrar e matar dragões que ousavam se opor à vontade de Kallyadranoch. Sua busca sangrenta resultou em uma estatueta de homenagem a seu deus, esculpida no osso de um dragão, com mechas coloridas feitas de escamas. Esta que está com vocês.*

*“Ele foi um servo tão fiel que, ao morrer, Kallyadranoch não o levou a seu plano. Em vez disso, aprisionou sua alma na estatueta, tornando-a um artefato mágico poderosíssimo. Muitos entenderiam isso como uma*

*punição, mas jamais o leal Kryzzaorin veria dessa forma. Mesmo tendo perdido sua identidade ao longo dos séculos, o antigo sumo-sacerdote continua a assombrar Arton sempre que a estatueta ressurge.*

*“Dizem que ela pode fortalecer ou enfraquecer qualquer dragão, de acordo com a vontade de seu portador. Também ouvi dizer que todo dragão é capaz de sentir a presença do artefato. Se eu estiver certo — e eu estou! — este é o Pentalépide de Kryzzaorin.”*

Alvolis pede para ficar com o Pentalépide para estudá-lo melhor. Caso acreditem no bardo, ele tentará devolver o artefato aos heróis depois da tempestade, tendo descoberto as informações da caixa na página 21 — que já podem ter sido descobertas antes com um teste de Mistério (CD 30).

No fim desta cena, anote se o bardo estiver com o *Pentalépide*. Isso será importante na próxima parte.

### CENA 3

## ÁGUAS REVOLTAS

*Todas as peças parecem estar se encaixando, tudo começa a fazer sentido para vocês... Mas nuvens escuras cobrem os céus e ventos fortes alcançam as velas do Tritão Soridente.*

*Um trovão anuncia a chegada da tempestade.*

*“Preparem-se, marujos!” Com um aceno de Tabalinn, Acácia berra para o convés. “Alihanna tem uma provação para nós!”*

Atravessar esse percurso do rio não é fácil, ainda mais com os céus caindo sobre o grupo. Para resolver esta cena, utilize o perigo complexo abaixo.

Antes de começar, cada personagem pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20) para se preparar para a chegada da tempestade. Se passar, cada um pode fazer uma ação adicional em sua primeira rodada.

## TEMPESTADE FLUVIAL

ND 8

Navegando pelo Rio Vermelho, o grupo se vê em meio a uma tempestade fluvial.

**OBJETIVO** Sobreviver à fúria das águas e dos ventos. Essa tempestade dura 1d6+6 rodadas. Depois desse período, a chuva e os ventos continuam, mas sem os perigos abaixo.

**EFEITO** No início do seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos para evitar ondas gigantes. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 10 ou mais, sofre o dano e cai no rio. A CD é 20+1d6 (role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma CD para todos os personagens). Um personagem na água falha automaticamente no teste para evitar as ondas.

**NAVEGAR (PILOTAGEM CD 25)** O personagem conduz a embarcação para fora da tempestade. Cada sucesso reduz a duração da tempestade em uma rodada (na prática, é o navio que está se afastando). Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada. Falhar por 10 ou mais nesta ação aumenta o dano de impacto da rodada em +2d6.

**AJUDAR O PILOTO (VARIA)** O personagem faz um teste para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221) o teste de Pilotagem. O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar — Atletismo para segurar o cordame no lugar, Percepção para ver qual a melhor direção para escapar da tempestade etc.

**ESCONDER-SE (NENHUM TESTE)** O personagem desce até o convés inferior (ou outro lugar tão seguro quanto) para se proteger das ondas. Lá, a CD do teste de Reflexos é 20 (desconsidere o valor do d6) e não há chance de cair no mar. Porém, o personagem não pode navegar a embarcação ou ajudar o piloto.

**VOLTAR PARA O NAVIO (ATLETISMO CD 30)** Um personagem no rio pode nadar de volta ao navio. Isso exige dois sucessos em testes de Atletismo: um para alcançar o navio e outro para subir pelo costado. Em caso de falha, o personagem não avança. Em caso de falha por 5 ou mais, o personagem afunda. Veja a perícia Atletismo (*Tormenta20*, p. 116) para detalhes. Personagens que não estejam escondidos podem ajudar atirando cordas ou mesmo saltando para o mar.

Durante o perigo complexo, pergunte aos heróis se eles se aproximam ou tentam ajudar um dos NPCs. Anote quem disser que está próximo de Ária. Isso será importante na próxima parte.

Tabalinn pilota o navio se ninguém se oferecer para fazê-lo. Ainda que consiga navegar sem piorar a situação (ele nunca falha por 5 ou mais), não consegue fazer o Tritão Soridente ir mais rápido (ou seja: não reduz a duração da tempestade).

### CENA 4

## UM ÚNICO RELÂMPAGO

*O som dos trovões ainda está próximo de vocês, mas as águas começam a se acalmar. A ventania, tão forte há poucos minutos, se transformou numa brisa gélida. Tudo parece anunciar que o Tritão Soridente navega na direção da segurança.*

*Até que todos veem um clarão. Segundos depois, estática e um barulho alto, como se mil tambores tocassem dentro das suas cabeças.*

*Dame Lia está caída no convés. Do seu corpo inconsciente, uma fraca fumaça rapidamente desaparece na chuva.*

Deixe que o grupo confabule e faça teorias sobre o que aconteceu. Descobrir a verdade será seu papel na próxima parte e na próxima sessão!

# PARTE 4: A ÓPERA DOS AMANTES

*Em que o grupo salva uma amiga, se aproxima do final da jornada e descobre a verdade sobre o dragão que faz parte da tripulação.*

## CENA 1

### **SAVEM A CAVALEIRA!**

A cena começa logo após o fim da PARTE 3.

*Vocês finalmente se livram da tempestade. Os marujos já começam a comemorar... até que surge um clarão. A surdez momentânea vem seguida dos seus olhos arderem com a luz.*

*Quando todos os sentidos se recuperaram do baque, uma cena preocupante é vista: dame Lia está desacordada no convés do navio.*

*Alvolis corre para tentar socorrer a cavaleira.*

Um teste de Cura (CD 20) revela que *dame Lia* foi, de fato, eletrocutada. Isso corrobora com o barulho e o clarão, indicando que a medusa foi atingida por um relâmpago. Passar por 5 ou mais, ou um 20 natural no teste, também aponta que o choque não foi suficiente para matá-la, mas parece ter sido a medida certa para deixá-la de cama por um tempo — quase como se algo ou alguém quisesse incapacitá-la sem causar danos muito graves.

Peça para um jogador rolar 1d6, o resultado define o número de dias que *Lia* precisa descansar. Quando acordar, ela não lembrará do que a deixou inconsciente.

Depois desse teste, Alvolis dirá:

*"Posso tratá-la sozinho e talvez consiga reduzir o tempo da sua recuperação. Se puderem me ajudar a cuidar dessas feridas, o tratamento será mais efetivo. Tenho certeza que *dame Lia* ficará mais do que grata quando acordar."*

Para ajudar o bardo, o grupo deve passar em um teste estendido de Cura (CD 25, 3 sucessos). Para cada sucesso, reduza o número de dias até que *dame Lia* acorde em -1. Uma falha total no teste estendido aumenta esse número em +1d4. Cada teste equivale a 8h; durante este tempo, o grupo precisa se dedicar exclusivamente ao tratamento e pode realizar apenas atividades mais simples ou que não precisem de muito foco e atenção.

Anote se os jogadores ajudaram Alvolis a tratar *dame Lia* ou não. Isso será importante na próxima cena.

## CENA 2

### **DRAGÃO SORRTEIRA**

Os jogadores não sabem ainda, mas tudo isso faz parte do plano de Ária para criar uma distração. Ela não confia nos heróis e acredita que o *Pentalépide* só vai atrair mais problemas. Mesmo que tente esconder, Ária preza pelo tempo que passou com Tabalinn, por quem nutre uma paixão crescente, e com o resto da tripulação do Tritão Soridente.

A presença do grupo e do artefato ameaça tudo isso — principalmente se há alguém como Edauros, o sumo-sacerdote de Kallyadranoch, atrás deles.

Enquanto os heróis se preocupam com o bem-estar de *dame Lia*, Ária aproveitará essa chance para tentar roubar e se desfazer do artefato. Durante esta aventura, instruímos você a tomar notas sobre as escolhas do grupo. Agora é o momento de reuní-las para descobrir quais foram suas consequências.

Antes de pensar em testes, confira se o *Pentalépide* ficou com Alvolis na CENA 2.5. Se a resposta for positiva, siga direto para a CENA 3B. Preocupado em cuidar da cavaleira, ele não pensou que alguém tentaria dar fim no artefato e criou a oportunidade perfeita para Ária. Depois do tratamento de *dame Lia*, o bardo nota que foi roubado e alerta os personagens — um ótimo gancho para o início da próxima cena. Caso tudo isso aconteça, Alvolis só entregará mais informações sobre o artefato no final da CENA 4.

### **O ROUBO**

Se o *Pentalépide* ainda estiver com um dos personagens, Ária tentará roubar o item durante a noite, enquanto eles estão preocupados com a medusa.

Os jogadores devem escolher um representante, explique que faz mais sentido ser aquele com menos responsabilidades no tratamento de *dame Lia*. Se todos estiverem igualmente investidos em ajudar Alvolis, essa escolha pode ser feita aleatoriamente. Com o representante escolhido, peça um teste de Percepção.

A CD inicial é 30, mas ela vai aumentar ou diminuir de acordo com as escolhas e ações que os jogadores fizeram. Veja os modificadores de CD na tabela da p. 18.

## MODIFICADORES DA CD

MOD.	SITUAÇÃO QUE CONFERE O MOD.
+5	O grupo acumulou 3 falhas na investigação.
+5	O grupo ajudou Alvolis a cuidar de <i>dame</i> Lia.
+2	Nenhum dos personagens estava próximo de Ária durante a tempestade.
-2	O grupo reuniu pelo menos 3 pistas durante a investigação. <sup>1</sup>
-2	Havia ao menos um personagem próximo de Ária durante a tempestade.
-5	O grupo reuniu 5 ou mais pistas durante a investigação. <sup>1</sup>
-5	Nenhum dos personagens mencionou o Pentalépide para ninguém da tripulação.

<sup>1</sup>Essas reduções não se acumulam.

Com um sucesso, os personagens notam a tentativa de roubo. Ária foge para o convés, onde poderá tentar dissuadí-los ou expulsá-los sem chamar a atenção dos outros tripulantes. Siga para a **CENA 3A**.

Em caso de falha, Ária consegue pegar o Pentalépide e está prestes a jogá-lo nas águas do Rio Vermelho. É Acácia quem vê a cena e avisa os heróis sem saber o que estava acontecendo. Siga para a **CENA 3B**.

### CENA 3A

## ÁRIA DE INCERTEZA

*Dante de um céu noturno, com poucas nuvens e uma linda lua cheia, Ária aguarda por vocês no convés deserto. Sua expressão é séria. Ela diz com pesar:*

*“Eu disse a Tabalinn que seu grupelho não era confiável. Estava certa esse tempo todo. Aqueles que carregam o Pentalépide de Kryzzaorin sempre têm sangue nas mãos... sangue de dragão!”*

*Enquanto fala, o falso sorriso que se forma em seus lábios não pertence aos humanoides, com dentes afiados demais para caber na boca. O verde de seus olhos assume uma tonalidade brilhante e o estoicismo na sua expressão desaparece, substituído por uma arrogância dracônica.*

*“Esse artefato não trará nada de bom. Não para mim, não para a tripulação. Me entreguem o Pentalépide e posso fingir que essa conversa nunca aconteceu. Sua última parada será o próximo porto. Inventem a história que quiserem para convencer os outros. Seguiremos nossas vidas e vocês poderão fazer o mesmo, mas longe daqui, de mim e de Tabalinn.”*

Ária foi sincera com os personagens e está disposta a conversar e negociar, principalmente se isso fizer com que não precise se revelar para o resto da tripulação. Se ainda não ficou claro para o grupo, esta é a hora de explicar: a dragoa tem um apreço especial pelos amigos — em especial por Tabalinn, por quem está apaixonada. Abaixo estão as perguntas que os aventureiros podem fazer e as respostas de Ária.

### • O QUE VOCÊ FEZ COM DAME LIA?

*“Foi só um choque, nada demais. É o meu jeito de fazer alguém dormir por um tempo. Ela não sentiu dor, isso eu garanto, e nem vai lembrar do que aconteceu. Precisava distraí-los de alguma forma e mesmo assim não funcionou. Parabéns. Teria dado certo, não fosse a competência de vocês.”*

### • ENTÃO VOCÊ É A DRAGOA? ERA ATRÁS DE VOCÊ QUE OS HOMENS-PIRANHA ESTAVAM?

*“Eles tentaram me caçar faz um tempo. Matei os malditos e agora voltaram procurando por mais. Tiveram exatamente o que mereciam. Foi bom para vocês saberem o que acontece com quem tenta me transformar numa presa...”*

### • ENTÃO VOCÊ NÃO TEM NADA A VER COM O CULTO DE KALLYADRANOCH?

*“Não. Imagino que vocês os tenham encontrado, uma vez que carregam um artefato tão nojento. Eu não me importo. Não preciso de deus algum.”*

### • COMO VOCÊ CHEGOU NO TRITÃO SORRIDENTE?

*“Meses atrás, pouco tempo depois de ter afugentado os homens-piranha, entrei para a tripulação. Minha intenção era desaparecer assim que encontrasse um rio onde os piratas ainda não tinham chegado. Mas Tabalinn se mostrou mais intrigante do que qualquer bípede; foi por causa dele que fiquei.”*

### • O QUE VOCÊ QUER FAZER COM O PENTALÉPIDE?

*“Que ele afunde no Rio Vermelho e nunca mais seja encontrado por ninguém! Especialmente por caçadores de dragão como vocês. Kallyadranoch jamais deveria ter criado um artefato como este. Se nada for feito, ele será a ruína de todos os dragões.”*

### • MAS NÃO SOMOS CAÇADORES DE DRAGÕES...

*“Vocês estão atrás de Edauros. Portam um artefato que aprisiona a alma de um caçador de dragões. Não é o que parece.”*

Se um personagem quiser, pode fazer um teste de Diplomacia oposto à Vontade de Ária (+15) para convencê-la de que não são caçadores de dragões. Um bom argumento pode conferir um bônus de +5 no teste.

### • NÃO VAMOS ENTREGAR O ARTEFATO!

*“Então chegamos a um impasse. Não vou deixar que ameacem a segurança de Tabalinn e dos outros. Os cultistas de Kallyadranoch já devem estar procurando pelo Pentalépide. Tenho certeza que seu sumo-sacerdote não está feliz por ter*

*perdido um artefato tão poderoso e já está movendo todos os recursos possíveis para procurá-lo.*"

Depois da conversa — em especial se os personagens conseguiram convencê-la que não estão caçando dragões, mas lutando contra o culto de Kallyadranoch —, Ária parece estar disposta a cooperar. Ainda teme, porém, o que Edauros e seus seguidores podem fazer para ir atrás do *Pentalépide*.

Na melhor das situações, ela pedirá que o grupo prove sua capacidade de proteger a tripulação. Em um desafio de força, Ária vai lutar contra os personagens, mas evitará causar dano o suficiente para matá-los ou deixá-los inconscientes. Quando chegar a 0 PV, em vez de se metamorfosear em sua forma dracônica, ela admite a derrota e permite que os heróis continuem no navio com o *Pentalépide*. A categoria de atitude dela muda de hostil para indiferente.

**CRIATURA.** Ária/Aranzirius (p. 23).

No pior dos casos — principalmente se ela não for convencida que o grupo não a vê como um inimigo —, Ária ainda vai desconfiar dos personagens. Mesmo que seja derrotada, manterá distância e se recusará a ajudá-los de qualquer forma. Sempre dirá que não quer se envolver com os portadores do *Pentalépide*. A categoria de atitude dela muda de hostil para inamistosa.

Independente do desfecho, siga para a **CENA 4**.

### CENA 3B

## ÁRIA DE TEMOR

*Depois de toda essa comoção, vocês notam: o Pentalépide foi roubado! Acácia surge no ambiente onde dame Lia está sendo tratada e diz:*

*"Por que essas caras de desespero? Lia está bem e agora todos podemos descansar. Até Ária, que nunca prega os olhos direito, disse que repousaria assim que terminasse seja lá o que está fazendo no convés."*

Não é muito difícil perceber, com essa descrição, que foi Ária quem roubou o artefato. Caso o grupo não chegue a essa conclusão sozinho, você pode descrever que sentem um mal pressentimento quanto a toda essa situação — deve ser o suficiente para convencê-los a ao menos investigar o que a elfa está fazendo no convés.

*Dante de um céu noturno, com poucas nuvens e uma linda lua cheia, Ária está prestes a lançar o Pentalépide no rio quando nota sua presença e o guarda em um dos bolsos. Sua expressão é séria. Ela diz com raiva:*

*"Eu disse para Tabalinn que seu grupelho não era confiável. Estava certa esse tempo todo. Aqueles que carregam o Pentalépide de Kryzzaorin sempre têm sangue nas mãos... sangue de dragão!"*

*Enquanto fala, o falso sorriso que se forma em seus lábios não pertence aos humanoides, com dentes afiados demais para caber na boca. O verde de seus olhos assume uma tonalidade brilhante e o estoicismo na sua expressão desaparece, substituído por uma arrogância dracônica.*

*"Caçadores de dragões como vocês não comprehendem o quão perigoso esse artefato é. Acabrei com isso antes que Tabalinn e os outros notem. Como não sou tão cruel, vou dar-lhes uma chance: pulem do navio agora ou se preparem para enfrentar o mesmo destino dos homens-piranha que tentaram me caçar."*

O esperado é que os heróis não pretendam obedecê-la, então Ária saca seu florete e os ataca!

**CRIATURA.** Ária/Aranzirius (p. 23).

Durante esta primeira parte do combate, os outros tripulantes não estão cientes do que está acontecendo e Ária quer terminar tudo antes que percebam.

A dragoa enfrenta os heróis em sua forma de elfa, usando espada e magia. Quando reduzida a 0 PV, ela se metamorfoseia em sua forma de dragão e recupera seus PV. Devido ao barulho do combate, Acácia surge no convés, tenta entender a situação e então corre para avisar ao capitão.

Quando Aranzirius, em sua forma de dragão, for reduzida a 80 PV ou menos, Tabalinn interrompe o combate dizendo:

*"O que está acontecendo aqui? Ária... É você? Então todo esse tempo..."*

*Aranzirius é pega de surpresa com a presença de Tabalinn. Vocês percebem com clareza: há um sentimento forte entre os dois.*

*"Pensei muitas vezes em como esse dia chegaria. Nunca supus que seria assim, enquanto protejo vocês como Aranzirius. Eu avisei que eles não eram quem diziam ser, Tabalinn. São caçadores de dragões, estavam atrás de mim todo esse tempo!"*

*Tomado pela mesma desconfiança que estampa a face dracônica de Aranzirius, Tabalinn divide o olhar entre vocês e a dragoa. De sobrancelhas franzidas, ele diz:*

*"Parece que todos nós precisamos respirar fundo e conversar." Ele aponta para Aranzirius e para todos os membros do grupo. "Não acredito que EU estou sendo a voz da razão, mas não creio que lutar até a morte seja a melhor forma de resolver tudo isso."*

Agora é o momento dos heróis decidirem se confiam ou não em Ária/Aranzirius. Se quiser, você pode usar as perguntas e respostas da **CENA 3A** para responder quaisquer dúvidas que os jogadores tiverem.

Se fizerem a escolha mais sensata e optarem por conversar com Ária e Tabalinn, Aranzirius retoma sua

forma de elfa e o resto da cena será tomado por uma longa conversa entre os NPCs e o grupo. Todos devem estar dispostos a abrir seus corações e não esconder a verdade. Ainda que não se afeiçoe ao grupo, a categoria de atitude da Ária muda de hostil para inamistosa.

Existe a possibilidade dos personagens desejarem continuar o combate, motivados pela desconfiança ou pelo medo de uma possível traição de Aranzirius. Se isso acontecer, Tabalinn enfrentará o grupo ao lado da sua amada — dessa vez, lutando para matar. Acácia e o resto da tripulação se mantêm fora do combate até que a vida do seu capitão esteja ameaçada.

É importante deixar claro para os jogadores que seguir com este combate significa possivelmente enfrentar a tripulação inteira do Tritão Soridente.



A verdadeira forma  
de Ária: Aranzirius!

Tabalinn, porém, vai oferecer outra chance para os aventureiros desistirem de lutar antes de decidir que quer, de fato, matá-los. Caso a luta continue, ele ordena que todos da tripulação enfrentem o grupo.

Lembre-se de ignorar as menções aos NPCs na próxima cena — e nas próximas aventuras — se todos forem mortos neste combate.

#### CENA 4

## VOCÊ AINDA CRÊ NO AMOR?

Com tudo esclarecido entre Ária e os personagens, ela ainda deve explicações para o seu amado. Durante esta cena, ela pede que Tabalinn a acompanhe até a cabine do capitão, onde confessa seu amor pelo anão e revela sua verdadeira história (veja na p. 23).

Tabalinn é categórico ao anunciar que Acácia está no comando na sua ausência e ele não quer ser incomodado. Cabe à imediata navegar pelo resto do caminho. Alternativamente, alguém pode assumir o comando do Tritão Soridente durante a etapa final para pilotar com segurança.

A viagem está perto do fim e um teste estendido de Pilotagem (CD 20, 3 sucessos) leva os heróis até o porto de Fross. Falha total significa que o piloto não consegue navegar bem por uma região pedregosa do Rio Vermelho, causando 4d6 pontos de dano de impacto em todos os personagens (Fort CD 25 reduz à metade). Esse dano só pode ser recuperado no primeiro descanso da próxima aventura. A reta final dessa viagem não dá folga aos marujos.

Se tudo acabou bem entre os aventureiros, Ária e a tripulação; tanto ela quanto Alvolis explicam tudo que o grupo ainda não souber sobre o *Pentalépide de Kryzzaorin* (veja a caixa na p. 21 para isso).

A cena termina com o grupo avistando o porto de Fross no horizonte, aguardando-os com seus mistérios.

Todos precisarão estar preparados para explorar a cidade em *Um Último Sorriso*.

## **Novo artefato: Pentalépide de Kryzzaorin**

Kryzzaorin foi um poderoso sumo-sacerdote de Kallyadranoch. Nascido em uma tribo humana das Montanhas Sanguinárias, Kryzzaorin e seu povo veneravam o Deus dos Dragões e suas crias. A cada lua cheia, em um grande ritual, tributos eram oferecidos a Kallyadranoch. Se havia valor em algo, deveria ser entregue no altar ensanguentado. Este valor não precisava ser monetário. As armas favoritas de um guerreiro, os olhos de um vigia, a honra de um paladino: tudo isso servia, fosse a vontade de seus donos ou não.

Ainda mais fanático que seus pares, Kryzzaorin dedicou sua vida a oferecer aquilo que conhecia de mais valioso a Kallyadranoch: os dragões artonianos. Sua ousadia lhe rendeu muitas riquezas e seu nome se espalhou pelas Sanguinárias.

Até mesmo os dragões tremiam ao ouvir o nome do implacável caçador. Sua dedicação e ferocidade

fizeram com que fosse finalmente reconhecido como o sumo-sacerdote de Kallyadranoch.



Como símbolo de seu fervor, recebeu esse artefato do próprio Deus dos Dragões.

Depois de anos de um reino de terror, Kryzzaorin se arriscou demais. Enfrentou uma horda de dragões ao mesmo tempo e não esperava que as criaturas se unissem contra ele. Mesmo com as dádivas de seu deus, mesmo com a ajuda do artefato recebido de suas garras, mesmo com os seus anos de experiência... Kryzzaorin ainda era humano. E, como um humano, morreu.

O Deus dos Dragões entendeu muito cedo como seu sumo-sacerdote representava bem seus ideais, mas também considerava sua matança constante de dragões algo que beirava o sacrilégio. Enquanto o humano vencia, provava que seus filhos estavam errados, fracos demais, vulneráveis demais. Mas a partir do momento que perdeu, Kryzzaorin deixou de ser importante. Superado, se tornou só mais um caçador de dragões. E, como tal, deveria ser punido por seus crimes.

A alma de Kryzzaorin foi aprisionada na estatueta, agora conhecida como o Pentalépide de Kryzzaorin. O antigo sumo-sacerdote não consegue exercer sua influência, projetar sua voz ou mesmo reconhecer o mundo ao seu redor. Depois de tantos séculos aprisionado, perdeu sua identidade. Hoje é apenas uma força mágica presa dentro do artefato.

O *Pentalépide de Kryzzaorin* é uma estatueta que pode ser empunhada como um item esotérico.

Ela fornece resistência a dragões +2 e +2 na Defesa e na CD de magias arcana. Se o portador for um humanoide e derramar sangue de dragão sobre o item, os bônus concedidos pelo *Pentalépide* são aumentados para +5 por um dia e seu limite de PM para magias arcana aumenta em +5 pelo mesmo tempo. Por outro lado, se o portador for um dragão e derramar seu próprio sangue sobre a estatueta, além dos benefícios normais do item, ele recebe também as habilidades de um dragão em uma categoria de idade acima da sua.

*Artefato, 1 espaço.*

# NPCS & CRIATURAS

## ACÁCIA

Embora a maior parte das dahllan tenham surgido em famílias humanas, ainda existem casos como os de Acácia. A meio-dríade é fruto do amor de um mortal por uma dríade. Foi criada pelo pai, Balcor, um pugilista das arenas clandestinas de Ahlen. Aprendeu desde cedo a duvidar das pessoas, especialmente depois de ver Balcor morrer no ringue e acabar presa no mesmo contrato que ele.

Só depois de muitos anos, Acácia conseguiu se livrar das lutas e do submundo. Passou a trabalhar em um porto, aproveitando a força física para fazer o serviço braçal de dois homens. Foi em um desses portos que conheceu Tabalinn. Na época, ele precisava de tripulantes para o Tritão Soridente. O anão convidou a pugilista, mas ela se recusou.

Deixando o navio ancorado, Tabalinn passou os dias seguintes cobrindo Acácia de presentes e promessas, sem dar um segundo de paz. Depois de tanta insistência, talvez só para fazê-la se calar, ela acabou aceitando. Uma vez no navio, contudo, a primeira tripulante do Tritão Soridente se tornou rapidamente o braço direito de Tabalinn. Toda a disciplina que falta ao capitão sobra na imediata; que impõe ordem aos marujos só com sua sombra.

Acácia é uma dahllan de braços fortes e feições angulares, tem olhar sério e compenetrado. Seu cabelo é dourado, de textura crespa e volume avantajado, enquanto a sua pele é escura, tal qual casca de árvore. Tem um par de filamentos parecidos com caules saindo da testa; Acácia costuma aproveitar esses filamentos para dividir o cabelo em três seções.

Seus olhos são cor-de-mel, e a dahllan demonstra sua vaidade usando tintura da mesma cor nos lábios. Traja uma casaca verde e amarela, presente de Tabalinn, e mantém os punhos enfaixados com bandagens brancas. A pugilista

é naturalmente desconfiada, por isso vai observar de perto os heróis.

## ACÁCIA

Humanóide (dahllan) Média

ND 5

**INICIATIVA** +7, **PERCEPÇÃO** +3

**DEFESA** 24, **FORT** +17, **REF** +11, **VON** +6, resistência a efeitos mentais e a medo

**PONTOS DE VIDA** 205

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Ataque desarmado x2 +17 (2d6+13, 19/x3).

**AMIGA DAS PLANTAS** Uma vez por cena, Acácia pode lançar a magia Controlar Plantas (CD 20) ⚡.

**ARMADURA DE ALLIHANNA (MOVIMENTO)** Acácia transforma sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

**ATÉ ACERTAR** Se Acácia errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando acertar um ataque ou no fim da cena, o que vier primeiro.

**PUNHOS DE ADAMANTE** Os ataques desarmados de Acácia ignoram 10 pontos de redução de dano.

**VALENTONA** Acácia recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

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

**PERÍCIAS** Atletismo +10, Intimidação +10, Pilotagem +7.

**TESOURO** Padrão.

**PARCEIRA (VETERANA)** Você recebe +2 na Defesa e pode usar a habilidade Valentona, acima.

## ALVOLIS

Mesmo que o Tritão Soridente não seja um navio pirata, quase todos os seus tripulantes poderiam ser facilmente confundidos com bucaneiros do Mar Negro. Quase todos porque entre eles há Alvolis.

Sua aparência angelical poderia colocá-lo em pinturas religiosas, seu vocabulário rebuscado remete



Acácia nunca  
pega leve

a templos de Tanna-Toh e seus perfumes sublimes só podem ser igualados pelos da nobreza.

Nascido na maior cidade de Arton, Alvolis nunca conheceu seus pais. Cresceu em um orfanato de Tanna-Toh, onde aprendeu artes diversas, como magia, música, oratória e principalmente como responder perguntas sem dar informação nenhuma. Foi passageiro do Tritão Soridente e, ao fim da viagem, Tabalinn o convidou a integrar a tripulação. Alvolis e o capitão discutem o tempo inteiro, como se estivessem casados há muitos anos... mas não são um casal e se conhecem há alguns poucos meses!

Alvolis se veste sempre completamente de branco, com túnicas alinhadas à última moda dos nobres de Valkaria. Mantém seu cabelo loiro partido ao meio, com tranças pequenas nas laterais. Sua pele é muito branca e seus traços são finos, com um nariz alongado. Seus olhos são de um azul intimidador, um deles ornamentado por um belo pince-nez feito do mais puro ouro.

Nunca passa muito tempo longe de sua lira ornamentada com o símbolo de Tanna-Toh. Mantém uma expressão de eterno desdém, como se todos no ambiente fossem indignos de sua atenção e intelecto. Fala com palavras complicadas e, devido à sua devação à Deusa do Conhecimento, jamais mente ou se recusa a responder perguntas. Suas respostas, porém, podem ser literais, ignorando a intenção por trás do questionamento.

Por exemplo, se alguém perguntar: "Você sabe o que é isso?" Ele pode responder apenas com: "Sei" Quando não responde dessa forma, se perde em longos devaneios, dificultando a compreensão do ouvinte. Alvolis está tão acostumado a fazer isso que usa esse tipo de jogo de palavras mesmo sem ter nada que deseje esconder.

## ALVOLIS

Espírito (aggelus) Médio

ND 5

**INICIATIVA** +7, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

**DEFESA** 22, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +17, resistência a efeitos mentais e a medo +5

**PONTOS DE VIDA** 145

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 25

**CORPO A CORPO** Adaga +15 (1d4+4, 19).

**INSPIRAÇÃO (MOVIMENTO, 3 PM)** Alvolis inspira a si mesmo e a todos os seus aliados em alcance curto com a música de sua harpa, concedendo +2 em testes de perícia até o fim da cena.

**Luz Sagrada** Alvolis pode lançar Luz como uma magia divina (CD 22).

**PESQUISA ABENÇOADA** Se passar uma hora pesquisando livros e anotações, Alvolis pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que

tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade. O Tritão Soridente tem uma biblioteca pequena.

**MAGIAS** Como um bardo de 5º nível (CD 22).

- *Bola de Fogo (Padrão, 5 PM)* Alvolis causa 8d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em um raio de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, Alvolis recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Despedaçar (Padrão, 5 PM)* Um alvo em alcance curto sofre 3d8+6 pontos de dano de impacto se for uma criatura, ou o dobro disso sem aplicar RD se for um construto ou um objeto mundano Pequeno, e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Explosão de Chamas (Padrão, 3 PM)* Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref reduz dano à metade e evita a condição).
- *Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)* Palavras desconexas proferidas por Alvolis deixam um humanoide em alcance curto confuso (Von evita a condição).

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

**PERÍCIAS** Atuação +9, Conhecimento +10, Diplomacia +9, Intuição +8, Investigação +10, Misticismo +10, Nobreza +10.

**EQUIPAMENTO** Adaga certeira, armadura de couro reforçada ajustada, harpa angelical aprimorada (tem o mesmo efeito básico do alaúde élfico, já considerado). **TESOURO** Padrão.

**PARCEIRO (VETERANO)** Você pode usar as habilidades Inspiração e Pesquisa Abençoada, acima.

## ÁRIA/ARANZIRIUS

A elfa espadachim Ária chegou faz pouco tempo no Tritão Soridente, mas conquistou rapidamente a atenção e confiança do capitão Tabalinn. Ambos passam muito tempo discutindo literatura de cobrel, uma paixão em comum que tem resultado em uma crescente paixão mútua. No mais, é discreta e silenciosa; muitas vezes passa despercebida.

Sem que qualquer tripulante do Tritão desconfie, porém, Ária não é de fato uma elfa. É Aranzirius, uma dragoa das correntezas jovem. Fascinada pela literatura de cobrel, assumiu esta forma humanoide — a imagem perfeita de uma protagonista de cobrel: espadachim e maga, inteligente e ousada.

Antes disso, Aranzirius foi caçada por uma frota de homens-piranha — piratas conhecidos nas águas próximas a Callistia. Mas caçar um dragão, por mais jovem que ele seja, não é uma tarefa simples. Depois de despistar seus caçadores e matar alguns no processo, pretendia se disfarçar como mais uma tripulante do Tritão Soridente. Seus medos foram reavivados com a chegada dos aventureiros e do *Pentalépide*.

Desconfiada, Ária dificilmente acreditará em pessoas que carregam esse artefato. No futuro, convencê-la da própria bondade é dever dos personagens.

Em seu disfarce como Ária, ela é uma elfa de pele clara, longos cabelos loiros com mechas azuladas e olhos verdes. Usa armadura de couro e roupas típicas de duelistas, sempre com o florete à cintura. Em sua forma de dragoa, tem escamas de um azul-esverdeado e olhos verdes brilhantes.

## ÁRIA/ARANZIRIUS

Monstro (dragão) Médio 

ND 8

**INICIATIVA** +11, **PERCEPÇÃO** +11, percepção às cegas, visão no escuro

**DEFESA** 31, **FORT** +21, **REF** +8, **VON** +15, imunidade a atordoamento, cansaço, eletricidade, metamorfose e paralisia, RD 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a ácido

**PONTOS DE VIDA** 320

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 54

**CORPO A CORPO** Florete x2 +24 (2d6+7, 17/x3).

**FINTAR (MOVIMENTO)** Ária faz um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se passar, a criatura fica desprevenida contra o próximo ataque de Ária, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

**FORMA DRACÔNICA** Quando Ária é reduzida a 0 PV, se transforma em Aranzirius, a sua forma dracônica verdadeira, com PV e PM restaurados. Nesta forma, Ária se torna uma criatura Grande e perde seu ataque de florete, mas recebe as habilidades abaixo.

- *Deslocamento* 12m (8q), natação 24m (16q)
- *Corpo a Corpo* Mordida +24 (3d6+30, 19) e duas garras +24 (1d8+10, 19).
- *Sopro (Padrão)* Todas as criaturas em uma linha de 12m sofrem 6d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição). Cada vez que rolar o valor máximo em um dado de dano do sopro, rola um dado extra e some ao dano total dessa habilidade. *Recarga (movimento)*.

**MAGIA DE COMBATE** Quando Ária lança uma magia, pode fazer dois ataques com seu florete.

**MAGIAS** Como uma feiticeira de 8º nível (CD 28).

- *Armadura Arcana (Reação, 8 PM)* Ária recebe +8 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer.
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, Ária recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Ária escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* Ária causa 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).
- *Toque Chocante (Padrão, 8 PM)* Ária faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 7d8+7 pontos de dano de eletricidade.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* Ária pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

**METAMORFOSE DRACÔNICA** Ária pode se transformar em outras criaturas, como a magia Metamorfose (mas sem limitação para tamanhos menores que o seu). Se morta, reverte à sua forma original. ☽

**PETREAOXINA** Quando usa a magia Relâmpago, Ária pode gastar 1 PM para, uma vez por cena, deixar um alvo inconsciente por 1d6 dias. ☽

**FOR 7, DES 2, CON 6, INT 2, SAB 2, CAR 6**

**PERÍCIAS** Acrobacia +12, Diplomacia +16, Enganação +20, Furtividade +20, Ladinagem +20, Misticismo +12.

**EQUIPAMENTO** Armadura de couro, florete maciço de mital. **TESOURO** Dobro, 2 peças de couro de dragão (CD 22 para extrair).

## BÁRBAROS DOS ERMOS PÚRPURAS

Os nativos dos Ermos Púrpuras podem estar dispostos a conversar e negociar com forasteiros. Mas quando nada disso dá certo, também estão prontos para lutar com unhas e dentes por seus iguais.

### BÁRBARO PÚRPURA

Humanóide (humano) Médio 

ND 2

**INICIATIVA** +3, **PERCEPÇÃO** +3

**DEFESA** 15, **FORT** +12, **REF** +7, **VON** +3

**PONTOS DE VIDA** 21

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Machado de guerra +14 (2d12+8, x3).

**FÚRIA PÚRPURA (MOVIMENTO)** O bárbaro púrpura recebe 10 PV temporários e +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena. Se passar uma rodada sem fazer um ataque ou ser alvo de uma habilidade ofensiva, a fúria se encerra. *Recarga (fazer um acerto crítico)*.

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

**PERÍCIAS** Sobrevivência +7.

**EQUIPAMENTO** Gibão de peles, machado de guerra. **TESOURO** Metade.

## CAPITÃO TABALIN "PELADO" TRANÇA-CASTANHA

A teimosia e o afínco dos anões podem parecer estranhos no Reinado, mas são uma tradição cultural em Doherimm. Lá, espera-se dos jovens trabalho duro, lealdade e muitos resmungos.

Desses pilares culturais, o filho mais jovem da família Trança-Castanha só tinha a lealdade. Menino sonhador e preguiçoso, Tabalinn passava mais tempo enfurnado em seu quarto lendo literatura de cobrel trazida da superfície do que aprendendo ofícios manuais. Lia todo tipo de história, mas suas favoritas eram aquelas sobre piratas.

A possibilidade de viver como um fora da lei nos mares de Arton o fascinava. Aprendeu a lutar apenas por muita insistência do irmão mais velho, Durgalinn;

os Trança-Castanha eram uma família de guerreiros afinal de contas! Mas até nisso a literatura de cobrel o influenciou. Em vez das várias camadas de aço e o machado pesado, Tabalinn preferia um par de machadinhas, agilidade e cambalhotas.

O sonho de Tabalinn levou o irmão a abandonar o exército doherita e segui-lo para a superfície. Lá, ergueram a bandeira preta e se tornaram piratas, exatamente como visto nas histórias de cobrel tão queridas pelo Trança-Castanha caçula.

Os irmãos tiveram sorte quando singraram pelo Mar Negro em busca de tesouros, então veio a Guerra Artoniana. Durgalinn quis se alistar para proteger o Reinado; estava acostumado a enfrentar tiranos, como um veterano da guerra contra o Império Trollkyrka. Tabalinn não acreditava que a guerra seria importante e continuou nos mares.

Os irmãos discutiram feio e se separaram.

A sorte de Tabalinn parecia ter diminuído após a partida do Trança-Castanha mais velho. Era quase como se, antes, Valkaria o apoiasse enquanto demonstrava a impetuosidade dos piratas de cobrel. Agora, tinha removido a bênção porque o anão havia rejeitado uma grande aventura. Foram anos difíceis, lidando com o lado menos glamoroso da pirataria — fome, motins, escorbuto. Mas ele perseverou... até a Flecha de Fogo.

O meteoro que destroçou o Istmo de Hangphartsyth causou ondas gigantes no Mar Negro. Uma delas engoliu o navio de Tabalinn. Prestes a se afogar, o anão pirata se viu preso aos escombros por sua barba trançada. Relutou, mas cortou a trança com suas machadinhas. Ainda assim, mal conseguia se orientar em meio ao caos e já perdia as esperanças de viver.

Foi quando viu, no meio das águas escuras, um amplo sorriso. Um tritão agarrou o Trança-Castanha pela cintura e o levou até a costa. Vomitando água salgada, Tabalinn ainda teve chance de ver seu salvador sorridente mergulhar e nadar para longe. Nunca soube seu nome ou o reencontrou. Mas, da mesma forma que a literatura de cobrel, essa experiência o mudou para sempre. Em homenagem ao salvador, chamou seu novo navio de Tritão Soridente

Traumatizado, Tabalinn abandonou os mares. Mas não sabia o que era viver sem navegar e não podia voltar para Doherimm depois de sentir Azgher no rosto. Juntando o que restou de seu tesouro, comprou um novo navio e passou a navegar pelo Rio dos Deuses. Agora é mais cauteloso, operando dentro da lei, levando cargas e mensagens. Frequentemente trabalha para o exército do Reinado, onde seu irmão continua servindo.

Tabalinn costumava manter a barba em uma longa trança castanha como seu irmão, mas agora usa apenas

alguns poucos fios de barba — muitos humanos ainda diriam que Tabalinn tem barba, mas para qualquer anão, o queixo do bucaneiro está quase indecentemente nu. Foi daí que recebeu o apelido “Pelado”, que adotou orgulhosamente.

O anão ainda cultiva um grosso bigode castanho, tratado com vaidade. Porta um par de machadinhas afiadas, que chama de “navalhas”. Veste roupas leves e usa argolas nas orelhas. Seus olhos castanhos são parecidos com os do irmão. O Trança-Castanha caçula é bem-humorado, ainda mais perto de Ária, por quem é apaixonado. O anão ainda não confessou seu amor — está esperando o momento ideal, para que a declaração seja perfeita como a de um cobrel.

## CAPITÃO TABALINN

ND 8

Humanoide (anão) Médio

**INICIATIVA** +12, **PERCEPÇÃO** +8 (+10 no subterrâneo), visão no escuro

**DEFESA** 31, **FORT** +20, **REF** +14, **VON** +7

**PONTOS DE VIDA** 360

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Machadinha x2 +26 (3d8+20, x4).

**CORAGEM RIBEIRINHA** Quando Tabalinn faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, ele recebe 20 PV temporários, além de +2 em seus testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

**INVESTIDA ACROBÁTICA (COMPLETA)** Tabalinn faz uma investida. Ele não precisa se mover em linha reta e pode fazer seus dois ataques de machadinha contra o alvo. Como parte dessa investida, ele faz um teste oposto de Acrobacia contra Reflexos do alvo. Se passar, Tabalinn recebe +5 na rolagem de dano de cada ataque dessa investida.

**MESTRE DAS ÁGUAS** Tabalinn pode escolher 10 em testes de Pilotagem independente da situação.

**FOR 3, DES 4, CON 4, INT 0, SAB 0, CAR 3**

**PERÍCIAS** Acrobacia +12, Diplomacia +11, Intimidação +10, Pilotagem +12.

**EQUIPAMENTO** Armadura de couro reforçada ajustada, machadinhas de adamante maciça x2. **TESOURO** Padrão.

**PARCEIRO (VETERANO)** Você recebe +2 em ataques corpo a corpo e pode usar a habilidade Coragem Ribeirinha, acima.

## DAME LIA

A concepção geral do habitante médio do Reinado é que medusas são monstros traícieiros 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 travessado, um sussurro chamando-a de “víbora” ou “monstro”.

Armada com um amor incondicional do pai e uma devoção sincera aos ideais da cavalaria, nunca deixou esses incidentes abalarem sua determinação. Treinou com armas desde que pôde 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 rodeada de 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 em comparação com os padrões artonianos.

Mas então 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 criança a julgar as pessoas pelos seus atos e não pela sua aparência.

A medusa entende como qualquer pessoa pode errar e corrigir os próprios erros. Não é, porém, omissa quanto a injustiças e qualquer punição a seu alcance é adequada a malfeiteiros — do 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 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

Monstro (medusa) Médio

ND 6

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

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

**PONTOS DE VIDA** 240

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**PONTOS DE MANA** 18

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

**BALUARTE (REAÇÃO, 1 PM)** Quando 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.

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

**NASCIDA NA SELA** Lia passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e

não sofre penalidades para atacar à distância enquanto montada. Além disso, quando faz uma investida montada, ela pode fazer dois ataques com seu mangual (causa +2d8 pontos de dano em cada um deles) e pode continuar se movendo depois do ataque. Ela deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

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

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

**VÍBORA** Lia cavalga Víbora, seu cavalo de guerra. Enquanto estiver montada, seu deslocamento se torna 15m (10q), 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 recebe um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m (12q) 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 da sua conexão com os personagens na aventura 6. Se ela terminou menor que 3, é veterana; se terminou maior que 3, é mestre. *Veterana*: você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade *Duelo* como um cavaleiro de 2º nível (veja *Tormenta* 20, p. 53). Se Víbora estiver presente, 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*: como acima, mas o bônus em testes de ataque aumenta para +3 e você pode usar *Duelo* como um cavaleiro de 7º nível; também aumenta o deslocamento se Víbora estiver presente para 15m.

## HOMENS-PIRANHA

Cercados de mitos e lendas, os Homens-Piranhas são o maior e mais infame grupo de piratas dos rios. Atuam principalmente em Callistia, mas podem ser encontrados saqueando barcos e povoados em vários pontos de Arton — não é à toa que atacam os heróis num afluente do Rio dos Deuses.

Homens-Piranhas são temidos pela reputação de nunca deixar sobreviventes. Outras histórias, ainda mais apavorantes, dizem que eles devoram suas vítimas com dentes afiados, deixando apenas os ossos — como o peixe que lhes empresta o nome. E outras dizem ainda que nem mesmo são humanos, mas monstros aquáticos de algum tipo.

## HOMEM-PIRANHA

ND 2

Humanóide (humano) Médio 

**INICIATIVA** +5, **PERCEPÇÃO** +3

**DEFESA** 17, **FORT** +4, **REF** +11, **VON** +7

**PONTOS DE VIDA** 68

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Adagas x2 +13 (1d4+7, 19).

**DENTES AFIADOS (REAÇÃO)** Uma vez por rodada, quando uma criatura adjacente erra um ataque contra o homem-piranha por 5 ou mais, sofre 1d4+4 pontos de dano de corte.

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +5, Atletismo +7.

**EQUIPAMENTO** Adaga x2. **TESOURO** Metade.

Homens-piranha,  
piratas famosos nas  
águas fluviais de  
Callistia



## SERPE

Serpes são encontradas nos ermos de Arton, solitárias ou em pequenos bandos. Apenas nas Sanguinárias os lagartos alados formam bandos numerosos.

Serpes são muitas vezes confundidas com dragões — mas sem parentesco real com estes. Não têm sopro de fogo ou capacidade de lançar magias. São estúpidas e extremamente agressivas, atacando tudo que encontram.

Sua arma principal é o ferrão, portando um dos venenos mais mortais de Arton, capaz de matar praticamente qualquer coisa; dizem afetar até criaturas supostamente imunes, como osteon e golens. Guildas criminosas e cultos sszzaazitas cobiçam essa toxina poderosa, muitas vezes contratando expedições para caçar e capturar as feras, ou extrair sua peçonha.

Uma história diz que Megalokk, invejoso das crias de Kally, teria desejado dragões para si. Serpes seriam sua primeira tentativa pígia buscando esse objetivo, logo abandonado. Outra lenda, contudo, atribui esses monstros de veneno letal a Ssszaas.

Tentativas de domesticar serpes como montarias invariavelmente terminam com a morte do cavaleiro, cedo ou tarde fulminado pelo ferrão mortal. Contudo, dizem que devotos de Ssszaas e bárbaros das Sanguinárias conseguem essa proeza.

Outro grupo também se mostrou capaz de domá-las, seja por força ou poder: o Culto de Kallyadranoch. Usadas como protetoras e montarias pelos cultistas, as serpes continuam a atormentar a vida dos heróis.

Além do tipo normal, existe também a serpe anciã, maior e mais perigosa — e com veneno ainda mais letal. Costuma liderar bandos de serpes comuns nas Sanguinárias, sendo raro, mas não impossível, encontrá-la em outros territórios.

## SERPE

Monstro Grande 

ND 5

**INICIATIVA** +5, **PERCEPÇÃO** +7, faro, visão no escuro

**DEFESA** 24, **FORT** +10, **REF** +16, **VON** +5, imunidade a paralisia

**PONTOS DE VIDA** 200

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

**CORPO A CORPO** Mordida +17 (2d6+12) e ferrão +17 (1d8+12 mais veneno).

**AGARRAR APRIMORADO (LIVRE)** Se a serpe acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +19).

**VENENO** Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 20 reduz a duração para 1 rodada).

**FOR 6, DES 1, CON 6, INT -2, SAB 1, CAR -1**

**TESOURO** 1d4 doses de peçonha concentrada (CD 20 para extrair).

## VESKARANDA

Nascida em uma família nobre de comerciantes samburs, a líder das Vespas Vorazes foi criada pelo pai humano e pela mãe orc. Cresceu bem alimentada, com bons tutores e — o mais importante de tudo — foi amada incondicionalmente. Mas, no começo da idade adulta, deixou tudo isso de lado por causa de um amor.

A meia-orc se apaixonou por um bardo, membro de um grupo de aventureiros. Seguiu seu amado em aventuras, tentando conquistar seu coração, mas sempre era deixada de lado. Durante uma jornada aos Ermos Púrpuras, como escolta de um grupo de pesquisadores, o grupo quase inteiro foi morto por um ataque de bárbaros.

Quando o bardo tentou usá-la como escudo humano, finalmente a meia-orc sambur entendeu a estupidez de seu amor. Matou o bardo com as próprias mãos, com selvageria tal que impressionou a tribo atacante. Foi assim que assumiu a liderança dos já combalidos Vespas Vorazes. Infelizmente para ela, porém, o tempo não foi gentil com sua tribo. As disputas por território diminuíram seus números e os deixaram à beira da extinção.

Não há um único dia em que Veskaranda acorde e não amaldiçoe todos os bardos de Arton.

## VESKARANDA

ND 6

*Humanoide (meio-orc) Médio* 

**INICIATIVA** +6, **PERCEPÇÃO** +4 (+6 no subterrâneo), visão no escuro

**DEFESA** 26, **FORT** +19, **REF** +10, **VON** +7

**PONTOS DE VIDA** 250

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Espada longa x2 +20 (2d8+14, 19).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, quando atinge uma criatura desprevenida com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou uma criatura que esteja flanqueando, Veskaranda causa 3d6 pontos de dano extra.

**CUTUCAR VESPEIRO (PADRÃO)** Veskaranda grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +5 em testes de ataque e +1d10 de dano por 1 rodada.

**FERRÃO DA VESPA (REAÇÃO)** Quando Veskaranda acerta um ataque furtivo, o alvo fica enjoado por 1 rodada (Fort CD 22 evita). **Recarga** (usar Cutucar Vespeiro).

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

**PERÍCIAS** Conhecimento +7, Intimidação +7, Guerra +7, Sobrevivência +8.

**EQUIPAMENTO** Couraça, espada longa. **TESOURO** Padrão.

# ROL DE HERÓIS E HERÓÍNAS

## CONSELHEIROS

---

Adalberto Medeiros Rodrigues de Oliveira • Adriano A. S. Gomes • Adriano da Silva Santos Campos • Adriano Webber • Ailton Brito • Airton Munhoz Vieira • Alan Serafim dos Santos • Alcyr Barbin Neto • Aleksander de Souza Oliveira • Alex Olimpio • Alexandre Petean Figueira de Aguiar • Alexandre Vieira Alves • Alexander Lima • Alexander Tenorio Quintella • Aleksandro Barbosa • Alison Delvechio Corrêa • Alisson Sampaio • Allan Oliveira • Álvaro Leitão Pellegrino • Alvaro Luandrey de Santana de Freitas • Alvaro Rodrigues • Amaro P. Neto & Arthur do Carmo • Anderson Lima • Anderson Pacheco Cezar • Anderson Veiga Sales • Andre "Russo" Moreira • André Francisco Moriello Caetano • André Leonel Fernandes • André Luiz Alves dos Santos • André Luiz Garcelli • André Misiuk • André Noering • Andre Rabelo • Anna • Anthony Silva • Antonio Mourão da Silva Oliveira • Ariel Felizardo Goes • Ariel Santos de Miranda • Arthur Azambuja • Arthur Henrique • Arthur S. Barbosa • Artur Ferreira Borges • Aryandson Silva • Augusto Vinicius Lima dos Santos • Bárbara Iara Hugo • Bernardo Silveira Freitas • Breno Pascal de Lacerda Brito • Breno Reis Andrade • Bruno Madruga Fidalgo Brigido • Bruno Aarão Santana • Bruno Baruffi • Bruno Lira de Oliveira • Bruno Moll do Nascimento • Bruno Rocco • Bruno Thomé Borghi • Bruno Wesley Lino • Bryan Tiete Tanoue • Caio Oliveira • Caio Palhares • Caio Trindade Pereira • Caique Alves Sutilo • Calebe R. Almeida • Camila Rosa • Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio • Carlos Alberto Schwarzer Junior • Carlos Eduardo Ciarallo • Carlos Eduardo Ciardi Barbosa • Carlos Gomes • Cbaruc • Celso Giordano Tonetti • Cesar Garrido Aguiar • César Paulo Jardim Valentim • Cesar Ricci • Christopher Carvalho Oliveira • Christopher Oms Br • Claus Tessmann • Clayton Kirchleitner • Crishian Pinheiro Ponce • Cynthia Cristina Damaceno • Daniel Alvarenga • Daniel Duran Galembek da Silva • Daniel Luis Junckes • Daniel Machado • Daniel Maioni Araújo de Assis • Daniel Mariscal Souto • Daniel Marques Dinis Soares • Daniel Matuzalém Soares Filho • Daniel Oliveira • Daniel Vieira do Couto Chaves • Daniela Sevcovic Britto • Danilo Carlos Martins • Dantas Junior • Dante Rosan • Danton Alvim • Davi da Silva Santos • David Bastos • Dean Felipe Silva Farias • Deivisson Mota • Denis Barbosa da Silva • Deryk Souza • Diego Caravana Mangini • Diego dos Santos Frota Fernandes • Diego Morais Zanata • Diogo Peixoto dos Santos • Diogo Zuriel • Djonathan Bohmann • Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli • Douglas Camillo-Reis • Douglas Limeira Silva • Douglas Moraes • Dyego Assis • Eddie Junior • Edelcio Marcondes Caputo Junior • Éderson Carlos Rodrigues • Edilson da Silva Medeiros Junior • Edson Neves da Silva • Eduardo Fernando da Silva • Eduardo L. Soares • Eduardo Lucas Freitas do Amaral • Eduardo Pontes • Egberto Alves Nogueira Júnior • Ehlert • Eliberto Luiz Vieira de Souza Silva • Emanuel Ribeiro • Emerson Junior • Enrico Ferreira • Eric Clarke • Erik Raphael • Estevão Fuzaro • Evandro Capovilla • Ewerton Bernardes Souza Gomes • Fabiano Francisco da Silva • Fabio Junior • Fábio Paulino Amaral • Fabio Pezzuto Pereira • Fabio Regis • Fabio Silva Oliveira • Fabricio Moreira de Abreu da Costa • Felipe Bezerra Lopes • Felipe do E. Santo • Felipe Dourado • Felipe Farias • Felipe Ferrari • Felipe Gabriel Lopes Andrade • Felipe Gullo • Felipe Mateus Fritsch Bazzotti • Felipe Molina Garcia • Felipe Nunes • Felipe Pizzatto Casteller • Felipe Ramos •

Felype Barcellos • Fernando Brito • Fernando de Souza Junqueira • Fernando Keil • Fernando Paixão • Fernando Ribeiro • Fernando Wecker • Filipe Maia da Silva Rodrigues • Filipe W Santos • Flavio Junio Martins da Silva • Francisco Everson Sousa Leite • Francisco Marques Silveira • Fred França • Frederico Bethônico Monteiro • Frederico Luis Lima Rosa • Gabriel Abreu • Gabriel Azevedo • Gabriel Barros • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Boareto • Gabriel Bonz • Gabriel Dias Bastos • Gabriel Garcias • Gabriel Gomes Silveira • Gabriel Gonçalves • Gabriel Gonçalves Fernandes • Gabriel Henrique • Gabriel Lima • Gabriel Lucas • Gabriel Melo • Gabriel Messias • Gabriel Olivieri • Gabriel Paniz Patzer • Gabriel Passarinho Garcia • Gabriel Portugal Guadelupe dos Santos • Gabriel Prado • Gabriel Ribello • Gabriel Singolani • Gabriel Siqueira • Gabriel Stephano • Gean Duarte Paula • Giovanny Pizzol • Glauco C. de Carvalho Cardozo • Glauco Schmitt • Grilo Plays • Grimório Paranormal • Gui Morato • Gui Sales • Gui Vergani • Guilherme Antônio Faust • Guilherme Dias de Oliveira Ferreira • Guilherme Feitosa • Guilherme Mendes • Guilherme Moyna • Guilherme Onoles Monich • Guilherme Raposo • Guilherme Tenório Rosalem da Silva • Guilherme Villela Pignataro • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Henrique • Gustavo Monte • Gustavo Morche • Gustavo Moreira Magalhães de Oliveira • Gustavo Reis • Gustavo Serafim Teixeira • Gustavo Toledo • Haydgi Oliveira Resende • Heitor de Sá Alencar E Moraes • Helio Brito • Henrique Dalla Cort • Henrique Kamantschek Watanabe • Henrique Luiz Laki • Henrique Mendes de Lima • Henrique Olmos • Henrique Rodrigues da Silva • Hudson Lopes • Hugo Cesar • Hugo Ribeiro da Silva • Humberto Quirino • Iago Miléo • Igor Eduardo Polonio de Lacerda • Igor Thiago • Ilan Matheus da Silva Sousa • Italo Braga • Italo Henrique Silvestre • Italo Jordan • Ítalo Torres • Iuri Cruz de Souza • Ivens Bruno Sampaio dos Santos • Jader Cruz Brião • Jadson W N Soares • Jandré Rozin • Jean Carlos Alves dos Santos • Jean Felipe Korb Amaral • Jean Fernandes • Jean Luca Bambil da Rosa E Joana Born de Camargo • Jefferson Nunes Pinheiro • João Carlos Ferreira França Junior • João Carlos Freitas Lucena • João Colisse de Aguir Santos • João Guilherme Breder Carneiro Nogueira • João Henrique Savoia Barboza • João Igor A de Lima • João Lisboa • João Miranda • João Paulo • João Paulo de Sousa Pereira • João Paulo Hengstler de Oliveira • João Pedro Santana Souza • João Pedro Sombra • João Vicente Nascimento Lins • João Vitor da Silva Rodrigues • Joedson Pereira • Jonas • Jonas Costa • Jonathan Batista • Jones Souza • José Antonio de Souza Neto • José Augusto de Carvalho Santos Filho • 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 • Jp Mallet • Juan de Paula • Juan Pablo Souza de Oliveira • Julia Correr • Júlio César Eiras • Julio Cesar Vieira • Kaio F. M. Silva • Kaio Henrique Sossai Navarro • Kuan Alves • Kuan Martins • Kauê Leocádio Gomes • Kauê Mendonça • Krysthian Magnus Silva Almeida • Lara Antunes • Leandro Seabra • Lenon Rodrigues • Leonardo Agulhari Alonso • Leonardo Aragão Gris • Leonardo Coutinho • Leonardo Franklin • Leonardo Gonçalves Melendez • Leonardo Rafael de Bairros Rezende • Leonardo Valente • Letícia Barros Soares • Levic Nascimento • Luan de Carvalho • Luan Felipe Angeli • Lucas Barbosa Lins • Lucas Benedito Rodrigues • Lucas Collinetti • Lucas Conrado Savieto • Lucas da Silva • Lucas de Felipe • Lucas de Oliveira Galdino • Lucas do Valle • Lucas Fahur • Lucas Fernandes Lourenço • Lucas Finezi Verenguer • Lucas Fritzen Pereira • Lucas Helt • Lucas Kalinowski • Lucas Kur • Lucas Lauri • Lucas Maia • Lucas Nascimento • Lucas Pigna • Lucas Silva Marques • Lucas Suzigan Nachtigall • Lucas Toledo • Lucas Travessin de Sá • Lucca Philippsen Sturmer • Luccas Rafael Trajano da Silva • Lúcio Joaquim Maia • Luigi Francesco • Luís Eduardo Loureiro de Assis • Luis Gu • Luiz Feliciani • Luiz Felipe Martins Silva • Luiz Fellipe Schneider • Luiz Fernando Schurt • Luiz Henrique Carvalho da Silva • Luiz Junior • Luiz Moura • Luiz Oliveira • Luiz Willian • Lydsson Agostinho • Maicol D. S. Solera • Malcolm Pereira • Manoel Carlos Freire • Marcello Peres • Marcelo Augusto • Marcelo Augusto de Moraes Santana • Marcelo Augusto Reis Silva • Marcelo Felix • Marcelo Ferreira • Marcelo Pereira Neves • Marcelo Teixeira • Marcio Vizioli Cunha • Marco Elisio Oliveira Jardim • Marcos Adriano Silva Mota • Marcos Barbalho • Marcos Marques • Marcos Rafael Lucca Machado • Marcus Prendes • Marcus Vinicius de Mello Oliveira • Marina Gonçalves • Marlon Moreira Batista • Massieu • Mateus Figueira • Mateus Rego Queiroz de Melo • Mateus Rizzo • Matheus Alves • Matheus Augusto Simão Cezar • Matheus Campanholo • Matheus da Silva Modesto Coutinho • Matheus de Oliveira Costa • Matheus dos Santos Garcia • Matheus Hrymalak • 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 Fontes • Nathanh Mesquita Bueno • Nelson Hamada • Nicholas Santana • Nicolas Flor de Amorim • Otávio Augusto • Paladino Azul • Patrick Carvalho Pedro • Patrick da Silva Barcelos • Patrick Keller • Paula Vieira • Paulo César Nunes Mindicello • Paulo Drancir • Paulo Eduardo Martins • Paulo Henrique Martins de Lucena • Paulo R. Loffredo • Paulo Valim Ferreira • Paulo Victor de Souza Simão • Pedro Augusto Pereira de Freitas • Pedro Borges • Pedro Carneiro • Pedro Duarte • Pedro Gabriel Oschiro de Jesus • Pedro

Henrique Fachineli Brito • Pedro Henrique Leite Gomes • Pedro Humber • Pedro Lima Ladeira • Pedro Lucas Gomes Rodrigues • Pedro Luiz Custodio Mendes • Pedro Pimenta • Pedro Pousa • Pedro Yuri Gonçalves Nogueira • Péricles da Cunha Lopes • Philippe Pittigliani Magnus • Phillip Suamberg de Araujo Reis • Rafael da Silva de Oliveira • Rafael da Silva Zanobine • Rafael de Andrade Teixeira • Rafael Duarte Couto • Rafael Epelman • Rafael Ferraz Fernandes • Rafael Fonseca de Freitas • Rafael Ishikawa • Rafael Maciel • Rafael Reis Jácome de Oliveira • Rafael Ribeiro • Rafael Saldanha Pichelli • Rafael Santana de Freitas • Rafael Santos de Lima • Rafael Souza E Silva Duarte • Ramon Carvalho de Almeida • Ramon Damiao Vieira • Ramon de Freitas Rodrigues • Ramon Monteiro • Raphael Carmo • Raphael Loureiro • Raphael Nogueira Protásio Curavet • Raul Soares Brilhante • Reinaldo Mira de Amorim • Renan Carrion • Renan Pin • Renann Gralha B Costa • Renato Fernandes Senese Linkewitsch • Renato Fona • Renato Holzlsauer Mattos Macedo • Renato Potz de Oliveira Assis • Renato Serrano da Silva Pinto • Renner Castro • Renzo de Sá • Ricardo César da Conceição Silva • Ricardo Ducci Popi • Ricardo Magno do Nascimento Ferreira • Ricardo Matheus Vicente Felix • Richard Aguiar Bueno • Robby Will • Roberto Marcos Soares de Melo • Robson da Costa Silveira • Robson S. Costa • Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim • Rodrigo Carbonieri • Rodrigo D. Pompilio • Rodrigo de Lombo Provietti • Rodrigo Fernandes de Freitas • Rodrigo Miranda • Rodrigo Moreira Araújo • Rodrigo Nabais • Rodrigo Santos da Silva • Rodrigo Zeymer Auad • Rogério Costa de Oliveira Junior • Rogério Matheus Grillo • Rogerio Silva • Ronald Guerra • Ronald Monteiro • Ronald Santos Gois da Silva • Ronaldo de Oliveira Guedes Junior • Ronaldo Ferreira Magalhães Marques • Roque Luiz Gobbo • Rullyans Souza • Ruy Vasconcelos • Samuel Alves • Samuel André Prudente • Samuel Antônio Almeida de Souza • Samuel Brenno Mendes Figueiredo • Samuel Oliveira Alves dos Santos • Samuel Wachholz • Sandro Fernandes • Saulo Fernando de Oliveira Afonso • Sebastian • Sérgio Dalbon • Silas Prata • Simone Rolim de Moura • Solonio Afonso • Talis Uelisson da Silva • Tayguara Ferreira • Tharles Marcelo Setti • Thiago • Thiago Assaf Reis Halabi • Thiago Donaire • Thiago dos Santos Souza • Thiago Faria • Thiago Ferraz • Thiago Gomes Silva • Thiago Madruga Conceição • Thiago Monteiro • Thiago Pinheiro • Thiago Secomandi Galdino • Thiago Thomaz Rolim • Thiago Viana Oliveira • Thiago Wyllker da Silva Leite • Thierre de Siqueira Cardinelli • Thisar Campos • Thomas Ferreira Cardim • Thyago Oliveira Pereira • Tiago Alves de Araujo • Tiago Boiher dos Santos • Tiago Sarmento Franco Araujo • Vanguarda Rompe-Tempestade • Vanguarda Rompe-Tempestade • Victor Araújo • Victor Fragoso • Victor Henrique Santos Rocha • Victor Leal • Victor Milani • Victor Sousa Pinheiro • Vinicius Dias • Vinicius Rodrigues • Vinicius Soares Lima • Vinicius Struginski Pereira • Vinicius Vilanova Almeida Felix • Vitor Carvalho • Vitor dos Santos Ribeiro • Vitor Facioni • Vitor Galhardo • Vitor S. Dieter • Vitor Siman do Amaral Lamartine • Vladimir Vitória Barlon • Walter Britto Gaspar • Wand Kun • Wellington Antonio • Willian Alencar Humphreys • Willian D. Santos • Willian Madeira de Souza • Wilson Junior • Wilson Luis Silva • Ygor de Almeida • Ygor Yuji Utida • Yin Gasai • Yuri Porto.

## DESBRAVADORES

Ákila Britto • Alan Santos • Alberto Calil Elias Junior • Alerrandro Adrian da Silva Pereira • Alvaro Junior • Anderson Bombardelli • Arthur Navas • Atilla Oliveira Barros • Aziel de Fontes Melo • Brenno Baptista Ottoni • Breno Philippi Feminella • Brucy Ferreira de Oliveira • Brule Bassani • Caio Júlio César de Jesus D'almeida • Carlos Henrique de Jesus Pires • Cauê Moura • Danillo Henrique de Lima Brito • Denise Frare Flaibam • Diogo Zaror • Douglas Rian de Oliveira Santos • Elton Hermann • Emanuel Barbalho • Emanuel Gonçalves Pereira • Fabio Candido • Felipe Barros Dantas • Felipe Cardoso • Felipe Theil • Fernando Rodrigues Carneiro • Gabriel Bonz • Gabriel Peixoto • Gabriel Torrens • Gilson Sentena Britto • Guilherme Albanez • Guilherme Felipe dos Santos Rosa • Helton Garcia Cordeiro • Hudson Silva • Humberto Reis • Isaac Souza de Carvalho • José Marcos Lyra • Kigaya Kizuto • Liniker Sarmento Pereira • Lucas Marcos da Silva • Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho • Maj Andre • Mateus Miranda Diniz • Matheus Pivatto • Matheus Yudi Ogawa Rodrigues • Nisio José Soares Neto • Pedro Nlas • Pedro Olivotti • Rafael Marta • Rafaela Cristina França Sukiyama • Raphael Albuquerque • Renato Azevedo • Rhuan Burle • Ricardo de Andrade Santos • Robert da Silva Souza • Roberto Tadashi Wakita Soares • Robson Nascimento • Rodrigo Aparecido de Toledo • Rodrigo Saldanha • Saulo Brito • Saulo Rebouças Felix • Simone Tuzi • Sten • Syllas França • Thiago Pinheiro • Thiago Pinheiro • Vinícius de Jesus Gonçalves • Vinicius Lopes • Vítor Pochmann • Vlademir Dorigon da Silva • Walter Andrade Neto • Wellington Barbosa.



EM BREVE

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