

REVISTA
TORMENTA 20
EDIÇÃO 7



DUELO DE
DRAGÕES

A BATALHA CHEGA
AO COVIL DO INIMIGO!



REVISTA TORMENTA 20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
PARTE 1: ATÉ LOGO, MONTECLARO.....	5
Os Voluntários.....	5
Tesouros Cerúleos.....	6
Rumo ao Covil.....	7
PARTE 2: CAVERNA DO DEUS DRAGÃO.....	9
Chegada e Preparações.....	9
Adentrando o Covil.....	9
Pegadinha de Kobold.....	10
Dose Letal.....	11
Coragem!.....	11
Olhos Esmeralda.....	12
Sono dos Injustos.....	13
Olhar Sanguinário.....	13
Ninho das Serpes.....	13
Uriel.....	13
RECOMPENSAS DA AVENTURA.....	15
NPCs E CRIATURAS.....	19
Sir Aegoron.....	19

Cavaleiro Iniciante.....	20
Cultistas de Kallyadranoch.....	20
Dame Lia.....	20
Elemental do Veneno Pequeno.....	22
Hanalendariana.....	22
Kallyagrai do Veneno.....	23
Kobold Corajoso.....	24
Kobolds Seguidores de Kallyadranoch.....	24
Serpes do Culto.....	25
Uriel.....	25

CAIXAS E INFORMAÇÕES

Equilíbrio.....	6
Cavaleiros ainda mais interessantes.....	8
Cenas na Parte 2.....	9
Mapa: Covil dos Cultistas	11
Mas quem é Edauros?.....	15
Novo artefato: Pentalépide de Kryzzaorin.....	18
Lança do guerreiro dragão.....	25

CRÉDITOS

REDAÇÃO: Thiago Rosa.

EDIÇÃO: Glauco Lessa e Miguel Souza.

SUPERVISÃO EDITORIAL: J.M. Trevisan.

ARGUMENTO: Karen Soarele e Guilherme Dei Svaldi.

REVISÃO: Elisa Guimarães e Rafael Dei Svaldi

PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos e Priscilla Souza.

DIAGRAMAÇÃO: Glauco Lessa e Leonardo Soares.

ARTE DE CAPA: Victor Maristane

ARTE INTERNA: Odmir Fortes e Danilo Martins.

MAPAS: Filipe Borin.

EDITORIA-CHEFE: Karen Soarele.

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi.

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



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

@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.

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

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

INTRODUÇÃO

IMPLACÁVEL

Já era de noite. Eu estava em casa, provavelmente assistindo algo, quando a porta do escritório abriu. Era minha esposa, Camila Gamino, rindo de nervoso. Perguntei o que houve e ela tomou um fôlego dramático antes da resposta.

– Eu odeio o Thiago!

No caso, ela falava de Thiago Rosa, o responsável pela campanha retratada nesta revista. O que é engraçado, porque o Thiago é nosso amigo, e um dos caras mais gentis que eu conheço.

Na vida real, claro.

Como mestre de RPG, sua fama é a de alguém implacável, frio, calculista. Por matar personagens incautos em streams? Também. Mas principalmente por ter aprendido como poucos a arte de extrair os sentimentos mais sinceros dos jogadores com relação às aventuras que cria, e aos NPCs que coloca no caminho de cada grupo. Era justamente essa a aflição da Camila naquele momento.

Ela tinha simpatizado muito com um personagem em particular, quase tido um relacionamento romântico com a figura em questão e, de repente, como o autor supostamente sádico que é, Thiago arrancou-o de suas mãos.

Eu ri, claro. Não por ser insensível ao sofrimento da Camila, mas porque extrair esse tipo de reação é o sonho de qualquer autor. Quando a gente escreve esse tipo de coisa, torce para que o resultado seja exatamente este. Vê-la naquele estado me fez pensar em quantas outras mesas o fato se repetiu, e isso me deixou muito feliz.

Toda a experiência de *Duelo de Dragões* foi pensada para ser assim, para que vários grupos pudessem passar pela mesma experiência, pelos mesmos pesadelos e alegrias, e compartilhar, como a Camila fez comigo. Foi como a revista foi planejada editorialmente, e foi como o Thiago Rosa quis que acontecesse.

Se houver mais Camilas por aí, é porque o trabalho deu certo.

— J.M. TREVISAN

NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os heróis atravessaram o território purista para chegar ao Castelo Monteclaro, no topo de uma montanha em Svalas. Seu objetivo era encontrar o líder da Nobre Ordem dos Diligentes Cavaleiros Cerúleos, Sir Aegoron. Segundo Dame Lia, ele seria capaz de consertar o chifre mágico que levará o grupo a Sckharshantallas — o destino final da viagem. Porém, ao chegarem ao castelo, o líder não se encontrava lá, e os heróis foram recebidos pelo seu substituto interino Sir Jann Marlinor.

Enquanto Sir Aegoron não chegava, o líder provisório pediu que os heróis lidassem com um grupo de puristas da região. Logo que encontraram os inimigos, perceberam se tratar de uma emboscada. Sir Jann Marlinor traía os aventureiros.

A muito custo, o grupo escalou de volta todo o caminho que fizeram para confrontar o cavaleiro traidor. Na entrada, tiveram que encarar um soldado fiel a Marlinor, disfarçado de guarda, e só então enfrentaram o vilão.

O covarde cavaleiro confessou suas ações e revelou estar a serviço de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. A batalha foi árdua, mas com a ajuda dos cavaleiros da ordem e de Dame Lia, os heróis triunfaram. O que se seguiu foi um misto de comemoração e lamento pelos companheiros perdidos.

Na manhã seguinte, os aventureiros procuraram por outros possíveis traidores até descobrir as intenções perfidas de Sir Murlin. Intimidado, o cavaleiro revelou um covil onde um culto a Kallyadranoch habita e faz suas oferendas e liturgias. Antes do grupo partir, porém, Sir Aegoron chegou de sua viagem acompanhando de sua mãe, Hanalendariana, desbravadora élfica ancestral e esposa de Hydora, Dragão-Rei das Nuvens.

O líder da ordem agradeceu aos aventureiros por impedir o plano dos traidores e ordenou seus cavaleiros a ajudá-los na empreitada contra o covil dos cultistas.

Agora, os heróis se preparam para ouvir o rugido dos seguidores do Deus dos Dragões!

SOMBRA DO DEUS DRAGÃO

Desde o começo da jornada, nossos heróis encontram inimigos com uma coisa em comum: devoção a Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Essa divindade gananciosa e cruel atrai devotos com a mesma índole. Os aventureiros já tiveram que lidar com Cerise, uma kallyanach clériga mesquinha e autoritária, além de presenciar a corrupção de cavaleiros como Sir Jann Marlinor e Sir Murlin. Agora, ao descobrir a localização do covil desses vis cultistas no reino de Svalas, é hora de dar o troco!



Sombra do Deus Dragão é a continuação da nossa campanha, *Duelo de Dragões*. É uma aventura diferente das apresentadas até o momento: trata-se de uma masmorra, a forma mais clássica de aventura de RPG. Explorando o covil dos cultistas no seu próprio ritmo, o grupo precisa tomar cuidado para não chamar atenção de seus inimigos. Ela é projetada para quatro personagens de 7º nível, mas pode ser facilmente ajustada para grupos maiores ou menores (veja a caixa de texto “Equilíbrio”, na página 6, para mais detalhes).

RESUMO DA AVENTURA

Sombra do Deus Dragão é dividida em duas partes.

Na Parte 1, os aventureiros recebem agradecimentos e recompensas dos cavaleiros cerúleos. Depois, partem do Castelo Monteclaro junto de seus aliados para invadir o covil dos cultistas de Kallyadranoch em Svalas.

Na Parte 2, os heróis invadem bravamente o esconderijo dedicado ao Deus dos Dragões — uma temida masmorra! Enfrentam toda sorte de perigos, dentre cultistas, kobolds e serpes, além de encontrar um novo tipo de kallyagrai. Por fim, o combate com o líder do culto traz revelações surpreendentes sobre um poderoso artefato de suma importância para a trama.

PARTE I: ATÉ LOGO, MONTECLARO

Em que os aventureiros fazem suas preparações e recebem reforços dos cavaleiros cerúleos antes de invadir o covil dos cultistas.

CENA 1

OS VOLUNTÁRIOS

O pátio do Castelo Monteclaro está cheio. Cavaleiros e aspirantes se postam lado a lado, portando armas e trajando armaduras de forma solene. Eles se posicionam nas laterais, mantendo a parte frontal do pátio ocupada apenas por Sir Aegoron e sua mãe. Quando vocês chegam pela extremidade contrária, um clangor de metal contra metal se faz ouvir conforme os cavaleiros os saúdam com o bater de armas contra escudos. Sir Aegoron sorri e toma a frente de sua pequena comitiva.

“Diligentes cavaleiros cerúleos, hoje reúno vocês para pegar em armas. O culto do pérfilo Kallyadranoch ameaçou nossas vidas, profanou nosso castelo e corrompeu dois irmãos de armas. Agora, armados de aço e coragem, nossos amigos aventureiros irão rumo ao covil desse culto maligno para extirpá-lo de uma vez por todas. Precisamos manter o castelo guarnecido no caso de outro ataque, mas seria impensável deixar de participar desta empreitada heroica. Quem dentre vocês tem o braço forte e o coração livre o bastante para tomar parte desta missão?”

Dame Lia dá um passo adiante, olha ao redor e cerra o punho em frente ao coração.

“Em nome dos cavaleiros cerúleos, Dame Lia de Svalas se apresenta para extirpar a chaga de Kallyadranoch de nosso reino. Voar é viver!”

Um novo bater de armas contra escudos preenche o pátio, celebrando a campeã. Em meio ao furor, Dennis Stramm dá um passo adiante.

“Não tenho títulos nem pompa, mas uma coisa eu tenho de sobra: vontade de socar purista. E se esse culto se meteu com purista, pra mim é da mesma laia.”

Os cavaleiros e aspirantes comemoram.

Essa apresentação define quais cavaleiros partirão com os personagens dos jogadores na jornada. Caso os cavaleiros que os acompanharam na aventura passada tenham sobrevivido, também se apresentam como voluntários. Além de Dame Lia e Dennis Stramm, haverá um voluntário para cada aventureiro. Veja “Cavaleiros ainda mais interessantes”, p. 8, para tornar esses aliados mais especiais.

Como os parceiros serão divididos fica completamente a critério dos jogadores; lembre-se de que, nesse patamar, cada um pode ter dois parceiros por vez, permitindo que personagens com montarias ou companheiros animais também sejam acompanhados por um dos cavaleiros.

Este é um momento livre para que os aventureiros interajam com os NPCs. Caso os heróis não os procurem, faça o caminho inverso; os NPCs decidem discutir algumas questões. A seguir estão ganchos para o começo das conversas, além de algumas respostas para os jogadores.

DAME LIA

“Meus bravos amigos! Novamente agradeço pela ajuda. Vamos partir em mais uma grande aventura, teriam alguma dica para uma humilde cavaleira?”

• QUAIS SÃO NOSSAS CHANCES NESSA MISSÃO?

“Não há nenhuma possibilidade de derrota quando nosso objetivo é justo, nosso coração é livre e temos companheiros leais ao nosso lado. Por mais terríveis que sejam os servos de Kallyadranoch, juntos conseguiremos superá-los com certeza.”

• SE O COVIL É UMA CAVERNA, NÃO VAI SER DIFÍCIL MONTAR EM UM CAVALO LÁ DENTRO?

“Mesmo que precise desmontar, ainda posso contar com meu escudo e meu mangual. A caverna não será problema.”

• COMO SE SENTE SOBRE O FUTURO DA ORDEM?

“A traição de Sir Jann Marlinor foi um golpe doloroso, mas seremos mais fortes daqui em diante. Graças à ajuda de vocês!”

• VÍBORA NÃO VAI TER MEDO DE DRAGÕES?

“Víbora tem coração de cavaleiro. A única coisa que teme é falhar em seu dever.”

• PARA QUAIS DEUSES VOCÊ VAI ORAR ANTES DO ATAQUE?

“Respeito todos os deuses do Panteão. Rogo para que Valkaria proteja nossa empreitada e que Khalmyr reconheça a justiça de nossas ações. E o que pode um único deus fazer contra a bênção de outros dois?”

- ALGUMA RECOMENDAÇÃO TÁTICA?

“Cuidem uns dos outros e lutem com o coração. Para mais que isso, sou eu quem vai precisar de recomendações. Vocês estão lidando com essa ameaça há mais tempo que eu.”

DENNIS STRAMM

“Vamos chutar uns traseiros cheios de escamas, cambada! Algum de vocês tem bebida?”

- QUAIS SÃO NOSSAS CHANCES NESSA MISSÃO?

“Espero que sejam boas, não tenho a menor intenção de morrer hoje!”

- NÃO SENTE SAUDADES DE ROTH?

“Na verdade, sinto sim. Aquele feudo é uma pocioga no meio do fim do mundo, mas é a MINHA pocioga no meio do fim do mundo.”

- PARA QUAIS DEUSES VOCÊ VAI ORAR ANTES DO ATAQUE?

“Qualquer um que queira ouvir! Maior, menor... o que ajudar estou aceitando.”

- ALGUMA RECOMENDAÇÃO TÁTICA?

“Se algum esquisitão sem armadura começar a falar coisas esquisitas, enfia uma espada no bucho dele!”

- O QUE VAI FAZER DEPOIS DO ATAQUE?

“Continuar algum tempo por aqui. Sir Aegoron pode até ser meio almofadinha, mas é um baita líder e um guerreiro melhor ainda. Se quisermos manter Svalas livre de puristas, precisamos de gente como ele.”

CENA 2

TESOUROS CERÚLEOS

De repente, um som atrai a atenção. Hana passa voando pelo pátio e pousa ao lado do filho. Quando ela saiu dali? Difícil dizer, com a cacofonia das conversas dos cavaleiros, com tanto metal e gente bloqueando a vista. Mas agora, majestosa no púlpito ao lado do líder da ordem, ela segura um pequeno baú.

Sir Aegoron ergue a mão e chama a atenção dos cavaleiros. O burburinho começa a morrer, com as atenções voltadas para as palavras do líder da ordem:

“Não seria justo que nossos heróis partissem em outra missão antes de serem recompensados de forma apropriada.”

Nimb sorriu para os jogadores — como costuma sorrir para quem é próximo de Hydora. O baú tem dez espaços que estão ocupados exatamente pelos itens que eles desejam; desde que tenham no máximo duas melhorias e custem até T\$ 4.000 cada.

Equilíbrio

Esta aventura é pensada para quatro jogadores. A seguir estão as alterações necessárias para grupos de 3 ou 5 jogadores, caso queira ajustar o equilíbrio dos desafios.

PARA 3 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, reduza os modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das habilidades do inimigo em 2 e reduza seus PV em 20%. Reduza também seu ND em 1 (apenas para efeito de tesouro). Se tiver o suplemento *Ameaças de Arton* e quiser usar modificadores mais precisos, em vez disso reduza o ND do inimigo em 1 (mínimo

de ND 1/4) e faça os ajustes correspondentes (veja *Ameaças*, p. 387).

- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

PARA 5 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, aumente os modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das habilidades do inimigo em 2 e aumente seus PV em 20%. Aumente também seu ND em 1 (apenas para efeito de tesouro). Se tiver o suplemento *Ameaças de Arton* e quiser usar modificadores mais precisos, em vez disso aumente o ND do inimigo em 1 (máximo de ND 20) e faça os

ajustes correspondentes (veja *Ameaças*, p. 387).

- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam difíceis ou fáceis demais.

MARCOS E NÍVEIS

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

Além desses itens, o grupo recebe três poções de *Curar Ferimentos* (4d8+4 PV) e T\$ 1.000.

Se perguntarem pelo *Sonor de Horgadrimm*, Sir Aegoron dá sua palavra de cavaleiro de que o chifre mágico estará pronto assim que retornarem.

Hana também pode responder perguntas. A elfa não sabe muito sobre a situação atual, mas pode matar qualquer curiosidade que os heróis tenham sobre a origem dos cavaleiros cerúleos e sobre os Dragões-Reais.

- **QUEM É VOCÊ?**

“Meu nome é Hanalendariana, mas estou mais acostumada a ser chamada de Hana.”

- **SIR AEGORON TEM ASAS POR SER FILHO DE HYDORA, MAS COMO VOCÊ TEM ASAS?**

“Minhas asas foram um presente de meu marido. Ele compartilhou comigo uma pequena fagulha de seu ser. Isso mudou meu corpo e minha alma para sempre. De certa forma, isso faz com que uma parte dele exista comigo em todos os momentos.”

- **COMO ERA SIR AEGORON QUANDO CRIANÇA?**

“Vai soar estranho para vocês, mas nos preocupávamos por ele ser muito apegado à terra firme. Posso até pousar de vez em quando, mas minha vida é no céu. É curioso como ele encontrou um equilíbrio próprio entre esses dois mundos depois de adulto.”

- **COMO É HYDORA?**

“Hydora é uma força da natureza. Ele é intenso, charmoso e tão agitado que muitas vezes não sabe o que quer. É um espírito livre como eu. Não existe rotina, sempre há algo novo.”

- **O QUE SÃO OS DRAGÕES-REIAIS?**

“Muitos veem os Dragões-Reais como os maiores, mais poderosos e mais antigos dragões de Arton. Isso é verdade, mas é uma consequência. Eles não são os Dragões-Reais por serem poderosos; são poderosos por serem os Dragões-Reais. São os primeiros dragões criados por Kallyadranoch; todos os demais descendem deles.”

- **VOCÊ NÃO SE IMPORTA DE ATACARMOS O CULTO DE KALLYADRANOCH?**

“Por mais que Kallyadranoch seja o Deus dos Dragões, seus filhos não o veneram. Muitos sequer gostam dele. Sei que Hydora não gosta, pelo menos. Então não me incomodo nem um pouco.”

Os jogadores podem se empolgar para saber ainda mais sobre Hana. Deixe que perguntam o que quiser — a naidora é paciente e está aberta a responder até as curiosidades mais específicas, como a forma que ela e Hydora se conheceram ou o que ela fazia antes de conhecer o Dragão-Rei das Nuvens. Use as informações disponíveis nas páginas 22 e 23 para seguir com o diálogo.

No fim da conversa, se tudo tiver transcorrido de forma respeitável e agradável, Hana já vai estar mais afeiçoada aos heróis e se despede de forma afável:

“Vocês vão precisar de muita garra e sorte para enfrentar os servos do Deus dos Dragões! Tomem cuidado, viu?”

Depois de se despedir dos heróis, Hana voa para longe, em busca de Hydora. Quando todos estiverem prontos para partir, é hora de continuar para a cena 3.

CENA 3

RUMO AO COVIL

Vocês partem para o covil dos cultistas. Chegar lá, porém, não será fácil. Nessa região montanhosa, qualquer descuido pode resultar em uma queda, e quedas neste lugar podem ser fatais.

O caminho para o covil é uma Jornada pelos Ermos (*Tormenta20*, p. 320) com três testes exigidos e CD 25. Normalmente, esse perigo se aplica a distâncias maiores, mas as montanhas íngremes cobram maior esforço.

Após a jornada, o grupo chega à caverna onde se escondem os cultistas — na qual passarão toda a parte 2.



Cavaleiros ainda mais interessantes

Em *Promessas Sopradadas na Brisa*, apresentamos quatro opções de cavaleiros para integrar o grupo como parceiros. Diferente da aventura anterior, agora eles já estão mais cascudos: deixam de ser considerados parceiros vulneráveis. Apresentamos aqui esses quatro cavaleiros (além de dois novos), junto de uma descrição e da apresentação de cada um, após as falas de Dame Lia e Dennis Stramm. Cada um altera a ficha do cavaleiro iniciante (p. 20).

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

Outro cavaleiro, Sir Kanne, dá um passo adiante.

“Já lutei ao lado destes heróis. Aceito de bom grado esta oportunidade de me provar superior à corrupção que habita meu corpo.”

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

Outra cavaleira, Dame Lírio, dá um passo adiante.

“Nada mais natural que acompanhar novamente estes bravos heróis.”

SIR MÁRMORE. Um cavaleiro orc, albino, que usa um pince-nez. Sincero e autodepreciativo. Possui visão no escuro, Int 2, Conhecimento +5, Guerra +5 e Nobreza +5. É um parceiro guardião iniciante.

Outro cavaleiro, Sir Mármore, dá um passo adiante.

“Uma empreitada assaz interessante. Falha-me a imaginação para descobrir em mim forças ausentes em tais heróis, mas sobra a vontade de emulá-los. Com vossa permissão, farei parte da expedição.”

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

Outra cavaleira, Dame Siena, dá um passo adiante.

“Em nome de Thyatis, me permitam uma chance de enfrentar e destruir esse mal.”

SIR VORNAK. Um hobgoblin devoto de Khalmyr, de pele avermelhada e longos cabelos pretos separados em três tranças. Prático, mas fervoroso em sua devoção à ordem. Tem Des 2, usa couraça e tem Furtividade +4. É um parceiro fortão iniciante.

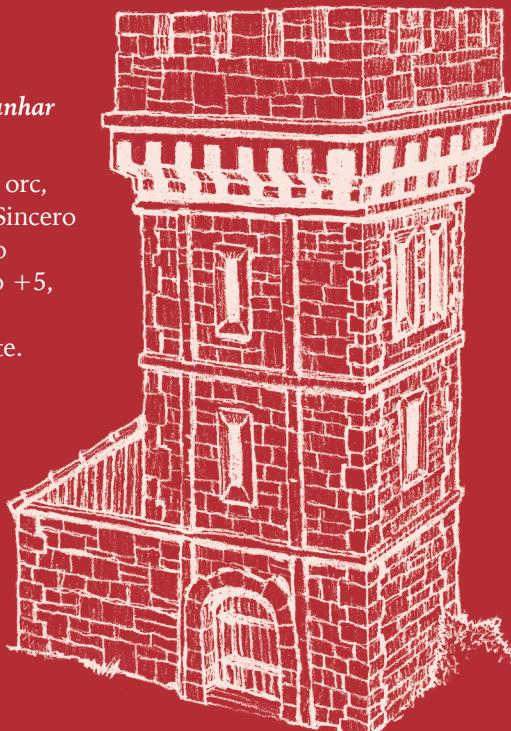
Outro cavaleiro dá um passo adiante. Ele havia passado despercebido para vocês até o momento; um hobgoblin de físico poderoso, pele avermelhada, com longos cabelos pretos separados em três tranças.

“A justiça de Khalmyr me conduz ao serviço destes heróis. Lutemos.”

DAME MICHIKO. Uma humana de ascendência tamuraniana, de cabelo raspado curto, com a tatuagem de um ideograma na têmpora esquerda. Foi parte da tribo Ikari, nos Ermos Púrpuras, antes de se juntar aos cavaleiros cerúleos. Tem Enganação +6. É uma parceira guardiã iniciante.

Outra cavaleira dá um passo adiante. Ela havia passado despercebida para vocês até o momento; uma humana de gestos contidos e traços tamuranianos.

“Aprendi a viver defendendo o território de minha tribo e não vou parar com esse costume agora que sou cavaleira. Vamos expulsar essas lagartixas da nossa casa.”



PARTE 2: CAVERNA DO DEUS DRAGÃO

Em que os aventureiros desbravam uma masmorra e enfrentam os cultistas de Kallyadranoch

CHEGADA E PREPARAÇÕES

Oculta sob a copa das árvores, escamoteada em um ângulo de difícil acesso, jaz a entrada para uma caverna. É aqui onde se escondem os cultistas de Kallyadranoch em Svalas.

Dame Lia se volta para vocês, diante da entrada para o covil do inimigo. A empolgação é visível em seu sorriso.

“O que estão esperando? Voar é viver!”

O covil é uma masmorra clássica, um complexo subterrâneo cheio de monstros e perigos. Um teste de Misticismo (CD 20) revela aprimoramentos da magia *Silêncio* nas paredes bloqueando a passagem de som, permitindo que um desastre aconteça em uma sala sem que gere suspeitas na sala vizinha. Isso não vale, porém, para odores. Habilidades e efeitos relacionados a cheiros fortes, como o mau cheiro de um trog, forçam o grupo a jogar 1d12 na tabela Encontros Aleatórios. Os aventureiros não sabem, mas Uriel detesta ser incomodado pelos barulhos emitidos por seus “subalternos inferiores”. De qualquer forma, com o tempo, os cultistas vão se deslocar por dentro do covil em suas atividades rotineiras. Por isso, é importante que os heróis ajam rápido se não quiserem tornar a missão mais difícil do que precisa ser.

Os personagens podem desbravar o covil livremente, mas é possível que não consigam fazer isso de uma vez só.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

D12 ENCONTRO

1–6	Nenhum encontro
7	1d6 kobolds patrulheiros
8	1d6 cultistas
9	1d3 kallyagrai do veneno inferiores
10	Patrulha kobold
11	1d6 cultistas e 1 kallyagai do veneno inferior
12	Serpente

Cenas na Parte 2

A parte 2 dessa aventura é propositalmente “aberta”, sem uma divisão de cenas pré-definida. Considere que cada área da masmorra, cada encontro aleatório e cada combate organizado por Uriel contam como uma cena.

O primeiro descanso realizado pelos personagens, seja dentro do covil, seja em suas cercanias, transcurre sem problemas. A partir do segundo, porém, existe uma chance de interrupção causada por monstros errantes ou patrulhas cultistas.

A cada descanso além do primeiro, role 1d12 na tabela Encontros Aleatórios para saber se algo interrompeu o descanso dos heróis. Um descanso interrompido impede que os personagens recuperem PV e PM.

Assim que decidirem entrar na masmorra, comece pela área 1 abaixo.

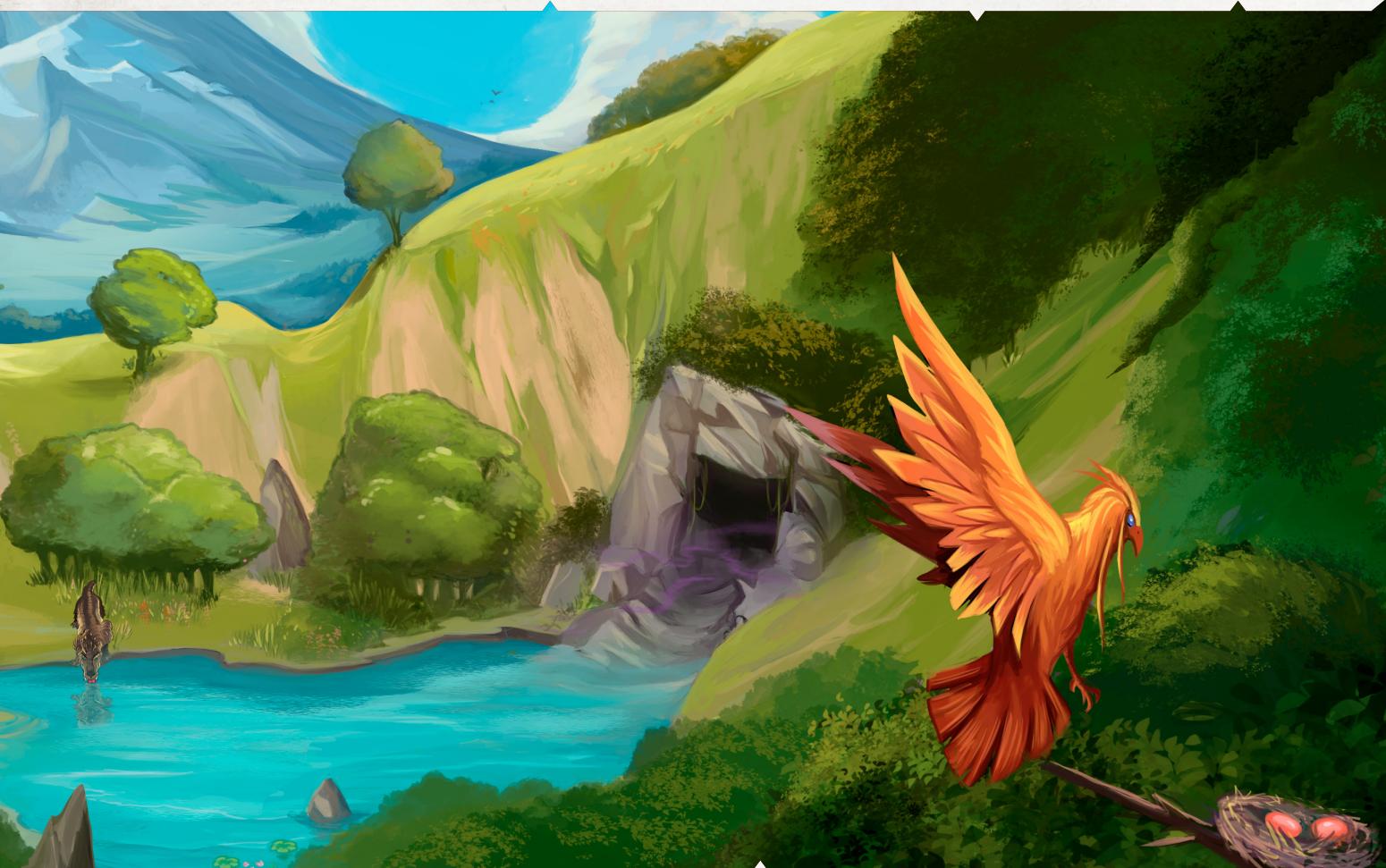
ÁREA 1

ADENTRANDO O COVIL

Um cheiro cáustico ataca suas narinas. Embora não seja o suficiente para causar nenhum mal no momento, há alguma substância tóxica em grande concentração neste lugar. O teto é estranhamente alto, a mais de dez metros de altura do chão. Não há nada feito pelas mãos de um ser inteligente à vista e, se houve alterações de terceiros à caverna, foram feitas por meio de magia. Não há iluminação, apenas pouca luz vinda do exterior. Assim que entram, vocês param de ouvir os sons dos ermos no lado de fora.

A câmara apresenta duas passagens, uma para o leste e outra para o oeste.

Esta é a entrada do covil. Originalmente, a gruta continha apenas este local. Todo o resto da expansão foi escavado magicamente na montanha pelos cultistas.



Reforce aos jogadores a importância de fontes de luz; personagens sem visão no escuro correm o risco de ficar em séria desvantagem, caso não acendam uma tocha ou tenham iluminação de outra forma. É um bom momento para reforçar com os jogadores a questão do som dentro do covil (ver p. 9).

ÁREA 2

PEGADINHA DE KOBOLD

Esta câmara é um pouco maior que a entrada. Não há nenhuma outra saída, e há uma poça de líquido arroxeadinho na extremidade oposta. Além disso, vocês não estão sozinhos: um bando de criaturinhas pequenas, com menos de um metro de altura, os observa das sombras, às margens da poça.

Suas cabeças são alongadas, com focinho proeminente — uma mistura esquisita entre lagarto e cachorro. A pele é escamada, em tons de marrom e laranja. Portam armas simples, lanças e fundas. Os olhinhos vermelhos espreitam com tanto medo quanto malícia — são kobolds, os mesmos bichinhos traiçoeiros que vocês enfrentaram em sua última investida contra um covil de cultistas.

Antes de vocês ou de os kobolds poderem reagir à presença um do outro, uma massa amorfa flutua para fora da poça e começa a se aproximar. Parece um aglomerado de gemas ou cristais roxos, aglutinados por uma gosma esverdeada. Esta mesma gosma goteja enquanto a criatura flutua, chiando ao entrar em contato com a rocha do chão e emitindo ainda mais vapores tóxicos. Os kobolds gritam:

“Olha aí, galera! Carne fresca no pedaço!”

CRIATURAS. Elemental do veneno pequeno (p. 22) e patrulha kobold (p. 25).

Essa câmara foi planejada para emboscar invasores — não está conectada a nenhuma outra parte do covil, exceto a entrada. Os kobolds tentarão jogar os aventureiros na poça, repleta de veneno. Qualquer criatura que caia na poça é envenenada por peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 20 reduz a duração para uma rodada). A poça tem três metros de profundidade, por isso um personagem Médio ou menor tem uma pequena chance de se afogar caso caia nela! Nadar na poça exige teste de Atletismo (CD 10), então só um resultado de 5 ou menos no teste faz o personagem afundar.



ÁREA 3

DÓSE LÉTAL

Esta câmara é um pouco maior que a entrada. Próxima de seu centro há uma poça de líquido roxo, certamente fonte do cheiro cáustico sentido na entrada. Há outra saída a noroeste.

Há um kallyagrai do veneno superior escondido na poça venenosa. Ele costuma ser o assistente e guarda-costas pessoal de Uriel, mas no momento está repousando de seus deveres.

Se um dos personagens desconfiar de algo e tentar investigar de alguma forma (Percepção CD 22), descobre que a criatura está camuflada na poça.

De qualquer jeito, o monstro percebe a chegada dos heróis com sua percepção às cegas. Caso não tenha sido descoberto, espreita para atacá-los de surpresa quando tentarem passar para a próxima área.

CRÍATURA. Kallyagrai do veneno superior (p. 24).

No momento da emboscada e pelo resto do combate, o kallyagrai tenta envenenar um dos aventureiros,

agarrá-lo com sua cauda e mergulhar de volta na poça de veneno junto da vítima. A poça tem as mesmas características da área 2: três metros de profundidade, afetando todos que terminem seus turnos nela com peçonha concentrada.

Próxima da saída noroeste (para a área 5), há uma passagem discreta para um túnel que pode ser percebida por personagens atentos (Percepção CD 15). Seguindo pelo túnel, chegam a área 4 e encontram um velho conhecido.

ÁREA 4

CÓRAGEM!

Ao lado de algumas cascas de ovos de serpe, há uma cama improvisada com trapos. Por debaixo deles, completamente entocado, vocês encontram um kobold.

Ele traja uma armadura de peças desencontradas — é preciso muita boa vontade para chamar de brunea. O elmo, nada além de uma caneleira de cavaleiro, parece familiar. A seu lado repousa um escudo, feito de uma tampa de panela, com uma pintura muito mal-acabada

de um pássaro vermelho. Ele traz, embainhada à cintura, uma cimitarra.

“Alto lá! Nón querro perrderr minha segunda chance! O Deus Passarrô me disse para enfrentar os vilóns do culto de Kallyadrranosh... Kallyadrush... Kallyadranch... do culto de Kally. Desejam me acompanhar, aventurreiróns?”

Os heróis encontraram o kobold corajoso na terceira aventura: *Maldição Álgida*, saindo da Terra dos Pequenos. Depois de enfrentar os heróis, a criaturinha acabou morrendo — seja pelos ferimentos causados pelos próprios aventureiros, seja pelos perigos da estrada. É difícil ser um kobold sozinho! Porém, seu corpo foi encontrado por um clérigo de Thyatis, que se compadeceu dele. Em uma demonstração de imensa bondade, o clérigo ressuscitou o kobold e lhe deu uma missão revelada em uma visão profética: destruir o covil do culto a Kallyadranoch em Svalas e encontrar seu novo lar: um castelo no céu.

Como o kobold corajoso sobreviveu à jornada, nem ele sabe explicar. Talvez um certo Deus do Caos tenha se afeiçoadado a essa criatura tão incomum. De uma forma ou de outra, ao alcançar o covil, ele decidiu se esconder

Os heróis vão ficar imunes depois de tanto veneno (mentira, não vão)



e esperar o momento certo para atacar. No entanto, sem muito conhecimento tático, ainda estava tentando traçar um plano para encontrar a brecha perfeita.

Agora o kobold corajoso pode acompanhar o grupo como um parceiro (p. 24).

Quanto ao cômodo, costuma ser onde as serpentes vinham para chocar seus ovos. Felizmente para o kobold corajoso, elas se afastaram para cuidar de seus afazeres. E justo quando ele estava com fome! Além de coragem, ele tem muita sorte!

ÁREA 5

OLHOS ESMERALDA

Um imponente dragão esculpido em pedra os recepciona nesta câmara ampla. Seus olhos sem vida são um par de esmeraldas verdes, como se observassem a aproximação de vocês. Há uma passagem para leste e outra para oeste.

No entanto, quatro criaturas humanoides estão espalhadas pelo ambiente. De aspecto reptiliano, com caudas longas e fortes, uma expressão maliciosa está exposta em seus rostos. Exalam um cheiro parecido com o das arroxeadas vistas antes.

Quatro cultistas, de robes já familiares, também estão aqui, admirando a estátua.

Todos se voltam agressivamente contra vocês.

CRIATURAS. Kallyagrai do veneno inferior x4 (p. 24) e cultista de Kallyadranoch x4 (p. 20).

Este é um combate com grande quantidade de criaturas, sendo os cultistas mais fracos que os kallyagrai. Sabendo disso, durante o combate eles se posicionam para flanquear os inimigos e usam suas ações para ajudar os testes de ataque dos kallyagrai. Eles não são imunes ao veneno dos kallyagrai inferiores — jogar um cultista muito perto de um dos kallyagrai pode ser uma forma rápida de se livrar dele! Além disso, os kallyagrai podem devorar os corações dos cultistas mortos para recarregar sua explosão de esporos.

Os olhos da estátua são esmeraldas verdes e valem T\$ 2.000 cada. Extrair cada uma requer um teste de Ladinagem (CD 20). Em caso de falha, a esmeralda ainda é extraída, mas se quebra, o que reduz seu valor pela metade.

ÁREA 6

SONO DOS INJUSTOS

Aqui há camas e algumas mobílias. A câmara serve como um alojamento confortável.

Há três estátuas de dragão, feitas de pedra com detalhes esculpidos. No entanto, também há três cultistas bastante confusos com a presença de vocês. Um deles está no meio do caminho de tirar o robe para se deitar quando vocês chegam...

criaturas. Cultista de Kallyadranoch x3 (p. 20).

Esses cultistas estão cansados, não só do dia a dia, mas também de ter que aturar o ego imenso de Uriel. Adorariam enfiar uma faca nas costas dele, mas já viram muitos colegas morrer por muito menos e ainda têm a esperança de conseguir algum poder arcano se continuarem bajulando e seguindo o líder.

Um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 20) é o suficiente para convencer os cultistas a fugirem. Eles não oferecem ajuda, nem na forma de informação: são orgulhosos demais para isso. Mas cada um acredita que essa é a chance de ouro para fugir e começar seu próprio séquito de culto a Kallyadranoch.

As estátuas são um trabalho de adoração, não tendo valor para quem não se devota a Kallyadranoch. Contudo, para devotos do Deus dos Dragões que rezam próximos delas, fornecem durante um dia +1 em Religião e Vontade. Se os aventureiros optarem por descansar neste local, as condições serão confortáveis.

ÁREA 7

OLHAR SANGUINÁRIO

Esta sala ampla conta com uma passagem na parede oposta à entrada, que leva mais adiante. Apresenta também, em local de destaque, um altar de pedra manchado de sangue seco. Próximo a ele, ergue-se um pequeno monte de tibares empilhados, taças douradas, colares prateados, anéis de brilhantes e toda sorte de joias.

São oferendas para o Deus dos Dragões.

Parado atrás do altar, há um kallyagrai de olhar ainda mais astuto. Seu rosto reptiliano se distorce em um sorriso maligno antes de atacar vocês.

criatura. Kallyagrai do veneno superior (p. 24).

Esse kallyagrai superior foi recém-invocado, em troca dos sacrifícios, e não está acostumado à rotina do covil ou às suas estruturas como os outros que o grupo já encontrou. Se reduzido à metade dos seus pontos de vida, ele se rende e foge, deixando os personagens seguirem em frente sem avisar nenhum dos cultistas.

O tesouro ofertado no altar é substancial: jogue quatro vezes na tabela de tesouros para ND 6 (*Torrente20*, p. 328).

Há uma passagem secreta usada por Uriel para esta área, o que faz dela a única detectável pelos heróis para acessar a área 9. Um teste de Investigação ou Percepção (CD 15) aponta para o mecanismo da porta (RD 5, PV 30) e um teste de Ladinagem (CD 25) permite destrancá-la.

ÁREA 8

NINHO DAS SERPES

Este espaço enorme tem um forte cheiro de dejetos, além do odor tóxico de veneno com o qual vocês já estão acostumados. Há inúmeros ovos de serpe, espalhados nos cantos do aposento, além das serpes propriamente ditas. Quatro são jovens e estão mais para trás, protegidas pelas outras duas.

criaturas. Serpe jovem x4 (p. 25) e serpe x2 (p. 25).

As serpes lutarão até a morte para proteger os filhotes, mas os jovens querem muito se provar, por isso avançam cegamente para atacar os aventureiros. As serpes adultas sempre atacam o último personagem que causou dano a uma serpe jovem, independente de quaisquer outros fatores.

Após o combate, observando com calma, os heróis notam que a maioria dos ovos já chocaram ou estão danificados o bastante para não chocarem. No entanto, ainda há um ovo de serpe intacto. Ele ocupa 1 espaço e pode ser vendido por T\$ 2.000.

ÁREA 9

URIEL

Diferente dos outros cômodos, não há qualquer cheiro desagradável neste ambiente, apesar de contar com três poças enormes do mesmo veneno arroxeadão. Também há decoração: obras de arte espalhadas pelas paredes e tapetes pelo chão. Muito disso poderia ser encontrado na salão de um castelo do Reinado, como pinturas élficas ou tapeçarias shamiri. No entanto, o que mais chama a atenção é uma estatueta — um busto de Kallyadranoch, branco com tranças coloridas — colocada em um altar para que seja admirada.

Kallyagrai inferiores espreitam as bordas das poças de veneno, mas parecem mais contidos do que todos os outros encontrados no covil. Há alguém aqui que eles realmente respeitam ou temem. As criaturas venenosas aguardam ordens para se mover, sua postura revelando uma certa antecipação frente à possibilidade de carnificina.

No centro de tudo, um kallyanach está de pé, observando a chegada de vocês. Uma de suas mãos empunha uma lança ornamentada com adornos dracônicos, a outra segura uma taça cristalina com um líquido vermelho.

O kallyanach tem o peito desnudo, exibindo o físico perfeitamente esculpido envolto por um par de asas dracônicas púrpuras. Usa calças resistentes de corte militar, com alguns ornamentos. O cabelo dele é azul celeste com uma franja branca caindo por cima de um dos olhos púrpuras. Dois chifres pontiagudos saltam de sua cabeça, apontando para trás. Escamas salpicadas aparecem tanto em partes do torso como na lateral do pescoço, adornando o peito há um colar com uma presa de dragão como pingente.

“Sejam mais que bem-vindos. Permitam me apresentar: sou Uriel D’ohr Vousharr, líder desse culto ao Deus dos Dragões. Vejo que conseguiram superar minhas defesas e derrotar meus subalternos incompetentes.”

Uriel toma um gole de sua taça e sorri, revelando presas bem afiadas. Não há nenhuma alegria em seus olhos — apenas malícia e uma intenção homicida quase incontida. Ele joga a taça no chão violentamente. O vidro se estilhaça como se nada fosse.

“Sou eu o responsável por seus problemas. Pela traição entre os cavaleiros cerúleos, pelas emboscadas aqui e ali. Sou a âncora que os puxa para baixo toda vez que tentam voar. Me contem sobre seus desejos, sobre seus amores. Falem de quem os aguarda em casa, dos seus objetivos, dos sonhos que têm para o futuro. Expliquem suas belas ideologias, as doces mentiras que sussurram no espelho para justificar suas ações violentas. Digam-me o que vocês mais amam... para que eu possa ter o prazer de tirar tudo isso de vocês!”



CRIATURAS. Kallyagrai do veneno inferior x4 (p. 24) e Uriel (p. 26).

Uriel será um desafio para os heróis. Além de contar com o apoio dos kallyagrai inferiores, também há as poças venenosas. Ele pretende se valer de absolutamente qualquer vantagem possível para sobreviver.

Se não tiver percebido ainda as capacidades ofensivas dos heróis, Uriel atacará usando sua *lança do guerreiro dragão* e *Crânio Voador de Vladislav*. Ao se sentir ameaçado, começará a conservar seus PMs, usando a *lança do guerreiro dragão* junto de *Raio Arcano* para atacar. Sempre que possível, voará até o máximo da altitude permitida pelo teto — doze metros —, mantendo-se distante dos heróis depois de atacá-los.

Especialmente se estiver ficando com poucos PM, Uriel pode agarrar um personagem mais frágil (como um arcanista, por exemplo), voar com ele até doze metros acima de uma das poças de veneno e soltá-lo de lá; isso causa 4d6 pontos de dano de impacto, além de todos os efeitos da poça de veneno (veja área 2 na p. 10).

Os kallyagrai inferiores tentam agarrar os aventureiros com suas caudas e mergulhá-los nas poças de veneno.

Quando derrotarem Uriel, os aventureiros poderão vasculhar o aposento. Antes de qualquer tesouro, o que mais chama a atenção deles é um pequeno busto de Kallyadranoch, branco com tranças coloridas — uma para cada cor do Deus dos Dragões. Apesar de pequeno, o objeto recebia uma posição de destaque em um altar entre as posses de Uriel, como se fosse o item mais importante de uma coleção de preciosidades — e de fato é! O busto é um artefato chamado *Pentalépide de Kryzzaorin* (p. 18). Um teste de Misticismo (CD 15; *Tormenta20*, p. 121) revela que o item emana uma aura mágica avassaladora. Apesar disso, eles ainda não terão como saber a história nem o nome do item. Isso fica para a próxima aventura — saiba apenas que o Pentalépide é muito importante para o resto da campanha!

Há uma passagem secreta neste cômodo, levando para a área 7. Ela é claramente visível a partir da área 9, mas quase imperceptível do outro lado. Para abrir a passagem, a *lança do guerreiro dragão* deve ser encaixada e girada como uma chave em uma pequena estrutura montada na parede com a aparência da boca de um dragão.

Além disso, há uma correspondência entregue para Uriel e uma outra recém-escrita pelo cultista, pronta para ser enviada.

CORRESPONDÊNCIA RECEBIDA

Meu rebelde U.,

Embora celebre sua ambição, minha posição me obriga a lembrá-lo que você deve, sim, enviar o Pentalépide a mim o quanto antes. Este artefato é essencial para nossos planos. Sei que é difícil, mas tenha alguma humildade; ter menos escamas não o torna menor aos olhos de Kallyadranoch.

Serei obrigado a puni-lo quando vier trazer o Pentalépide. Eu gostaria de dizer que não vou ter nenhum prazer nessa tarefa, mas isso seria mentira e gosto de ser honesto com meus subordinados. Vou aproveitar cada segundo da agonia que infligirei em seu corpo e você será completamente incapaz de reclamar ou querer protestar.

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

E.

CORRESPONDÊNCIA A SER ENVIADA

Meu senhor Edauros,

Me perdoe a quebra de protocolo. Não escrevo como subalterno e nem me dirijo ao sumo-sacerdote de Kallyadranoch. Escrevo como um irmão de escamas.

Há um motivo para que tenha atrasado a entrega do Pentalépide: me recuso a entregar algo tão poderoso a meros mensageiros bípedes mesmo que sejam cultistas enviados pelo senhor e devotos do grande Deus do Poder. Algo tão importante e de tanto valor só pode ser entregue diretamente em suas mãos. Não é assim que os dragões veem os bípedes? Como peões? Eu não quero ser — não sou um bípede. Isso deve ser resolvido de dragão para dragão.

Sei de suas origens mais mundanas, meu senhor. Rogo que não esqueça o tempo em que sequer tinha escamas, contando apenas com a tênue conexão arcana de seu sangue. Fui mais privilegiado nesse quesito, mas continuo precisando de sacrifícios para chamar a atenção do Deus dos Dragões. E, com esses cavaleiros cerúleos, é cada vez mais difícil encontrar vítimas sem chamar atenção.

Isso posto, entendo minha posição e, agora que tenho permissão de levá-lo até o senhor, farei de bom grado. Receberei sem reclamar qualquer punição que considere justa, por mais dolorosa que seja.

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

Uriel

Mas quem é Edauros? O que é um sumo-sacerdote?

Cada deus do Panteão costuma escolher um representante supremo de sua fé em Arton — não necessariamente o mais sábio ou mais poderoso. Esse representante carrega o título e as responsabilidades de sumo-sacerdote de sua fé.

Edauros, um elfo que odiava sua natureza e viveu uma árdua jornada para se tornar um dragão, é o escolhido de Kallyadranoch como sumo-sacerdote.

No corpo de um dragão vermelho, procura espalhar o culto a seu senhor e conquistar para si, e para Kallyadranoch, um reino próprio.

Edauros cumpre várias missões pelo Reinado e além, mas, como sempre, prefere deixar os outros assumirem os maiores riscos e fazerem a maior parte do trabalho. Não é impossível que manipule grupos de jovens heróis para algum plano maior de Kallyadranoch — caso seja descoberto, obviamente dirá que não fez nada, apenas perguntou ou sugeriu algumas coisas.

Tudo sempre parece dar certo para Edauros. O mesmo não pode ser dito daqueles ao seu redor.

O trajeto de Edauros e o passado de Kallyadranoch são retratados na *Trilogia da Tormenta*. Se quiser saber um pouco mais sobre a ambientação desta campanha, e muitas outras coisas sobre o universo de *Tormenta*, a *Trilogia* é um ótimo pontapé para começar sua jornada pelos romances de Arton.

Dante da temerosa informação de que Edauros, o próprio sumo-sacerdote de Kallyadranoch, está envolvido na teia de intrigas dracônicas, os aventureiros precisam seguir em frente. De posse do Pentalépide, devem partir para Sckharshantallas o mais rápido possível: ir a Montecastelo, recuperar o chifre mágico consertado e chamar o irmão de Durgalinn para a carona.

RECOMPENSAS DA AVENTURA

Ao fim desta aventura, os heróis superaram as forças de Kallyadranoch e exploraram sua primeira masmorra. Todos os personagens sobem para o 8º nível! Mais intrigas aguardam em Águas Turvas.

COVIL DOS CULTISTAS



9

8



Novo artefato: Pentalépide de Kryzaorin

Kryzaorin foi um poderoso sumo-sacerdote de Kallyadranoch. Nascido em uma tribo humana das Montanhas Sanguinárias, Kryzaorin 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, Kryzaorin 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, Kryzaorin 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... Kryzaorin 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, Kryzaorin 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 Kryzaorin foi aprisionada na estatueta, agora conhecida como o *Pentalépide de Kryzaorin*. 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 Kryzaorin 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 arcanas. 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 arcanas 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 de uma categoria de idade acima da sua. *Artefato, 1 espaço.*



NPCS E CRIATURAS

SIR AEGORON

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

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

Foi sagrado cavaleiro nos últimos segundos de vida de seu mentor. Naquele momento de tristeza, percebeu que alguém tão importante para ele nunca havia compartilhado de seu maior prazer: voar. Entendeu que viver apenas na terra era negar sua própria essência, mas não pretendia deixar a cavalaria de lado. Outros cavaleiros ou outros naidora teriam optado pela terra ou pelo céu. Sir Aegoron optou pelos dois.

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

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

SIR AEGORON

Humanóide (elfo) Médio 

ND 13

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

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

PONTOS DE VIDA 650

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

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

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

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

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

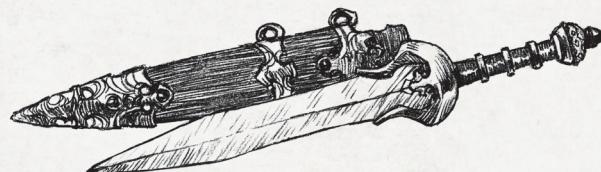
VENDAVAL Aegoron cavalga Vendaval, um cavalo de guerra. Enquanto estiver montado, seu deslocamento se torna 15m, ele recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 nos testes de ataque corpo a corpo.

VOAR É VIVER Enquanto Sir Aegoron está montado em Vendaval, o cavalo desenvolve um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m e resistência a mental +5.

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

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

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



CAVALEIROS

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

CAVALEIRO INICIANTE

Humanoide (humano) Médio

ND 3

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +3

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

PONTOS DE VIDA 100

DESLOCAMENTO 6m (4q)

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

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

CORCEL DE BATALHA O cavaleiro cavalga um cavalo de guerra (veja *Tormenta20*, p. 262). Enquanto ele estiver montado, seu deslocamento se torna 15m, ele recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 nos testes de ataque corpo a corpo.

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

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

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

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

Bateu saudade dos cultistas?



CULTISTAS DE KALLYADRANÖCH

Quanto mais os heróis se aventuram para tentar chegar a Sckharshantallas e avisar do perigo iminente de uma era glacial nas cercanias das Uivantes, mais encontram cultistas de Kallyadranoch. Coincidência?

CULTISTA

Humanoide (humano) Médio

ND 1/2

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

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

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 9m (6q)

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

SOPRO DE DRAGÃO (PADRÃO) Criaturas em um cone de 6m sofrem 2d10 pontos de dano de frio e ficam lentas por 1d4 rodadas (Ref CD 13 reduz à metade e evita a condição). *Recarga* (outro cultista ser reduzido a 0 PV).

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

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

DAME LIA

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

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

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

Armada com o amor incondicional do pai e uma devoção sincera aos ideais da cavalaria, nunca deixou esses incidentes abalarem sua determinação. Treinava com armas desde que podia erguê-las, tinha uma égua atlética como maior amiga e companheira. Batizou-a de Víbora, demonstrando pela primeira vez um de seus maiores talentos — tirar algo bom de situações ruins.

Lia nasceu para ser cavaleira. Cavalgava pelos arredores de Norm, se embrenhando sozinha pelos campos verdejantes, sempre sorridente e animada. Ao mesmo tempo, a história de seus pais a fez ter certo fascínio pelos céus, por vezes subindo até o cume de montanhas para poder ver Highter entre as nuvens. Entre seus longos passeios a cavalo, o treinamento com o pai, os confortos da baixa nobreza e sua amizade com os jovens locais, Lia tinha tudo para ter uma infância excepcionalmente privilegiada para os padrões artonianos.

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

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

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

A medusa entende como qualquer pessoa pode errar e corrigir os próprios erros. Não é, porém, omissa quanto a injustiças — qualquer punição a seu alcance é adequada a malfeiteiros, desde o impacto de seu mangual e uma noite na prisão até uma eternidade em um dos mundos dos deuses.

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

DAME LIA

ND 6

Monstro (medusa) Médio 

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

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

PONTOS DE VIDA 240

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 18

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

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

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

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

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

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

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

PARCEIRO Lia é uma parceira especial, cujo nível dependerá de sua conexão com os personagens. **Veterana:** você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade Duelo como um cavaleiro de 2º nível (veja *Tormenta20*, p. 53). Se Víbora estiver presente, ela conta também como uma montaria Grande; seu deslocamento se torna 12m e você pode gastar 1 PM para transformar esse deslocamento em voo por 1 rodada. **Mestre:** o bônus em testes de ataque aumenta para +3 e você pode usar Duelo como um cavaleiro de 7º nível. Por fim, se Víbora estiver presente seu deslocamento se torna 15m.

ELEMENTAL DO VENENO

É preciso muito estômago para invocar um elemental desses e não se sentir indisposto. Ainda assim, por alguma razão, é uma das escolhas favoritas entre certos cultistas...

ELEMENTAL DO VENENO PEQUENO

Espírito (elemental) Pequeno

ND 2

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +5, percepção às cegas

DEFESA 17, **FORT** +13, **REF** +2, **VON** +7, imunidade a acertos críticos, atordoado, caído, efeitos de cansaço, metabolismo, paralisia e veneno

PONTOS DE VIDA 49

DESLOCAMENTO voo 6m (4q)

À DISTÂNCIA Pústula asquerosa +12 (enjoado por 1d4 rodadas, alcance médio).

CORPO NOCIVO Quando o elemental do veneno pequeno sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante perde 1d6 pontos de vida por veneno, a menos que esteja usando uma arma alongada.

SERVO DO DEUS DRAGÃO O elemental ignora imunidade a veneno de todas as criaturas, exceto servos e devotos de Kallyadranoch.

Não deve ter um cheiro bom...



FUMOS TÓXICOS (LIVRE) Uma vez por rodada, o elemental emite uma nuvem de veneno corrosivo. Criaturas em um raio de 9m ao redor dele perdem 1d12 pontos de vida por veneno e ficam vulneráveis (Fort CD 18 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

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

TESOURO 1d4 doses de peçonha irritante (CD 17 para extrair).

HANALENDARIANA

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

Há verdade em ambos os relatos. Hana é uma exploradora elfa, mas desapareceu da história ao conhecer um território infinitamente explorável — o coração do Dragão-Rei Hydora. Conheceram-se durante uma das muitas aventuras da elfa, quando confidenciou ao dragão seu desejo de explorar o mundo todo. O Dragão-Rei, uma criatura tão imprevisível quanto poderosa, se ofereceu para mostrar-lhe os cantos desconhecidos de Arton. De imediato, Hana fez pouco do Dragão-Rei, até se maravilhar ao conhecer cantos do mundo que jamais imaginou existir.

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

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

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

HANALENDARIANA

Humanóide (elfo) Médio

ND 17

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

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

PONTOS DE VIDA 1.000

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TESOURO Padrão.

KALLYAGRAI DO VENENO

A criatura humanoide desce a encosta com agilidade, como se estivesse caminhando. Tem escamas verdes cobrindo a maior parte do corpo, com uma área acinzentada que se espalha por parte dos braços, pernas e abdômen, subindo na direção da mandíbula. Marcas roxas em sua pele parecem manchas ou tatuagens, mas se revelam como frestas quando um tipo de névoa arroxeadada começa a ser

emitida dali. Seus antebraços são desproporcionais — talvez armazenem alguma coisa. A cabeça é similar a de um réptil, com focinho curto e olhos amarelos. Uma longa cauda serpenteia por trás da criatura.

Os kallyagrai se originam de Drashantyr, o mundo de Kallyadranoch. Essas criaturas são parecidas com dragões e compostas de elementos. Aventureiros que as encontram afirmam se tratarem de seres mesquinhos, agressivos, capazes de tudo para alcançar seus objetivos, que podem ser os mais diversos. Entretanto, costumam ser invocados para auxiliar cultistas de Kallyadranoch ou dragões em seus planos.

Um kallyagrai pode ser definido pela inveja. Diferente de outras crias de Kallyadranoch, não possuem a verdadeira dádiva do poder. Enquanto dragões podem se tornar mais poderosos só de envelhecer e feiticeiros aprendem a extraír cada vez mais poder do próprio sangue mágico, os kallyagrai se tornam mais poderosos apenas ao receber essa dádiva de outras criaturas. Mesmo sua habilidade de lançar esporos venenosos exige que devorem corações de humanoides para ser utilizada. Esses monstros desejam ser poderosos como dragões, mas não conseguem isso sem se submeter a eles.

Os kallyagrai do veneno encontrados a serviço do culto de Svalas são mais um exemplo da variedade entre essas criaturas, aliados aos kallyagrai do frio apresentados em *Inverno Inesperado*.

Eles são apresentados aqui em duas variações, inferior e superior. Há controvérsias na Academia Arcana sobre o mecanismo dessa transição. Alguns estudiosos afirmam ocorrer quando a criatura consome uma certa quantidade de corações de humanoides. Outros postulam ser possível apenas quando um dragão cede voluntariamente uma grande quantidade de energia elemental ao kallyagrai. Aventureiros apontam ter encontrado indícios de credibilidade nas duas teorias — o que indica que talvez haja duas formas para a ascensão dos kallyagrai.



KALLYAGRAI DO VENENO INFERIOR

Espírito Médio 

ND 1

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +1, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +0, imunidade a veneno

PONTOS DE VIDA 35

DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 6m (4q), natação 6m (4q)

CORPO A CORPO Garras x2 +9 (1d8) e cauda +9 (2d8).

AURA VENENOSA Criaturas que comecem seus turnos a 1,5m do kallyagrai do veneno inferior perdem 1d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 14 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

CUSPE PEGAJOSO (PADRÃO) Uma criatura em alcance curto fica enredada por 1d4 rodadas (Ref CD 14 evita).

EXPLOSÃO DE ESPOROS (PADRÃO) Todas as criaturas em alcance curto do kallyagrai perdem 2d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 14 reduz a perda de vida à metade e evita a condição). *Recarga (usar uma ação completa para devorar o coração de um humanoide).*

FIM TÓXICO Quando um kallyagrai é reduzido a 0 PV, seu corpo explode em uma nuvem venenosa. Criaturas em um raio de 9m perdem 2d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 14 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

FOR 0, DES 5, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR -2

PERÍCIAS Furtividade +9.

TESOURO Nenhum.

KALLYAGRAI DO VENENO SUPERIOR

Espírito Médio 

ND 6

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +6, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 28, **FORT** +12, **REF** +18, **VON** +6, imunidade a veneno

PONTOS DE VIDA 220

DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 6m (4q), natação 6m (4q)

CORPO A CORPO Garras x2 +20 (2d8+7) e cauda +20 (4d8+7)

AURA VENENOSA Criaturas que comecem seus turnos a 1,5m do kallyagrai do veneno superior perdem 4d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

CUSPE PEGAJOSO (PADRÃO) Uma criatura em alcance curto fica enredada por 1d4 rodadas (Ref CD 22 evita).

EXPLOSÃO DE ESPOROS (PADRÃO) Todas as criaturas em alcance curto do kallyagrai perdem 6d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição). *Recarga (usar uma ação padrão para devorar o coração de um humanoide).*

DERRUBAR (LIVRE) Se o kallyagrai acerta um ataque de cauda, pode fazer a manobra derrubar (teste +20).

FIM TÓXICO Quando um kallyagrai é reduzido a 0 PV, seu corpo explode em uma nuvem venenosa. Criaturas em um raio de 9m ao redor dele perdem 6d12 pontos de vida por veneno e ficam fracos (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

TRAIÇOEIRO O kallyagrai recebe +5 em testes de manobra com sua cauda contra criaturas envenenadas e não sofre

redução em seu deslocamento por manter uma criatura agarrada com sua cauda.

FOR 0, DES 5, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR -2

PERÍCIAS Furtividade +12.

TESOURO Nenhum.

KOBOLD CORAJOSO

Ah, as agruras! Ah, o destempero! A criaturinha conhecida como kobold corajoso passou por poucas e boas desde seu último encontro com os aventureiros, em *Maldição Álgida*, lá na Terra dos Pequenos. Mas retornou e recebeu de Thyatis uma segunda chance — e uma missão.

KOBOLD CORAJOSO

Monstro (kobold) Pequeno 

ND 1

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

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

PONTOS DE VIDA 45

DESLOCAMENTO 9m (6q)

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

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

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

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

PERÍCIAS Furtividade +4

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

PARCEIRO (INICIANTE) O kobold corajoso é um parceiro que fornece resistência a medo +2. Além disso, quando faz um ataque você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Se esse ataque acertar e os dois dados mostrarem o mesmo número, o ataque se torna um acerto crítico com multiplicador aumentado em 1.

KOBOLDS SEGUIDORES DE KALLYADRANOCH

É muito perigoso ir sozinho! Nem todos os kobolds são como o kobold corajoso. Alguns buscam uma liderança poderosa o suficiente para protegê-los, mesmo que essa força seja tirana e abusiva.

KOBOLD PATRULHEIRO

Monstro (kobold) Pequeno 

ND 1/2

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

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

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Lança +9 (1d6+1).

À DISTÂNCIA Funda +9 (1d4+6).

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

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

PERÍCIAS Furtividade +8.

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

PATRULHA KOBOLD

Monstro (kobold) Médio 

ND 4

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +2, sensibilidade à luz, visão no escuro

DEFESA 23, **FORT** +10, **REF** +15, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 30

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO [BANDO] Lança +17 (1d6+1).

À DISTÂNCIA [BANDO] Funda +17 (1d4+6).

PESTE OPORTUNISTA Os ataques da patrulha kobold causam +1d4 pontos de dano contra inimigos que já sofreram dano na rodada.

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

PERÍCIAS Furtividade +8.

EQUIPAMENTO Funda, lança, pedras x20 (1d8 de cada).

TESOURO Metade.

SERPES DO CULTO

Uma célula de culto de Kallyadranoch não pode ser levada a sério se não possuir serpes sob seu comando. Essas criaturas perigosas costumam ser os grandes parceiros de cultistas poderosos do Deus do Dragões e do Poder. Não à toa estão presentes ao montes no covil de Uriel, onde também conceberam e chocaram suas proles.

SERPE JOVEM

Monstro Médio 

ND 3

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

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

PONTOS DE VIDA 120

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

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

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

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

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

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

SERPE

Monstro Grande 

ND 5

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

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

Lança do guerreiro dragão

A *lança do guerreiro dragão* é uma arma concedida por Kallyadranoch como recompensa para dracomantes de inclinação marcial. Se estiver empunhando esta *lança formidável* quando lança uma magia, ela recebe +2 nas rolagens de dano e sua CD aumenta em +2.

Arma mágica específica, preço T\$ 24.000.

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 uma rodada).

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

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

URIEL

O líder dos cultistas de Kallyadranoch em Svalas é um kallyanach que adotou o nome de Uriel D'ohr Vousharr. Seu nome verdadeiro e suas origens são um tabu dentro do culto — a mera menção dessas questões resulta em explosões de raiva vindas do líder, com consequências letais.

Uriel é um tirano. Ele busca impor sua vontade a todos, sentindo grande prazer em atormentar os mais fracos que ele, especialmente kobolds. Enxerga outras criaturas como seres inferiores, tratando-as com desdém, mas não é tolo — por não querer ver seu poder desafiado, se livra rapidamente de qualquer outro cultista que tenha poder para desafiá-lo.

URIEL D'OHР VOUSSHARR

Monstro (kallyanach) Médio 

ND 6

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

DEFESA 23, **FORT** +12, **REF** +6, **VON** +18, imunidade a veneno, redução de trevas 10

PONTOS DE VIDA 250

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

PONTOS DE MANA 42

CORPO A CORPO Lança do guerreiro dragão +20 (2d6+6 mais 2d6 trevas).

À DISTÂNCIA Lança do guerreiro dragão +20 (2d6+6 mais 2d6 trevas).

CONTRAMÁGICA SUPERIOR (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando vê uma magia ser lançada, Uriel faz uma con-

tramágica. Se usar *Dissipar Magia* para isso, ele rola dois dados e usa o melhor resultado.

DRACOMANCIA Quando lança uma magia ou usa *Raio Arcano*, Uriel recebe redução de dano 5 e resistência a magia +5 até o início de seu próximo turno.

LANCEIRO MÍSTICO Quando usa a ação agredir para atacar em corpo a corpo com a *lança do guerreiro dragão*, Uriel pode usar seu Raio Arcano, ou lançar uma magia com tempo de conjuração de uma ação padrão ou menor, como parte dessa ação. Além disso, ele soma seu Carisma nas rolagens de dano quando lança magias ou usa seu Raio Arcano (já contabilizado).

PRESENÇA ATERRADORA (PADRÃO, 1 PM) Uriel faz um teste de Intimidação oposto à Vontade de criaturas em alcance curto. Aquelas que falharem no teste ficam abaladas até o fim da cena; se falharem por 10 ou mais também ficam apavoradas por 1 rodada.

RAIO ARCANO (PADRÃO, 1 PM) Uma criatura em alcance médio sofre 2d12+6 pontos de dano de trevas e não pode curar PV por uma rodada (Ref CD 24 reduz à metade e evita a restrição de cura). ⚡

MAGIAS Como um feiticeiro de 6º nível (CD 25).

- *Armadura Arcana* (Padrão, 3 PM) Uriel recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Crânio Voador de Vladislav* (Padrão, 3 PM) Um crânio de energia negativa causa 4d8+6 pontos de dano de trevas em uma criatura em alcance médio e deixa o alvo e todas as criaturas a 3m dele abaladas (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Campo de Força* (Reação, 4 PM) Quando sofre dano, Uriel recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Dissipar Magia* (Padrão, 3 PM) Uriel 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.
- *Toque Vampírico* (Padrão, 5 PM) Uriel faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 6d6+8 pontos de dano de trevas (Fort reduz à metade) e recupera pontos de vida iguais à metade do dano de trevas causado.

FOR 4, DES 2, CON 4, INT 2, SAB 1, CAR 6

PERÍCIAS Atletismo +9, Intimidação +11, Misticismo +9.

EQUIPAMENTO *Lança do guerreiro dragão*. **TESOURO** Triplo.



ROL DE HERÓIS E HEROÍNAS

CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues De Oliveira
Adriano Alves
Adriano Da Silva Santos Campos
Adriano Webber
Ailton Brito Rodrigues
Ailton Munhoz Vieira
Alan Serafim Dos Santos
Alcyr Barbin Neto
Aleksander De Souza Oliveira
Alex Olimpio
Alexandre Petean Figueira De Aguiar
Alexandre Vieira Alves
Alexsander Lima
Alexander Tenorio Quintella
Alexsandro Barbosa
Alison Delvechio Corrêa
Alisson Sampaio De Lima
Alkemarra De Paula Leite
Allan Oliveira
Álvaro Leitão Pellegrino
Alvaro Luandrey De Santana De Freitas
Alvaro Rodrigues
Amaro Peixoto Neto
Anderson De Sousa Lima
Anderson Pacheco Cezar
Anderson Veiga Sales
André Francisco Morielo Caetano
André Leonel Fernandes
André Luiz Alves Dos Santos
André Luiz Garcelli
André Moraes
André Noering
Andre Rabelo
Andre Russo Moreira
Anthony Silva
Antonio Carlos Ferreira
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Felizardo Goes
Ariel Santos De Miranda
Arthur Azambuja
Arthur Breno Silva Rosa
Arthur Henrique
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Artur Ferreira Borges
Aryandson Da Silva
Augusto Vinicius Lima Dos Santos
Bárbara Iara Hugo De Cabral E Carneiro
Bernardo Silveira Freitas
Brenno Farias Setubal Da Silva
Breno Pascal De Lacerda Brito
Breno Reis Andrade
Brunno Madruga
Bruno Aarão Santana

Bruno Baruffi
Bruno Leonardo Bertolino De Santana
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Moll Do Nascimento
Bruno Rocco
Bruno Thomé Borghi
Bruno Wesley "Karlton Banks" Lino
Bryan Tiete Tanoue
Caio Oliveira
Caio Palhares
Caio Trindade Pereira
Caique Alves Sutilo
Camila Aline De Souza Silva
Camila Rosa
Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Barezy De Sousa Gois
Carlos Eduardo Ciardi Barbosa
Carlos Gomes
Carlos Henrique Lima Maciel
Cbaruc
Célio Cardinalli Junior
Celso Giordano Tonetti
Cesar Garrido Aguiar
César Paulo Jardim Valentim
Cesar Ricci
Christopher Carvalho Oliveira
Claus Tessmann
Cristhian Pinheiro Ponce
Daniel Alvarenga
Daniel Duran Galembeck 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
Dante Bruno Avanso Rosan
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Da Silva Santos
Davi Mascote Domingues
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 Casanova Marolli

Doc
Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli
Douglas Camillo-Reis
Douglas F Bueno
Douglas Limeira Silva
Douglas Moraes
Dyego Assis
Eddie Junior
Edelcio Marcondes Caputo Junior
Éderson Carlos Rodrigues
Edilson Da Silva Medeiros Junior
Edson Neves Da Silva
Eduardo Fernando Da Silva
Eduardo Franke
Eduardo Lucas Freitas Do Amaral
Eduardo Lucena Soares
Eduardo Pontes
Egberto Alves Nogueira Júnior
Ehlert
Elias Leite Freitas
Elberto Luiz Vieira De Souza Silva
Elismar De Freitas
Emanuel Ribeiro
Emerson Souza Merighi Junior
Enrico Ferreira
Eric Gustavo Bale Marie Sara
Nishimura Elias
Eric Vitorino Da Silva
Erik Raphael Ribeiro Da Costa
Estevão Fuzaro
Evandro Capovilla
Everson Maykon Da Silva França
Everton Castro Alves
Ewerton Bernardes Souza Gomes
Fabiano Francisco Da Silva
Fábio Paulino Amaral
Fabio Pereira
Fabio Regis
Fabio Silva Oliveira
Fabricio Moreira De Abreu Da Costa
Felipe Bezerra Lopes
Felipe Do E. Santo
Felipe Dourado
Felipe Farias
Felipe Gabriel Lopes Andrade
Felipe Mateus Fritsch Bazzotti
Felipe Molina Garcia
Felipe Pizzatto Casteller
Felipe Possamai
Felipe Rodrigues Ferrari
Felype Barcellos
Fernando Batista
Fernando Brito
Fernando De Souza Junqueira
Fernando Keil
Fernando Paixão

Fernando Ribeiro
Fernando Wecker
Filipe Maia Da Silva Rodrigues
Filipe Wellington Dos 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 Barros
Gabriel Barroso Mirço
Gabriel Boareto
Gabriel Bonz
Gabriel Dias Bastos
Gabriel Garcias Dos Santos Pedrosa
Gabriel Gomes Silveira
Gabriel Gonçalves
Gabriel Gonçalves Fernandes
Gabriel Henrique De Magalhães
Barbosa
Gabriel Lima De Souza
Gabriel Lucas
Gabriel Melo
Gabriel Messias
Gabriel Mota Ribeiro De Azevedo
Pinto
Gabriel Paniz Patzer
Gabriel Passarinho Garcia
Gabriel Portugal Guadelupe Dos Santos
Gabriel Prado
Gabriel Ribello
Gabriel Singolani
Gabriel Siqueira
Gabriel Stephano Santos
Gean Duarte
Giovanny Pizzol
Giulliard Fernandes Gomes
Glaucio C. De Carvalho Cardozo
Glauco Schmitt
Gorete De Almeida
Grilo Plays
Gui Morato
Gui Sales
Gui Vergani
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Cardoso
Guilherme Feitosa Moura
Guilherme Moyna
Guilherme Onoles Monich
Guilherme Quirantes Mendes
Guilherme Tavares Raposo
Guilherme Tenório Rosesa Da Silva
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Gaiato Monte
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Reis
Gustavo Serafim Teixeira
Haydgi Oliveira Resende
Heat Diamond
Heberth Azevedo
Heitor De Sá Alencar E Moraes
Helio Brito
Hellen Akyko Murakami
Henrique Dalla Cort
Henrique Kamantschek Watanabe

Henrique Luiz Laki
Henrique Mendes De Lima
Henrique Olmos
Henrique Rodrigues Da Silva
Hudson Lopes
Hugo Cesar
Hugo Figueiredo Botelho Damaceno
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugo Wesley
Humberto Quirino
Iago Miléo
Igor Coura De Mendonça
Igor Eduardo
Igor Thiago Gonçalves Soares Da Silva
Ilan Matheus Da Silva Sousa
Italo Braga
Italo Henrique Silvestre
Italo Jordan Alves Gonçalves
Ítalo Oliveira
Iuri Cruz De Souza
Ivanildo Santos Jr
Ivens Bruno
Ivo Ferreira Villa
Jader Cruz Brião
Jader Santos Silva
Jadson W N Soares
Jandré Rozin
Jean Carlos Alves Dos Santos
Jean Fernandes
Jean Korb
Jean Luca
Jefferson Nunes Pinheiro
João Carlos Ferreira França Junior
João Carlos Freitas Lucena
João Guilherme Breder Carneiro
Nogueira
João Henrique Savoia Barboza
João Igor A De Lima
João Lisboa
João Miranda
João Moreno De Albuquerque Azevedo
João Paulo Colisse Santos
João Paulo De Sousa Pereira
João Paulo Hengstler De Oliveira
João Paulo Marques Ferreira
João Pedro Santana Souza
João Pedro Sombra
João Vicente Nascimento Lins
Joedson Pereira
Jonas Costa
Jonathan Batista Ferreira Da Silva
Jones Souza
José Antonio De Souza Neto
José Augusto De Carvalho Santos
Filho
Jose Diego A Cabral
José Francisco Marques Cardoso
José Frederico Braga Machado
José Otávio Santos De Almeida Braga
José Rodrigues Villa Real Neto
José Urias Novais Neto
José Wagner Dutra Porto
Juan De Paula
Juan Pablo Souza De Oliveira
Julia Correr
Júlio César Eiras
Julio Cesar Vieira
Juno Sena De Carvalho
Kaio Filipe Melo Silva
Kaio Henrique Sossai Navarro

Kauan Alves
Kauan Martins
Kauê Leocádio Gomes
Kauê Mendonça
Kelveny Robson Santana Silva
Kingcrimson237
Kira_gt
Krysthian Magnus Silva Almeida
Lara Antunes
Leandro Cruz De Aguiar
Lenon Rodrigues
Leonardo Coutinho
Leonardo Gonçalves Melendez
Leonardo Neves
Leonardo Rafael De Bairros Rezende
Leonardo Valente
Letícia Barros Soares
Levic Nascimento Gonzaga
Lizandro Chaves Nascimento
Luan Felipe Angeli
Lucas Amaral Santana
Lucas Barbosa Lins
Lucas Benedito Rodrigues
Lucas Collinetti
Lucas Conrado Savieto
Lucas De Oliveira Galdino
Lucas Do Valle
Lucas Fahur
Lucas Fernandes Lourenço
Lucas Finezi Verenguer
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Fritzen Pereira
Lucas Kur
Lucas Lauri
Lucas Leal Da Silva
Lucas Maia
Lucas Nascimento
Lucas Pigna
Lucas Silva Marques
Lucas Suzigan Nachtigall
Lucas Toledo Teixeira Câmara
Lucas Travessin De Sá
Lucas Vieira
Lucca Philippsen Sturmer
Luccas Rafael Trajano Da Silva
Lúcio Joaquim Maia
Ludivice De França Yoshizawa
Luigi Francesco
Luís Eduardo Loureiro De Assis
Luis Felipe Jeolas Ramos
Luis Gu
Luiz Felipe Gullo Cunha
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fellipe Schneider
Luiz Fernando Maggi Junior
Luiz Fernando Schurt
Luiz Henrique Carvalho Da Silva
Luiz Junior
Luiz Oliveira
Luiz Willian Fraga
Lydsson Agostinho
Maicol Solera
Manoel Campelo
Marcelo Augusto De Moraes Santana
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Dias
Marcelo Felix Agostinho Hernandez
Marcelo Ferreira
Marcelo Pereira Neves
Marcelo Teixeira
Marcio Vizioli Cunha

Marco Elisio Oliveira Jardim
Marcos Adriano
Marcos Adriano Silva Mota
Marcos Barbalho
Marcos Marques
Marcos Rafael Lucca Machado
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Gonçalves
Mateus Figueira
Mateus Rego Queiroz De Melo
Mateus Rizzo
Matheus Alves Sousa
Matheus Augusto Simão Cezar
Matheus Campanholo
Matheus Coutinho
Matheus De Oliveira Costa
Matheus Dos Santos Garcia
Matheus Furlani
Matheus Hrymalak Souza
Matheus Neto Silva
Matheus Nicolas
Matheus Piccoloto Gonçalves
Matheus Victor Santos Soares
Matheus Vinicius Da Luz Pontes
Mauro Garcia
Maycon Augusto Da Silva
Murilo Da Silva Milani
Nami Tails
Natã Dos Santos Fontes
Nelson Hamada
Nicholas Santana
Nicolas Flor De Amorim
Nicolas Silva
Otávio Augusto
Paladino Azul
Patrick Carvalho Pedro
Patrick Da Silva Barcelos
Patrick Keller
Patrik Santos Feitosa
Paula Vieira Da Silva
Paulo César Nunes Mindicello
Paulo Drancir
Paulo Henrique Martins De Lucena
Paulo R. Loffredo
Paulo Valim Ferreira
Paulo Victor De Souza Simão
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Borges
Pedro Costa Da Silva
Pedro Gabriel Oschiro De Jesus
Pedro Henrique Fachineli Brito
Pedro Henrique Leite Gomes
Pedro Henrique Peixoto Carneiro
Rodrigues
Pedro Humber
Pedro Lima Ladeira
Pedro Lucas Gomes Rodrigues
Pedro Luiz Custodio Mendes
Pedro Orphão Duarte
Pedro Pimenta
Pedro Pousa
Pedro Willian Costa França
Pedro Yuri Gonçalves Nogueira
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Cubas
Rafael Da Silva De Oliveira
Rafael Da Silva Zanobine
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Duarte
Rafael Duarte Couto
Rafael Epelman
Rafael Ferraz Fernandes
Rafael Fonseca De Freitas
Rafael François
Rafael Ishikawa
Rafael Maciel
Rafael Reis Jácome De Oliveira
Rafael Ribeiro
Rafael Saldanha Pichelli
Rafael Santana De Freitas
Rafael Santos De Lima
Ramon Carvalho De Almeida
Ramon De Freitas Rodrigues
Ramon Monteiro
Raphael Batista Dos Reis Azevedo
Raphael Capri Rufino
Raphael Carmo
Raphael Nogueira Protásio Curavet
Raul Soares Brilhante
Reinaldo Mira De Amorim
Renan Carrion
Renan Pereira Da Silva
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 Cesar Da Conceicao Silva
Ricardo Ducci Popi
Ricardo Louzada Felipe
Ricardo Magno Do Nascimento
Ferreira
Ricardo Matheus Vicente Felix
Richard Aguiar Bueno
Roberto Marcos Soares De Melo
Robson Da Costa Silveira
Robson S. Costa
Robson William Coelho De Sousa
Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim
Rodrigo Carbonieri
Rodrigo De Lombo Provietti
Rodrigo De Salles Santana
Rodrigo Fernandes De Freitas
Rodrigo Martin Branco
Rodrigo Miranda
Rodrigo Moreira Araújo
Rodrigo Pompilio
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
Ronaldo Pinheiro De Melo
Rullyans Souza
Ruy Felipe
Ryu Silva
Samuel Alves
Samuel André Prudente
Samuel Brenno Mendes Figueiredo
Samuel Oliveira Alves Dos Santos
Samuel Wachholz
Sandro R. Fernandes
Saulo Fernando De Oliveira Afonso
Sebastian
Sérgio Dalbon
Silas Prata
Simone Rolim De Moura
Talis Uelisson Da Silva
Tayguara Ferreira
Tharles Marcelo Setti
Theo Clemente
Thiago
Thiago Assaf Reis Halabi
Thiago Donaire
Thiago Dos Santos Souza
Thiago Faria
Thiago Landini Totugui Montalvão
Ferraz
Thiago Madruga Conceição
Thiago Monteiro
Thiago Secomandi Galdino
Thiago Thomaz Rolim
Thiago Viana Oliveira
Thiago Wyllker Da Silva Leite
Thierre De Siqueira Cardinelli
Thisar Campos
Thomas Ferreira Araújo Dos Santos
Thyago Oliveira Pereira
Ti
Tiago Alves De Araujo
Tiago Boiher Dos Santos
Tiago De O Machado
Tiago Sarmento Franco Araujo
Valdo Francisco Martins Maistrelo
Victor A. Kichler Ferreira
Victor Araújo
Victor Da Costa Peres Lopes
Victor Fragoso
Victor Henrique Santos Rocha
Victor Leal
Victor Milani
Victor Sousa Pinheiro
Vinicius Dias
Vinicius Rodrigues
Vinicius Soares Lima
Vinicius Struginski Pereira
Vinicius Titae
Vinicius Vilanova Almeida Felix
Vitor Carvalho
Vitor Dos Santos Ribeiro
Vitor Facioni
Vitor Pacheco
Vitor Romito
Vitor S. Dieter
Vitor Siman Do Amaral Lamartine
Vitor Toledo
Vladimir Vitória Barlon
Waldemar Marquart Neto
Walter Britto Gaspar
Wand Kun
Wellington Antonio
Willian Alencar Humphreys
Willian Diego Alves Dos Santos
Willian Madeira De Souza
Wilson Junior
Wilson Luis Silva
Ygor De Almeida Cardinot
Ygor Yuji Utida
Yuri De Lira Lucas
Yuri Porto

DESBRAVADORES

Ákila Soares De Britto
Alberto Calil Elias Junior
Alvaro Junior
Anderson Bombardelli
Arthur Navas
Atilla Oliveira Barros
Avell Dhorin
Aziel De Fontes Melo
Brenno Baptista Ottoni
Breno Philippi Feminella
Brucy Ferreira De Oliveira
Brule Bassani
Caio Júlio César De Jesus D'almeida
Carlos Eduardo Ciarallo
Carlos Henrique De Jesus Pires
Cauê Moura
Christopher Oms Br
Danillo Henrique De Lima Brito
Denise Frare Flaibam
Diego Francisco Da Silva
Diogo Zaror
Douglas Rian De Oliveira Santos
Elton Hermann
Emanuel Barbalho
Emanuel Gonçalves Pereira
Fabio Candido
Felipe Barros Dantas
Felipe Theil
Fernando Rodrigues Carneiro
Gabriel Bonz
Gabriel Peixoto
Gabriel Torrens
Gabriel Vandarte Casadei
Giancarlo Pinezi
Gilson Sentena Britto
Guilherme Albanez
Guilherme Felipe Dos Santos Rosa
Guilherme Pereira Camilo Silva
Gustavo Da Silva Almeida
Helton Garcia Cordeiro
Hudson Silva
Humberto Reis
Isaac Souza De Carvalho

Linduarte Leitão De Medeiros Brito
Liniker Sarmento Pereira
Lucas Anselmo Dantas
Lucas Silva
Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho
Marcelo Martinez Ferreira
Massieu
Mateus Miranda Diniz
Matheus Pivatto
Matheus Yudi Ogawa Rodrigues
Natan Fernandes
Natanael Freire
Nisio José Soares Neto
Pedro Henrique Souza Curi
Pedro Olivotti
Priscila Da Silva Grijó
Rafael Marta
Rafaela Cristina França Sukiyama
Raphael Albuquerque
Renato Silvio Soares De Azevedo
Rhuan Burle
Ricardo De Andrade Santos
Roberto Tadashi Wakita Soares
Robson Nascimento
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Saldanha
Saulo Brito
Saulo Rebouças Felix
Sten
Sua Irma
Syllas França
Thiago Pinheiro
Thiago Pinheiro
Victor Hugo Da Silva Pinto
Vinícius De Jesus Gonçalves
Vinicius Lopes
Vítor Pochmann
Vlademir Dorigon Da Silva
Wallace Rodrigues De Souza
Walter Andrade Neto
Wellington Barbosa

PASIÓN de las PASIONES

O RPG DE NOVELA MEXICANA



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7	NARRANDO O JOGO	113
O que é Pasión de las Pasiones?	9	O Mestre de Cerimônias	114
As estrelas e a audiência	10	Planos	115
NOVELAS	15	Princípios	117
O que são novelas?	15	Movimentos de MC	125
Um jogo latido	23	Jurando para os Papéis	133
O BÁSICO	25	ITENS	141
A conversa	25	Como usar Roteiros?	142
Começando o jogo	36	Session Zero	142
Por que jogamos?	43	Preparação de Roteiros	144
AS PERSONAGENS	45	Exemplo de Roteiro: <i>La Rosa Ovendi</i>	148
Escolhendo um Papel	46	Exemplo de Roteiro: <i>El Sabor del Amor</i>	159
Os Papéis	53	ANOVELA	164
<i>La Belleza</i>	53	A princípio	169
<i>El Caballero</i>	54	A tempestade	170
<i>La Dóla</i>	57	O último suspiro	179
<i>La Empleada</i>	61	Um exemplo de roteiro...	182
<i>El Gemelo</i>	64		185
<i>El Jefe</i>	68	MOVIMENTOS PERSONALIZADOS	193
OS MOVIMENTOS	71	O que é um Movimento Personalizado?	193
Movimentos Básicos	75	Criando Movimentos Personalizados	194
Movimentos Periféricos	78	O palco é todo seu	203

Viva esta paixão intensamente
em jamboeditora.com.br