

# REVISTA TORMENTA 20

EDIÇÃO 10

## DUELO DE DRAGÕES

25  
ANOS

MISTÉRIOS NO CASTELO ESCARLATE





# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>	<b>NPCS &amp; CRIATURAS</b> .....	<b>20</b>
<b>PARTE 1: CHEGADA EM TYROS</b> .....	<b>5</b>	Clériga de Kallyadranoch .....	20
Longe demais de Khalmyr .....	5	Dame Lia.....	20
Perto demais de Sckharshantallas.....	5	Dracomante .....	21
Ruas em chamas .....	6	Duplo cultista .....	22
Mari Labareda .....	7	Kallyagrai do fogo .....	22
<b>PARTE 2: SOMBRAS E CHAMAS</b> .....	<b>8</b>	Kann'drazu.....	23
O fim da farsa .....	8	Mari Labareda .....	24
Ataque dos cultistas.....	13	Sorriso.....	25
<b>PARTE 3: ECOS DO ALÉM</b> .....	<b>14</b>	<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b> .....	
Investigando o castelo.....	14	Equilíbrio.....	6
O estúdio .....	15	Tyros .....	10
<b>PARTE 4: EU VEJO DRAGÕES MORTOS</b> .....	<b>18</b>	O dado de investigação .....	13
Mais uma vez no castelo.....	18	Carta para o Barão .....	16
Fogo superior.....	18	Despedindo-se de dame Lia .....	25
Kann'drazu, o fantasma .....	18	<b>ROL DE HERÓIS</b>	
Despedidas em Tyros .....	19	<b>E HEROINAS</b> .....	<b>26</b>

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** Glauco Lessa,  
José Cerqueira e Miguel Souza.

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

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

**REVISÃO:** Elisa Guimarães

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

**DIAGRAMAÇÃO:** José Cerqueira.

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

**CARTOGRAFIA:** Filipe Borin.

**EDITORA-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 Schwartz, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Danielle Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.



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

f @ t v w @jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora.  
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios  
existentes ou que venham a ser criados, sem autorização  
prévia, por escrito, da editora.

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

Edição 10 | Dezembro de 2024

# INTRODUÇÃO

## FIM DE ANO!

**A**deus ano velho! Feliz ano novo! É com muita felicidade que alcançamos a décima edição da Revista Tormenta20! Dez aventuras que tiraram os heróis de Arton da vida pacata e os colocaram em uma épica campanha contra o culto de Kallyadranoch.

Eu amo este período de fim de ano, não só pelas festas e comilança, mas porque é a época em que eu mais jogo RPG desde os meus quinze anos. Com a chegada das férias dos amigos e a vontade de se reunir, seria hipocrisia minha não dizer o quanto isso é nostálgico. Tenho muitas memórias envolvendo RPG, mas as melhores se passaram nesse período festivo.

Foi nessa época que meu ladino enfrentou e matou um dragão, heroicamente um feito incrível, mas o monstro estava voando e meu personagem não sobreviveu à queda. Foi também quando meu guerreiro ficou cercado por uma horda lefeu, numa situação de vida ou morte. Só era possível escapar tirando um 20 no dado, e então bum! Lá estava o resultado quando eu precisava.

Outras memórias vêm carregadas de arrependimento: eu, meu primo e nossos amigos passando três dias ininterruptos jogando — e depois muitos dias de molho, sentindo no corpo a consequência do exagero. Mas o que seria da vida sem situações como essa, que no fim nos fazem rir? Quem nunca fez um churrasco com os amigos do RPG e passou a noite inteira revivendo as aventuras que dividiram, como companheiros de guerra?

E, claro, temos as promessas! As metas para o ano seguinte: os projetos, as campanhas e os personagens que queremos criar. Alguns nunca veem a luz do dia, enquanto outras se tornam memórias inesquecíveis. Nossa vida imitando as voltas da Terra ao redor do Sol.

Novas oportunidades, novos objetivos, para alguns a chance de uma nova vida. O que isso significa para você? Quais memórias você vai revisitar nesse fim de ano? Quais as promessas para suas mesas de RPG em 2025?

Para os apoiadores desta revista, o novo ano significa, pelo menos, mais dez aventuras de *Duelo de Dragões* pela frente! Mais vilões, mais heróis, mais momentos inesquecíveis.

Nos vemos no ano que vem, no Reino do Dragão!

— MIGUEL SOUZA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

Os aventureiros atracaram em Fross, a Cidade dos Dois Portos. Imediatamente tiveram todas as suas poses apreendidas — inclusive o *Pentalépide de Kryzzaorin*. O criminoso manda-chuva do local, Moggo Navalha, fez a apreensão para extorquir dinheiro de Tabalinn “Pelado”, o capitão do Tritão Sorridente, e tentar usar o artefato para ganhar ainda mais poder sobre a cidade de alguma maneira.

Logo os personagens foram abordados por Trina, uma sereia que desejava o lugar de Moggo como realeza do Crime de Fross. A mulher pareceu influente e capaz de reaver tanto a carga do navio quanto a estatueta mágica, mas isso teria um preço: se aliar a ela para causar a derrocada do manda-chuva. Sem muitas opções, os aventureiros se envolveram em missões um tanto escusas — algumas quase atravessando os limites da legalidade.

O plano da sereia culminou em uma luta no centro de poder de Moggo, a Barbearia. Derrotando ou não o campeão da arena, os heróis precisaram dar um jeito de desmoralizar o Rei do Crime perante os próprios subordinados e declarar publicamente o apoio à ascensão de Trina no submundo.

Quando enfim bateram de frente com o chefe de Fross, descobriram que a sereia também sabia ser cruel. Ela matou seu antecessor a sangue frio, mas se provou mais confiável e justa do que Moggo. Não só cumpriu a sua parte do trato, liberando o Tritão Sorridente e o *Pentalépide de Kryzzaorin*, como foi além: entregou ao grupo uma carta para Mari Labareda, seu contato em Tyros e alguém capaz de levá-los em segurança para Sckharshantallas.

Havia chegado a hora de se despedir dos amigos que fizeram no Tritão Sorridente. Tabalinn “Pelado” e sua tripulação retornaram para a rota mercante costumeira enquanto os aventureiros trilham o caminho para o Reino do Dragão.

Com votos de boa sorte e promessas de reencontros, o grupo seguiu na direção oposta a do navio. Mal sabiam eles o que os aguardava no caminho...



# CASTELO ESCARLATE

**M**esmo com os criminosos de Fross em seu caminho, os personagens conseguiram completar a viagem fluvial de sua jornada rumo à Sckharshantallas.

O Reino do Dragão agora está cada vez mais perto, mas a entrada por terra também não é simples. Para garantir uma travessia segura pela fronteira, os heróis cruzam a região de Trebuck, a Terra dos Mil Barões, rumo ao feudo de Tyros.

*Castelo Escarlata* é uma aventura projetada para quatro personagens de 10º nível, mas pode ser ajustada para grupos maiores ou menores. Caso precise fazer ajustes, veja a caixa “Equilíbrio”, na p. 6.

## RESUMO DA AVENTURA

*Castelo Escarlata* é dividida em quatro partes.

Na **PARTE 1**, os heróis viajam através de Trebuck na direção de Tyros. Chegando ao feudo, precisam procurar pelo contato de Trina: Mari Labareda. Encontram a caçadora de dragões e a ajudam a rechaçar ameaças do culto de Kallyadranoch. Precisam se familiarizar com a história recente de Tyros, um território teoricamente independente, mas totalmente sob controle de Sckhar.

Por fim, além de Mari pedir ajuda para eliminarem mais cultistas do Deus do Poder, ouvem pela primeira vez sobre a presença de um dragão fantasma que estaria assombrando o Castelo Escarlata, centro de governo do feudo.

Na **PARTE 2**, os aventureiros ajudam Mari Labareda a investigar sobre o culto de Kallyadranoch na cidade. O grupo põe os maiores suspeitos contra a parede e interage com as pessoas de Tyros por mais tempo. Por fim, ao encontrar o cultista real, descobrem que o culto se esconde em uma câmara secreta do tesouro no mesmo castelo onde está o tal dragão fantasma!

Na **PARTE 3**, o grupo tenta descobrir se há mesmo um fantasma no castelo e se isso tem relação com os cultistas avistados na cidade. Isso envolve lidar com o atual governante que não parece ser quem diz. Entre suspeitas e investigações, a providencial ajuda de um servo hynne e a possível revelação do envolvimento de um duplo cultista de Kallyadranoch concluem essa parte.

Na **PARTE 4**, os personagens chegam à câmara secreta do Castelo Escarlata. Após vasculhar seus túneis, usados como esconderijo pelo culto de Kallyadranoch, e enfrentar alguns kallyagrai do fogo, finalmente encontram Kann’drazu, o dragão fantasma que estava assombrando o Castelo. Com o fantasma e o culto fora do caminho, Mari Labareda pode garantir a passagem segura que prometeu aos heróis até o Reino do Dragão, honrando a memória do seu falecido irmão.

# PARTE I: CHEGADA EM TYROS

*Em que os aventureiros fazem uma última parada antes de Shckharshantallas.*

## CENA 1

### LONGE DEMAIS DE KHALMYR

*O caminho além de Fross leva vocês para longe das intrigas do submundo e dos amigos que fizeram na tripulação do Tritão Sorridente. As estradas bem cuidadas e as paisagens verdejantes de Sambúrdia ficam para trás, e a missão os conduz pela terra combatida de Trebuck. Uma região composta de feudos independentes, alguns mais prósperos que outros. Aqui, todos sofrem os efeitos da falta de um governo central e da proximidade com a Tormenta. Ao longo da viagem, a tempestade rubra pode ser avistada no horizonte, sempre assustadora, mas felizmente ainda distante. Dias se tornam semanas até que as muralhas de Tyros surjam no horizonte.*

Para representar esta viagem, utilize o perigo complexo abaixo. Ele funciona como uma Jornada pelos Ermos (*Tormenta*20, p. 320), com as modificações necessárias para representar o caminho até as bordas de Sckharshantallas.

Você também pode, alternativamente, descrever as paradas que o grupo deseja fazer. Trebuck é uma nação sem rei, mas ainda há cidades e feudos interessantes o suficiente para chamar a atenção dos heróis, especialmente se algum deles for nativo de lá.

No final do perigo (ou da exploração sugerida acima), o grupo chega a Tyros. Siga para a CENA 2.

## JORNADA PARA TYROS

ND 9

Atravessando os ermos até chegar em Tyros, os heróis precisam alcançar a fronteira com Sckharshantallas.

**OBJETIVO** Chegar a Tyros.

**EFEITO** Considerando apenas a distância, esta seria uma Jornada pelos Ermos média, mas a presença de Sckhar muda o clima da fronteira e torna os últimos dias dessa travessia muito mais difíceis. Para chegar ao destino, o grupo deve fazer sete testes.

Para cada falha, os personagens perdem 2d8 pontos de vida. Essa perda de vida representa cansaço e desgaste e só pode ser curada a partir de um dia após o fim da jornada. Se o grupo acumular três falhas, os pontos de mana máximos dos personagens diminuem em 1 por nível até o fim da aventura. Isso representa um abalo

causado pela dificuldade da travessia.

**AVANÇAR (SOBREVIVÊNCIA OU OUTRAS, CD VARIA)** Os personagens se alternam fazendo testes até atingir sete sucessos (ou até atingir três falhas).

Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, um personagem pode usar Fortitude para forçar sua marcha. Um personagem que queira estudar os melhores caminhos, pode usar Guerra para se guiar pelo terreno. Cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez pela jornada.

A CD começa em 15, pois o caminho de Fross até Tyros é repleto de planícies e colinas; mas aumenta em +5 para cada dois testes. Ou seja, o terceiro teste tem CD 20, o quinto tem CD 25 e o sétimo tem CD 30. Esse aumento representa a necessidade de adaptação dos personagens ao clima e às intempéries de Sckharshantallas.

## CENA 2

### PERTO DEMAIS DE SCKHARSHANTALLAS

*As muralhas de Tyros parecem mais paliçadas, com troncos de madeira apoiados sobre um antigo e desgastado muro de pedra. Ainda assim, tal proteção é melhor do que nada. Vocês são recebidos pelas sentinelas, desinteressadas em confusão, que permitem sua entrada com facilidade.*

*Além das muralhas, a visão não se altera muito. O feudo não é paupérrimo, mas também não é próspero. Ruas sem assentamento, com construções baixas e pouco impressionantes. O que chama atenção é o castelo em si — parece novo, de ângulos retos e brutais. Sua silhueta imponente tem fachada escarlate.*

Não demora até que guardas aborem o grupo nas ruas. Os soldados se preocupam com suas armas, seus ares de aventureiros e seus estranhismos e, por isso, estão mais nervosos do que de costume.

Os heróis vieram a Tyros apenas como uma parada antes de seu objetivo real, Sckharshantallas. Como receberam uma indicação e a carta de Trina, sabem que devem procurar Mari Labareda.

Basta mencionar o nome dela para que a preocupação dos guardas se desfaça em sorrisos.

*“Amigos da Mari são nossos amigos também!”*



## Equilíbrio

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

### PARA 3 JOGADORES

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

### PARA 5 JOGADORES

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

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

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

### MARCOS E NÍVEIS

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

No fim de *Castelo Escarlata*, os personagens sobem para o 11º nível! Prepare-os para enfrentar a *Bruma Ardente*.

*Eles dão tapinhas nos seus ombros e começam a perguntar sobre suas viagens de forma amigável enquanto tentam localizar Mari.*

*“Ela não é aqui de Tyros, sabe”, comenta um dos guardas. “É uma caçadora de dragões lá de Sckharshantallas. Mas não trata a gente mal como os outros do lado de lá. Até ensinou um truque ou dois para quem teve coragem de treinar com ela.”*

*Vocês passam por um casebre onde aparentemente a guarda de Tyros se aquartela. Mari não está lá. Passam pela loja Arsenal de Bronze, onde ela teria ido comprar uma adaga. Saiu faz pouco tempo.*

Enquanto vagam pela cidade, aproveite para apontar os estabelecimentos que podem ser interessantes (veja mais sobre Tyros na p. 10). Os guardas vão acompanhar o grupo alegremente, fazendo paradas sem nenhum problema, batendo papo com os comerciantes e com o povo tyrosi.

No caminho, tanto os guardas quanto os demais habitantes de Tyros comentam sobre a grande preocupação da cidade no momento — a assombração no Castelo Escarlata. Tanto guardas quanto alguns servos desapareceram, além de histórias sinistras sobre uma chama fantasmagórica e rugidos angustiantes vindos de lugar nenhum.

*É justamente para lá que Mari parece ter ido. E então, após seguir pelas ruas de terra batida de Tyros, os personagens a encontram, mas não na melhor das situações...*

Siga para a CENA 3.

### CENA 3

## RUAS EM CHAMAS

*Uma comoção toma as ruas. Pessoas correm, fumaça sobe no horizonte, gritos de socorro ecoam. Quando se aproximam, vocês notam uma situação perigosa.*

*Três criaturas reptilianas, acompanhadas por uma clériga com símbolos de Kallyadranoch, rodeiam uma qareen trajada de armadura e de alabarda em punho. Há algo de familiar em suas feições, em seu cabelo ruivo e em seus olhos intensos. Ela rapidamente percebe que vocês são aventureiros.*

*“Me deem uma mão aqui!”*

**CRIATURAS.** Clériga de Kallyadranoch (p. 20) e kallyagrai do fogo inferior x3 (p. 21).

Os aventureiros acabam de encontrar Mari Labareda. Ela será uma parceira durante esse encontro (veja sua ficha na p. 25). Quando o combate acabar, ela agradece aos heróis. Siga para a CENA 4.

## MARI LABAREDA

*“Uma vitória em nome do Dragão-Rei! Muito obrigada pela ajuda, aventureiros. O que traz um grupo tão competente aos confins de Trebuck?”*

### • QUEM ERAM ESSAS CRIATURAS?

“Não sei afirmar com certeza, mas eles têm sido vistos em Tyros faz alguns meses. Atacam e somem. Não são capazes de falar e nem parecem ter nenhum objetivo em particular. Quanto à clériga, esses devotos extremistas do Deus do Poder preferem morrer a falar, mas tenho certeza de que há um culto de Kallyadranoch na cidade.”

### • QUEM É VOCÊ?

“Meu nome é Maríssia Grymnix, mas todos me chamam de Mari Labareda. Sou membro da Lança de Sckharshantallas, o grupo de caçadores de dragões sancionado pela coroa do Dragão-Rei. Alcancei o mais alto grau na nossa hierarquia: a Labareda. Exibo-a orgulhosamente em minha ombreira e em minha alcunha.”

### • PRECISAMOS DE AJUDA PARA ENTRAR EM SCKHARSHANTALLAS.

“Posso ajudá-los se vocês me ajudarem.”

### • VOCÊ CONHECE ZALDRIN GRYMNIX?

“Não ouço esse nome já faz algum tempo. Sim, Zaldrin é meu irmão mais novo, um estudioso almofadinha que nunca chegou perto de um dragão.”

### • SINTO MUITO, MAS ZALDRIN FALECEU...

“Pela chama de Sckhar!” Maríssia se emociona, mas não chora. “Zaldrin... Eu inha inveja do destaque que ele alcançou, do quão próximo estava de nosso rei. Nem lia as cartas que ele mandava... Se eu tivesse sido uma irmã melhor...”

### • ZALDRIN NOS DEU UMA IMPORTANTE MISSÃO: ENTREGAR SUA PESQUISA PARA SCKHAR.

“É uma pena que somente depois da morte minha inveja pela posição do meu irmão se transforme em orgulho. Vamos nos ajudar para levar essa informação ao rei.”

### • SOBRE A PESQUISA DE ZALDRIN...

“Não me contem nada. Eu provavelmente não entenderia. A pesquisa de meu irmão é para os olhos do Dragão-Rei, não para os meus. Ajudarei vocês para honrar sua memória.”

### • TRINA MANDOU ESTA CARTA.

“Quem diria que Trina ia cobrar a minha dívida com ela dessa forma. Aqui estão os TO 200.”

### • JÁ ENFRENTAMOS O CULTO DE KALLYADRANOCH OUTRAS VEZES.

“Eles estão trabalhando ativamente contra sua missão? Isso só comprova a importância dela. Vamos acabar com esses fanáticos.”

### • VOCÊ CAÇA DRAGÕES. ISSO TAMBÉM INCLUI OS FANTASMAS DOS DRAGÕES?

“Meu treinamento me ajuda contra várias formas típicas de ataque dos dragões. Certamente terá valor mesmo contra um fantasma.”

Depois de responder às perguntas, Mari apresenta uma proposta.

“Tenho uma missão difícil. A ajuda de aventureiros experientes pode facilitar as coisas e trazer glória ao Dragão-Rei. Se meu irmão confiou no seu grupo, eu não vejo por que duvidar. Devo isso a ele e a vocês. Podem me acompanhar? Serão muito bem pagos por esse auxílio. Primeiro, preciso encontrar esse culto do Deus do Poder em Tyros. Depois que eu resolver isso, dizem que há um fantasma no Castelo Escarlata. Se isso for verdade, eliminá-lo também é meu dever.”

Como os aventureiros precisam do apoio de Mari para entrar pela porta da frente de Sckharshantallas, há fortes motivos para ajudá-la em suas missões. Além disso, caso questionada, ela oferece um generoso pagamento pela ajuda, no valor de TO 500.

Prontos para ajudar Mari Labareda, o grupo segue pelas ruas de Tyros na PARTE 2.



Mari Labareda, a irmã mais velha de Zaldrin



## PARTE 2: SOMBRAS E CHAMAS

*Em que os personagens vasculham Tyros em busca de indícios da presença dos cultistas de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões.*

### CENA 1

## INVESTIGANDO TYROS

Se os personagens contaram a Mari Labareda sobre sua relação anterior com Zaldrin, ela, no início desta cena, dirá:

***“Agora consigo entender porque meu irmão confiou tanto em vocês! São muito eficientes.”***

Antes de seguirem para o castelo, Mari explica o seu plano para encontrar o culto.

***“Os servos do falso deus, Kallyadranoch, sabem que não podem ficar expostos. Eles se escondem, procuram posições de liderança. Tentam agir nas sombras, rastejando como os ratos que são. Vamos bater nas portas dos lugares mais importantes de Tyros, chacoalhar algumas cabeças e descobrir quem está escondendo escamas na cidade!”***

A partir deste ponto, os heróis podem visitar os diferentes pontos de interesse de Tyros, descritos com mais detalhes no quadro da p. 10. Agora devem procurar sinais da influência do Deus do Poder na cidade.

Caso algum personagem estranhe o ímpeto da caçadora de dragões, um teste de Religião (CD 15) aponta o culto de Kallyadranoch como único proibido em Sckharshantallas. Só pode existir um dragão na terra do Dragão-Rei, inclusive nas orações de seus súditos.

Os locais são apresentados em ordem alfabética. Eles podem ser visitados em qualquer ordem, dependendo apenas da vontade dos jogadores; cada uma dessas visitas funciona como uma cena distinta. Em cada local, os heróis conhecerão um pouco mais sobre o povo de Tyros e terão a oportunidade de obter alguma recompensa secundária, caso ajudem de alguma forma. Talvez o grupo já tenha visitado alguns (ou até todos) esses locais durante a **PARTE 1**; nesse caso, conceda +2 em seus testes de perícia no local caso tenham deixado uma boa impressão e -2 se tiverem deixado uma impressão ruim.

Cada tópico começa com uma fala de Mari justificando o motivo daquele ser um ponto de interesse a ser investigado, seguido pela descrição. No fim das contas, nenhum desses lugares contém uma presença forte do

culto de Kallyadranoch; ele está bem mais escondido em Tyros do que ela acreditava. O culto opera a partir de uma câmara secreta no Castelo Escarlata, usando o fantasma de Kann'drazu para esconder suas idas e vindas enquanto tenta se infiltrar em Sckharshantallas.

As investigações podem, porém, conceder alguma informação sobre essa célula cultista. Isso concede aos heróis dados de informação (veja o quadro na p. @@). Depois de visitarem todos os pontos de interesse em Tyros, os aventureiros chamam a atenção do culto de Kallyadranoch e são abordados por cultistas nas ruas. Quando isso acontecer, siga para a **CENA 2**.

## ARSENAL DE BRONZE

***“Todo humanoide com uma boa arma na mão se sente capaz de desafiar até mesmo um dragão. Arsenal de Bronze é a melhor loja de armas de Tyros. Se os cultistas não estão infiltrados lá, talvez sejam clientes. Mas não podemos deixá-los ter acesso às armas daquele golem.”***

***A fachada da Arsenal de Bronze é sóbria, com uma placa de caligrafia simples escrito “Arsenal de Bronze — armas da mais alta qualidade”. Ao entrar, vocês encontram um salão espaçoso, onde caberia até uma dúzia de pessoas com folga. Logo adiante há um balcão; apoiado com os cotovelos nele está um golem de bronze, de estrutura humanoide, com aspecto polido e impecável.***

***Atrás do balcão estão várias armas em exibição, desde a mais simples adaga até uma perigosa corrente de espinhos. O golem, chamado Bronze, aguarda pacientemente seus pedidos.***

Bronze não é um cultista de Kallyadranoch nem sabe nada sobre o assunto. Sucessos no teste de Investigação indicam pistas que cultistas estiveram de fato frequentando a loja, como um aumento na demanda por lanças, a arma preferida do Deus dos Dragões e do Poder.

Antes dos heróis irem embora, escolha o personagem com o maior bônus de Luta ou Pontaria (no caso de um empate, decida na sorte com uma moeda ou um dado). Bronze aborda esse aventureiro.

***O golem o encara intensamente com seus olhos de metal. É como se uma chama ardesse por trás deles, emprestando a seu rosto inexpressivo um tom levemente***



*ameaçador. Quando ele fala, porém, é possível notar que ele só está empolgado.*

*“Não é sempre que sou visitado por um combatente tão habilidoso, consigo perceber só de olhar para você. Terminei recentemente um dos meus maiores trabalhos, uma arma digna de um herói lendário. Digna de alguém forte e capaz. Mas para recebê-la você terá que demonstrar os limites de sua habilidade em um desafio. Seus amigos podem ajudá-lo, claro. Aceita?”*

Bronze propõe uma série de desafios para o personagem. Tentar se defender enquanto está vendado, partir tijolos com um golpe só... aquilo que for mais adequado para a arma principal usada por ele. Bronze não sabe qual é essa arma; é uma coincidência — ou o trabalho dos deuses — que sua obra-prima seja exatamente o tipo de arma usado por ele.

Convencer Bronze é um teste estendido de Luta ou Pontaria (CD 30, 3 sucessos). Cada membro do grupo pode ajudar o personagem uma vez (TORMENTA20, p. 221). Efeitos que afetam testes podem ser usados, mas custam o dobro dos PMs. Caso o aventureiro falhe, Bronze se despede com decepção, à espera do próximo herói prometido. Caso tenha sucesso, o golem entrega ao grupo uma arma atroz pungente formidável do mesmo tipo usado pelo herói. Ele não exige nenhum pagamento; é um presente.

## CAPELA DE LENA

*“Falsos deuses se disfarçam de deuses maiores. Talvez os cultistas tenham substituído a clériga da capela, como fizeram com o barão.”*

*A capela de Lena em Tyros é modesta, sem grandes ornamentos. É frequentada especialmente por casais em busca de filhos. É um ambiente alegre: há várias crianças correndo de um lado para o outro. A clériga residente, Trissa, atende as pessoas com o auxílio de duas assistentes mais jovens.*

Trissa está especialmente motivada a ajudar os jogadores em sua busca, pois despreza deuses agressivos como Kallyadranoch. Isso concede +2 no teste de Investigação deste local. Não há nenhum cultista na capela, mas há indícios de que alguém com muito dinheiro passou por aqui — muitas poções mágicas foram vendidas, especialmente de *Curar Ferimentos*.

Escolha o personagem com o Carisma mais alto. Trissa se afeiçoa por ele (ou por ela), pedindo para passarem um tempo a sós. A clériga serve uma refeição especial à escolha do personagem (TORMENTA20, p. 162). O herói deve entreter Trissa com palavras; isso é um teste estendido (CD 25, 3 sucessos) de perícias baseadas em Carisma. Toda vez que uma perícia for usada pela primeira vez neste teste estendido, o personagem recebe +2 para realizar o teste.

Caso seja entretida, Trissa presenteia o personagem com uma poção de *Heroísmo* e agradece pelo tempo que foi dedicado exclusivamente a ela.

## MANSÃO DOS CAVALOS

*“Covardes precisam ser rápidos na fuga. Talvez saibam de alguma coisa no maior celeiro da cidade.”*

*Uma grande placa com caligrafia impecável anuncia que esse celeiro não é qualquer lugar, é a Mansão dos Cavalos. Equinos de todos os tamanhos e cores estão em seu interior, orientados pelo centauro Konvaminn, que está claramente desconfiado de vocês.*

*“Labareda”, resmunga o centauro. “Muita coragem sua mostrar essa cara por aqui de novo.”*

*“Eu não acredito que você ainda está incomodado com isso!”, Mari responde, bufando.*

Tanto Konvaminn quando Mari Labareda podem explicar o motivo da briga entre os dois; nenhum deles tem interesse em guardar segredos dos personagens. Semanas atrás, Mari enfrentou um dracomante nas ruas de Tyros e o partiu ao meio com sua alabarda. O problema é que o dracomante estava montado em um dos cavalos favoritos de Konvaminn, um corcel chamado Fulgor, que morreu junto com seu cavaleiro!

O centauro não vai permitir nenhuma investigação até ouvir um bom pedido de desculpas ou receber retribuição em dinheiro por seu cavalo perdido. Mari pode ser convencida a se desculpar com um teste de Diplomacia (CD 25) ou T\$ 800 servem para indenizar Konvaminn. Ele está pedindo o dobro do preço de mercado de um cavalo de guerra apenas pelo valor emocional, mas pode ser convencido a baixar esse preço para T\$ 400 com um teste de Diplomacia (CD 20). Ao investigar, fica claro que não há nenhum cultista infiltrado entre os funcionários da Mansão dos Cavalos, mas muitos animais foram comprados recentemente; algo fora do esperado pelo centauro.

Como mencionado na p. 11, Konvaminn tem um cavalo de Namalkah e é devoto de Hippion. Ele dá esse cavalo como presente a uma amazona, mas outros personagens que identificarem o cavalo (Sobrevivência CD 20) precisam passar em um teste para se mostrarem dignos, domando o arisco animal. Este é um teste estendido (CD 25, 3 sucessos) usando as perícias Adestramento, Cavalgar ou Reflexos.

Toda vez que uma perícia é usada pela primeira vez nesse teste estendido, o personagem recebe +2 no teste. Se passar, Konvaminn dá o cavalo de Namalkah como um presente. Caso não tenha acesso ao *Ameaças de Arton*, você pode usar as mesmas estatísticas de um cavalo de guerra.

## MINAS DE TYROS

*“Tudo que é importante em Tyros começa ou termina nas minas. Alguém de lá com certeza sabe de alguma coisa sobre esses cultistas.”*

*As minas de Tyros são mais organizadas e silenciosas do que qualquer outra mina que vocês já tenham*

*visto. Os guardas do portão rapidamente concedem acesso a vocês — e, principalmente, a Mari Labareda. No escritório da administração, vocês são recebidos por uma hynne suja de graxa, Lastriana Salseiro, e um humano grande e forte, o minerador veterano Dolme Cinzento.*

Dolme não está confortável com a investigação. O mineiro tem receio de uma invasão de Sckharshan-



**POPULAÇÃO:** 8.000 tyrosis  
(80% humanos, 18% elfos, 2% outros).

Esta cidade mineradora foi fundada por **Zarllach Fariell**, um viajante do antigo reino de Callistia, para explorar os veios de pedras preciosas das Sanguinárias. Saudoso de sua terra natal, Zarllach batizou seu novo lar com o mesmo nome da cidade onde nascera: **Tyros**.

A proximidade com as Sanguinárias trazia incursões de bárbaros e ataques de monstros, mas isso não era o pior — a proximidade com Sckharshantallas fez com que Tyros atraísse a cobiça do Dragão-Rei Sckhar. A mando dele, o lorde da cidade foi assassinado e substituído por um mago que assumiu seu nome e aparência!

Recentemente, o mago infiltrado se mostrou insubordinado. Assim, a mando do próprio Sckhar, um grupo de aventureiros o derrotou. Para esconder a desobediência, o Dragão-Rei ordenou que outro fantoche assumisse a aparência do lorde, sem que o povo sequer ficasse sabendo.

Mas... sem saber que o mago havia sido removido, um grupo de rebeldes derrotou e removeu o novo fantoche. Temerosos da retaliação de Sckhar, instauraram um lorde que se fez passar pelo fantoche que se fazia passar pelo mago. Um fantoche do fantoche! Como se não bastasse essa confusão, uma facção leal a Sckhar pode ter descoberto tudo e instaurado um fantoche que se fez passar pelo mago, mas esse novo substituto foi vítima do culto de Kallyadranoch...

Agora um duplo devoto do Deus dos Dragões e do Poder, ocupa o Castelo Escarlata e governa a cidade. Talvez seja o fim dessa troca de fantoches?

Tyros pode não ser grande como Valkaria, mas também não é um feudo miserável. Suas minas geram recursos consideráveis e poderiam resultar em ruas

pavimentadas, iluminação mágica e uma guarda bem equipada. Porém, desde a substituição de seu primeiro lorde, esses recursos não são investidos na cidade. Primeiro foram usados na pesquisa arcana de **Thalliatos** (o mago subordinado a Sckhar) em busca de sua forma dracônica. Depois, foram sugados por Sckharshantallas na reconstrução do castelo. Então pelos rebeldes para financiar suas armas. E por fim pelo culto do Deus dos Dragões.

Ainda assim, o povo permanece firme na exploração das minas e nas plantações de subsistência, aguardando pacientemente a glória que — eles têm certeza — um dia virá.

A seguir, estão os estabelecimentos mais pitorescos da cidade, para o caso dos heróis decidirem explorá-la mais a fundo — ou gastar todo aquele ouro que ganharam em Fross! Sinta-se à vontade para incluir outros, mas lembre-se que Tyros não é uma cidade grande nem particularmente próspera.

**ARSENAL DE BRONZE.** Esta loja de armas de luxo não vende nenhuma arma comum; todos os itens são de qualidade superior, com pelo menos uma melhoria. O dono e único funcionário é **Bronze**, um golem de bronze inventor. Construído em Zakharov, tem alguns clientes no Circuito de Torneios, sendo razoavelmente reconhecido e requisitado.

Ele é, porém, extremamente criterioso, entregando suas melhores armas (com duas melhorias ou mais) somente àqueles realmente capazes de usá-las. Caso tenha dúvidas sobre as habilidades de um combatente, Bronze pode determinar alguns desafios antes de mostrar suas melhores mercadorias. Isso é um teste estendido de Luta (CD 25, 3 sucessos); se bem-sucedido, o cliente consegue impressionar Bronze. Se pelo menos um dos três sucessos resultar em um acerto crítico ou passe com um resultado 30 ou maior, o golem fica muito impressionado e oferece um desconto de 25% na primeira arma comprada.



tallas e vê esse medo encarnado na presença da qareen caçadora de dragões. Caso Dolme seja convencido a cooperar, com um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 25), o teste de Investigação na mina recebe +2.

Tanto Dolme quanto Lastriana têm quase certeza de que há cultistas entre os mineiros, especialmente entre os recém-chegados, mas não veem esses novatos

em específico faz algum tempo e sempre suspeitaram que suas identidades eram falsas... mas a mina precisava de trabalhadores, então preferiram fazer vista grossa e deixar para lá.

Se algum dos aventureiros for treinado em Ofício, Lastriana pede ajuda deles antes de deixá-los seguir sua investigação. A hynne está tentando reparar uma

**CAPELA DE LENA.** A clériga humana **Trissa** atende todos os visitantes de seu templo com um grande sorriso. Ela pode oferecer poções e itens alquímicos, também seus poderes de cura, pelos preços normais. Além disso, a devota está procurando um parceiro. Caso um dos heróis seja bonito e bondoso, Trissa parece se afeiçoar e pode sugerir que ele faça visitas mais frequentes.

**MANSÃO DOS CAVALOS.** O centauro **Konvaminn** tem um celeiro fora das muralhas da cidade. Uma placa com caligrafia impecável denomina o local como a Mansão dos Cavalos, onde montarias são cuidadas com muita atenção. Konvaminn cria cavalos, desde os menores pangarés até os mais garbosos corcéis, incluindo um cavalo de Namalkah. Cuida de todos os animais com muito carinho e atenção.

Devoto de **Hippion**, o centauro cavaleiro tem enorme respeito pelas amazonas (veja *Atlas de Arton*, p. 56). Caso uma amazona faça parte do grupo, ele oferecerá o cavalo de Namalkah veterano (*Ameaças de Arton*, p. 213) — sua melhor montaria — como um presente em troca de ouvir histórias sobre as valorosas guerreiras. Caso não tenha acesso ao *Ameaças de Arton*, use um cavalo de guerra veterano no lugar.

**MINAS DE TYROS.** A principal atividade do feudo é a mineração — a agricultura é apenas para subsistência. As minas de Tyros são extremamente ricas em minério, com destaque para ferro e prata. A maior parte dos moradores trabalha aqui ou oferece serviços para quem o faz. As minas tiveram uma construção planejada com precisão digna de anões doheritas: é uma estrutura sólida e duradoura. Os elevadores de carga e de trabalhadores — feitos com plataformas de madeira, cordas de cânhamo e muitas roldanas — são rápidos e estáveis.

A entrada para as minas é um portão de ferro, guardado por dois guardas. Normalmente é um local bastante tranquilo; a organização é tão precisa e

a manutenção dos elevadores é levada tão a sério que mal se ouvem sons vindos da mina. Os únicos momentos de balbúrdia são na chegada e na saída dos mineiros, quando os trabalhadores conversam entre si ou comemoram achados valiosos.

Quanto mais fundo se vai, menos planejados e seguros são os túneis. Os caminhos mais recentes são perigosos, abertos de qualquer forma, colocando o lucro a curto prazo acima do bem-estar dos mineiros. Esse sucateamento tem acontecido desde a substituição do barão Fariell pelo primeiro fantoche. Os lucros são focados em outros interesses e quase nenhum investimento de retorno é feito. Os trabalhadores estão mais insatisfeitos a cada dia.

Algumas das pessoas mais influentes das minas são **Lastriana Salseiro**, a hynne responsável pela manutenção dos elevadores, e **Dolme Cinzento**, o mais experiente dos mineiros locais; se há alguma dúvida sobre as minas, ambos podem responder.

**QUATRO CANECAS.** Essa taverna fica bem próxima às minas e está sempre lotada de viajantes, mineiros e suas famílias. Em vez de uma placa, o estabelecimento de um andar apresenta quatro canecas de madeira penduradas por uma corda, balançando ao vento. A dona da Quatro Canecas é uma hynne mal-humorada, de cabelo curto, apelidada de **Pulga**. Seus três irmãos mais velhos dividiam os serviços da taverna com ela, mas seguiram o próprio rumo ao longo dos anos.

Os funcionários de Pulga são três goblins extremamente teimosos e apreciadores de cerveja. Seguem as ordens da hynne com atenção, mas são incapazes de falar uma única palavra. Alguns rumores dizem que os serviços goblins seriam os irmãos de Pulga, agora amaldiçoados. Os piores rumores dizem que ela própria os amaldiçoou! Ninguém tem certeza de nada disso, mas todos sabem que a melhor cerveja da cidade é encontrada na Quatro Canecas.

ferramenta de mineração experimental: uma broca manual movida a pólvora. Ajudar a inventora é um teste estendido de Ofício (CD 25, 3 sucessos). Ao entender como o personagem resolveria os problemas da broca usando seus próprios conhecimentos, Las-triana encontra uma outra perspectiva para completar seu invento. Em troca, presenteia os heróis com dez bombas (TORMENTA20, p. 160).

## QUATRO CANECAS

*“O que? Investigação? Não, não, só quero fazer uma pausa e tomar uma cerveja...”*

*A Quatro Canecas é uma taverna próxima das minas de Tyros. Seu interior tem um cheiro forte de comida caseira e cerveja, e está de mineiros. Goblins correm de um lado para o outro para atender clientes, enquanto Pulga, uma hynne de cabelo curto e cara de poucos amigos, observa tudo, de pé em cima do balcão.*

Embora Mari não esteja inclinada a investigar, os heróis ainda podem se arriscar, já que há tantos com quem conversar. Poucos sequer sabem sobre a igreja

de Kallyadranoch, mas, quando falam de pessoas suspeitas, quase todo frequentador aponta para a própria Pulga. Seus três irmãos mais velhos “foram embora” e depois ela apareceu com três goblins mudos como funcionários, levantando muitas suspeitas.

A própria Pulga não tem muito interesse em falar, o que exige um teste Diplomacia ou Intimidação (CD 25). A verdade é muito menos interessante do que todos os rumores: seus irmãos decidiram migrar para Sambúrdia para tentar ganhar a vida como príncipes mercantes. Pulga ficou para trás, esbarrou nos goblins e decidiu mantê-los como funcionários.

Durante a conversa, também fica evidente que a própria Pulga não é mal-humorada de verdade, apenas fica com a cara fechada e não gosta de muita conversa. Se questionada sobre isso, ela confessa sofrer de terríveis dores de cabeça.

Uma magia de *Purificação* remove as dores, enquanto um teste de Cura (CD 25) indica quais remédios a hynne pode tomar para lidar com a sua condição.

Tyros, a cidade do Castelo Escarlate





Em retribuição, ela concede hospedagem confortável gratuita para todos os aventureiros pelo resto de sua estadia em Tyros.

## CENA 2

### ATAQUE DOS CULTISTAS

*Enquanto andam pelas ruas de Tyros, vocês percebem um grupo avançando pelo lado oposto. Quatro deles parecem gigantes, usando manto e capuz que escondem o corpo incomum, mas expõem suas escamas de vez em quando. Dois trajam robes arcanos, cobertos por energia mística.*

*Mais adiante está uma mulher altiva, com um olhar que fulmina vocês, empunhando um cetro em forma de garra. Ela exhibe orgulhosamente um medalhão com o símbolo das cinco escamas de Kallyadranoch e lidera a trupe que avança em sua direção.*

*“Ouvi dizer que estão perguntando a nosso respeito e atrapalhando nossos planos. Não adianta teimar diante da força de Kallyadranoch! É preciso de mais do que um punhado de aventureiros para impedir os planos do Deus dos Dragões e do Poder!”*

**CRIATURAS.** Clériga de Kallyadranoch (p. 20), draconante x2 (p. 21), kallyagrai do fogo inferior x4 (p. 22).

Os cultistas lutam até a morte. Apesar de toda a pose da clériga, essa é uma tentativa desesperada de evitar que os aventureiros descubram o esconderijo do culto em Tyros. Porém, vindo enfrentá-los pessoalmente, ela acabou se entregando. Quando é derrotada, os heróis encontram um bilhete e uma chave mágica. As anotações indicam um lugar onde a chave pode ser inserida, abrindo passagem para uma câmara do tesouro secreta.

O bilhete diz::

*“Quando a chama dupla de Kallyadranoch brilhar, uma fechadura brilhante você deve encontrar.”*

Compreender o bilhete é um teste contra a própria inteligência dos jogadores. Na escadaria, descrita na p. 15, há duas tochas sempre apagadas. Acendê-las exige uma fonte de fogo mágico (como a magia *Explosão de Chamas* ou *Criar Elementos*). Acendê-las revela uma fechadura mágica onde a chave encontrada no corpo da clériga pode ser encaixada.

Se passarem muito tempo explorando as escadas, o grupo acaba descobrindo isso por acidente, mas todos os personagens ficam alquebrados até o fim da aventura.

Uma vez que o grupo e Mari precisam ir ao Castelo Escarlata resolver o problema do dragão fantasma, a exploração desses mistérios começam na **PARTE 3**.

### O dado de investigação

Sempre que fizerem um teste de perícia contra um cultista ou relacionado ao culto, os aventureiros podem escolher jogar um dado de investigação e somá-lo ao resultado do teste. Isso quer dizer que alguma informação adquirida anteriormente se tornou útil naquele momento específico.

Por exemplo, ao tentar um teste de Luta para acertar um cultista, o jogador pode optar por usar o dado de investigação. Para justificar esse uso, afirma que, durante a visita às minas, um mineiro comentou suspeitar que um amigo seria cultista. A descrição do amigo do mineiro bate com a do cultista que o herói está enfrentando, e ele se lembra que o amigo do mineiro torceu o pé recentemente. Esta informação lhe dá vantagem ao planejar seu ataque, somando o dado de investigação no teste de Luta.

A cada local visitado, peça que um dos personagens se voluntarie para fazer um teste de Investigação

(CD 25) em nome do grupo. Até dois outros heróis podem ajudar nesse teste, usando as regras normais de ajuda (*Tormentazo*, p. 221). Caso algum jogador deseje usar uma perícia diferente de Investigação para ajudar, deve justificar como o faz (como *Diplomacia* para estabelecer um bom clima para a conversa ou *Intimidação* para se passar por alguém perigoso). Uma vez que uma perícia seja usada dessa forma, não pode ser usada de novo para ajudar nesses testes até o final da aventura. O primeiro sucesso nesse teste concede um d6 como dado de investigação. Cada sucesso adicional aumenta o dado de investigação em um tipo de dado, na seguinte ordem: d4, d6, d8, d10, d12.

Quando o dado de investigação é usado, se o teste for um sucesso, o dado é reduzido em um tipo. Se o dado chegar a d4 e for reduzido, não há mais informações úteis e o grupo perde seu acesso ao dado de investigação.

## PARTE 3: ECOS DO ALÉM

*Em que os heróis investigam o Castelo Escarlata em busca de fantasmas e passagens secretas.*

### CENA 1

## INVESTIGANDO O CASTELO

*Acompanhados por Mari Labareda, vocês chegam até a imponente sede do governo de Tyros, o Castelo Escarlata. Os tons de vermelho em sua fachada justificam imediatamente o nome. Os guardas apenas acenam com a cabeça quando enxergam a ombreira de Mari, abrindo o caminho e os portões sem precisar dizer uma palavra sequer.*

*O interior do castelo é iluminado por candelabros muito altos, que projetam mais sombras do que claridade. A meia-luz disfarça os tapetes puídos, as armações de quadros atacadas por cupins, os espaços vazios deixados por obras de arte que não estão mais lá. O Castelo Escarlata é imponente por fora e decadente por dentro.*

*Um humano de olhos fundos os recebe. Ele já tem idade avançada; os cabelos são brancos, a pele clara está manchada e ressequida. Não há nenhum sinal de desleixo ou despreparo em sua aparência. Cabelo e bigode estão penteados e oleados, as roupas estão impecáveis. Um leve aroma de lavanda toma o ar.*

*“Boas-vindas, visitantes do Castelo Escarlata. Sou Gio Patelar, castelão desta respeitabilíssima instituição. Como posso ajudá-los?”*

*Mari olha para vocês com um sorrisinho. Parece que conversar não é o forte dela.*

*Gio sabe que o Castelo Escarlata é assombrado. Alguns de seus servos hynne fugiram de seus postos e outros morreram devido à presença fantasmagórica. Com exceção dos guardas humanos no portão, todos os servos restantes no Castelo Escarlata são hynne. Gio costuma chamá-los carinhosamente de “os pequenos”. Ele sabe da autoridade de Mari e acredita que ela — e os aventureiros — são a forma mais rápida de trazer o castelo de volta à normalidade, ou pelo menos o mais próximo da normalidade que já esteve! Ele está totalmente disposto a ajudar, mas seus recursos são limitados. A seguir estão algumas possíveis perguntas para o castelão, seguidas por suas respostas.*

### • HÁ UM FANTASMA NO CASTELO ESCARLATE?

*“Seria presunção da minha parte afirmar categoricamente que sim. Não tenho poderes mágicos nem sou protegido pelos deuses. Só o que sei é: tem algo estranho acontecendo. Alguns*

*pequenos fugiram e outros morreram. Não foi diferente com os guardas que vieram fazer a vigília.”*

### • O QUE QUER DIZER COM “ALGO ESTRANHO”?

*“Livros caem sozinhos das prateleiras na biblioteca, os olhos dos quadros às vezes acompanham os pequenos conforme andam nos corredores, um urro assustador ecoa na madrugada...”*

### • ONDE OCORREM ESSES FENÔMENOS?

*“Por todo o castelo. Posso mostrar todos os lugares para vocês, sem problema.”*

### • HÁ TESTEMUNHAS SOBREVIVENTES?

*“Sim, principalmente entre a equipe da cozinha. Também posso levá-los até ela.”*

### • ONDE ESTÁ SEU MESTRE?

*“O barão Fariell está em seu estúdio, onde costuma passar seus dias. Ele está sempre muito ocupado, mas vou requisitar uma audiência.”*

*Qualquer pergunta para Gio ou outros ocupantes do Castelo Escarlata sobre o culto de Kallyadranoch não renderá frutos, pois ninguém sabe de nada, com exceção do duplo fingindo ser Zarllach Fariell. A investigação pode levar os heróis a vários cômodos do castelo, na ordem que preferirem. Veja a seguir.*

## A BIBLIOTECA

*“Aqui temos a biblioteca. Contém muitos volumes, incluindo uma vasta coleção de Lamnor. Os pequenos não gostam de trabalhar aqui, mas lhes asseguro que não é pela altura das estantes. Eles faxinam o mais rápido que podem para sair o quanto antes. Livros caem das estantes com certa frequência.”*

*A biblioteca é composta de um saguão amplo, tão mal iluminado quanto o resto do Castelo Escarlata. Nas paredes estão enfileiradas estantes de madeira escura, preenchidas de ponta a ponta por livros de encadernação sólida. No espaço entre as estantes há tapetes descoloridos, poltronas confortáveis e mesas de leitura com pequenos candelabros.*

*Caso investiguem os livros, os heróis encontrarão muitos registros históricos de Trebuck, obras literárias e tratados sobre os mais diversos assuntos. Um teste de Investigação (CD 15) revela um livro colocado na seção errada. O título é “Uma História dos Dragões de*



Treback”. Se removido da prateleira, uma carta cai do meio das páginas, indicando que este livro parece ter sido um presente para o barão (veja a carta na p. 17).

Enquanto os aventureiros fazem investigações, Gio aponta o desaparecimento de um tomo.

*“Curioso. Deveria haver um registro da genealogia dos Fariell aqui, mas desapareceu. Quem pegaria um livro tão específico?”*

## A ESCADARIA

*“Aqui é onde ocorreram as mortes. Não vou acompanhá-los. Por precaução, costumo subir pelo outro lado.”*

*Essa escadaria leva ao segundo piso. É espiralada, feita de pedra, com um guarda-corpo de metal e um tapete amarelado rebitado nos degraus.*

Quando os heróis estão na metade da escada, eles avistam duas tochas apagadas e um urro assustador ecoa das paredes. Todos sofrem 10d8 pontos de dano psíquico (Von CD 30 reduz à metade). Medo.

Depois do ataque, o grupo avista o crânio flutuante de um dragão fantasmagórico, que desaparece no ar.

## O SAGUÃO

*“Este cômodo costumava ser um salão de festas, mas foi esvaziado faz tempo. Aqui é onde tenho mais certeza da presença de uma assombração. Todos ouvimos uma espécie de rugido de vez em quando. Em uma dessas ocasiões, um dos guardas morreu no mesmo instante, e todos os outros abandonaram o castelo. Só os pequenos continuam aqui, fortes como verdadeiros heróis.”*

Os aventureiros encontram vários dos hynne que trabalham no Castelo Escarlata. Eles estão inicialmente curiosos quanto a sua presença, interessados em saber sobre suas viagens ou o estado do mundo fora de Tyros.

Embora os hynne respondam todas as perguntas de forma sincera e solícita, não sabem nada de novo ou relevante sobre a assombração. Eles podem confirmar teorias dos jogadores, especialmente se já tiverem suspeitas resultantes de descobertas feitas em outros aposentos, como a quantidade das aparições do dragão-fantasma, detalhes sobre a história local ou os estranhos hábitos do barão. Um deles, porém, sabe de informações mais específicas:

*Enquanto vocês avaliam o saguão, um hynne se aproxima, saído praticamente do nada. Seu cabelo é cheio, despenteado, e um de seus dentes é feito de prata. Ele coloca um dedo em frente aos lábios, pedindo silêncio, apontando para Gio enquanto o castelão está distraído. Parece querer falar com vocês de forma mais discreta.*

Esse hynne é conhecido pelos outros como Sorriso. É assim que ele se apresenta; seu nome de nascença

o lembra de um passado que prefere esquecer. Este mesmo passado, porém, tornou Sorriso mais atento à presença de mortos-vivos. É isso que o leva a abordar os aventureiros.

*“Ei, vocês. Prestem bastante atenção! Falem baixo. São aventureiros, certo? Venham aqui, Sorriso tem algo a lhes dizer: alguma coisa muito errada está acontecendo com o barão.”*

*O hynne fala baixinho para não ser ouvido por Gio, mas de forma firme.*

*“Todo mundo fica com medo do fantasma e vai deitar cedo, mas eu gosto de ficar acordado. Gosto de tomar cuidado. Eu vi duas vezes, de longe, quando apareceu o fantasma. Parecia a cabeça de um dragão saindo da parede. E, nas duas vezes que isso aconteceu, eu vi o barão deixando o seu estúdio com um quadro na noite anterior. Ontem ele fez a mesma coisa. E Sorriso só ficou sabendo dessa coisa toda do barão ser um pintor por esses dias... Ele só começou a pintar um pouco antes da assombração aparecer.”*

Caso os heróis questionem Gio sobre a ocupação do barão, o castelão desconversa. Ele sabe muito bem o quão esquisita a situação é, sabe como já tomaram o lugar de seu suposto mestre mais de uma vez, mas não tem nenhum interesse em lidar com a situação. Apenas um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 25) vai convencê-lo a confirmar essa suspeita — nesse caso, afirma existir uma chance considerável de que o barão tenha sido substituído de alguma forma.

Após vasculharem os pontos de interesse do castelo, Gio chama os heróis para o estúdio do barão.

## CENA 2

### O ESTÚDIO

*“Barão Fariell aceitou o pedido para uma audiência. Por favor, me acompanhem.”*

*O escritório do barão é menos decadente que o resto do castelo. A mobília está mais conservada, a tapeçaria tem cores mais vivas, há muito mais luz. O barão está sentado em um banquinho confortável, com uma tela em um cavalete. Ele continua pintando quando os aventureiros se aproximam.*

O barão Fariell foi morto pelo kallyanach Thalliatos muitos anos atrás a mando de Sckhar. Isso permitiu que toda a influência de Sckharshantallas chegasse a Tyros, tomando todos os recursos do feudo de forma predatória. Porém, ao invés de repassar seus ganhos para o Dragão-Rei, Thalliatos usou os recursos para alimentar sua própria pesquisa mágica, com o objetivo de se tornar um dragão completo. Para tanto, localizou e matou o dragão Kann’drazu, usando o poder da criatura para assumir a forma de dragão adulto. Anos



depois, ele foi morto por um grupo de aventureiros sob ordens do próprio Sckhar.

Como descrito no quadro da p. 10, desde então o barão foi substituído por vários fantoches, até chegar a vez de um duplo a serviço dos cultistas de Kallyadranoch. Esse duplo está se passando por Thalliatos (que estava se passando pelo barão Fariell). Tanto Sckhar quanto os rebeldes acreditam que estão controlando Tyros, quando na verdade ele se trata de um servo do Deus dos Dragões. Ou seja: o duplo é um agente triplo!

Em seu tempo livre, o farsante produz arte sobrenaturalista para Kann'drazu como uma oferenda, para recompensar o terror que o dragão causa ao castelo. Gio sabe de todas as substituições dos fantoches que ocorreram, exceto a do duplo — ele ainda acredita que está lidando com um rebelde.

Um teste de Percepção (CD 20) indica que o livro desaparecido da biblioteca está próximo do barão. Um teste de Atuação (CD 20) aponta que o quadro está sendo pintado no estilo sobrenaturalista — o mesmo estilo das pinturas que Kann'drazu colecionava. Um teste de Intuição (CD 20) evidencia que o barão está incomodado com a presença de *dame Lia*.

A seguir estão algumas possíveis perguntas para o barão Fariell. Quer dizer, para Thalliatos. Quer dizer, para o rebelde que o substituiu... Enfim, para o duplo.

• **QUEM É VOCÊ?**

*“Sou Zarlach Fariell, senhor dessas terras.”*

• **VOCÊ VIVE SOZINHO AQUI?**

*“Sim, eu não tenho família. Sou o fundador e regente solitário deste insólito feudo.”*

• **QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?**

*“Eu sou mais velho do que pareço.”*

• **POR QUE SE INCOMODA COM DAME LIA?**

*“Eu tenho um medo mortal de serpentes.”*

Um teste de Intuição (CD 25) revela ser uma mentira.

• **ISSO É MENTIRA, POR QUE ELA O INCOMODA DE VERDADE? (CASO PERCEBAM A MENTIRA).**

*“Tenho um passado conturbado com cavaleiros celestes.”*

• **DISSERAM QUE O VIRAM TIRANDO PINTURAS DO ESTÚDIO ANTES DAS APARIÇÕES DO FANTASMA.**

*“Certamente é apenas uma coincidência.”* Um teste de Intuição (CD 25) revela ser uma mentira.

• **ALGUÉM ANDOU LENDO UM LIVRO SOBRE OS DRAGÕES DE TREBUCK. SABE ALGO SOBRE ISSO?**

*“Deve ter sido algum dos servos.”* Intuição (CD 25) revela ser uma mentira.

• **VOCÊ ESTÁ COM UM LIVRO SOBRE A GENEALOGIA DOS FARIELL?**

*“Sim, estou tentando encontrar paz nas minhas raízes.”* Um teste de Intuição (CD 25) revela ser uma mentira.

Se os personagens fizerem perguntas sobre o culto de Kallyadranoch, Fariell nega saber qualquer coisa sobre o assunto (Intuição CD 25 revela ser mentira).

## 2A. FARSA DESMASCARADA

Se os jogadores conseguirem pegar as mentiras do barão e o colocarem contra a parede, ele ataca, mas fica abalado durante todo o combate e sofre +1 de dano de todos os ataques da primeira rodada.

*“Então descobriram meu segredo. Não há problema... Em nome de Kallyadranoch, vocês nunca poderão contar para ninguém!”*

O barão assume postura de luta. Seu rosto se distorce em um sorriso inumano logo antes de se dissolver em uma máscara impávida, sem feições. Seu corpo todo se torna pálido, nu. Um duplo.

**CRIATURA.** Duplo cultista (p. 22).

O duplo ataca o grupo, mas não vai lutar até a morte. Quando seus pontos de vida acabarem, ele irá desaparecer em uma nuvem de fumaça, deixando apenas uma gargalhada maléfica para trás. Mari Labareda luta ao lado dos heróis como parceira.

Quando vencerem, siga para a **PARTE 4**.

## 2B. FARSA ENCOBERTA

Se nenhum dos heróis suspeitar do duplo, assim que Gio levar os personagens para fora do cômodo, ele desaparecerá. Sua próxima aparição acontecerá na **PARTE 4**.

**Quantos será que já assumiram a aparência do barão?**





Ao barão Zarlach Fariell, um amigo sagaz,

Embora esse problema dificilmente receba a atenção de nossos governantes, agora preocupados com o surgimento da Tormenta em nosso reino, nossas terras enfrentam um problema esporádico com dragões. A proximidade com Sekharshantallas nos torna rota para caçadores de dragões ou um refúgio de criaturas tolas o bastante para tentar invadir o território do Dragão-Rei. Esta carta é apenas um excerto do catálogo detalhado, escrito por uma conselheira de minha corte, que a acompanha.

A classificação do primeiro dragão com presença confirmada em Trebuck é controversa. Raorinisia, minha conselheira, consultou seis especialistas da Academia Arcana a respeito da criatura: dois acreditam ser um dragão, outros dois afirmam ser uma fada e os últimos dois defendem que se trata de ambos. Dessa forma, creio que vale mencionar Amarandoa nesse registro. Os moradores de Drodal afirmam encontrar a criatura a cada sete anos, mas as datas de seus avistamentos não se alinham nessa linha do tempo. De uma forma ou de outra, Amarandoa é um dragão pequeno, do tamanho de uma orelha. Costuma pregar peças nos moradores e tem um ódio irracional pela cor marrom, atacando violentamente pessoas trajadas nessa cor. Ademais, ele gosta de ouvir canções e piadas.

Muitos fazendeiros do feudo de lorde Marius Valcanti, as terras de Barucandor, afirmam ter visto uma sombra alada sobrevoar suas terras. Entre eles, alguns disseram se tratar da visita de Fenkoroanor, o Terrível. Esta fera vivia em Doherimm, mas foi expulsa por doheritas caçadores de dragões. Se refugiou em uma caverna na região. Por décadas, Fenkoroanor fez de tal caverna seu covil, sem sofrer perturbações, já que a região era pouco povoada. Agora, com a chegada de fazendeiros depois do chamado de Barucandor, ele se tornou uma ameaça. Soube que fora novamente expulso de seu lar, dessa vez por um grupo de aventureiros. Minhas tropas estão preparadas caso a criatura surja em Akezan.

Diversas caravanas de Trebuck foram atacadas por um mesmo dragão. Apenas com muita pesquisa foi possível determinar se tratar da mesma criatura. Suas aparições cobrem toda a extensão do reino, com frequência muito maior que a de qualquer um de sua espécie. Curiosamente, nenhuma das cargas transportadas foi queimada, apenas os humanoides. Os únicos itens roubados pelo dragão são pinturas sobrenaturalistas. Xann'drazu, como tem sido chamado, parece procurar alguma coisa em toda essa carga, mas o que poderia ser?

Aguardo por suas teorias e planos de defesa contra tais criaturas,  
- Lorde Bartolomeu Bardy, paladino de Tanna-Toh



# PARTE 4: EU VEJO DRAGÕES MORTOS

*Em que o grupo encontra a câmara secreta do Castelo Escarlata e liberta a cidade de Tyros do fantasma de um dragão!*

## CENA 1

### PERGUNTAS NO CASTELO

Após contestarem Fariell ou não, resta aos heróis seguirem pela passagem secreta que descobriram ao derrotar a clériga de Kallyadranoch.

Com todos esses acontecimentos e a presença do fantasma, todos no castelo estão muito agitados e temerosos. Um teste de Diplomacia (CD 25) consegue acalmar os ânimos. Com todos menos desesperados, Sorriso se oferece para acompanhar o grupo à procura do dragão (veja seus benefícios de parceiro na p. 25). Gio também oferece itens do cofre do castelo como ajuda: uma caixa com uma poção de *Curar Ferimentos* (7d8+7 PV), um óleo de *Arma Mágica* (aprimoramento para bônus +3) e dois pergaminhos de *Resistência a Energia*.

Essa também é uma oportunidade para a última interação com o castelão nesta aventura. Algumas das possíveis perguntas estão a seguir.

#### • ALGUMA NOVIDADE SOBRE O BARÃO?

*“Nada ainda. Eu não me surpreenderia se o verdadeiro barão Fariell voltasse e assumisse seu lugar novamente... mas me surpreenderia menos ainda se um novo impostor chegasse. Continuarei exercendo meu dever da mesma forma.”*

#### • PODE NOS AJUDAR DE ALGUMA FORMA?

*“Infelizmente, a caixa é tudo que tenho a oferecer.”*

#### • VOCÊ NÃO SE IMPORTA COM TODA ESSA INTRIGA SOBRE O BARÃO?

*“Na verdade, não. Meu dever é com o Castelo Escarlata, não importa quem está no comando.”*

#### • VOCÊ NÃO SE INCOMODA COM OS RECURSOS TIRADOS DO POVO DE TYROS?

*“Não sei a história toda e, a bem da verdade, nem vocês. Não é meu papel questionar as decisões do meu senhor. Ou senhores, no caso.”*

#### • ALGUMA DICA PARA ENFRENTAR O DRAGÃO?

*“Sou apenas um castelão, mas aparentemente ele tem um gosto por arte sobrenaturalista. Ainda há um quadro quase terminado no estúdio do barão.”*

Depois de conversar com Gio e os hynne, o grupo pode seguir até o ponto marcado no mapa da clériga e inserir a chave entre as lajotas. Isso abre uma passagem secreta no solo, com uma escada em espiral que leva ao subterrâneo.

## CENA 2

### FOGO SUPERIOR

*Passo após passo, vocês desbravam a escuridão pela passagem secreta. O tempo parece se alongar na incerteza do que há de ser encontrado, até que vocês enfim chegam a um túnel sinuoso. As paredes ao redor indicam uma caverna. Não há decorações e nem iluminação... Então, vocês vislumbram uma chama.*

*Andando entre os túneis, sumindo da vista e reaparecendo logo depois, está um bando de kallyagrai do fogo. Os demônios avançam, tentando impedir que vocês sigam seu caminho!*

**CRIATURAS.** Kallyagrai do fogo inferior x2 (p. 21) e kallyagrai do fogo superior (p. 22).

Os kallyagrai se aproveitam ao máximo do terreno neste encontro. Além disso, se o duplo cultista não foi descoberto pelo grupo, ele reaparece aqui para lutar ao lado dos kallyagrai. Se for reduzido a 0 PV, desaparece gargalhando em uma nuvem de fumaça.

## CENA 3

### KANN'DRAZU, O FANTASMA

*Vocês chegam ao final dos túneis: uma câmara secreta, um espaço amplo. As paredes são de alvenaria e as superfícies estão cobertas por tapeçarias em cores quentes. Muitos tesouros ocupam a região contrária a entrada, como esperado do covil de um dragão.*

*E, do meio desse tesouro, surge a mesma cabeça translúcida que os atacou nas escadas do Castelo Escarlata anteriormente. A face do poder, a face das crias de Kallyadranoch... a face de um dragão!*

*Seu corpo flutua através dos tesouros. Mesmo etérea, a voz poderosa da criatura faz o solo tremer.*

*“Bípedes tolos! Os cultistas me bajularam ao me presentear com artes de meu agrado, mas chega de ne-*



*gociações. Chega de presentes! Chega de misericórdia! É o momento do espírito de Kann'drazu se vingar de todas as indignidades sofridas neste feudo infernal. Chorem diante de meus urros. Gritem ao serem tocados pelas minhas chamas. E então morram, bípedes, e sigam correndo para os reinos de seus patéticos deuses!"*

**CRIATURA.** Kann'drazu (p. 24).

Os aventureiros já enfrentaram um dragão antes, mas Kann'drazu não é só mais velho, ele também é um fantasma! O dragão tentará ao máximo tornar a vida dos aventureiros um inferno, descarregando neles toda a frustração que sofreu ao ser morto por Thalliatos e ter sua essência presa em um rubi.

Caso um quadro sobrenaturalista (como aquele encontrado no estúdio do barão Fariell) seja apresentado de forma chamativa para Kann'drazu — o que exige uma ação de movimento para pegar o quadro e uma ação padrão para exibi-lo —, o dragão precisa passar em um teste de Vontade (CD 32) ou fica atordoado por um turno.

Se o duplo cultista foi reduzido a 0 PV quando estava fingindo ser Fariell, reaparece no início do combate apenas para rir dos aventureiros, aumentar os PV de Kann'drazu em +100 usando uma joia mágica que possui e sumir novamente.

A seguir estão algumas frases que podem ser ditas por Kann'drazu durante o combate, para ajudar a estabelecer a personalidade do dragão-fantasma.

**AO DERRUBAR UM HERÓI:** “Menos um bípede insolente para me atormentar. Quantos ainda faltam?”

**AO SER REDUZIDO A 0 PV:** “E assim minha chama se extingue... Mais uma vez. Uma última vez.”

**QUANDO FIZER UM ACERTO CRÍTICO:** “Finalmente Nimb sorri para mim!”

Derrotada, a fera cuspidora de fogo conhecida como Kann'drazu finalmente parte para Drashantyr, o reino divino de Kallyadranoch. Depois de salvar Tyros do dragão fantasma e de conquistar a confiança de Mari Labareda, os heróis finalmente podem seguir para Sckharshantallas. Quanto ao paradeiro do duplo cultista, quem sabe? Afinal, ele pode ser qualquer um...

Antes de seguir para a próxima cena, não esqueça de determinar o tesouro de Kann'drazu.

#### CENA 4

### DESPEDIDAS EM TYROS

Depois de derrotar Kann'drazu, os heróis podem aproveitar para se despedir dos servos

do Castelo Escarlata e de quaisquer amigos que tenham feito em Tyros antes de seguir adiante.

Mari Labareda os acompanhará; mas chegou a hora de se despedir de *dame* Lia. A cavaleira cumpriu o prometido, ajudando-os até a entrada de Sckharshantallas.

*“Meus mais valorosos amigos, é aqui que nos separamos. Foi uma jornada longa, repleta de perigos dignos de verdadeiros heróis. Superamos todos eles juntos. Agora eu e Vibora precisamos voltar para casa. Muito boa sorte em suas próximas aventuras e lembrem-se que as portas de Monteclaro sempre estarão abertas para vocês. Voar é viver!”*

Se a conexão com Lia estiver igual ou maior que 5 (veja a **AVENTURA 6** para saber como essa conexão funciona), existe uma chance de convencê-la a seguir junto dos heróis. Eles precisam dar um bom motivo para explicar porque a presença dela com o grupo é mais importante do que com os cavaleiros celestes; isso exige um teste estendido de Diplomacia (CD 25, 3 sucessos).

Caso consigam convencê-la, a medusa os acompanha, agora num papel mais coadjuvante, mas mantém os mesmos bônus de parceiro. Esse é o momento para parar de registrar a conexão com *dame* Lia. Esse laço se tornou forte demais para ser rompido.

Feitas as despedidas, Mari Labareda leva o grupo para a estrada.

*“O caminho até Sckharshantallas não vai ser completamente seguro. Essas terras não são oficialmente parte do território de Sckhar, então provavelmente seremos atacados por bandoleiros. De qualquer forma, já passamos por coisa pior e provamos que, juntos, somos imbatíveis.”*

**Kann'drazu, o dragão fantasma**





# NPCS & CRIATURAS

## CLÉRIGA DE KALLYADRANOCH

Os cultistas de Kallyadranoch estão infiltrados em Tyros, tentando organizar uma forma de chegar até Sckharshantallas. Esses fanáticos têm se tornado cada vez mais ousados e mais perigosos, principalmente em Tyros e Sckharshantallas, pois estão próximos do seu centro de poder: as Montanhas Sanguinárias.

## CLÉRIGA DE KALLYADRANOCH

Humanoide (humano) Médio

ND 8

**INICIATIVA** +9, **PERCEPÇÃO** +14

**DEFESA** 29, **FORT** +15, **REF** +8, **VON** +21

**PONTOS DE VIDA** 224

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 51

**CORPO A CORPO** Maça x2 +24 (1d8+17).

**À DISTÂNCIA** Azagaia +24 (1d6+17).

**AURA DE MEDO (LIVRE, 2 PM)** A clériga de Kallyadranoch gera uma aura de medo de 9m de raio que dura até o fim da cena. Todos os inimigos que entrarem na aura ficam abalados até o fim da cena (Von CD 28 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).

**MAGIA ACCELERADA (LIVRE, +4 PM)** Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a clériga muda a execução dela para livre.

**SERVOS DO DRAGÃO (COMPLETA, 2 PM)** A clériga invoca 2d4+1 kobolds em espaços desocupados em alcance curto. Eles agem a partir da próxima rodada da clériga, têm deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 1d6–1 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. Os kobolds têm For –1, Des 4, Defesa 12 e 1 PV, falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena.

**MAGIAS** Como um clérigo de Kallyadranoch de 9º nível (CD 28).

- **Coluna de Chamas (Padrão, 9 PM)** Um cilindro de fogo sagrado com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em alcance longo, causando 9d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área.
- **Comando (Padrão, 4 PM)** No início do seu próximo turno, duas criaturas em alcance curto ficam caídas e não podem levantar-se até o início do seu turno seguinte (Von evita).
- **Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)** O clérigo chameja qualquer número de armas e ataques desarmados escolhidos em alcance curto. Até o fim da cena, essas armas causam +1d6 pontos de dano de fogo.

- **Escudo da Fé (Reação, 1 PM)** Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- **Oração (Padrão, 7 PM, sustentada)** O clérigo e seus aliados em alcance curto recebem +3 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos seus inimigos em alcance curto sofrem –3 em testes de perícia e rolagens de dano. Esse efeito é cumulativo com outras magias.
- **Proteção Divina (Reação, 3 PM)** Por uma rodada, uma criatura em alcance curto recebe +5 no próximo teste de resistência que fizer.

**FOR 1, DES 1, CON 3, INT 1, SAB 6, CAR 4**

**PERÍCIAS** Intimidação +12, Misticismo +9, Religião +16.

**EQUIPAMENTO** Azagaia x2, couraça, maça, símbolo sagrado de Kallyadranoch. **TESOURO** Padrão.

## DAME LIA

A concepção geral do habitante médio do Reino 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 um amor incondicional do pai e uma devoção sincera aos ideais da cavalaria, nunca deixou esses incidentes abalarem sua determinação. Treinou com armas desde que pôde erguê-las, tinha uma égua atlética como maior amiga e companheira. Batizou-a



de Víbora, demonstrando pela primeira vez um de seus maiores talentos — tirar algo bom de situações ruins.

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

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

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

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

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

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

## DAME LIA

Monstro (medusa) Médio

ND 6

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

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

**PONTOS DE VIDA** 240

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**PONTOS DE MANA** 18

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

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

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

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

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

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

**VÍBORA** Lia cavalga Víbora, seu cavalo de guerra. Enquanto estiver montada, seu deslocamento se torna 15m (10q), ela recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 nos testes de ataque corpo a corpo.

**VOAR É VIVER** Enquanto Lia está montada em Víbora, a égua recebe um par de asas mágicas brilhantes, concedendo deslocamento de voo 18m (12q) e resistência mental +5.

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

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

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

**PARCEIRO** Lia é uma parceira especial, cujo nível dependerá da sua conexão com os personagens na aventura 6. Se ela terminou menor que 3, é veterana; se terminou maior que 3, é mestre. *Veterana*: você recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo e pode usar a habilidade *Duelo* como um cavaleiro de 2º nível (veja *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*: como acima, mas o bônus em testes de ataque aumenta para +3 e você pode usar *Duelo* como um cavaleiro de 7º nível; também aumenta o deslocamento se Víbora estiver presente para 15m.

## DRACOMANTE

Alguns conjuradores arcanos se entregam ao culto de Kallyadranoch almejando o poder dos dragões e de seu deus. Alguns sobem rapidamente na hierarquia da organização, como aconteceu com Uriel, encontrado pelos heróis na sétima aventura. Estes dracomantes ainda não estão no mesmo nível do perigoso kallyanach, mas não podem ser subestimados.

## DRACOMANTE

Humanoide (humano) Médio

ND 5

**INICIATIVA** +8, **PERCEPÇÃO** +5

**DEFESA** 18, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +17, redução de fogo 10

**PONTOS DE VIDA** 112

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 40

**ARCANO DE BATALHA** O dracomante soma sua Inteligência nas rolagens de dano quando lança magias ou usa seu raio arcano (já contabilizado).

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

**PRESENÇA ATERRADORA (Padrão, 1 PM)** O dracomante 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 fogo e fica em chamas (Ref CD 22 reduz à metade e evita a condição). e

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

- *Armadura Arcana (Padrão, 3 PM)* O dracomante recebe +5 na Defesa por um dia.
- *Bola de Fogo (Padrão, 5 PM)* O dracomante causa 8d6+6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres numa esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Campo de Força (Reação, 4 PM)* Quando sofre dano, o dracomante recebe redução de dano 30 contra este dano.
- *Explosão de Chamas (Padrão, 4 PM)* O dracomante causa 5d6+6 pontos de dano de fogo a criaturas em um cone de 6m (Ref reduz à metade).

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

**PERÍCIAS** Conhecimento +12, Intimidação +8, Misticismo +12.

**EQUIPAMENTO** Pergaminho de *Armadura Arcana*, pergaminho de *Explosão de Chamas*, pergaminho de *Bola de Fogo* x2.

**TESOURO** Metade.

## DUPLO CULTISTA

Duplos frequentemente se aliam a cultos malignos, alguns se tornam os integrantes mais devotos do culto de Kallyadranoch. São ainda mais traiçoeiros e perigosos que outros duplos, muitos contam com a influência de um dragão.

## DUPLO CULTISTA

Humanoide (duplo) Médio

ND 10

**INICIATIVA** +9, **PERCEPÇÃO** +6

**DEFESA** 34, **FORT** +10, **REF** +22, **VON** +16, cura acelerada 10, redução de fogo 20, imunidade a adivinhação e efeitos mentais

**PONTOS DE VIDA** 280

**DESLOCAMENTO** 12m (8q)

**CORPO A CORPO** Garra x2 +27 (3d6+8 e 3d6 de fogo)

**ATAQUE FURTIVO** +6d6

**DETECTAR PENSAMENTOS** O duplo detecta constantemente os pensamentos superficiais de todas as criaturas inteli-

gentes em alcance curto. Ele não pode ser surpreendido por criaturas cujos pensamentos esteja detectando dessa forma, e recebe +2 na Defesa e em testes de perícia contra elas. Uma criatura ciente desta habilidade pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Vontade (CD 32). Se passar, esconde seus pensamentos até o fim da cena.

**MUDAR FORMA (Padrão)** O duplo assume a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande, como no efeito da magia *Metamorfose*. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

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

**PERÍCIAS** Enganação +14, Furtividade +11, Intuição +10.

**EQUIPAMENTO** Escudo pesado, espada longa, meia armadura (descartados ao começar o combate). **TESOURO** Padrão.

## KALLYAGRAI DO FOGO

Dizem que fogo é o mais poderoso entre os elementos, não é surpresa que os kallyagrai do fogo sejam os mais perigosos entre os demônios de Drashantyr. São astutos o bastante para cooperarem entre si, apesar de seu ódio extremo uns pelos outros.

Embora todo kallyagrai seja definido pela inveja, isso é mais flagrante com os kallyagrai do fogo que com qualquer outra categoria desses demônios. Maiores e mais poderosos, se consideram muito mais próximos dos dragões que seus semelhantes. Dessa forma, encaram qualquer utilização de fogo por humanoides como uma afronta, priorizando-os como alvos. Também evitam devorar corações, apesar de ser um importante combustível para seus poderes. Quando o fazem, preferem devorar corações de qareen do fogo, arcanistas especializados em magias de fogo ou kallyanach.

Um kallyagrai do fogo tem o aspecto de um lagarto humanoide. Suas escamas vão do vermelho ao amarelo, com manchas laranjas. Na extremidade superior da cabeça têm cristas ósseas laterais, semelhantes a coroas.

## KALLYAGRAI DO FOGO INFERIOR

Espírito Médio

ND 3

**INICIATIVA** +6, **PERCEPÇÃO** +2, visão no escuro

**DEFESA** 21, **FORT** +9, **REF** +3, **VON** +15, imunidade a fogo

**PONTOS DE VIDA** 105

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Chicote de chamas x2 +14 (2d6 fogo), alcance 4,5m ou garras +14 (1d6+4)

**AURA ARDENTE** Criaturas que comecem seus turnos a 1,5m do kallyagrai do fogo inferior sofrem 2d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz o dano à metade).

**CHICOTE DE CHAMAS** O kallyagrai pode usar seu chicote para derrubar ou agarrar seus inimigos (bônus +16). Se o kallyagrai tiver um oponente agarrado pelo chicote, pode usar uma ação de movimento para arrastá-lo até 1,5m de si. Um oponente agarrado pelo chicote sofre 1d6 pontos



de dano de fogo no começo de cada turno do kallyagrai. O kallyagrai só pode agarrar um oponente por vez e, enquanto tem um oponente agarrado, não pode atacar com seu chicote.

**SOPRO DE CHAMAS (PADRÃO)** Todas as criaturas em cone de 9m a partir do kallyagrai sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz o dano à metade). *Recarga (devorar o coração de um humanoide).*

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

**PERÍCIAS** Atletismo +9, Intimidação +10.

**TESOURO** Nenhum.

## KALLYAGRAI DO FOGO SUPERIOR

Espírito Grande

ND 7

**INICIATIVA** +10, **PERCEPÇÃO** +12, visão no escuro

**DEFESA** 31, **FORT** +14, **REF** +7, **VON** +20, imunidade a fogo

**PONTOS DE VIDA** 280

**DESLOCAMENTO** 12m (8q)

**CORPO A CORPO** Chicote de chamas x2 +24 (4d6+2 fogo), alcance 6m ou garras +14 (2d6+6)

**AURA ARDENTE** Criaturas que comecem seus turnos a 1,5m do kallyagrai do fogo superior sofrem 4d6 pontos de dano por fogo (Ref CD 24 reduz o dano à metade).

**CHICOTE DE CHAMAS** O kallyagrai pode usar seu chicote para derrubar ou agarrar seus inimigos (bônus +27). Se o kallyagrai tiver um oponente agarrado pelo chicote, pode usar uma ação de movimento para arrastá-lo até 1,5m de si. Um oponente agarrado pelo chicote sofre 2d6 pontos de dano por fogo no começo de cada turno do kallyagrai. O kallyagrai só pode agarrar um oponente por vez e, enquanto tem um oponente agarrado, não pode atacar com seu chicote.

**SOPRO DE CHAMAS (PADRÃO)** Todas as criaturas em cone de 9m a partir do kallyagrai sofrem 12d6 pontos de dano por fogo (Ref CD 24 reduz o dano à metade). *Recarga (devorar o coração de um humanoide).*

**URRO DE COMANDO** Todos os aliados do kallyagrai no alcance curto que possam ouvi-lo ganham uma ação de movimento. *Recarga (fazer um acerto crítico).*

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

**PERÍCIAS** Atletismo +16, Intimidação +12.

**TESOURO** Nenhum.

## KANN'DRAZU

O dragão Kann'drazu infligiu anos de terror às pessoas de Trebuck. Seus ataques destruíam de caruagens a castelos — às vezes à procura de alguma riqueza para seu tesouro, às vezes pura demonstração de superioridade. O dragão via os seres humanoides como inferiores e gostava de lembrá-los disso com certa frequência. Quando suas atividades chamavam atenção demais, voava para outra região, ainda dentro do reino. Assim evitava confronto direto com heróis poderosos e continuava sua vida de crueldade preguiçosa.

Mas em certo momento, Thalliatos, filho de Sckhar, recebeu a missão de tomar controle de Tyros. Sempre invejoso da habilidade que sua irmã, Stridnix, possui de assumir forma dracônica, Thalliatos aproveitou a vigilância afrouxada do pai e procurou pelos dragões de Trebuck. Ao utilizá-los em experimentos, o príncipe planejava realizar seu maior sonho: tornar-se um dra-

Os kallyagrai do fogo são os mais perigosos





gão verdadeiro. Embora tenha tido dificuldades para encontrar covaia, conseguiu algum avanço ao arrancar a alma de Kann'drazu e aprisioná-la em uma joia. Isso o permitia assumir uma forma dracônica plena, mas nem este enorme poder foi o suficiente para salvá-lo de um grupo de aventureiros.

A essência de Kann'drazu, enfim liberta das amarras de Thalliatos, foi absorvida por um artefato, o Parvathar. Pouco de sua energia vital escapou, mas seu ressentimento acumulado era tão intenso que sua alma não conseguiu seguir para os reinos dos deuses. O dragão se tornou uma assombração que ruge pelos vastos salões do Castelo Escarlata, assustando todos os presentes e atormentando seus sonhos com fogo e fumaça.

Kann'drazu tem um aspecto translúcido e uma coloração entre o verde e o azul, com um par de olhos vermelhos brilhando na escuridão. Suas feições são largas e brutas, parecidas com as de um dragão ancião.

## KANN'DRAZU

Morto-vivo Enorme

ND 10

**INICIATIVA** +12, **PERCEPÇÃO** +15, percepção às cegas, visão no escuro

**DEFESA** 36, **FORT** +22, **REF** +10, **VON** +16, incorpóreo, imunidade a trevas e fogo, redução de dano 10, resistência a magia +3, vulnerabilidade a luz

**PONTOS DE VIDA** 500

**DESLOCAMENTO** voo 12m (8q)

**CORPO A CORPO** Mordida espectral +30 (4d12 trevas, x3) e duas garras espectrais +30 (4d10+8 trevas, 18)

**AURA ATERRADORA** Vontade CD 30 evita.

**OLHAR FANTASMAGÓRICO (LIVRE)** Uma vez por rodada, depois de fazer uma ação agredir, Kann'drazu pode focar seu olhar em uma criatura em alcance curto que não tenha sido alvo de seus ataques. A criatura sofre 3d6 pontos de dano de fogo, 3d10 pontos de dano psíquico e fica abalada por 1d4 rodadas (Von CD 30 reduz à metade e evita a condição). *Medo*.

**SOPRO ESPECTRAL (PADRÃO)** Criaturas em uma linha de 18m sofrem 6d6 pontos de dano de fogo, 3d12 pontos de dano de trevas e ficam abaladas por 1d4 rodadas (Ref CD 30 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

**FOR —, DES 3, CON 8, INT 4, SAB 4, CAR 4**

**PERÍCIAS** Intimidação +13, Misticismo +13.

**TESOURO** Dobro.

## MARI LABAREDA

A Lança de Sckharshantallas é uma das instituições mais respeitadas no Reino do Dragão (veja *Atlas de Arton*, p. 260). Maríssia Grymnix sonhava desde criança com a honra de ser uma caçadora de dragões, manter o território de sua terra natal puro e punir violentamente aqueles que ousassem desafiar a majestade de seu rei. Enquanto seu irmão mais novo, Zaldrin, se dedicava a empreitadas científicas, Maríssia

se entregava completamente ao combate e à caça.

Não demorou para que fosse aceita na Lança de Sckharshantallas. Progrediu na hierarquia da organização por mérito, conquistando pouco a pouco uma grande liberdade de ação. Ao atingir o posto mais alto, “labareda”, ganhou sua alcunha: Mari Labareda. Às vezes apelidos são adotados por incomodarem as pessoas, mas a felicidade de Maríssia ao ganhar o seu era tão genuína que chegava a ser contagiante. Já faz anos que ninguém a chama de Maríssia Grymnix.

Também faz tempo desde a última vez que Mari Labareda teve uma conversa civilizada com seu irmão. A caçadora de dragões se enciumou quando a pesquisa de Zaldrin chamou a atenção do rei, e os dois acabaram brigando por isso. Embora tenha recebido cartas do irmão ao longo dos anos, nunca as abriu.

Mari Labareda é uma qareen alta e forte, de músculos definidos e cabelos ruivos curtos. Usa uma armadura vermelha e laranja feita de escamas de dragão, com a típica ombreira da Lança de Sckharshantallas. Empunha uma alabarda com a desenvoltura de uma dançarina. A caçadora de dragões é extremamente orgulhosa e leal. Assim que descobrir a morte do irmão, se sente obrigada a ajudar na conclusão de sua missão.

## MARI LABAREDA

Humanoide (qareen) Médio

ND 9

**INICIATIVA** +10, **PERCEPÇÃO** +10

**DEFESA** 34, **FORT** +21, **REF** +16, **VON** +9, redução de fogo 10, imunidade a magias de adivinhação e efeitos de medo.

**PONTOS DE VIDA** 360

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**PONTOS DE MANA** 27

**CORPO A CORPO** Alabarda maciça pungente formidável x2 +27 (4d10+10, 19)

**DANIFICAR AS ASAS** Quando faz um ataque, Mari pode gastar 5 PM para machucar as asas, pernas ou qualquer outro membro locomotor do seu alvo. Se ela acertar o ataque, o alvo fica fraco e lento até o fim da cena. Se errar, porém, o alvo fica imune a esse poder até o fim da cena.

**DESTEMOR INFLAMADO** Mari é imune a efeitos de medo, mas faz testes de resistência contra eles normalmente. Se passar, recebe +3 em testes de perícia e rolagens de dano por 1 rodada.

**ENTORTAR ESCAMAS** Quando Mari faz um acerto crítico, além dos efeitos normais, ela danifica as defesas. A criatura sofre -3 na Defesa e sua redução de dano diminui em 10.

**TATUAGEM MÍSTICA** Mari pode lançar a magia *Primor Atlético*. Ela frequentemente usa um aprimoramento para, ao custo de 2 PM e uma ação de movimento, saltar muito alto e pousar em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura neste turno, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e sua alabarda causa dois dados extras de dano do mesmo tipo durante este ataque. ☉



**PERÍCIAS** Acrobacia +8, Atletismo +15, Furtividade +8, Intimidação +10, Sobrevivência +10.

**EQUIPAMENTO** Alabarda maciça pungente formidável, anel do escudo mental, escama da honra, loriga segmentada reforçada sob medida selada. **TESOURO** Padrão.

**PARCEIRO** Seus ataques são considerados mágicos e você tem redução de fogo 10. Você pode lançar *Primor Atlético* e pode usar Danificar Asas, Destemor Inflamado e Entortar Escamas uma vez por cena cada. No caso de Destemor Inflamado, você pode declarar o uso depois de passar em um teste de resistência contra um efeito de medo.

## SORRISO

Quando Ferren Asloth realizou seu ritual para se tornar arquilih, incontáveis vidas foram ceifadas e muitas terras foram consumidas pela podridão. Hongari estava entre os territórios atingidos. Muitos hynne perderam suas casas e suas famílias. Vários migraram para Sambúrdia. Ainda que houvesse alguns hynne em Trebuck, outros chegaram depois da perda de Hongari.

Sempre alegre mas também cauteloso, Sorriso se tornou bastante querido entre os servos do Castelo Escarlata. É esforçado, faz qualquer trabalho e parece não desanimar nunca. A única coisa que o faz perder a compostura são perguntas sobre sua terra natal e sua vida antes de chegar em Tyros. O hynne sempre desconversa, às vezes deixando passar detalhes desconexos, histórias de outras pessoas ou lorotas completas, para impedir que alguém conheça a verdade sobre o seu passado.

O nome verdadeiro de Sorriso é Rogen Frole. Ele trabalhava como mercador viajante e levava mercadorias raras para Hongari, viajando por toda região. Quando a ascensão de Aslothia se avizinhava, Rogen conseguiu preparar uma fuga com sua família, mas manteve segredo dos vizinhos.

Enquanto estavam na estrada, foram atacados por uma horda de mortos-vivos. Passaram semanas de desespero enquanto os entes queridos morriam um por um. Quando escapou, decidiu nunca mais pensar nisso. E assim lidou com o terrível trauma: indo para bem longe. Rogen Frole nunca mais foi visto, mas Sorriso encontrou um novo começo no Castelo Escarlata. Sempre disposto a ajudar, não pensou duas vezes quando teve a oportunidade de acompanhar o grupo para enfrentar o fantasma do Castelo.

## SORRISO

Humanoide (hynne) Pequeno 1/4

**INICIATIVA** +5, **PERCEPÇÃO** +3

**DEFESA** 22, **FORT** +5, **REF** +15, **VON** +10, resistência a medo +5, redução de psíquico 20.

**PONTOS DE VIDA** 28

ND 4

## Despedindo-se de dame Lia

Você pode estar se perguntando: “Mari Labareda não troca uma fala com a *dame Lia* nessa aventura inteira?”. A verdade é que chegou o momento de se despedir da medusa favorita de Arton — a menos que o grupo consiga convencê-la a continuar acompanhando-o durante as aventuras.

Mari vai seguir com os aventureiros até Sckharshantallas, e tanto mestres quanto jogadores poderão conhecê-la melhor pelo caminho. *Dame Lia*, por outro lado, esteve com o grupo desde Villent, vivendo as mais variadas aventuras. Você sabe quem ela é, mas existe a chance dela continuar como parceira mesmo depois que essa aventura terminar. Como os acontecimentos descritos nas próximas aventuras vão considerar que ela já não está mais acompanhando os personagens, o mestre pode usar as diretrizes do parágrafo abaixo como um guia para interpretá-la a partir daqui. Elas também podem ser usadas durante esta aventura, principalmente em conversas com NPCs importantes, como Mari, Gio ou o falso barão Zarlach Fariell.

Lia é uma cavaleira cerúlea e sempre vai agir como tal. Não tolera injustiças, atos criminosos ou qualquer forma de tirar proveito de alguém. Ela segue o Código de Honra (*Tormenta*20, p. 53) dos cavaleiros, mas sabe flexibilizá-lo quando necessário, vendo os dois lados antes de tomar decisões precipitadas. A cavaleira prefere ajudar devotos de divindades benignas e costuma ranger os dentes ou se recusar a prestar ajuda a devotos de divindades malignas caso acredite que suas intenções são ruins. Veja sua ficha na p. 21 para saber mais.

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Adaga +17 (1d4+10, 19)

**ATAQUE FURTIVO** +6d6

**SORTE SALVADORA** Quando faz um teste de resistência, Sorriso pode rolar este teste novamente. *Recarga* (fazer um acerto crítico).

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +6, Atletismo +6, Furtividade +6.

**EQUIPAMENTO** Armadura de couro, adaga. **TESOURO** Nenhum.

**PARCEIRO** Você tem resistência a medo +5 e redução de psíquico 20. Além disso, uma vez por cena, pode usar Sorte Salvadora.

# ROL DE HERÓIS E HEROÍNAS

## CONSELHEIROS

Adalberto Medeiros Rodrigues de Oliveira • Adriano A. S. Gomes • Adriano Alves • Adriano da Silva Santos Campos • Adriano Webber • Ailton Brito • Ailton Brito Rodrigues • Airton Munhoz Vieira • Alan D. Gomes • Alan Serafim dos Santos • Alcyr Barbin Neto • Alecksander de Souza Oliveira • Alex Olimpio • Alexandre Krause • Alexandre Petean Figueira de Aguiar • Alexandre Vieira Alves • Alexsander Lima • Alexsander Tenorio Quintella • Alexsandro Barbosa • Alison Delvechio Corrêa • Alisson Sampaio • Alisson Sampaio de Lima • Alkemarra de Paula Leite • Allan Oliveira • Allef Júnior • Álvaro Leitão Pellegrino • Alvaro Luandrey de Santana de Freitas • Alvaro Rodrigues • Alysson F. Andrade • Alysson Pinto • Amante de Okama • Amaro Peixoto Neto • Anderson de Sousa Lima • Anderson Honorio • Anderson Lima • Anderson Pacheco Cezar • Anderson Veiga Sales • Andre “Russo” Moreira • André Francisco Moriello Caetano • André Leonel Fernandes • André Luiz Alves dos Santos • André Luiz Garcelli • André Misiuk • André Misiuk Farah • André Moraes • André Noering • Andre Rabelo • Andre Russo Moreira • Angelo Miguel dos S S Costa • Anthony Silva • Antonio Carlos Ferreira • Antonio Mourão da Silva Oliveira • Antonio P de Lima Junior • Aparecida de Fatima Moreiraa • Ariel Felizardo Goes • Arthur Azambuja • Arthur Breno Silva Rosa • Arthur Fanini Carneiro • Arthur Henrique • Arthur Knudsen Basso • Arthur S. Barbosa • Artur de Oliveira da Rocha Franco • Artur Ferreira Borges • Aryandson da Silva • Aryandson Silva • Atheus Farias • Augusto Vinicius Lima dos Santos • Axl Fontes • Bárbara Iara Hugo • Bárbara Iara Hugo de Cabral E Carneiro • Bernardo Silveira Freitas • Bolivar • Bolivar Gatto • Brás Cubas • Brendo de Lima Ferreira • Brenno Farias • Brenno Farias Setubal da Silva • Breno Pascal de Lacerda Brito • Breno Reis Andrade • Brunno Madruga • Brunno Madruga Fidalgo Brigido • Bruno Aarão Santana • Bruno Baruffi • Bruno Felipe • Bruno Felipe Gomes da Silva • Bruno Garbim • Bruno Gonçalves • Bruno Leonardo Bertolino de Santana • Bruno Lira de Oliveira • Bruno Mello • Bruno Messias Silva Santos • Bruno Moll do Nascimento • Bruno Oliveira • Bruno Rocco • Bruno Thomé Borghi • Bruno Wesley “Karlton Banks” Lino • Bryan Tiete Tanoue • Caio Oliveira • Caio Palhares • Caio Trindade Pereira • Caique Alves Sutilo • Caique G. Faria • Calebe R. Almeida • Calebe Rodrigues • Camila Aline de Souza Silva • Camila Rosa • Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio • Carlos Alberto Schwarzer Junior • Carlos Barezy de Sousa Gois • Carlos Eduardo Areia • Carlos Eduardo Ciarallo • Carlos Eduardo Ciardi Barbosa • Carlos Gois • Carlos Gomes • Carlos Hafner • Carlos Henrique Lima Maciel • Carlosdaniel Ferreira • Carolina Moretto • Célio Cardinalli Junior • Celso Giordano Tonetti • Cesar Garrido Aguiar • César Paulo Jardim Valentim • Cesar Ricci • Christopher Carvalho Oliveira • Christopher Oms Br • Cláudio Jr Genecco dos Santos • Claus Tessmann • Clayton Kirchleitner • Colemar Ferreira • Cristhian Pinheiro Ponce • Cynthia Cristina Damaceno • Daniel Alvarenga • Daniel Alvarenga Tavares • Daniel Alves Vieira • Daniel Brai Gonzales Marcos • Daniel de Salles Flores Garcia Ferraz • Daniel Duran Galembeck da Silva • Daniel Feltrin • Daniel Lima de Jesus Paim • Daniel Luis Junckes • Daniel Machado • Daniel Maioni Araújo de Assis • Daniel Mariscal Souto • Daniel Marques Dinis Soares • Daniel Matuzalém Soares Filho • Daniel Oliveira • Daniel Pablo Batista Muniz • Daniel Ritta • Daniel Vieira do Couto Chaves • Daniela Sevciovic Britto • Danierick Nascimento • Danilo Carlos Martins • Danilo Machado de Moraes • Dantas Junior • Dante Bruno Avanzo Rosan • Dante Rosan • Danton Alvim • Danyel Pablo Batista Muniz • Davi da Silva Santos • Davi Guedes Barreto Junior • Davi Luiz Caldas • Davi Mascote Domingues • David Bastos • David Guiti Pereira Nascimento • David Guitti • Dayvison Ferreira da Silva Moraes de Oliveira • Dean Felipe Silva Farias • Deivisson Mota • Denis Barbosa da Silva • Denis Pinto Barboza • Deryk Souza • Diego Caravana Mangini • Diego dos Santos Frota Fernandes • Diego Moraes Zanata • Diogo Peixoto dos Santos • Diogo Zuriel • Djonathan Bohmann • Djonathan Bohmann Casanova Marolli • Douglas Arnold Alves Pinto Gioielli • Douglas Augusto dos Santos Sousa • Douglas



Camillo-Reis • Douglas F Bueno • Douglas Limeira Silva • Douglas Lomar • Douglas Moraes • Dyego Assis • Eddie Junior • Eddu Fuganholi • Edelcio Marcondes Caputo Junior • Ederson Carlos Rodrigues • Edilson da Silva Medeiros Junior • Edson Neves da Silva • Eduardo Fernando da Silva • Eduardo Franke • Eduardo L. Soares • Eduardo Lucas Freitas do Amaral • Eduardo Lucena Soares • Eduardo Lucio Paschoalino • Eduardo Pontes • Egberto Alves Nogueira Júnior • Eidy Olivier Fernandes • Elias Leite Freitas • Eliberto Luiz Vieira de Souza Silva • Elismar de Freitas • Emanuel Ribeiro • Emerson Junior • Emerson Souza Merighi Junior • Enrico Ferreira • Enzo Kapps de Oliveira • Enzo Murilo • Eric Clarke • Eric Gustavo Bale Marie Sara Nishimura Elias • Eric Gustavo Bale Marie Sara Nishimura Vini Amanda Elias • Eric Machado de Freitas • Eric Vitorino da Silva • Erik Gama • Erik Raphael • Erik Raphael Ribeiro da Costa • Estevão Fuzaro • Evandro Capovilla • Everson Maykon da Silva França • Everton Castro Alves • Ewerton Bernardes Souza Gomes • Ewerton de Lima • Fabiano Francisco da Silva • Fabio Junior • Fábio Passos Costa Santiago • Fábio Paulino Amaral • Fabio Pereira • Fabio Pezzuto Pereira • Fabio Regis • Fabio Silva Oliveira • Fabricio Barros Rodrigues • Fabricio Moreira de Abreu da Costa • Felipe Bazzotti • Felipe Bezerra Lopes • Felipe do E. Santo • Felipe Dourado • Felipe Farias • Felipe Ferrari • Felipe Gabriel Lopes Andrade • Felipe Gullo • Felipe Mateus Fritsch Bazzotti • Felipe Molina Garcia • Felipe Nunes • Felipe Pizzatto Casteller • Felipe Possamai • Felipe Ramos • Felipe Rodrigues Ferrari • Felipe Barcellos • Fernando • Fernando Batista • Fernando Brito • Fernando Couto • Fernando de Souza Junqueira • Fernando Keil • Fernando Maggi • Fernando Mello • Fernando Paixão • Fernando Ribeiro • Fernando Wecker • Felipe Maia da Silva Rodrigues • Felipe Martins Almeida • Felipe W Santos • Felipe Wellington dos Santos • Filipi Muniz de Araujo Miranda • Flavio Junio Martins da Silva • Flavio Luiz • Francisco Everson Sousa Leite • Francisco Marques Silveira • Francisco Pergentino Belo Filho • Franco Augusto Lima Weber • Fred França • Frederico Bethônico Monteiro • Frederico Luis Lima Rosa • Gabriel Abreu • Gabriel Almeida • Gabriel Azevedo • Gabriel Barros • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Boareto • Gabriel Bonz • Gabriel Canali • Gabriel Cristino de Paula • Gabriel Dias Bastos • Gabriel dos Santos Barbosa • Gabriel Garcias • Gabriel Garcias dos Santos Pedrosa • Gabriel Gomes Silveira • Gabriel Gonçalves • Gabriel Gonçalves Fernandes • Gabriel Henrique • Gabriel Henrique de Magalhães Barbosa • Gabriel Henrique Rodrigues Silva • Gabriel Lima • Gabriel Lima de Souza • Gabriel Lucas • Gabriel Melo • Gabriel Mendes Olivieri • Gabriel Messias • Gabriel Mota Ribeiro de Azevedo Pinto • Gabriel Olivieri • Gabriel Paniz Patzer • Gabriel Passarinho Garcia • Gabriel Portugal Guadalupe dos Santos • Gabriel Prado • Gabriel Ribello • Gabriel Rodrigues • Gabriel Singolani • Gabriel Siqueira • Gabriel Soares Machado • Gabriel Stephano • Gabriel Stephano Santos • Gal Alves • Gean Duarte • Gean Duarte Paula • Giancarlo Caldas Maihub • Giovanni de Lucca • Giovanni • Giovanni Bússola • Giovanny Pizzol • Giulliard Fernandes Gomes • Glaucio C. de Carvalho Cardozo • Glauco Schmitt • Gorete de Almeida • Grímório Paranormal • Gui Morato • Gui Sales • Gui Vergani • Guilherme Antônio Faust • Guilherme Cardoso • Guilherme Dias de Oliveira Ferreira • Guilherme Feitosa • Guilherme Feitosa Moura • Guilherme Luiz de Marchi • Guilherme Mendes • Guilherme Moyna • Guilherme Onoles Monich • Guilherme Quirantes Mendes • Guilherme Raposo • Guilherme Tavares Raposo • Guilherme Tenório Rosalem da Silva • Guilherme Villela Pignataro • Gustavo Amaro Rodrigues Falcão • Gustavo Antonio Furtado • Gustavo Cesário • Gustavo Falcão • Gustavo Gaiato Monte • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Henrique • Gustavo Monte • Gustavo Morche • Gustavo Moreira Magalhães de Oliveira • Gustavo Reis • Gustavo Serafim Teixeira • Gustavo Toledo • Hakumen No Mono • Hawks Sakakibara • Haydgi Oliveira Resende • Heberth Azevedo • Heitor de Sá Alencar E Moraes • Helio Brito • Hellen Akyko Murakami • Henrique Carvalho Gomes • 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 • Humano Geovs • Humberto Quirino • Humberto Reis • Iago Miléo • Igor Coura de Mendonça • Igor Eduardo • Igor Eduardo Polonio de Lacerda • Igor Thiago • Igor Thiago Gonçalves Soares da Silva • Ilan Matheus da Silva Sousa • Isabela Cristina Moreira Alvarenga Tavares • Isla Santos • Israel Santos Pinho • Italo Braga • Italo Henrique Silvestre • Italo Jordan • Italo Jordan Alves Gonçalves • Ítalo Oliveira • Ítalo Torres • Iuri Cruz de Souza • Ivanildo Santos Jr • Ivens Bruno • Ivens Bruno Sampaio dos Santos • Ivo Ferreira Villa • Jader Cruz Brião • Jader Santos Silva • Jadson W N Soares • Jandrê Rozin • Janildo Dantas • Jean Carlos Alves dos Santos • Jean Felipe Korb Amaral • Jean Fernandes • Jean Korb • Jean Luca • Jean Luca Bambil da Rosa • Joana Born de Camargo • Jean Sousa • Jean Sousa Bilio da Silva • Jefferson Nunes Pinheiro • Jeovany Nascimento • Jhonatan Batista de Almeida • João “Flamereaper” Breder • João Carlos Ferreira França Junior • João Carlos Freitas Lucena • João Colisse de Aguir Santos • João de Abreu Teixeira • Joao Felipe dos Santos • João Guilherme Breder Carneiro Nogueira • João Henrique Savoia Barboza • João Igor A de Lima • João Lisboa • João Marcello dos Santos Sousa • João Miranda • João Moreno de Albuquerque Azevedo • João Paulo • João Paulo Colisse Santos • João Paulo de Sousa Pereira • João Paulo Hengstler de Oliveira • João Paulo Marques Ferreira • João Pedro Ferreira de Oliveira • João Pedro Santana Souza • João Pedro Sombra • João Vicente Nascimento Lins • João Victor Gonçalves de Mendonça • João Victor Queiroz • João Victor Ribeiro Teixeira • João Vitor da Silva Rodrigues • João Vitor Rocha • Joaquim Elízio de Oliveira Tonini • Joedson Pereira • Jonas Costa • Jonatan Oliveira • Jonathan Batista • Jonathan Batista Ferreira da Silva • Jones Souza • Jordan Antunes • José “Harkyon Rhox” Andrade • José André • 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 Romildo Vicentini Junior • José Urias Novais Neto • José Wagner Dutra Porto • Juan de Paula • Juan Pablo Souza de Oliveira • Julia Correr • Juliana Barros • Julio Augusto • Júlio César Eiras • Julio Cesar M. Di Giovanni • Julio Cesar Vieira • Juninho Cardinali • Juno Sena de Carvalho • Kaio F. M. Silva • Kaio Filipe Melo Silva • Kaio Henrique Sossai Navarro • Kauan Alves • Kauan Martins • Kauê Leocádio Gomes • Kauê Mendonça • Kayle G. Faria • Kelvinny Robson Santana Silva • Krysthian Magnus Silva Almeida • Lara Antunes • Leandro Cruz de Aguiar • Leandro Ferreira Gonçalves • Leandro Gonçalves • Leandro Seabra



• Lenon Rodrigues • Leonardo Agulhari Alonso • Leonardo Aragão Gris • Leonardo Coutinho • Leonardo Franklin •  
 Leonardo Garbossa • Leonardo Gonçalves Melendez • Leonardo Leitão • Leonardo Leitão Gomes Santos • Leonardo  
 Neves • Leonardo Rafael de Bairos Rezende • Leonardo Valente • Letícia Barros Soares • Levic Nascimento • Levic  
 Nascimento Gonzaga • Lizandro Chaves Nascimento • Luan de Carvalho • Luan Felipe Angeli • Luan Tota • Luana  
 Femina • Lucas Amaral Santana • Lucas Augusto Gonçalves Ferreira • Lucas Barbosa Lins • Lucas Benedito Rodrigues  
 • Lucas Collinetti • Lucas Conrado Savieto • Lucas da Silva • Lucas de Felipe • Lucas de Lima Liberato • Lucas de  
 Oliveira • Lucas de Oliveira Galdino • Lucas do Valle • Lucas Estoller da Silva • Lucas Fahur • Lucas Felipetto • Lucas  
 Fernandes • Lucas Fernandes Lourenço • Lucas Finezi Verenguer • Lucas Francisco da Costa Helt • Lucas Fritzen  
 Pereira • Lucas Helt • Lucas José Curtis Carvalho • Lucas Kalinowski • Lucas Kur • Lucas Lauri • Lucas Leal da Silva  
 • Lucas Liberato • Lucas Lins Viveiros • Lucas Maia • Lucas Melo • Lucas Nascimento • Lucas Pigna • Lucas Piovesana  
 • Lucas Silva Marques • Lucas Suzigan Nachtigall • Lucas Toledo • Lucas Toledo Teixeira Câmara • Lucas Toscano  
 Landgraf • Lucas Travessin de Sá • Lucas Venega dos Santos • Lucas Vieira • Lucca Philippsen Sturmer • Luccas Rafael  
 Trajano da Silva • Lucelia Claudete Fritsch • Lúcio Joaquim Maia • Ludivice de França Yoshizawa • Luigi Francesco •  
 Luís Eduardo Loureiro de Assis • Luis Felipe Jeolas Ramos • Luis Gu • Luis Paulo Koppe • Luis Souza • Luís Souza •  
 Luiz Cesar de Moura Silva • Luiz Feliciani • Luiz Felipe Gullo Cunha • Luiz Felipe Martins Silva • Luiz Felliipe Schneider  
 • Luiz Fernando Maggi Junior • Luiz Fernando Schurt • Luiz Guilherme da Fonseca Dias • Luiz Henrique Carvalho da  
 Silva • Luiz Junior • Luiz Moura • Luiz Nakahara • Luiz Oliveira • Luiz Otavio Ibrahim • Luiz Ramiro • Luiz Ramiro  
 Sasso de Souza • Luiz Willian • Luiz Willian Fraga • Lydsson Agostinho • Lyonn J V M dos Santos • Lyonn Jarrie •  
 Maicol D. S. Solera • Maicol Solera • Malcolm Pereira • Malcolm Silva Pereira • Manoel Campelo • Manoel Carlos  
 Freire • Marcello Peres • Marcelo Augusto • Marcelo Augusto de Moraes Santana • Marcelo Augusto Fernandes •  
 Marcelo Augusto Reis Silva • Marcelo Dias • Marcelo Felix • Marcelo Felix Agostinho Hernandez • Marcelo Ferreira  
 • Marcelo Pereira • Marcelo Pereira Neves • Marcelo Teixeira • Marcio Filho • Marcio Tanan • Marcio Vizioli Cunha  
 • Marco Elisio Oliveira Jardim • Marcos Adriano • Marcos Adriano Silva Mota • Marcos Barbalho • Marcos Marques  
 • Marcos Rafael Lucca Machado • Marcus Antônio Santana Santos • Marcus Prendes • Marcus Rhuan Caminha dos  
 Santos • Marcus Vinicius de Mello Oliveira • Marcus Vinicius Genico Prendes • Maria de Fátima Farias • Marina  
 Gonçalves • Marlon Moreira Batista • Massieu • Mateus Figueira • Mateus Rego Queiroz de Melo • Mateus Rizzo •  
 Matheus Alves • Matheus Alves Sousa • Matheus Augusto Simão Cezar • Matheus Borges Ziderich • Matheus  
 Campanholo • Matheus Coutinho • Matheus da Silva Modesto Coutinho • Matheus de Oliveira Costa • Matheus dos  
 Santos Garcia • Matheus dos Santos Kurtemback • Matheus Furlani • Matheus Haut Pereira • Matheus Hrymalak •  
 Matheus Hrymalak Souza • Matheus Neto Silva • Matheus Nicolas • Matheus Pereira da Silva • Matheus Piccoloto  
 Gonçalves • Matheus Ramos • Matheus Silva • Matheus Silva Herculino • Matheus Victor Santos Soares • Matheus  
 Vinicius da Luz Pontes • Mauro Garcia • Maycon Augusto da Silva • Maycon Augusto Silva • Meowchado • Michael  
 Capelletti • Mickael Lütz • Mika Player • Murilo da Silva Milani • Murilo José Alves Mota • Nami Tails • Natã dos  
 Santos Fontes • Natã Fontes • Nathalia Ribeiro da Cruz • Nathan Bisoto Varago • Nathanh Mesquita Bueno • Nelson  
 Hamada • Neto Santana • Nicholas Santana • Nicolas Flor de Amorim • Nicolás Hardt Scholl • Nicolas Silva • Núbia  
 Ortolani de Carvalho • Odilon Duarte • Olivier Eidy • Otávio Augusto • Paladino Azul • Patricio Correa Siqueira •  
 Patrick Carvalho Pedro • Patrick Cosme de Oliveira • Patrick da Silva Barcelos • Patrick Keller • Patrik Santos • Patrik  
 Santos Feitosa • Paula Vieira • Paula Vieira da Silva • Paulo César Nunes Mindicello • Paulo Drancir • Paulo Eduardo  
 Martins • Paulo Henrique • Paulo Henrique Batista Pereira • Paulo Henrique Martins de Lucena • Paulo R. Loffredo  
 • Paulo Valim Ferreira • Paulo Victor de Souza Simão • Pedro Augusto Pereira de Freitas • Pedro Borges • Pedro Carneiro  
 • Pedro Costa da Silva • Pedro Duarte • Pedro Gabriel Oschiro de Jesus • Pedro Haniel Rodrigues • 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 Nlas • Pedro Orphão Duarte •  
 Pedro Pimenta • Pedro Pousa • Pedro Sebastião da Silva Rosso • Pedro Vicentine Lopes de Souza • Pedro Vinicius Lima  
 dos Santos • Pedro Willian Costa França • Pedro Yuri Gonçalves Nogueira • Péricles da Cunha Lopes • Philippe Dunder  
 Pittigliani Magnus • Philippe Pittigliani Magnus • Phillip Suamberg de Araujo Reis • Rafael Arais Bezerra • Rafael  
 Cubas • Rafael da Silva de Oliveira • Rafael da Silva Zanobine • Rafael de Almeida • Rafael de Andrade Teixeira •  
 Rafael Duarte • Rafael Duarte Couto • Rafael Epelman • Rafael Ferraz Fernandes • Rafael Fonseca de Freitas • Rafael  
 François • Rafael Henrique Neves Lourenço • Rafael Ishikawa • Rafael Lopes Galdino • Rafael Maciel • Rafael Reis  
 Jácome de Oliveira • Rafael Ribeiro • Rafael Saldanha Pichelli • Rafael Santana de Freitas • Rafael Santos de Lima •  
 Rafael Souza E Silva Duarte • Ramon Carvalho de Almeida • Ramon Damiao Vieira • Ramon de Freitas Rodrigues •  
 Ramon Monteiro • Raphael Batista dos Reis Azevedo • Raphael Capri Rufino • Raphael Carmo • Raphael Donizetti •  
 Raphael Loureiro • Raphael Nogueira Protásio Curavet • Raul Soares Brilhante • Raumi Niji • Ravi Armborst Heinrichs  
 • Ravi Heinrichs • Regivaldo Fernandes da Silva • Regivaldo Silva • Reinaldo Mira de Amorim • Renan Carrion • Renan  
 Carvalho • Renan Paixao • Renan Pereira da Silva • Renan Pin • Renan Sousa Xavier • 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 César da  
 Conceição Silva • Ricardo Ducci Popi • Ricardo Louzada Felipe • Ricardo Magno do Nascimento Ferreira • Ricardo  
 Matheus Vicente Felix • Ricardo Sampietro • Richard Aguiar Bueno • Robby Will • Roberto Marcos Soares de Melo •  
 Roberto Vieira Machado Júnior • Robson da Costa Silveira • Robson S. Costa • Robson William Coelho de Sousa • Rodrigo  
 Bomfim Ribeiro Serafim • Rodrigo Carbonieri • Rodrigo D. Pompilio • Rodrigo de Lombo Proviatti • Rodrigo de Salles  
 Santana • Rodrigo Fernandes de Freitas • Rodrigo Gomes Raposo • Rodrigo Martin Branco • Rodrigo Miranda • Rodrigo  
 Moreira Araújo • Rodrigo Nabais • Rodrigo Pompilio • Rodrigo Santos da Silva • Rodrigo Zeymer Auad • Rogério Costa



de Oliveira Junior • Rogério Matheus Grillo • Rogerio Silva • Romario Macedo Barchi • Ronald Guerra • Ronald Monteiro • Ronald Santos Gois da Silva • Ronaldo de Oliveira Guedes Junior • Ronaldo Ferreira Magalhães Marques • Ronaldo Pinheiro de Melo • Roque Luiz Gobbo • Rosilene Fernandes de Souza • Rullyans Souza • Ruy Felipe • Ruy Vasconcelos • Ryu Silva • Sam Orochidix • Samuel Alves • Samuel André Prudente • Samuel Antônio Almeida de Souza • Samuel Brenno Mendes Figueiredo • Samuel Jackson Mesquita Lima • Samuel Oliveira Alves dos Santos • Samuel Pedro • Samuel Wachholz • Sandro R. Fernandes • Saulo Fernando de Oliveira Afonso • Sebastian • Sérgio Dalbon • Severino Alves Dantas Junior • Sid Grefunna • Silas Prata • Silence Whis • Simone Rolim de Moura • Solitude • Solonio Afonso • Sulleman Martiniano • Talis Uelisson da Silva • Tarcísio Tafarel Bispo da Costa • Tayguara Ferreira • Telson Rocha • Thales Breno Paiva Leão • Tharles Marcelo Setti • Theo Clemente • Thiago Alamino • Thiago Alamino Carrascosa • Thiago Assaf Reis Halabi • Thiago Barz • Thiago Bussola • Thiago da Silva Fagundes • Thiago Donaire • Thiago dos Santos Souza • Thiago Faria • Thiago Ferraz • Thiago Gomes Silva • Thiago Gomes Silva Miranda • Thiago Landini Totugui Montalvão Ferraz • Thiago Madruga Conceição • Thiago Monteiro • Thiago Pereira • Thiago Pinheiro • Thiago Roldão Furquim • 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 • Thomas Ferreira Cardim • Thyago dos Santos • Thyago dos Santos Machado • Thyago Oliveira Pereira • Tiago Alves de Araujo • Tiago Boiher dos Santos • Tiago de O Machado • Tiago Sarmento Franco Araujo • Valberto Pereira de Sousa Filho • Valdemar de Carvalho Cunha • Valdir Camargo Junior • Valdo Francisco Martins Maistrello • Vanguarda Rompe-Tempestade • Victor A. Kichler Ferreira • Victor Alexsandro Kichler Ferreira • Victor Araújo • Victor Augusto Soares Gonzalles • Victor da Costa Peres Lopes • Victor Fragoso • Victor Henrique Santos Rocha • Victor Leal • Victor Milani • Victor Sousa Pinheiro • Vinicius Delavechia • Vinicius Dias • Vinicius Pereira de Almeida • Vinicius Rodrigues • Vinicius Soares Lima • Vinicius Sousa Araujo • Vinicius Struginski Pereira • Vinicius Titae • Vinicius Vilanova Almeida Felix • Vitor Carvalho • Vitor dos Santos Ribeiro • Vitor Facioni • Vitor Galhardo • Vitor Pacheco • Vitor Romito • Vitor S. Dieter • Vitor Siman do Amaral Lamartine • Vitor Toledo • Vitor Vlogs E Jogos Brasil • Vlademir Dorigon da Silva • Vladimir Vitória Barlon • Waldemar Marquart Neto • Walter Britto Gaspar • Wellington Antonio • Weslei H. Mosko Chaves • Wesley Moreira • Willian Alencar Humphreys • Willian D. Santos • Willian Diego Alves dos Santos • Willian Madeira de Souza • Wilson Junior • Wilson Luis Silva • Ygor de Almeida • Ygor de Almeida Cardinot • Ygor Yuji Utida • Yin Gasai • Yuri de Lira Lucas • Yuri Lucas • Yuri Porto • Zenilson Costa Filho • Zenilton Junior.

## DESBRAVADORES

Affonso Miguel Heinen Neto • Ákila Britto • Ákila Soares de Britto • Alan Santos • Alberto Calil Elias Junior • Aldenor C. Madeira Neto • Alerrandro Adrian da Silva Pereira • Alessandro Serpa Costa • Alexandre Petrone Davini da Silva • Alexsander Aco • Alexsander Cardoso de Oliveira • Alvaro Junior • Anderson Bombardelli • Ariel Santos de Miranda • Arthur Cardoso • Arthur Cardoso Barbosa • Arthur Navas • Arthur Vaz • Artur Mattos • Atila Oliveira Barros • Avell Dhorin • Aziel de Fontes Melo • Brenno Baptista Ottoni • Breno Philippi Feminella • Brucy Ferreira de Oliveira • Brule Bassani • Bruno Carvalho • Bruno Freitas • Bruno Leonardo Bertolino de Santana • Bruno Marchi • Cadu Santos • Caetano Nascimento • Caio Daniel • Caio Júlio César de Jesus D'almeida • Caio Santiago • Carlos Eduardo Pinheiro Santos • Carlos Henrique de Jesus Pires • Cauê Moura • Cayo Thalles Soares • Daniel Rocha • Danillo Henrique de Lima Brito • Danilo Medeiros de Farias • Denise Frare Flaibam • Diego Francisco da Silva • Diogo Zaror • Djair Ferreira de Lima Junior • Douglas Rian de Oliveira Santos • Elton Hermann • Emanuel Barbalho • Emanuel Gonçalves Pereira • Enzo Folchitto • Erik de Souza Scheffer • Erik Gama • Fabio Candido • Fabio Elizeire da Cunha • Fabio Regis • Felipe Barros Dantas • Felipe Bastos • Felipe Cardoso • Felipe Theil • Felipe Costa Porto • Fernando Rodrigues Carneiro • Gabriel Bonz • Gabriel Fernandes • Gabriel Henrique Medice Marcal • Gabriel Peixoto • Gabriel Torrens • Gabriel Vandarte Casadei • Giancarlo Pinezi • Gilson Sentena Britto • Guilherme Albanex • Guilherme Felipe dos Santos Rosa • Guilherme Gambera Giannucci • Guilherme Pereira Camilo Silva • Gustavo da Silva Almeida • Helton Garcia Cordeiro • Higor Victor da Silva Melo • Hudson Silva • Humberto Reis • Isaac Souza de Carvalho • Iuri Ullmann Nascimento • João Gabriel Dias • João Gabriel Dias de Freitas • João Miranda • Joao Silva • Jonathan Oliveira • José Marcos Lyra • José Urias Novais Neto • Kallyemerson Raimundo Rosario da Conceição • Kigaya Kizuto • Kleiton José da Silva • Linduarte Leitão de Medeiros Brito • Liniker Sarmento Pereira • Lucas Anselmo Dantas • Lucas Marcos da Silva • Lucas Senra Moreira da Costa • Lucas Silva • Luciana Maria da Silva • Luciana Silva • Luis Paulo Koppe • Luis Pedro Miranda • Luiz Gustavo Vander Cantrella Carvalho • Maj Andre • Marcelo Martinez Ferreira • Marco Aurélio Geremias • Marcos Adriano • Mateus Miranda Diniz • Matheus Pivatto • Matheus Rocha Vasconcellos • Matheus Yudi Ogawa Rodrigues • Maycon Augusto da Silva • Maycon Augusto Silva • Natan Fernandes • Natanael Freire • Nicolas Batista Maia dos Santos • Nicolas Maia • Nisio José Soares Neto • Paola Andrade • Pedro Henrique Souza Curi • Pedro Nlas • Pedro Olivotti • Priscila da Silva Grijó • Rafael Henrique Neves Lourenço • Rafael Marta • Rafael Santos de Lima • Rafaela Cristina França Sukiya • Raphael Albuquerque • Renan Henrique • Renato Azevedo • Renato Mendonça • Renato Silvio Soares de Azevedo • Rhuan Burle • Ricardo de Andrade Santos • Ricardo Matheus Vicente Felix • Robert da Silva Souza • Roberto Tadashi Wakita Soares • Robson Nascimento • Rodrigo Aparecido de Toledo • Rodrigo dos Santos Xavier Mendonça • Rodrigo Mendonça • Rodrigo Saldanha • Rodrigo Soares de Almeida • Saulo Brito • Saulo Rebouças Felix • Simone Tuzi • Syllas França • Thiago Pinheiro • Victor Hugo da Silva Pinto • Vinicius de Jesus Gonçalves • Vinicius Gonçalves dos Santos • Vinicius Lopes • Vitor Pochmann • Wallace Rodrigues de Souza • Walter Andrade Neto • Wellington Barbosa • Wemison Queiroz.





VENÇA O DESAFIO  
E LIBERTE A DEUSA

# A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA

PRÉ-VENDA DISPONÍVEL