

# REVISTA **TORMENTA 20**

EDIÇÃO 11

## DUELO DE **DRAGÕES**

INTRIGAS AGUARDAM NA BRUMA ARDENTE!



# REVISTA TORMENTA 20

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>	<b>NPCS &amp; CRIATURAS</b> .....	<b>21</b>
<b>PARTE 1: VIA DRACONIS</b> .....	<b>6</b>	Ginete de serpe.....	21
Calor Real.....	6	Revoada de serpes.....	21
Serpes Criadas.....	6	Bando de rebeldes.....	22
Um Exemplo de Cidade.....	8	Rebelde da bruma.....	22
Brumas da Revolução.....	12	Clériga de Kallyadranoch.....	22
<b>PARTE 2: IRMÃS E RIVAIS</b> .....	<b>13</b>	Kallyanach ceifador.....	23
A Benfeitora.....	13	Kallyagrai do fogo inferior.....	23
Chama e Veneno na Masmorra.....	14	Kallyagrai do fogo superior.....	23
A Outra Filha.....	15	Kallyagrai do veneno superior.....	24
<b>PARTE 3: SEGREDOS DAS BRUMAS</b> .....	<b>16</b>	Khirollandra.....	24
A Bruma se Adensa.....	16	Mari Labareda.....	25
Infiltrados?.....	17	Stridnix.....	25
Ataque ao Templo.....	18	Trishantyr.....	26
<b>PARTE 4: VIVA A REVOLUÇÃO</b> .....	<b>19</b>	<b>CAIXAS E INFORMAÇÕES</b> .....	
Chamas e Cinzas.....	19	Equilíbrio.....	7
Entre os Rebeldes.....	20	Sckharshantallas.....	8
O Assassinato.....	20	Culinária Sckharjagar.....	9
O Confronto.....	20	Thenarallan.....	10
		Katar.....	27
		Novas Melhorias de Armas.....	27
		Novo Preparado Alquímico.....	27

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO:** Thiago Rosa.

**EDIÇÃO:** José Cerqueira.

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

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

**REVISÃO:** Elisa Guimarães e Miguel Souza.

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

**DIAGRAMAÇÃO:** José Cerqueira.

**ARTE:** Victor Maristane, Odmir Fortes e Dan Ramos.

**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 Schwert, 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 11 | Janeiro de 2025



# INTRODUÇÃO

## PROMESSAS



primeiro mês do ano está terminando, nos deixando cada vez mais próximos das novidades que 2025 trará para os fãs de Tormenta e RPG.

Acho divertido fazer promessas de ano novo, principalmente porque assim, no fim de 2025, se poderá olhar para trás e avaliar a mudança e evolução.

A Jambô também fez promessas, e algumas delas já estão sendo entregues. Apoiadores do financiamento coletivo *Deuses & Heróis* têm recebido pré-vias constantes com cada vez mais conteúdo. A *Jornada Heroica: Libertação de Valkaria* já está na gráfica e, no próximo mês, começará a ser entregue para quem comprou na pré-venda, com direito a um bookplate exclusivo! Fãs de *Ordem Paranormal* puderam conhecer (se é que já não conheciam) três romancistas incríveis que emprestaram seus olhares ao assumirem o papel de Daniel Hartmann na concepção de *O Espreitor e Outras Histórias*. Além de tudo isso, já começamos a trabalhar em um RPG muito esperado por vocês, e que divertirá muitas mesas de jogo Brasil afora, mas isso é assunto para outra hora. Tudo sem contar a presença constante e inabalável da *Dragão Brasil*.

Ou seja: o ano mal começou e nós — e aqui eu me incluo como fã, não como profissional — já temos uma porção de produtos incríveis à disposição.

2025 promete!

Em dezembro alcançamos a marca de 10 edições, metade da campanha e mais de 600 apoiadores. São diversas mesas, cheias de jogadores se divertindo e contando essa história. Isso também significa que a própria *Revista Tormenta20* faz aniversário em fevereiro!

São muitas realizações que me enchem de orgulho. E, quanto mais olho para o que nosso mestre redator Thiago Rosa ainda tem reservado, mais empolgado fico.

Mas e você, quais suas promessas de ano novo?

Garanto que jogar *Duelo de Dragões* até o fim faz parte da lista de todos! Há novos mistérios, perigos e dragões pelo caminho. Treinem os dados e memorizem suas magias, porque ainda há muito pelo que lutar. O frio das Uivantes não pode ser contido sozinho!

— JOSÉ CERQUEIRA

## NA ÚLTIMA AVENTURA...

O grupo atravessou os ermos de Trebuck e finalmente chegou à cidade de Tyros. À procura do contato de Trina em Sckharshantallas, os heróis exploraram a cidade e conheceram alguns dos habitantes. Encontraram Mari Labareda, uma caçadora de dragões da Lança de Sckharshantallas, lutando contra uma cultista de Kallyadranoch e vários kallyagrai do fogo.

Vencendo com a ajuda de Labareda, descobriram que ela não era apenas uma das maiores caçadoras da sua ordem, mas também irmã de Zaldrin!

Mari aceita ajudá-los a entregar a pesquisa do seu falecido irmão. Antes, contudo, precisa resolver um problema na cidade: encontrar a célula de cultistas de Kallyadranoch em Tyros e investigar a veracidade das histórias sobre um dragão fantasma aterrorizando o Castelo Escarlata, centro de poder da cidade.

Satisfeitos em ajudar a lanceira ou não, os heróis precisam dela para facilitar seu caminho até as terras de Sckhar. Primeiro, precisam investigar a cidade e as pessoas que conheceram quando chegaram, tentando encontrar algum cultista escondido entre o povo. No fim não os encontram, mas descobrem pistas deixadas por visitantes suspeitos. A maioria deles fez visitas recentes a estabelecimentos importantes de Tyros e deixou rastros. Tudo isso termina quando um novo grupo de cultistas, ansioso para mostrar serviço, tenta dar um jeito nos personagens... e acaba se entregando!

Um bilhete encontrado no corpo da líder revela o local do seu esconderijo: o Castelo Escarlata.

Guiado pelo mordomo, Gio Patelar, e por um dos hynne serviços do castelo, chamado Sorriso, o grupo investiga os segredos do castelo e a origem do barão, Zarlach Fariell. Ele, na verdade, é um duplo a serviço do culto do Deus dos Dragões, enganando o Dragão-Rei e até mesmo um grupo de rebeldes da cidade ao tomar o lugar do nobre governante.

Os aventureiros o derrotam depois de desmascará-lo e encontram uma forma de abrir a passagem secreta do castelo. Seu destino era um imenso covil, onde enfrentaram Kann'drazu, o fantasma de um dragão do fogo. Quando o derrotam, enfim podem seguir na direção de Sckharshantallas.

## TERCEIRO PATAMAR

Nesta edição começa o terceiro patamar de *Duelo de Dragões*. Se você é um jogador, deve parar de ler aqui!

Os aventureiros estão cada vez mais próximos do Dragão-Rei. **Maríssia Labareda** os guia até a cidade de **Thenarallan**, onde dão de cara com um movimento revolucionário, indícios da presença do culto de Kallyadranoch e uma intensa rivalidade entre duas filhas de Sckhar — **Stridnix**, **Princesa das Chamas** e **Khirollandra**, **Princesa das Cinzas**. Para completar sua missão, o grupo depende do apoio e aprovação de pelo menos uma delas, já que agradar ambas ao mesmo tempo parece impossível.



As princesas dão ordens divergentes sobre a próxima missão, no **Lago Allinthonarid**. Stridnix quer encontrar os traidores infiltrados entre os druidas da **Casa Oculta**, enquanto Khirollandra deseja garantir a cooperação dos servos de Allihanna. Acompanhados pela dahllan **Violeta** e seu sapo atroz de estimação, **Opala**, os aventureiros lidam com um atentado contra as plantações de treckod, o pilar da alimentação local.

Sob ordens da Princesa das Cinzas, o grupo chega à cidade de **Khershandallas**, governada por ela. Lá, recebem uma nova missão — trazer para Khirollandra o ovo de uma dragoa avistada na região. No caminho, são confrontados por um grupo de caçadores de dragões enviados por Stridnix. Neste momento, entra em questão não apenas quem vai chegar à dragoa primeiro, mas de qual lado Mari Labareda ficará. Ao retornar para Khershandallas, recebem uma convocação tão imperiosa quanto espalhafatosa para encontrar Stridnix em **Durtras**.

Os heróis são bem recebidos pela Princesa das Chamas no coração político de Sckharshantallas. Enquanto aguardam informações trazidas pelos informantes de Stridnix, a Mãe do Trono, os aventureiros conhecem o mercado de Zharifor e se envolvem com seus comerciantes e frequentadores peculiares, vivendo uma série de aventuras e desventuras.

De posse das informações obtidas por Stridnix, o grupo parte em direção a uma base do culto de Kallyadranoch nas Montanhas Sanguinárias. Esta investida derradeira contra o Deus dos Dragões e do Poder deixa os heróis sob a sombra de seu sumo-sacerdote, **Edauros**. Apesar de não enfrentar o vilão diretamente, os personagens descobrem que ele partiu rumo às Montanhas Uivantes.

Os personagens finalmente podem encontrar o próprio Dragão-Rei depois de expulsar os devotos de Kallyadranoch de Sckharshantallas. Porém, antes da audiência em que poderão entregar os resultados da pesquisa de Zaldrin e relatar o perigo que aflige Arton, é preciso escolher finalmente qual das princesas o grupo apoiará!

Com a princesa desfavorecida se tornando inimiga jurada dos heróis, a disputa entre as irmãs torna-se um prelúdio do momento em que os heróis finalmente estarão frente a frente com **Sckhar**.

De que lado os heróis ficarão: Stridnix ou Khirollandra?



# BRUMA ARDENTE

**F**inalmente Sckharshantallas! Depois de uma longa jornada atravessando Svalas, os Ermos Púrpuras e Trebuck, os aventureiros chegam ao Reino do Dragão, de posse da pesquisa de Zaldrin Grymnix e do *Pentalépide de Kryzzaorin*. O frio das Uivantes está distante no momento, mas quanto tempo vai levar até que a presença de Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo chegue às terras sckharjagar? Entregar a pesquisa de Zaldrin é apenas o primeiro passo dos heróis para impedi-la.

*Bruma Ardente* é uma aventura projetada para quatro personagens de 11º nível, mas pode ser ajustada para grupos maiores ou menores. Caso precise fazer ajustes, veja a caixa “Equilíbrio”, na p. 7.

## RESUMO DA AVENTURA

*Bruma Ardente* é dividida em quatro partes.

Na **PARTE 1**, os aventureiros viajam de Tyros até a cidade de Thenarallan, cruzando a fronteira de Sckharshantallas — por um caminho que pode ou não ser tortuoso e cheio de perigos. Quando avistam a cidade no horizonte, são atacados por um ginete de serpe acom-

panhado por uma revoada destas criaturas reptilianas. Chegando ao destino, esbarram com os membros de um movimento de rebelião.

Na **PARTE 2**, o grupo é levado até o castelo local por Maríssia. Lá encontram duas das filhas de Sckhar, Stridnix e Khirollandra. Envolvidos na disputa de poder entre elas, os heróis precisam enfrentar oito kallyagrai aprisionados por Khirollandra como objetos de pesquisa. As princesas, então, os enviam em missões conflitantes para lidar com um grupo revolucionário.

Na **PARTE 3**, obedecendo as ordens das princesas, os personagens se infiltram no grupo revolucionário da Bruma e conhecem seu líder, Trishantyr. Acabam descobrindo como a insurreição está sendo manipulada por mais uma célula do culto de Kallyadranoch. O plano dos revolucionários: desmoralizar Sckhar e incitar ainda mais um desejo de mudança. O plano dos cultistas: instaurar o Deus dos Dragões no lugar do Dragão-Rei tirânico.

Na **PARTE 4**, os heróis devem cumprir mais uma missão em nome das princesas: dissolver os revolucionários da Bruma. Khirollandra ordena que matem Trishantyr e prendam os sobreviventes, para que ela possa reintegrá-los à sociedade de Sckharshantallas; Stridnix exige que todos os traidores sejam mortos sem perdão. Por chamar a atenção das filhas do Dragão-Rei e, agora, estão ainda mais envolvidos em sua rivalidade.

# PARTE I: VIA DRACONIS

*Em que o grupo faz uma dura jornada de Tyros até Thenarallan, descobrindo os perigos dos arredores de Sckharshantallas.*

## CENA 1

### CALOR REAL

*Quanto mais Tyros se afasta, mais vocês arfam sob o calor escaldante. Ainda fora de Sckharshantallas, o terreno adiante é de terra batida, rachada pelo calor. Qualquer estrada já foi destruída pelo descaso faz muito tempo. O destino: a cidade de Thenarallan, um povoamento fronteiriço com o Reino do Dragão.*

*“Esse calor não é normal”, afirma Maríssia durante a jornada. “Algo deve ter deixado nosso Rei irritado. Mas não se preocupem, quando chegarmos em Sckharshantallas vamos ter abrigo e boas estradas.” Lembranças sobre a tese de Zaldrin tomam as mentes de vocês: a presença de um Dragão-Real realmente altera o clima ao seu redor.*

*Suor escorre, o equipamento parece mais pesado nas mochilas e cada passo é um suplício. O campo é aberto, Azgher encara vocês diretamente, sem proteção de nuvens ou copas de árvores. À distância, o ar tremula com o calor. A falta de uma brisa misericordiosa quase faz vocês sentirem saudades dos ventos cortantes das Uivantes.*

Resolva esta cena com o perigo complexo a seguir.

## JORNADA PARA THENARALLAN

### ND 4

**OBJETIVO** Chegar a Thenarallan da forma mais segura possível, enquanto atravessa território hostil.

**EFEITO** Para chegar ao destino, o grupo deverá fazer 3 testes da ação avançar. Para cada falha, os personagens perdem 3d6 PV. Essa perda de vida representa cansaço e desgaste e só pode ser curada a partir de um dia após o fim da viagem. Além disso, se o grupo acumular três falhas, os PM máximos dos personagens diminuem em 1 por nível até o fim da aventura. Isso representa um abalo causado pelas dificuldades da travessia.

**AVANÇAR (CD 25, +5 A CADA TESTE JÁ REALIZADO)** Os personagens se alternam fazendo testes até realizarem 3. Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e o mestre aprove. Contudo, cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez durante a jornada.

**ENCONTROS** Esta é uma viagem difícil, pois grande parte dela se dá em uma região perigosa, marcada pelas chamas de

Sckhar e tomada por criaturas dracônicas que fugiram do seu território. Por isso, cada teste, independente do seu resultado, leva a um encontro (veja a seguir). Se o grupo tiver passado no teste, o mestre descreve o encontro aos jogadores e eles podem escolher se envolver com ele — sem garantias que traga algo bom — ou evitá-lo. Se o grupo tiver falhado, não tem essa opção e começa o encontro surpreendido.

**1º Encontro.** 2d4 serpes (*Tormenta* 20, p. 293) voam na direção do grupo. Elas têm selas em suas costas, indicando que podem ser as montarias de alguém. Se derrotadas, a revoada de serpes da próxima cena começa o combate com 900 PV em vez de 1.000.

**2º Encontro.** Quando o grupo parar para descansar durante a noite, uma visão fantasmagórica se desdobra diante de seus olhos. Eles estão em **Hazonnd** e **Wondaronn**, ruínas amaldiçoadas de vilas conquistadas por Sckhar. Os personagens serão tentados por ilusões de espíritos que irão oferecer o que eles mais desejam — ouro, honra, fama e até mesmo o desejo mais íntimo de seus corações. Cada herói tem 2d4 PM sugado pelos espíritos (Vontade CD 30 reduz à metade). Com o amanhecer, as visões, as vilas e as tentações desaparecem — por enquanto.

**3º Encontro.** O grupo encontra um pequeno lago termal com vegetação próxima, fazendo sombra suficiente para protegê-lo do sol por um tempo. Parece um ótimo lugar para descansar. Cada personagem escolhe entre recuperar 1d4 PM ou 2d8+2 PV.

## CENA 2

### SERPES CRIADAS

*“Sabe, na verdade estamos dando bastante sorte”, Maríssia comenta, enxugando o suor da testa, conforme vocês se aproximam de Thenarallan. As muralhas da cidade já são visíveis ao longe. “Por conta do punho forte da lei dentro de Sckharshantallas, essas estradas aqui fora costumam ser perigosas. Tem uns bandleiros miserentos que atacam viajantes para...”*

*Como se em resposta à explicação da irmã de Zaldrin, o céu parece escurecer. Olhando para cima, vocês percebem várias criaturas aladas com ferrões. Vocês já estão acostumados a lutar contra serpes, os monstros que servem a devotos de Kallyadranoch. Aqui, porém, uma delas carrega um bandido mal encarado, equipado com um mangual. Ele gesticula na sua direção e emite um grito de guerra, avançando junto das serpes contra vocês.*



**CRIATURAS.** Ginete de serpe (página 21) e revoadada de serpes (página 21).

O bandoleiro está escondido nas nuvens observando os heróis fazer tempo. Agora, vendo-os enfraquecidos pela viagem, espera ter uma chance de pegá-los de surpresa e roubar suas riquezas. Pode parecer, à primeira vista, que é um ataque enviado pelo culto de Kallyadranoch. Porém, como explicado por Maríssia, isso é um acontecimento relativamente comum nas cercanias da cidade, onde o braço da lei não alcança. O ginete parte para o tudo ou nada e luta enquanto o número de serpes for maior ou igual ao número dos personagens (na prática, até a revoadada chegar a menos da metade dos seus PV) ou até que ele alcance 10 PV. Quando isso acontece, parte em disparada e usa das outras serpes como distração para tentar fugir.

Depois do assalto, os heróis encontrarão quem estão procurando... de certa forma. Leia ou parafraseie o trecho a seguir.

*Uma sombra colossal surge subitamente sobre vocês, mas mesmo assim o calor não cessa. Pelo contrário, se intensifica, causando uma sensação desagradável de abafamento. Então, nos céus, vocês o veem.*

*O mais imponente dos Dragões-Reais cruza os céus da terra que adotou como seu covil. As escamas vermelhas reluzem contra o azul celeste e o tempo parece parar entre o bater de suas majestosas asas. Ele é maior do que qualquer outra criatura dracônica que vocês já viram, do que sequer imaginaram. Sem se dar ao trabalho de perceber sua presença, Sckhar, Dragão-Rei do Fogo, sobrevoa Thenarallan rumo ao interior de Sckharshantallas. Os urros de júbilo dos habitantes da cidade podem ser ouvidos mesmo de onde vocês estão, longe dos portões.*

*O Dragão-Rei abre a bocarra e sopra uma rajada flamejante antes de redobrar sua própria velocidade, seguindo adiante. A língua de fogo preenche o céu com tal intensidade que não seria de se estranhar se Azgher sentisse inveja. Mais à frente, cinzas e restos carbonizados de corpos humanos e de serpe caem. Parece que os demais bandoleiros encontraram um fim ainda mais terrível do que o que vocês acabaram de enfrentar...*

*Maríssia apenas observa embasbacada, uma lágrima furtiva descendo pelo seu rosto, os lábios trêmulos, olhos vidrados na mais intensa devoção.*

Em toda sua altivez e majestade, Sckhar costuma fazer dessas execuções verdadeiros espetáculos, apenas para aumentar o moral de seus súditos com uma aparição súbita. De volta à jornada, porém, os aventureiros continuam por pouco mais de uma hora e finalmente chegam a Thenarallan.

## 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 *Bruma Ardente*, os personagens sobem para o 12º nível! Magia e mistérios aguardam por eles na *Casa Oculta*.

## Sckharshantallas

Ao nordeste do Reinado, encravado entre o Rio dos Deuses e as Montanhas Sanguinárias, este reino de fogo e fúria é um lembrete permanente aos povos humanoides sobre o verdadeiro significado de poder. Mesmo com milhares de cavaleiros treinados, as mais refinadas magias e os séculos de riquezas acumuladas, nenhuma outra nação ousa sequer ameaçar as terras quentes e montanhosas de Sckharshantallas. Seu regente é **Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo**, maior dragão do continente e um deus menor. Sua palavra é lei, fé e chamaz.

As punições aqui podem parecer desproporcionais, especialmente as frequentes execuções. Comportamento dissidente e criminoso não é permitido neste reino dracônico. O maior dos crimes é justamente a presença de outros dragões dentro das fronteiras do reino, considerado o covil pessoal do Dragão-Rei.

Por mais pesados que sejam os tributos de hoje, há poucos insatisfeitos. No passado, os ancestrais dos sckharjagar pagavam pela proteção de Sckhar com as vidas de seus filhos. O que são algumas moedas diante disso? A distribuição do fruto treckod afasta a fome, enquanto a sombra do dragão afasta bandoleiros ou monstros. Há poucos reinos mais seguros que este.

A cultura local é toda construída em torno do Dragão-Rei. Ele é idolatrado, respeitado e temido enquanto quaisquer outros dragões são odiados. O ofício de caçador de dragões é muito respeitado. Como Sckhar tem escamas vermelhas, essa cor é a mais popular do reino. O resto de Arton pode associar o vermelho à Tormenta, mas aqui é a cor da coroa.

Sckharshantallas é um reino poderosíssimo, com poderio militar independente e capaz de esmagar exércitos muito maiores graças à presença do Dragão-Rei. O reino é o maior tesouro de Sckhar. Hoje o dragão não parece se interessar em expandir suas fronteiras, mas quem sabe até quando sua fome por conquista continuará saciada?

Para mais detalhes sobre Sckharshantallas, veja *Atlas de Arton*, pp. 250-261.

## CENA 3

### UM EXEMPLO DE CIDADE

*Mesmo antes de passar pelos seus portões, Thenarallan já impressiona. Uma estrutura gigantesca se ergue no centro da cidade, maior que suas muralhas. É uma estátua do próprio Sckhar, uma representação em tamanho real em forma de dragão. Sua sombra pausa misericordiosamente na direção de vocês, um respiro necessário diante do olhar inclemente de Azgher. A frente dos portões, dois guardas fortemente armados, de postura austera e completamente acostumados ao calor, observam sua aproximação de forma firme. Em outros lugares, um grupo bem equipado de aventureiros chegando a uma cidade poderia causar comoção. Um mero guarda poderia mostrar cautela ou receio diante de tanto poder reunido. Mas não em Sckharshantallas, não no Reino do Dragão. Aqui, as costas dos guardas não se curvam.*

*Maríssia assume a frente do grupo e troca algumas palavras com seus conterrâneos. Rapidamente o semblante deles muda, reconhecendo-a como uma autoridade. Os portões se abrem e vocês seguem em frente, quase ignorados pelos guardas, tidos como aliados da pessoa com quem eles de fato se importam.*

*Se tivessem chegado aqui de outra forma, sem a escolta da irmã de Zaldrin e sem a aproximação pela rota de Tyros, talvez a recepção não fosse tão acolhedora. Felizmente, vocês nunca saberão.*

*“Ah, que saudades de casa! Boas-vindas à maior nação de Arton, o Reino Dracônico de Sckharshantallas.” Maríssia está particularmente empolgada, um sorriso confiante estampado em seu rosto. “Essa é uma cidade pequena para os nossos padrões, mas ainda há muito a ver. Preciso procurar uma pessoa muito importante; divirtam-se em Thenarallan. Voltarei em breve para falar com vocês. Caso nos desencontremos, me aguardem de noite na estalagem Descanso dos Peregrinos.”*

Os heróis finalmente chegaram ao seu destino. Thenarallan é a primeira cidade de Sckharshantallas que visitarão, um mero vislumbre de todo o poder e majestade comandados pelo Dragão-Rei. A audiência com Sckhar não acontecerá agora, mas o seu objetivo está cada vez mais próximo. Aproveite esse momento para permitir que os aventureiros conheçam a cidade. À primeira vista, Sckharshantallas aparenta ser um lugar próspero e seguro. Os devotos de Sckhar que chegam para prestar homenagem à Estátua do Dragão-Rei estão felizes e empolgados, dando uma atmosfera positiva à cidade. Somente depois de visitar alguns locais e conversar com os moradores locais é possível perceber alguma melancolia (veja a descrição da cidade, na página 10, para mais detalhes).



Permita que os heróis conversem entre si, gastem alguns tibares e andem pela cidade. Um pequeno evento acontece em cada um dos principais locais visitados. Nenhum desses acontecimentos é uma grande aventura ou desafio — servem principalmente para aclimatar os personagens a Sckharshantallas e fazê-los compreender melhor como o povo desse local pensa.

Depois desses momentos de paz, a confusão, como de costume, encontra o grupo. Quando achar propício, siga para a **CENA 4**.

## DESCANSO DOS PEREGRINOS

*Um humano de cabelos grisalhos, com apenas um braço, esbarra em um menino distraído. O adulto agarra a criança pela túnica, a levanta do chão e grita, irritado.*

*“Olhe por onde anda! Vocês desistiram mesmo de tudo, até de prestar atenção. Covardes!”*

*A criança se desvencilha, encontra a mãe e se afasta do homem amargo, que se senta em uma mesa no canto e fica resmungando.*

Os frequentadores fingem que não viram o que aconteceu. Caso tentem perguntar a respeito, os personagens precisam passar em um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação (CD 15) para convencer alguém a explicar a respeito. Faz muitos anos, o homem se rebelou contra Sckhar, perdeu os companheiros, um braço e a alegria de viver.

Existe mais de um como ele na cidade.

Os proprietários da estalagem, Vriel e Reon, têm um passado parecido, mas evitam falar a respeito. Somente um teste de Diplomacia ou Intimidação (CD 20) consegue convencê-los a mencionar a época em que eram revolucionários (veja as pp. 10 e 11) e como optaram por fechar os olhos para qualquer problema. Caso sejam questionados sobre Sckhar ou a qualidade de vida do reino, dizem de forma relutante:

*“É até difícil reclamar, sinceramente. As estradas são seguras, ninguém passa fome. As maiores confusões vêm de gente com a cabeça no passado, como o rapaz ali no canto. Fora de Sckharshantallas há chuvas de sangue, hordas de goblinoides, uma guerra atrás da outra. Aqui temos paz. Pelo menos enquanto Sckhar quiser paz.”*

Se os heróis conversarem sobre a situação com Vriel e Reon, o desabafo faz bem aos estalajadeiros. Eles oferecem um prato local (veja o quadro ao lado) aos heróis, por conta da casa.

## ESTÁTUA DO DRAGÃO-REI

*Enquanto os adultos se acotovelam para chegar mais perto da estátua, um grupo de crianças brinca de “caçar” um pequeno espantalho em forma de dragão.*

## Culinária Sckharjagar

As receitas dos seguintes pratos especiais são conhecidas apenas em Sckharshantallas. Dizem até que ensinar um estrangeiro a cozinhar-las seria um crime! Isso não passa de boato, mas incentiva muitos cozinheiros a guardarem suas receitas com todas as forças. Um personagem treinado em Ofício (cozinheiro) pode aprender a fabricar esses pratos ouvindo as instruções, lendo uma receita ou observando sua preparação.

**COZIDO DE SERPE.** Quando cozida por várias horas em uma sopa específica, a carne da serpe fica livre de seu veneno natural. Diferente de outros alimentos, preparar este cozido é um teste estendido de Ofício (cozinheiro) com CD 20, que requer 3 sucessos antes de 3 falhas. Se preparado com sucesso, fornece +1 em todos os testes de perícia, cumulativo com outros itens. Se falhar, os ingredientes são consumidos e você é envenenado (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas; Fort CD 20 reduz para 1 rodada). T\$12, apresentado originalmente em *Ameaças de Arton* (p. 397).

**LICOR DE LÁGRIMAS.** Essa bebida alcoólica de gosto forte é feita a partir de suco de treckod fermentado. Principalmente em Thenarallan, é vista como uma forma eficiente, mas perigosa, de afogar as lágrimas. Não é raro derramar meio copo no chão durante um enterro, bebendo o resto em homenagem ao falecido. Fornece +5 em Vontade, mas se falhar em algum teste de Vontade pela duração do prato, fica esmo-recido até o efeito do prato acabar. T\$ 8.

**TRECKODIMM.** Esse doce tradicional é feito com uma mistura de mel, farinha de grão-de-bico e polpa de treckod. É servido usando a casca da fruta como prato. Revigorante, fornece resistência a cansaço +2. T\$ 10.

*Uma das crianças segura um pedaço de pau, como se fosse uma lança, e fica à frente do “monstro”, fingindo que o ameaça. Duas outras chegam pelos lados, segurando algum brinquedo local — um triângulo de madeira colado em um aro, empunhado como uma espécie de soqueira.*

*A mãe de um dos meninos, uma humana jovem e forte de sorriso largo, percebe que vocês estão observando.*

*“Não é bonitinho como se preparam para expulsar os inimigos do rei?”*

A cultura local de Sckharshantallas vê outros dragões como invasores e inimigos. O povo, desde criança, aprende que é seu dever enfrentá-los e expulsá-los. A lei já proíbe a presença das criaturas, mas a barreira cultural é ainda maior.

O brinquedo das crianças é uma representação de uma arma popular no reino, o katar (veja a p. 27). Se questionada, a mãe mencionará como prefere que seu filho brinque com uma lança, arma tradicional

de caçar dragões. O katar é feito para matar pessoas e, em Sckharshantallas, as pessoas não precisam se preocupar com isso.

As crianças convidam um dos heróis para brincar com elas. Um teste de Atuação (CD 15) as impressiona, fazendo-as aplaudir genuinamente. Isso aumenta a confiança, concedendo 1 PM temporário até o final da aventura. Perícias diferentes podem ser usadas, dependendo de como o aventureiro entra na brincadeira — Acrobacia ou Atletismo para um salto, Diplomacia para um discurso, Guerra para dar dicas de posicio-

## THENARALLAN

**POPULAÇÃO:** 15.000 thenarenses  
(83% humanos, 15% elfos, 2% outros).

O último território anexado a Sckharshantallas foi a região de Thenarallan. A cidade (na época uma mera vila) já fez parte de Trebuck, passando a integrar o Reino do Dragão após um acordo diplomático. Sua população sempre foi resistente ao domínio de Sckhar, o que tornou a cidade um barril de pólvora. Várias facções rebeldes surgiram ao longo dos anos; a mais famosa e mais duradoura foram os **Lâminas**. Houve o assassinato de nobres locais, um governador chegou a ter que fugir para a capital.

Para conter as rebeliões, Sckhar ordenou a construção de uma estátua de si mesmo em tamanho real. Penas de execução foram convertidas em anos de trabalhos forçados, e os próprios rebeldes construíram, a duras penas, a Estátua do Dragão-Rei. O processo levou anos e teve o efeito oposto do desejado: os rebeldes se tornaram ainda mais corajosos e ativos. Passaram a realizar protestos mais radicais, planejar atentados mais elaborados, angariar mais fundos e, pouco a pouco, ganharam o povo. Todo o resto até podia ser tolerado pelo regente, por acontecer em uma cidade pouco importante. Mas os corações de Sckharshantallas pertencem única e exclusivamente a Sckhar.

Quando **Lothar Algherulff**, um dos lendários Campeões de Svalas (veja *Jornada Heroica: Guerra Artoniana*), chegou ao reino em busca de tropas, Sckhar soube exatamente o que fazer. Fez uma investida rápida e feroz contra os Lâminas, recrutou-os compulsoriamente para o exército e os enviou na vanguarda para a guerra. A maioria de seus membros morreu pelas mãos dos puristas. Alguns

conseguiram fugir, sobrevivendo com a esperança de encontrar fora de Sckharshantallas alguma força que possa se opor ao Dragão-Rei. Aqueles que retornaram, com sua vontade já combalida e os espíritos à beira do colapso, foram incluídos na guarda pessoal de uma das filhas de Sckhar, **Khi-rollandra**, governadora de Khershandallas.

Hoje, com a Estátua do Dragão-Rei concluída, Thenarallan é um ponto obrigatório de peregrinação para os fiéis de Sckhar. Eles são recebidos por um povo manso de olhos tristes, talvez as únicas pessoas em todo o reino que entendem serem brinquedos de um monstro, impotentes para fazer qualquer coisa a respeito disso. O culto de Kallyadranoch tenta se aproveitar da posição periférica da cidade para iniciar uma nova rebelião, os **Brumas**, e arregimenta espíões e combatentes sem precisar arriscar seus próprios agentes. A seguir, estão as descrições de alguns locais interessantes que os heróis podem visitar durante sua estadia.

**DESCANSO DOS PEREGRINOS.** *Essa hospedagem simpática e aconchegante conta com uma área comum movimentada e uma adega bem servida. Os donos são um casal de humanos devotos de Sckhar, Vriel e Reon. Ambos são fortes e atléticos, trajados em túnicas de vermelho vívido. Têm cabelos castanhos bem escuros, os de Vriel são cacheados e muito bem tratados, enquanto os de Reon são lisos e cortados de forma prática. Seus olhos também são semelhantes, castanhos — mas Reon não parece enxergar.*

Diferente de muitos moradores locais, **Vriel** e **Reon** estão muito satisfeitos com a situação atual. Já foram revolucionários, mas escaparam por muito pouco, desertando dos Lâminas antes de Sckhar levá-los na vanguarda contra os puristas. Durante



namento. Luta e Pontaria estragam o espantalho e a brincadeira, deixando as crianças chateadas. Nesse caso, o desânimo é contagiante e o herói perde 1 PM.

## TEMPLO DO DRAGÃO DE FOGO

*Um humano corpulento usa uma faca para tirar a grossa casca de uma fruta grande, maior que seu punho. Trata-se de um treckod, base da alimentação sckharjagar. Quando ele a morde ruidosamente, uma seiva transparente e espumante escorre de seus lábios. De boca cheia, empolgado, o homem se dirige à sacerdotisa.*

*“Lume! Esse treckod me deixou com um humor bom demais. Conte sobre o falso deus, para a felicidade não me impedir de voltar para o trabalho!”*

*“Mas é claro. Sckharshantallas é protegido pelo nosso senhor das chamas, Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo. Em sua benevolência, Sckhar protege em corpo e espírito todos os que honram sua majestade. Preces a outros deuses são aceitas, com uma exceção. Existe um covarde que esteve ausente quando Arton mais precisou dele. O resto do mundo o chama de Kallyadranoch, mas nós — os verdadeiros fiéis — cuspiamos*

a fuga, Reon sofreu um ferimento que lhe custou a visão. Agora estabelecidos em Thenarallan, consideram sua vida uma dádiva e desistiram genuinamente de qualquer intenção rebelde. Conhecem, como qualquer ex-revolucionário, o peso da tirania de Sckhar. Apesar disso, preferem uma vida confortável sob a sombra de um monstro em vez de uma morte honrada em um campo de batalha esquecido.

Vriel lida mais diretamente com os clientes, conversando e servindo as mesas. Enquanto isso, Reon fica na cozinha, produzindo com perfeição comidas de toda Arton — pelo preço normal, ele pode servir todos os itens da categoria alimentação e os do quadro Culinária Sckharjagar (p. 9). Os proprietários da estalagem Descanso dos Peregrinos são amigos de Maríssia, e ela sempre fica hospedada aqui quando está na cidade. Eles podem ceder um quarto confortável para os heróis sem nenhum custo, caso comentem sobre estarem acompanhando a caçadora de dragões.

**ESTÁTUA DO DRAGÃO-REI.** *Essa estátua gigantesca e imponente representa Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, em sua forma dracônica e em tamanho real. É um dos mais impressionantes trabalhos de escultura do mundo, especialmente quando considera-se que foi feito por mãos mortais, diferente da estátua de Valkaria. Uma multidão de devotos está sempre em volta do local, tentando tocar sua superfície. Guardas observam com cuidado para evitar excessos, mas a fé do povo é equilibrada por boas doses de temor e respeito.*

Esse lugar é um marco das transformações pelas quais Thenarallan passou nas últimas décadas. Outrora sede de movimentos rebeldes, o único local onde as pessoas tinham coragem de se revoltar contra Sckhar agora se tornou um foco de peregrinação em nome do Dragão-Rei.

**TEMPLO DO DRAGÃO DE FOGO.** *Essa torre de dois andares é uma das construções mais chamativas da cidade. Suas janelas de ouro são decoradas com chamas, e as paredes são pintadas de vermelho vivo. Uma fila de pessoas, a maior parte humanos ou elfos, espera para ser recebida. Uma elfa de cabelos ruivos com cicatrizes de ácido no rosto faz uma prece rápida antes de permitir a entrada de cada um.*

Com a presença da Estátua do Dragão-Rei, Thenarallan se tornou um ponto de peregrinação para devotos de Sckhar, ou seja: para quase toda a população de Sckharshantallas. Os visitantes vêm para contemplar a autoridade do rei, mas ainda precisam de orientação espiritual. E a encontram no templo local.

Até mais do que a estátua, essa torre chamativa é o coração da cidade. Como o fluxo de peregrinos é vital para a economia local, o sacerdote encarregado tem uma grande responsabilidade ao receber e direcionar todas essas pessoas. Essa função cabe à elfa conhecida como **Lume**. Trajada em mantos vermelhos e com cabelos tingidos da mesma cor, ela tem o rosto marcado por queimaduras de ácido. Embora não fale a respeito de seu passado nem revele seu nome de batismo, um palpite bem direcionado (Conhecimento ou Religião CD 15) aponta que ela provavelmente é uma sobrevivente da queda de Tiberus.

Receber atendimento no templo requer paciência para aguardar na fila. A única sacerdotisa de fato é Lume, embora ela esteja sempre acompanhada por acólitos humanos. Ela pode explicar a história de Sckharshantallas para os aventureiros, além de lançar magias divinas de 1º e 2º círculo mediante pagamento (*Tormenta20*, pp. 157 e 163).

*neste nome. É mantido no esquecimento, em seu lugar como 'o Terceiro'."*

*O humano começa a aplaudir, sendo acompanhado por seus pares. A sacerdotisa sorri e desiste de terminar a explicação.*

Lume estava explicando a história da Revolta dos Três (*Tormenta* 20 p. 363 ou *Atlas de Arton* p. 19) quando foi interrompida. Ela pode completar a história e responder perguntas teológicas dos personagens caso assim desejem.

Se algum dos personagens desejar prestar uma homenagem a Sckhar e rezar, faça um teste de Religião (CD 25). Se passar, atrai a boa vontade do Dragão-Rei. Até o final da aventura, recebe redução de fogo 5 (ou, se já tiver, aumenta em 5 a redução de fogo).

#### CENA 4

### BRUMAS DA REVOLUÇÃO

*No meio da movimentação da cidade, uma figura encapuzada em um manto vermelho se aproxima de vocês. Quando chega perto, é possível perceber roupas azuladas. A quantidade de vermelho nas fachadas e vestimentas torna esse detalhe algo notável.*

*Um segundo olhar revela mais pessoas vestidas assim ao redor. Mais atrás deles, uma mulher aponta para vocês.*

*"São eles! São os aventureiros que atrapalharam os nossos planos em Svalas!"*

*As pessoas derrubam seus mantos e capas vermelhas, revelando armas ocultas, e a mulher que os incriminou desaparece ao longe. Aqueles que ficaram, porém, estão determinados a matar vocês!*

**CRIATURAS.** Rebeldes da Bruma x4 (p. 22), bando de rebeldes (p. 22).

A mulher que orientou os rebeldes é uma clériga de Kallyadranoch. Estava observando-os e direcionando suas ações. Ela ordena o ataque principalmente para cobrir sua própria fuga; não espera que os homens da Bruma consigam vencer os aventureiros.

Os rebeldes, por sua vez, atacam violentamente. A partir do momento que se revelaram aos heróis, sabem que seus disfarces na cidade foram comprometidos. Sua única chance de escapar com sucesso é a vitória. Qualquer punição pelas leis de Sckharshantallas será pior que morrer pelas mãos dos aventureiros.

Durante o combate, os rebeldes tentam se aproveitar de suas bombas de fumaça. Como o bando de rebeldes tem mais dificuldade de ficar dentro de uma das nuvens, as bombas são usadas para proteger os

rebeldes individuais. O tamanho do bando, por sua vez, facilita que flanqueiem oponentes próximos a ele, se deslocando de acordo.

Quando o combate termina, vocês percebem os moradores observando de uma distância segura. Gritos de "forasteiros" e "criminosos" surgem na multidão enquanto um caminho se abre para a chegada de doze soldados. Todos estão muito bem equipados e olham de forma severa para vocês. Quatro parecem mais graduados, há mais vermelho em suas roupas e eles carregam armas mais letais.

*"Em nome do Dragão-Rei, vocês estão presos!"*

*Se preparando para enfrentar o decreto de prisão ou não, uma voz familiar logo soa por trás dos guardas. É Mari Labareda salvando a pele de vocês.*

*"Não posso deixá-los sozinhos um segundo que já se metem em confusão! Venham comigo, uma pessoa importante quer conhecer vocês."*

A presença de Maríssia resolve a situação por si só. Ela conversa com os guardas para libertar os aventureiros, e chega até mesmo a pedir desculpas em nome dos amigos caso tenham se exaltado muito. Dada a posição dela, e a quem serve, poucos estão dispostos a duvidar de sua integridade.

Se questionada pelos personagens, Maríssia pode dar mais informações sobre a situação.

#### • O QUE ACONTECEU AQUI?

*"Ultimamente ouvimos rumores sobre um novo grupo rebelde se formando em Thenarallan, as Brumas. Aparentemente são rumores verdadeiros."*

#### • ONDE VOCÊ ESTAVA?

*"Fui fazer um relatório de minhas últimas atividades para uma pessoa muito importante. Vou apresentá-la a vocês muito em breve."*

#### • A GUARDA IA MESMO NOS MATAR?

*"Eles tentariam prender vocês, mas não seria nada estranho se alguém morresse. Eu devia ter sido mais firme sobre isso antes: não se metam em encrenca em Sckharshantallas. O Dragão-Rei não é piedoso com criminosos."*

Depois disso, Maríssia guia os heróis até o castelo, onde conhecerão sua benfeitora.





## PARTE 2: IRMÃS E RIVAIS

*Em que os heróis conhecem a prole de Sckhar e acabam envolvidos em suas intrigas.*

### CENA 1

#### A BENFEITORA

Maríssia guia vocês ao castelo de Thenarallan. A arquitetura lembra o Castelo Escarlata de Tyros, com suas dimensões imponentes e cores vivas. Os guardas na entrada acenam positivamente, abrindo passagem assim que veem a ombreira da caçadora de dragões.

*“A Mãe do Trono está à espera, Labareda.”*

Do lado de dentro, o castelo é bem mais impressionante que o de Tyros. Há estátuas de dragões, tapeçarias, candelabros — muita ostentação, muita iluminação e muitas cores quentes. Maríssia os guia por corredores bem decorados até chegarem a um salão amplo.

Na ponta oposta à entrada, um trono está posicionado sobre um patamar. É pintado de ouro, de espaldar alto, com estofamento vermelho de aspecto confortável. Sobre ele, está sentada uma kallyanach de aspecto jovem e beleza cativante. Do meio de seus cabelos ruivos, lisos e longos, projeta-se um par de chifres escuros na altura das têmporas. A mulher usa joias elegantes e obviamente caras. Está trajada em um vestido igualmente luxuoso, com fendas que destacam o corpo voluptuoso. A pele clara não apresenta nenhuma imperfeição. Por fim, os olhos, de um castanho intenso, encontram os de vocês com uma faísca que parece arder em chamas.

*Ela sorri de imediato, mas de alguma forma isso não diminui a tensão.*

*Maríssia se ajoelha, uma mesura praticada diante da realeza.*

Tome nota de quais personagens seguem o exemplo de Maríssia e se ajoelham diante da princesa. Aqueles que não o fizerem sofrem -2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma com a kallyanach até o final da aventura.

*“Vossa Alteza, trago à vossa presença os heróis que mencionei.”*

A princesa no trono se levanta, transbordando autoridade. Quando ela dá um passo para frente, qualquer vestígio de dúvida sobre sua natureza kallyanach desaparece. Depois de seus encontros com o culto de Kallyadranoch, é possível identificar claramente de onde vem sua postura e o olhar, além da sensação quase palpável de poder que toma o ambiente. Essa é a aura de um dragão.

*“Maríssia, querida, vou perdoar sua impertinência. Quem nunca falou antes de receber a permissão para tanto, afinal? Tenho certeza de que isso não vai se repetir.”*

A caçadora de dragões engole em seco. Vocês já viram Labareda enfrentar feras terríveis sem pestanejar, mas ela está visivelmente com medo dessa pessoa desarmada.

*“Mil perdões, Alteza, não vai se repetir.”*

O sorriso da Mãe do Trono se alarga.

*“Não estou acompanhada de um arauto, Maríssia. Devo me apresentar eu mesma, como uma camponesa?”*

Só então Mari Labareda se levanta.

*“De forma alguma, Alteza! Amigos, prestem suas homenagens à Mãe do Trono, Princesa das Chamas, filha de Sckhar, Stridnix!”*

Com a apresentação feita, Stridnix fica em silêncio durante alguns instantes. Se qualquer um dos personagens falar durante esse breve momento, será interrompido por ela e passa a sofrer -2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma com ela até o final desta aventura (cumulativos com a penalidade anterior).



Stridnix, a filha favorita de Sckhar

*“Podem falar, aventureiros. Quem são e de onde vêm?”*, ela pergunta, satisfeita por tê-los feito esperar.

Stridnix já sabe tudo sobre os heróis, então qualquer tentativa de mentir ou omitir informação causará uma penalidade de -2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma com ela até o final da aventura (cumulativos com os anteriores). Ela ouviu informações de Maríssia e acionou seus contatos, que entregaram um dossiê completo graças a magias de adivinhação.

A filha de Sckhar espera ouvir a história que já conhece: os aventureiros encontraram Zaldrin, ajudaram em sua pesquisa, viajaram por vários reinos trazendo o resultado, enfrentaram o culto de Kallyadranoch no caminho, obtiveram o *Pentalépide de Kryzzaorin*, encontraram pistas da presença do culto nas redondezas e finalmente chegaram a Thenarallan.

A seguir estão algumas possíveis perguntas para Stridnix e suas respostas.

• **QUEM É VOCÊ?**

*“Curioso, acredito que Maríssia tenha feito uma apresentação instantes atrás. Não são tantos títulos para escaparem da memória tão rápido.”*

• **PODE NOS AJUDAR A ENTREGAR A PESQUISA DE ZALDRIN?**

*“Esse tipo de trabalho braçal não é adequado a alguém de minha estirpe, mas seria irresponsável deixar algo tão importante nas mãos de estrangeiros.”*

• **RECEBEREMOS ALGUM PAGAMENTO?**

*“É só nisso que os bípedes pensam, não é mesmo? Moedas e riquezas vãs. Não se preocupem, meu pai é generoso com quem nos ajuda. Serão, sim, recompensados.”*

• **O QUE SABE SOBRE O CULTO DE KALLYADRANOCH?**

*“Sei que são vermes, adoradores de um falso deus. Devem todos morrer pelo crime de desafiar meu pai.”*

• **ENCONTRAMOS REBELDES NA CIDADE.**

*“Um problema pequeno. Meu pai exterminou a rebelião anos atrás. Assim que resolverem a tarefa que tenho para vocês aqui no castelo, quero que matem todos.”*

• **O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO EM THENARALLAN?**

*“Gosto de ver a estátua do meu pai de tempos em tempos.” (Intuição CD 25 revela ser uma mentira.)*

• **POR QUE A CHAMAM DE MÃE DO TRONO?**

*“O que vocês acham?”*

• **ESTAMOS COM O PENTALÉPIDE DE KRYZZAORIN...**

*“Vocês vão guardá-lo por mim por enquanto. Sei do que se trata, mas tudo relacionado a ele me enoja. Lidar com os cultistas do falso-deus é algo que vocês farão por nós no futuro — pelo que serão recompensados, antes que perguntem.”*

Caso os heróis tenham perguntas para Maríssia, ela também as responde prontamente.

• **ERA A ELA QUEM QUERIA NOS APRESENTAR?**

*“Sim, esta é minha benfeitora.”*

• **COMO VOCÊ CHEGOU AO SERVIÇO DELA?**

*“Quando comecei a me destacar na Lança de Sckharshantallas, compareci a um baile em honra a princesa. Jurei lealdade a ela no mesmo dia.”*

• **O QUE VOCÊ ACHA DELA?**

*“É a pessoa mais importante para mim.”*

O castelo de Thenarallan, como todos os outros em Sckharshantallas, tem proteções mágicas contra movimento planar e magias de adivinhação. Essas magias podem ser usadas para se comunicar com pessoas fora do castelo normalmente ou para sair dele, mas nunca para entrar. Tentativas de movimento planar para dentro do castelo levam os alvos aos portões da cidade.

CENA 2

## CHAMA E VENENO NA MASMORRA

*Depois da conversa, Stridnix bate palmas e uma dezena de guardas armados entram no salão.*

*“A chegada dos aventureiros é providencial. O que vocês fazem é matar monstros, não é? Temos monstros em nossa masmorra, monstros que precisam ser mortos. Maríssia, leve-nos até lá, por favor.”*

*A caçadora de dragões toma a frente, enquanto os guardas montam uma escolta para Stridnix. Vocês caminham entre Maríssia e os guardas, com a princesa meia-dragoa no fundo, observando-os com seu olhar penetrante e inquisitivo.*

*Vocês descem as escadas até um corredor estreito e escuro, com celas de ambos os lados. Dentro delas, logo reconhecem alguns kallyagrai. Os demônios viram para vocês imediatamente, arreganhando os dentes. Sacodem as grades, mas uma trava mágica resiste à sua força.*

*Um som de metal estala atrás de vocês. Stridnix está com a mão em uma alavanca na parede, recém-ativada. As grades começam a abrir.*

*“Estes são os monstros, aventureiros. Matem-nos.”*

**CRATURAS.** Kallyagrai do fogo inferior x4 (p. 23), kallyagrai do fogo superior x2 (p. 23), kallyagrai do veneno superior x2 (p. 24).

Nem os guardas nem Stridnix se envolvem no combate. Os kallyagrai lutam até a morte.

Após o combate, outra pessoa importante aparece. Siga para a CENA 3.



## A OUTRA FILHA

“Mas o que está acontecendo aqui? Stridnix!”

A voz exasperada ecoa logo depois do último kallyagrai tombar. Uma mulher de feições severas desce os degraus em passos apressados, mas elegantes. As orelhas pontudas poderiam ser de um elfo, mas a mesma aura de Stridnix em sua postura a denuncia como kallyanach. Seus cabelos são pretos, com um reflexo quase azulado mesmo sob a luz das tochas. Os olhos são igualmente escuros, bem como o vestido elegante e prático, com o mínimo de adornos para alguém de sua posição.

Maríssia se ajoelha imediatamente. Stridnix se volta na direção da recém-chegada, com deboche evidente em sua voz.

“Minha querida irmã, Khirollandra! Apenas aproveitei nossos convidados para remover o lixo.”

“Lixo? Stridnix, estudar o comportamento dessas criaturas poderia revelar informações valiosas. Meus espiões deram duro para trazê-los até aqui. Bons homens deram sua vida para que tivéssemos chance de interrogá-los. Pela chama do rei, os arcanistas já estavam a caminho!”

“Não há motivo para se exaltar, maninha. Essa conversa já me cansou. Vou me recolher aos meus aposentos.”

Maríssia escolta Stridnix para fora da masmorra, deixando-os na presença da outra filha de Sckhar.

“Então são vocês de quem tanto ouvi falar?”

Como Khirollandra tem uma abordagem mais amistosa aos heróis, é bem capaz que se sintam mais à vontade com ela e contem mais sobre sua viagem até aqui e seus planos futuros. Ela os interrompe rapidamente, afirmando também já saber tudo sobre eles. Diferente da irmã, a princesa não se importa caso algum personagem não tenha se ajoelhado.

Isso pode fazer com que os heróis passem a gostar mais de Khirollandra do que de Stridnix, o que foi um movimento calculado — conhecendo o gênio da irmã, Khirollandra se ausentou de propósito, deixando que os aventureiros a encontrassem primeiro. Apesar da boa impressão, a Princesa das Cinzas é tão maldosa e manipuladora quanto todos de sua família; apenas sabe usar melhor a dissimulação.



**Khirollandra, a Princesa das Cinzas e governante de Kherchandallas**

A seguir estão possíveis perguntas que os heróis podem fazer a Khirollandra.

• **QUEM É VOCÊ?**

“Meu nome é Khirollandra. Sou filha de Sckhar, a Princesa das Cinzas, e governadora de Kherchandallas.”

• **O QUE ESTÁ FAZENDO EM THENARALLAN?**

“Meus contatos me informaram sobre a presença de um grupo rebelde na região, a Bruma. Vim investigar.”

• **O QUE SUA IRMÃ ESTÁ FAZENDO AQUI?**

“Ela veio só para me perturbar.”

• **O QUE SABE SOBRE AS BRUMAS?**

“Apenas sei que são os rebeldes envolvidos em alguns atentados que aconteceram na região.”

• **ESTAMOS COM O PENTALÉPIDE DE KRYZZAORIN.**

“Não sei do que se trata, mas podemos conversar sobre isso mais tarde. Lidar com as Brumas é urgente.”

• **O QUE SABE SOBRE O CULTO DE KALLYADRANOCH?**

“Suspeito que estejam tentando se infiltrar na região, com a presença de tantos kallyagrai nas redondezas.”

• **PODE NOS AJUDAR A ENTREGAR A PESQUISA DE ZALDRIN?**

“É claro. Isso é muito importante. Mas antes disso, vocês poderiam me ajudar?”

Quando o grupo não tiver mais perguntas, Khirollandra parece determinada a abordar outro assunto.

“Preciso saber mais sobre esses Brumas, com urgência. Acredito que sei onde vão se encontrar essa noite.

Podem se infiltrar entre eles e descobrir onde estão se escondendo? Não chamem atenção nem usem de violência. Ofereço TO 500 para cada um de vocês como recompensa, além da minha gratidão.”

Mas, no fim da conversa, Maríssia os encontra e entrega um bilhete, que diz “Heróis queridos, em nome da coroa, exijo que matem todos os rebeldes. — Stridnix”.

Ela não pode acompanhar os aventureiros na missão, quer aceitem, quer não. Precisarão ficar ao lado de Stridnix.

Siga para a **PARTE 3**.

## PARTE 3: SEGREDOS DAS BRUMAS

*Em que os aventureiros se infiltram nas fileiras de um grupo revolucionário.*

### CENA 1

## A BRUMA SE ADENSA

Os heróis estão em uma situação complicada. De um lado, Stridnix quer que matem todos os membros da Bruma. Do outro, Khirollandra quer apenas que investiguem o grupo rebelde. Nenhuma das duas ficará feliz se for contrariada; e elas são a ponte para que entreguem a pesquisa de Zaldrin para Sckhar! Felizmente, os aventureiros não precisam escolher nada ainda. Por enquanto, a única pista que têm é o local onde os rebeldes se encontrarão.

A cena começa com os personagens ainda diante da Princesa das Cinzas, com a mensagem na mão.

*Khirollandra assume uma expressão séria e muda de postura. Um gesto rápido com os braços atrai a atenção de vocês.*

*“Não precisam me contar o que está escrito no bilhete, já imagino do que se trata. Mas lembrem-se do que está em jogo — o culto de Kallyadranoch muito provavelmente está na região. Esses rebeldes apareceram em um momento muito suspeito. Pode ser que tenham informações sobre os cultistas do falso deus e, mesmo que não tenham, talvez possam ser úteis como aliados por terem se organizado sozinhos.*

*“Descubram mais sobre a facção e retornem. O ponto de encontro deles esta noite é a estalagem Descanso dos Peregrinos. Usem esses trajes que preparei — é o bastante para serem reconhecidos como parte do movimento.”*

São roupas azuladas e mantos vermelhos para cobri-las. Khirollandra também oferece poções de *Disfarce Ilusório*, uma para cada herói. A Princesa das Cinzas relembra os heróis que é mais fácil manter dois disfarces (a magia e os trajes) do que apenas um.

*Depois de deixarem Khirollandra, Maríssia lança um olhar resignado para vocês.*

*“Gostaria muito de ajudá-los, mas minha notoriedade tornaria isso impossível. Boa sorte... e não esqueçam do bilhete.”*

Chegando à estalagem, os personagens têm algumas horas para se preparar até a chegada dos rebeldes. Isso é tempo o bastante para descansar, repor equipamento em estabelecimentos da cidade ou comprar refeições.

*Conforme a noite avança, os hóspedes começam a se retirar para os seus quartos e os clientes da sala comum voltam para suas casas. Ainda é cedo, mas a equipe também começa a se recolher. Sobram oito pessoas, vestindo os mesmos capuzes pesados que vocês. Um deles se apoia contra a porta, bloqueando a saída.*

*“A bruma se adensa, amigos”, diz a figura na porta.*

*“A bruma se adensa!”, respondem os demais em coro.*

*“Alguns dos nossos cometeram um erro hoje. Atacam forasteiros de forma impulsiva. Certamente foram identificados. Precisaremos adiantar nossos planos. Vamos voltar juntos para a base, dar as más notícias a Trishantyr e descobrir o que faremos a seguir. Todos prontos? Alguma pergunta?”*

A Bruma é um movimento revolucionário recente. A maior parte de seus membros não tem muita prática quanto a organizar conspirações nem experiência para viver em segredo. Quando viram forasteiros poderosos, alguns deles consideraram se tratar de espões a serviço da coroa. Esse foi o motivo da comoção anterior.

Essa é uma oportunidade para que os aventureiros façam algumas perguntas sobre o movimento, mas com cuidado. Fazer uma pergunta não levanta suspeitas, principalmente a primeira da lista. Uma organização em seus primeiros meses costuma receber membros novos, então não é incomum que não saibam de tudo. Cada pergunta nova, porém, chama mais a atenção. Os rebeldes desconversam para responder novas dúvidas e decidem levar os heróis até Trishantyr sem falar mais nada — para emboscá-los e matá-los em maior número. Se algum personagem notar as suspeitas, é possível despistá-las com um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 20).

A seguir estão algumas possíveis perguntas e as respostas dos rebeldes.

#### • ONDE FICA MESMO O ESCONDERIJO?

*“Primeira vez? Em uma caverna nas redondezas.”*

#### • QUAIS SÃO OS NOSSOS OBJETIVOS?

*“Derrubar o regime tirânico de Sckhar.”*

#### • QUAL É O NOSSO ALVO?

*“Apenas Trishantyr sabe com certeza.”*



### • QUEM É TRISHANTYR?

*“Como você pôde esquecer? É nosso fundador e líder.”*

### • QUAL NOSSA RELAÇÃO COM KALLYADRANOCH?

*“Do que você está falando? Não temos nada com isso.”*

Siga para a **CENA 2**, onde os heróis podem estar prestes a cair em uma armadilha — ou prestes a enganar todos os Brumas.

#### CENA 2

## INFILTRADOS?

Os rebeldes guiam vocês por becos e vielas até saírem por um buraco na muralha, disfarçado com uma magia de ilusão. Depois, viajam até uma caverna discreta fora de Thenarallan. Lá, algumas dezenas de pessoas trajadas de azul estão acampadas. Algumas treinam seus golpes contra bonecos de palha, outras conversam em círculos enquanto bebem de odres compartilhados, um pequeno grupo está descansando. Há tendas espalhadas por todo pátio e uma grande fogueira central.

Um homem se destaca dos demais, apesar de estar vestido com os mesmos trajes azuis. Seus passos são mais confiantes, ostentando suas armas, claramente de qualidade superior. Um dos rebeldes o chama pelo nome:

*“Trishantyr!”*

Se os rebeldes estão suspeitando dos aventureiros, Trishantyr os aborda agora e pergunta sobre sua lealdade. Um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 25) convence o líder da honestidade dos heróis. Caso contrário, ele ataca junto de seus bandos rebeldes! Será um combate muito difícil.

**CRITATURAS.** Trishantyr (página 26) e bando de rebeldes x4 (p. 22).

Se os heróis lutarem e sobreviverem, pule direto para a **PARTE 4**, onde podem investigar a base vazia e obter mais informações. Se

conseguirem evitar o combate, siga com a cena:



O líder rebelde acena com a cabeça para seu subalterno recém-chegado. Ele ouve as más notícias, resumidas de forma concisa e eficiente. Aproxima-se da fogueira e chama a atenção de todos. Rapidamente o acampamento fica em silêncio.

*“Irmãos, recebemos notícias da cidade... e não são nada boas. Fomos expostos antes do esperado. Precisamos acelerar nossos planos. Vamos unir nossas forças e explodir o templo de Sckhar, mostrar que estamos prontos para lutar! É hora de sair das sombras, de escapar dessa tirania, de conquistar nossa liberdade! Todos comigo?”*

*As vozes dos rebeldes se erguem em uníssono.*

*“A bruma se adensa!”*

O acampamento começa a se organizar para a saída dos rebeldes que vão atuar no atentado. Trishantyr aponta para os personagens e para mais um número de rebeldes iguais à quantidade de personagens. Quando estiverem reunidos, ele explica o plano.

*“Recebi bombas de pólvora dos nossos benfeitores. Elas devem ser instaladas na base do templo e ativadas ao mesmo tempo para derrubar sua fundação. Vocês precisam ser coordenados. Contem até três, acendam os pavios e corram. Alguma pergunta?”*

A seguir estão algumas possíveis perguntas para Trishantyr e suas respectivas respostas.

### • O QUE FAREMOS SE HOUVER GUARDAS?

*“Eles devem morrer em nome da rebelião.”*

### • QUAL É O OBJETIVO DA REVOLUÇÃO?

*“Derrubar a tirania de Sckhar com a força do povo.”*

### • QUAL É A NOSSA MISSÃO?

*“Destruir o templo de Sckhar aqui em Thenarallan e começar a revolução.”*

### • QUEM É VOCÊ?

*“Sou apenas alguém como vocês, um homem cansado de viver sob a sombra de um tirano.”*

### • QUEM SÃO OS NOSSOS BENFEITORES?

*“Não são os aliados ideais, mas são os que temos. Sem apoio, teríamos o mesmo fim dos nossos antecessores, os Lâminas, e tantos antes deles.”*

Trishantyr evita falar mais sobre os recursos do grupo ou quem os financia. Antes de partirem, ele entrega quatro bombas (Tormenta20, p. 160) para o grupo.

Um dos rebeldes que fazem parte da Bruma

## ATAQUE AO TEMPLO

*Quando vocês retornam a Thenarallan, o templo já está deserto, não há sequer um clérigo acordado. Um tom fúnebre preenche o ar. Os rebeldes estão claramente incomodados, receosos. Por mais que integrem a revolução, uma vida inteira de fé ainda os prende aos locais de culto do Dragão-Rei do Fogo. Quando se preparam para encontrar uma forma de invadir o templo, a porta se abre sozinha.*

*Atrás dela, uma mulher em trajes clericais exhibe o medalhão do dragão abertamente. Um dos símbolos mais marcantes de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Logo atrás dela, um humanoide alado, com chifres e escamas usa o mesmo medalhão.*

*“Os rebeldes da Bruma. Vocês chegaram antes do esperado. Estamos aqui para supervisionar a explosão do templo desse falso deus, já que fracassaram recentemente sem nossa presença.”*

Os olhos da clériga brilham em um azul intenso, claramente mágico. Os personagens têm direito a um teste de Misticismo (CD 18) para identificar que ela está sob efeito da magia *Visão Mística*.

Cabe aos jogadores decidir o que fazer com essa informação. Você pode lembrá-los que, além da aura mágica tênue que cada um gera (pelo efeito de *Disfarce Ilusório*), eles carregam o *Pentalépide* de Kryzzaorin, que gera uma aura avassaladora.

Se escolherem abrir mão do disfarce agora para atacar os cultistas e impedi-los de roubar o *Pentalépide*, os inimigos ficam surpreendidos na primeira rodada de combate. Durante a batalha, é possível manter a confusão entre os rebeldes. Um herói que ainda não atacou pode fazer um teste de Enganação (CD 15) como ação de movimento para fingir que é um deles. Se passar, os rebeldes ignoram-no e atacam outro membro do grupo. A cada vez que esse truque for tentado novamente, a CD aumenta em +5.

**CRIATURAS.** Clériga de Kallyadranoch (p. 22), kallyanach ceifador (p. 23), rebelde da bruma x4 (p. 22).

No entanto, se continuarem disfarçados para descobrir mais informações, siga com a cena normalmente.

Muito desconfiada, a clériga nota a aura mágica gerada pelos heróis e questiona:

*“São novos? Não lembro de tê-los visto por aqui antes. E eu, com certeza, teria notado que ou carregam algo muito poderoso ou são pessoas muito poderosas.”*

*O homem atrás dela, um kallyanach, diz:*

*“Não me parecem pessoas tão poderosas assim, irmãs de escamas.” Ele se vira para vocês. “Que tal entrega-*

*rem seja lá o que vocês têm de mágico, assim podemos continuar com o que viemos fazer aqui?”*

O grupo ainda pode fazer um teste de Enganação oposto à Intuição da clériga (+16). Com um sucesso, ela acredita que os personagens não têm nada de valor além do símbolo sagrado de um deus insignificante — afinal, ninguém importa além de Kallyadranoch, não é? Assim, os personagens ainda podem pegar os inimigos de surpresa em um momento oportuno. Falhar no teste ou se recusar a entregar o *Pentalépide* dá início ao combate, mas sem o benefício da surpresa.

Fazer esse teste viola o Código do Herói de paladinos e as obrigações e restrições de devotos de Lin-Wu e Tanna-Toh.

Independente da hora que decidir fazer isso, o grupo precisa atacar os cultistas e rebeldes para impedi-los de destruir o templo de Sckhar. Tanto Stridnix quanto Khirollandra vão se recusar a continuar trabalhando com os personagens se souberem que eles perderam a chance de fazer isso.

Os personagens ainda têm as bombas que receberam de Trishantyr — se uma delas for usada, ou alguma magia igualmente ruidosa, Lume acorda e, no começo da rodada seguinte, desce as escadas para ajudar. Ela é um parceiro médico veterano (*Tormenta20*, p. 261). Se isso acontecer, leia ou parafraseie:

*Lume, uma elfa clériga de Sckhar, desce as escadas apressada, com um cetro nas mãos e roupas de dormir. Ela se choca ao ver cultistas de Kallyadranoch e se aproxima de um de vocês, para ajudar na luta.*

Depois do combate (se ainda não tiver acordado), Lume se levanta e questiona os heróis sobre o que houve. Ela se surpreende com a invasão dos cultistas ao templo. Caso revelem a situação em que estão — infiltrados enquanto lidavam com um atentado ao templo —, ela cura 7d8+7 PV de cada um deles.

Por sentir que foi salva pela presença dos aventureiros, ela oferece um óleo de *Arma Mágica* (aprimoramento para bônus +3) como agradecimento e recomenda que voltem para o castelo antes que os rebeldes percebam o que ocorreu.

Resta agora contar às irmãs o acontecido.





## PARTE 4: VIVA A REVOLUÇÃO

*Em que os personagens causam o fim da rebelião em Thenarallan e caem nas graças de uma das filhas de Sckhar*

### CENA 1

## CHAMAS E CINZAS

Vocês são recebidos no castelo de Thenarallan quando o dia começa a raiar. Khirollandra e Stridnix os esperam logo na entrada, sem sequer dar tempo de chegar ao salão de audiências. Ambas estão apressadas, mas suas posturas são diferentes. A Princesa das Cinzas se porta de forma séria, quase sisuda, enquanto sua irmã estampa um sorriso satisfeito no rosto.

“Os heróis retornam!” A Princesa das Chamas bate palmas. “Não temos louros nem pétalas de rosas para saudar sua chegada. Mas precisamos dos resultados da mesma forma.”

“Fui informada de uma confusão no templo, aventureiros. O que aconteceu?” Pergunta a Princesa das Cinzas. O tom da kallyanach é completamente neutro, tornando difícil identificar suas emoções.

O clima está pesado e as duas querem receber as informações o mais rápido possível. Stridnix está bastante impaciente, embora tente disfarçar com o sorriso. Enquanto contam o ocorrido, cada herói precisa fazer um teste de Diplomacia (CD 20); quaisquer redutores adquiridos pelo contato com Stridnix na PARTE 2 se aplicam.

Se os heróis acumularem dois ou mais sucessos, ela fica *satisfeita*. Com pelo menos um sucesso, ela fica *indiferente*. Sem nenhum sucesso, ela fica *irritada*.

Stridnix ouve suas explicações e interrompe Khirollandra assim que a irmã abre a boca para falar.

Se ela está *satisfeita*, leia o parágrafo a seguir.

“*Serviram bem a casa de meu pai. As coisas funcionam assim aqui: aqueles que seguem as regras, aqueles que cumprem ordens, são cada vez mais recompensados. Vou deixar que fiquem com o tal Pentálépide de Kryzzaorin, por enquanto.*”

Caso esteja *indiferente*, leia o parágrafo abaixo.

“*Sim, sim, rebeldes, claro, tudo muito interessante. Mais importante que isso, busquei mais informações sobre o Pentálépide de Kryzzaorin. Como vocês colocaram suas mãozinhas humanoides nele?*”

Se ela estiver *irritada*, leia o parágrafo a seguir.

“*Nada além de mediocridade. Minha paciência se esgotou. Me entreguem o Pentálépide de Kryzzaorin. Agora que descobri mais sobre o que se trata não posso deixá-lo nas mãos de bípedes como vocês.*”

Independente da forma como a Princesa das Chamas reage, leia ou parafraseie o trecho a seguir.

Khirollandra arregala os olhos. Parece surpresa com a posição da irmã.

“O que foi maninha?” Stridnix caminha em torno da Princesa das Cinzas, comentando em tom debochado. “Não é dragão o bastante para sentir o chamado do Pentálépide? Seus espiões não descobriram nada sobre ele?”

“Stridnix, isso é maior do que nós duas! De qualquer forma, se esse Pentálépide é mesmo importante, deveria ficar guardado comigo em Kherstrandallas.”

A Princesa das Chamas gargalha por alguns segundos e então o humor desaparece completamente da sua voz.

“Nunca.”

As irmãs se encaram furiosamente por alguns segundos, até se lembrarem da presença dos aventureiros. Stridnix gesticula para que continuem a falar.

Tanto Khirollandra quanto Stridnix querem saber o que os aventureiros descobriram sobre o Pentálépide até o momento. Os heróis não sabem, mas enquanto estavam ocupados, Stridnix estudou sobre o artefato e esbarrou em uma descrição sobre a sensação que costuma causar em dragões nas redondezas: um leve zumbido, um cheiro fantasma de petricor e enxofre. Khirollandra não sabe sobre o Pentálépide e fica acuada com a revelação da irmã.

Stridnix não consegue obter o Pentálépide mesmo que os heróis tentem entregá-lo para ela. Khirollandra se intromete e a discussão se arrasta até a Princesa das Cinzas propor que, em vez de ficar com qualquer uma delas, o artefato fique com os aventureiros por enquanto. Se os personagens se recusarem a entregar o Pentálépide, Khirollandra intercede e convence a irmã a deixar o item com os aventureiros.

Se Stridnix ficou *satisfeita*, ela oferece aos heróis três frascos com líquido avermelhado — granadas de Bola de Fogo — como recompensa pelo confronto com os rebeldes. Se estiver *indiferente*, ela se contenta em

ter incomodado Khirollandra, por enquanto. Se estiver irritada, ela fecha a cara e emite uma aura dracônica aterrorizante; os heróis precisam ter sucesso em um teste de Vontade (CD 28) ou perdem 1d8 PM. Esse é um efeito de medo.

Khirollandra paga o valor combinado com os aventureiros na **PARTE 2**, TO 500 por cada um.

*A Princesa das Cinzas pigarreia para chamar atenção e começa a falar.*

*“Pelo que entendi, vocês sabem onde fica a base dos rebeldes. Precisamos atacá-los de uma vez, eliminar o líder e reconquistar os remanescentes. Se demorarmos, eles vão fugir! Vão, agora, por favor!”*

*A Princesa das Chamas não a interrompe, mas se pronuncia antes de vocês terem chance de responder.*

*“Maríssia irá junto com vocês. E esqueçam essa ideia absurda de reconquistar corações: matem todos.”*

Khirollandra disponibiliza soldados para ajudar os heróis — cada jogador pode escolher um parceiro atirador, combatente, fortão ou guardião (todos veteranos) para o resto da aventura. Nenhum deles é tão eficiente quanto Maríssia, um fato que deixa Stridnix com um sorriso orgulhoso.

Se os jogadores quiserem esperar para repor equipamento ou descansar, ambas as irmãs enfatizam como o tempo é curto. Eles precisam agir rápido.

## CENA 2

### ENTRE OS REBELDES

Não é difícil para os aventureiros chegar até o acampamento. É possível, porém, que cheguem especialmente rápido. Para isso, precisam fazer um teste estendido de Sobrevivência (CD 25, 3 sucessos). Se bem-sucedidos, todos os personagens podem rolar duas vezes sua iniciativa e escolher o melhor resultado no próximo combate.

*O acampamento ainda conta com algumas dezenas de rebeldes. Eles seguem fazendo tarefas menores, preparando suas armas, treinando e fazendo refeições. Agora, com mais calma, é perceptível como os rebeldes são, em sua maioria, jovens. Provavelmente são filhos, netos ou irmãos mais novos dos rebeldes usados como bucha de canhão na Guerra Artoniana.*

*Sabendo disso, vocês precisam escolher como proceder de acordo com as ordens das princesas. Vocês vão matar todos, agradando Stridnix? Ou vão tentar eliminar apenas o líder, podendo perdoar ou recrutar os demais, agradando Khirollandra?*

**CRIATURAS.** Bando de rebeldes x2 (p. 22).

Se o grupo atacar, enfrenta os rebeldes enquanto Trishantyr está em sua tenda. Com a comoção causada pela luta, o líder rebelde se junta ao combate no começo da segunda rodada. Quando isso acontecer, siga para a **CENA 3B**, mas a partir da fala de Trishantyr. Novos rebeldes se juntam aos bandos, fazendo-os recuperar os PV perdidos, mas não outros efeitos que estejam os afetando.

Os aventureiros podem, também, se infiltrar na tenda para tentar pegá-lo de surpresa. Isso exige que cada personagem faça um teste de Furtividade (CD 25). Falhar faz com que o personagem seja interpelado pelos rebeldes, precisando se livrar rapidamente da suspeita — com um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação (CD 25). Se pelo menos um personagem falhar e não conseguir se livrar das suspeitas, os rebeldes atacam. Siga com o combate dessa cena, depois siga normalmente para a **CENA 3B**, com Trishantyr enfrentando o grupo depois que deles derrotarem os dois bandos de rebeldes. Caso consigam se infiltrar na tenda do líder rebelde, siga para a **CENA 3A**.

A última cena de *Bruma Ardente* depende de como o grupo lidar com o líder rebelde. Anote como esta aventura termina, isso será importante nas próximas edições de *Duelo de Dragões*.

## CENA 3A

### ❶ ASSASSINATO

*Trishantyr está descansando em sua tenda quando vocês entram. Ele se levanta de um pulo, atento, já pegando suas armas. Talvez vocês tenham calculado errado — os rebeldes nunca entrariam na tenda do líder. De uma forma ou de outra, ele está sozinho.*

**CRIATURAS.** Trishantyr (p. 26).

Se confrontado ainda na tenda, Trishantyr tenta fugir cortando a lateral dela com seu katar, indo para o acampamento, onde os seus homens podem buscar ajuda de seus homens. Se ele não for eliminado antes de agir na segunda rodada, sai da tenda e incita dois bandos de rebeldes da Bruma a lutarem junto dele.

Se o líder for morto antes de escapar, apresentar seu corpo aos rebeldes faz com que a maioria fuja. Uma dúzia deles se rende. Caso os heróis os capturem, Khirollandra ficará satisfeita na próxima aventura.

## CENA 3B

### ❶ CONFRONTO

*Conforme vocês se aproximam da tenda de Trishantyr, a comoção causada faz o líder sair para observar a sua chegada. Os rebeldes começam a comemorar, mas ele permanece em silêncio.*



“Homens!” Ele ergue a mão e o burburinho começa a diminuir.

“Nenhum dos movimentos de resistência de Thenarallan teve sucesso até hoje. Vitórias menores, glórias fugidias, sim. Mas nenhum sucesso. Nossos pais, irmãos e avós morreram apenas para nos inspirar e nos dar a chance de mudar esse reino para sempre, de entregar Sckharshantallas aos sckharjagar. Mas hoje falhamos, como eles falharam antes, por aceitarmos esses estran-

geiros entre nós. Nossos benfeitores nos informaram que fomos traídos. Agora vamos matar todos eles!”

**CRIAATURAS.** Bando de rebeldes x2 (página 22) e Trishantyr (página 26).

Se todos os rebeldes forem mortos, Stridnix ficará satisfeita na próxima aventura.

Agora, com a Bruma fora do caminho, os aventureiros podem voltar até as princesas para descobrir o que os aguarda na próxima aventura, A Casa Oculta!

## NPCs & CRIATURAS

### BANDOLEIROS DE SCKHARSHANTALLAS

Sob a sombra do Dragão-Rei, os criminosos precisam ser criativos. Diferentemente dos bandoleiros com espadas cegas e dentes faltando de outros reinos, os ginetes de serpe de Sckharshantallas parecem soldados de elite. São endurecidos pela vida ao lado das criaturas que usam como arma, numa simbiose sinistra colocada a serviço do crime.

As serpentes vivem em cativeiro, sendo usadas como armas pelos bandidos. Seu couro é fustigado por chicotes e queimaduras, concedendo um aspecto ainda mais feral às criaturas terríveis.

#### GINETE DE SERPE

Humanoide (humano) Médio 1/1

ND 9

**INICIATIVA** +13, **PERCEPÇÃO** +9

**DEFESA** 33, **FORT** +20, **REF** +15, **VON** +10

**PONTOS DE VIDA** 72

**DESLOCAMENTO** 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Mangual x2 +29 (2d10+20, 19, mais 1d12 perfurante).

**ESCUDO DE ESCAMAS (REAÇÃO)** Uma vez por rodada, quando é afetado por um ataque ou efeito, o ginete de serpe faz com que uma revoada de serpentes em alcance curto sofra todos os efeitos em seu lugar.

**MONTARIA FERROZ** O ginete monta uma serpe (*Tormenta* 20, p. 293), um parceiro montaria Grande. Enquanto estiver montado, seu deslocamento muda para 9m e ele recebe deslocamento de voo 18m e +1d12 em rolagens de dano corpo a corpo (já contabilizado).

**FOR 6, DES 2, CON 6, INT 0, SAB 0, CAR 1**

**PERÍCIAS** Cavalgar +13, Intimidação +13.

**EQUIPAMENTO** Cota de malha, escudo pesado, mangual certo. **TESOURO** Padrão.

### REVOADA DE SERPES

ND 9

Monstro Enorme 2/2

**INICIATIVA** +7, **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão no escuro

**DEFESA** 34, **FORT** +15, **REF** +21, **VON** +9, imunidade a paralisia

**PONTOS DE VIDA** 1.000

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

**CORPO A CORPO [BANDO]** Mordida +27 (4d6+24) e ferrão +27 (2d8+24 mais veneno).

**AGARRAR APRIMORADO (LIVRE)** Mordida (teste +32).

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


**FOR 7, DES 1, CON 6, INT -2, SAB 1, CAR -1**

**TESOURO** 8d4 doses de peçonha concentrada (CD 24 para extrair).



Ginete de serpe, mais um entre os bandidos de Sckharshantallas

## Bando

A criatura é formada por um grupo de indivíduos. Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano. Um bando é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área. Um personagem com o poder Trespasar que acerte a criatura pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno). Criaturas com esta habilidade possuem o ícone  em sua linha de tipo.

## A BRUMA

Thenarallan já foi base de muitos movimentos de insurreição, o último bastião de rebeldia em um reino confortavelmente submisso a um tirano. Depois da demonstração de força de Sckhar na Guerra Artoniana, esse panorama mudou. As brasas da revolução se extinguíram conforme os sobreviventes compreenderam a futilidade de sua resistência. Mas o culto de Kallyadranoch encontrou entre os descontentes uma forma de se infiltrar no Reino do Dragão. Financiando uma nova organização revolucionária, a Bruma, eles visam desestabilizar Sckharshantallas para impedir Sckhar de interferir nos planos de Edauros.

### BANDO DE REBELDES

Humanoide (humano) Grande 

ND 7

**INICIATIVA** +12, **PERCEPÇÃO** +10, visão na penumbra

**DEFESA** 30, **FORT** +9, **REF** +19, **VON** +13.

**PONTOS DE VIDA** 60

**DESLOCAMENTO** 12m (8q)

**CORPO A CORPO [BANDO]** Katar x2 +26 (3d6+13, 19).

**A DISTÂNCIA** Besta leve x2 +26 (3d8, 19).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, o bando de rebeldes causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

**BOMBA DE FUMAÇA (MOVIMENTO)** O bando prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda a visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.

**OLHOS TREINADOS** O bando de rebeldes ignora camuflagem leve por nuvens de fumaça.

**SAQUE RÁPIDO** O bando de rebeldes pode sacar ou guardar itens e recarregar sua besta leve como uma ação livre.

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +12, Enganação +10, Furtividade +13.

**EQUIPAMENTO** Armadura de couro x10, besta leve x10, bomba de fumaça x30, Katar x20, virotes x200. **TESOIRO** Metade.

### REBELDE DA BRUMA

Humanoide (humano) Médio 

ND 3

**INICIATIVA** +10, **PERCEPÇÃO** +7, visão na penumbra

**DEFESA** 20, **FORT** +5, **REF** +14, **VON** +8.

**PONTOS DE VIDA** 25

**DESLOCAMENTO** 12m (8q)

**CORPO A CORPO** Katar x2 +16 (1d6+6, 19).

**A DISTÂNCIA** Besta leve x2 +16 (1d8, 19).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, o rebelde causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

**BOMBA DE FUMAÇA (MOVIMENTO)** O rebelde prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda a visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.

**OLHOS TREINADOS** O rebelde ignora camuflagem leve por nuvens de fumaça.

**SAQUE RÁPIDO** O rebelde pode sacar ou guardar itens e recarregar sua besta leve como uma ação livre.

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +7, Enganação +7, Furtividade +10.

**EQUIPAMENTO** Armadura de couro, besta leve, bomba de fumaça x3 (p. 27), katar x2, virotes x20. **TESOIRO** Metade.

## IGREJA DE KALLYADRANOCH

Kallyadranoch ficou ausente de Arton por séculos, punido por sua participação na Revolta dos Três. Retornou há mais ou menos quinze anos, inspirando alguns grandes heróis e muitos tiranos cruéis. Sua igreja é fragmentada, individualista. Muitos agem de forma independente, com apenas os mais próximos ao sumo-sacerdote seguindo suas ordens à risca.

### 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).

**A 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 entrem 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, o clérigo 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 do acólito, 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 uma clériga de Kallyadranoch de 9º nível (CD 28, limite de PM 9).

- **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)** A clériga 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.
- **Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)** A clériga escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- **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)** A clériga 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.
- **Visão Mística (Padrão, 3 PM)** Durante 1 dia, a clériga detecta todas as auras mágicas em alcance médio e recebe todas as informações sobre elas sem gastar ações. Além disso, ela pode gastar uma ação de movimento para descobrir se uma criatura que possa perceber em alcance médio é capaz de lançar magias e qual a aura gerada pelas magias de círculo mais alto que ela pode lançar.

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

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

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

## KALLYANACH CEIFADOR

Monstro (kallyanach) Médio

**ND 9**

**INICIATIVA** +14, **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão no escuro

**DEFESA** 32, **FORT** +9, **REF** +21, **VON** +15, evasão, redução de fogo 10

**PONTOS DE VIDA** 340

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

**CORPO A CORPO** Gadanho x2 +27 (2d4+20, x4) e mordida +27 (1d6+20).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, o kallyanach ceifador causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

**FINTA APRIMORADA** O kallyanach ceifador pode fintar como uma ação de movimento.

**SOPRO DE DRAGÃO (PADRÃO)** Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d12 pontos de dano de fogo, ficam em chamas e, se estiverem surpreendidas, sofrem dano adicional de ataque furtivo (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +12, Atletismo +9, Enganação +11, Furtividade +14, Intimidação +9, Ladinagem +12.

**EQUIPAMENTO** Couro batido ajustado, gadanho, gazua. **TESOURO** Padrão.

## KALLYAGRAI

Criaturas oriundas de Drashantyr, o mundo de Kallyadranoch, kallyagrai são parecidos com dragões. Compostos por elementos, desafiam as classificações dos sábios — seriam elementais ou demônios? Aventureiros que os encontram contam histórias de seres mesquinhos, agressivos, capazes de tudo para alcançar seus objetivos — que podem ser diversos. Costumam, porém, ser invocados para auxiliar na execução dos planos de dragões ou cultistas de Kallyadranoch.

### KALLYAGRAI DO FOGO INFERIOR

**ND 3**

*Espírito Médio*

**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 um 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.

## KALLYAGRAI DO VENENO SUPERIOR

Espírito Médio

ND 6

**INICIATIVA** +12, **PERCEPÇÃO** +6, percepção às cegas, visão no escuro  
**DEFESA** 28, **FORT** +12, **REF** +18, **VON** +6; imunidade a veneno  
**PONTOS DE VIDA** 220  
**DESLOCAMENTO** 12m (8q), escalada 6m (4q), natação 6m (4q)

**CORPO A CORPO** Garras x2 +20 (2d8+7) ou cauda +20 (4d8+7).

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

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

**EXPLOÇÃO DE ESPOROS (PADRÃO)** Todas as criaturas no alcance curto do kallyagrai perdem 6d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição). *Recarga (devorar o coração de um humanoide).*

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

**FIM TÓXICO** Quando um kallyagrai do veneno é reduzido a 0 pontos de vida, seu corpo explode em uma nuvem venenosa. Criaturas em um raio de 9m ao redor dele perdem 8d12 pontos de vida por veneno e ficam fracas (Fort CD 22 reduz a perda de vida à metade e evita a condição).

**TRAÍDOEIRO** O kallyagrai recebe +5 em testes de manobra com sua cauda contra criaturas envenenadas e não sofre redução em seu deslocamento por manter uma criatura agarrada com a cauda.

FOR 3, DES 7, CON 5, INT 2, SAB 1, CAR 0

**PERÍCIAS** Furtividade +12

**TESOURO** Nenhum.

## KHIROLLANDRA

Para o povo de Sckharshantallas, Khirollandra, a Princesa das Cinzas, parece ser mais ponderada e bondosa que o resto de sua família. A cidade que governa, Kherchandallas, é a mais pacífica do reino. Seu papel na popularização do treckod como parte fundamental da dieta sckharjagar a faz ser lembrada em bons momentos. A verdade, porém, é que a Princesa das Cinzas é tão cruel e impiedosa quanto seus parentes, apenas opta por ferramentas diferentes.

Khirollandra pensa no futuro, fazendo planos que lhe garantem influência a longo prazo. Gosta de estar nos bastidores, realizando grandes movimentos com impacto nacional. Durante anos, cultivou uma rivalidade com o irmão Khaltass, o Príncipe de Durtras — ambos são dados a manipulações políticas. Porém, nos últimos tempos, essa rivalidade ficou em segundo lugar. A preferida de Sckhar, Stridnix, atrapalhou os planos de Khirollandra o suficiente para conquistar sua inimizade. Pelo menos isso é o que a governadora de Kherchandallas diz. Nos corredores de seu palácio, os servos comentam como ela tem inveja da irmã mais nova e da atenção que recebe do pai.

Diferente de quase todos os irmãos, Khirollandra não ostenta efusivamente suas riquezas ou sua posição. Costuma usar vestidos bonitos, mas práticos e com poucos ornamentos. Tem orelhas pontudas, como as do pai em sua forma humanoide, podendo ser confundida com uma elfa. Seus olhos são pretos, com cabelos da mesma cor mantidos em um corte funcional.

Ardilosa, astuta e dissimulada, Khirollandra tem planos dentro de planos. Sempre há um subterfúgio, sempre há uma forma de obter alguma vantagem mesmo com o pior dos resultados. Apesar de sua imagem pública positiva ser uma grande vantagem, esta não é sua maior arma — é a paciência, responsável por conseguir devotar tantos anos a essa construção.

A Princesa das Cinzas se preocupa em vencer, não importa se essa vitória acontecer hoje ou daqui dez anos.

## KHIROLLANDRA

Monstro (kallyanach) Média

ND 7

**INICIATIVA** +10, **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão no escuro

**DEFESA** 31, **FORT** +7, **REF** +16, **VON** +18, imunidade a atordoamento, cansaço, fogo, metamorfose e paralisia, redução de dano 5, resistência a magia +2

**PONTOS DE VIDA** 330



**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Adaga x2 +24 (2d4+23, 19).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, Khirollandra causa +6d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

**INVISIBILIDADE (PADRÃO)** Ao colocar seu anel mágico, Khirollandra fica sob efeito de *Invisibilidade*. O efeito termina se ela fizer uma ação agressiva, mas ela pode tirar e recolocar o anel (ação padrão) para que ele volte a funcionar.

**FOR 0, DES 3, CON 2, INT 4, SAB 2, CAR 5**

**PERÍCIAS** Conhecimento +11, Diplomacia +12, Enganação +12, Furtividade +10, Guerra +11, Intimidação +12, Nobreza +11.

**EQUIPAMENTO** Adaga formidável, Anel de *Invisibilidade*, traje da corte. **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 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. ☺

**FOR 7, DES 2, CON 3, INT 0, SAB 2, CAR 2**

**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.

## STRIDNIX

Uma das incontáveis filhas de Sckhar, Stridnix, a Princesa das Chamas, é a favorita do pai. Vive no palácio Shindarallur, cercada de luxos e sob o olhar zeloso do Dragão-Rei. O motivo de tal atenção é que teria sido Stridnix a escolhida para conceber um filho com o cavaleiro Lothar Algherulff, durante as negociações que levaram Sckharshantallas a se unir ao esforço derradeiro contras os puristas na Guerra Artoniana — algo decisivo na resolução do conflito.

Além de ser um dos maiores heróis artonianos vivos, Lothar é cercado de rumores. Dizem que é filho bastardo da Rainha-Imperatriz Shivara. Sendo assim, seu sangue misturado à linhagem do Dragão-Rei tornaria Stridnix a mãe não apenas do herdeiro de Sckharshantallas, mas de alguém capaz de clamar o trono do próprio Reinado. Sua importante cria concedeu-lhe o epíteto de “Mãe do Trono”.

Stridnix veste tecidos dignos de uma princesa, com decotes e fendas que revelam seu corpo voluptuoso, e

caminha com postura altiva. Sua ascendência é evidente nos chifres dracônicos que brotam de seus cabelos cor de fogo. Mais do que isso, Stridnix é capaz de assumir a forma de um dragão — embora, por ser jovem, ainda não seja muito grande ou poderosa.

Ambiciosa, intimidadora e quase tão impiedosa quanto o próprio pai na busca de seus objetivos, Stridnix não possui um papel formal na burocracia dracônica, mas ainda assim carrega poder e prestígio na corte, e é respeitada (ou temida) por todos na capital. Contudo, isso não ocorre em todo o reino. A atenção que Stridnix tem recebido de Sckhar lhe valeu a rivalidade de Khirollandra, governante da cidade de Kherchandallas. Uma de suas irmãs mais velhas, a Princesa das Cinzas está disposta a tudo para que a caçula não tome o que lhe é de direito.

## STRIDNIX

Monstro (kallyanach) Média

ND 7

**INICIATIVA** +7, **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão no escuro

**DEFESA** 27, **FORT** +18, **REF** +7, **VON** +16, imunidade a atordoamento, cansaço, fogo, metamorfose e paralisia, redução de dano 5, resistência a magia +2

**PONTOS DE VIDA** 330

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Adaga x2 +24 (2d4+10, 19).

**FORMA DRACÔNICA (MOVIMENTO)** Stridnix se transforma em um dragão do fogo. Nessa forma, suas estatísticas mudam para Defesa 35; deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q); corpo a corpo: mordida +27 (2d6+16, 19) e duas garras +27 (1d8+16, 19); For 7. Além disso, ela recebe a habilidade a seguir.

- **Sopro (Padrão)** Todas as criaturas em um cone de 9m sofrem 6d12+6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 26 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

Stridnix pode voltar à forma kallyanach com uma ação de movimento. Contudo, ela ainda não controla totalmente sua transformação. Se rolar 1 natural em qualquer teste enquanto estiver na forma dracônica, ela reverte à forma kallyanach no final do turno e não pode se transformar novamente na mesma cena.

**FOR 2, DES 0, CON 4, INT 3, SAB 2, CAR 5**

**PERÍCIAS** Atuação +12, Diplomacia +12, Guerra +10, Intimidação +12, Nobreza +10.

**EQUIPAMENTO** Adaga formidável, traje da corte. **TESOURO** Bom.

## TRISHANTYR

Os nativos de Thenarallan entendem bem a vida sob um governo tirânico. Poucos não perderam alguém para os excessos do Dragão-Rei. E Trishantyr perdeu mais do que a maioria. Seus pais eram membros dos Lâminas, rebeldes que antecederam a Bruma; enviados para a Guerra Artoniana, nunca retornaram. Ele sofreu em silêncio, guardou os dois katars deixados para trás por eles, refinou seus ensinamentos sobre guerrilha e assassinato, e esperou o momento de sua vingança.

Quando foi procurado por um devoto de Kallyadranoch, esse momento parecia ter chegado. O sumo-sacerdote Edauros precisava de espões dentro do reino e estava disposto a apoiar um movimento revolucionário para tanto. Com esses recursos, Trishantyr conseguiu estabelecer um acampamento, recrutar jovens como ele, treiná-los e equipá-los para derrubar o Dragão-Rei. Assim surgiu a Bruma.

Em seu íntimo, Trishantyr não acha que Edauros ou Kallyadranoch sejam alternativas melhores que Sckhar. Acredita que todos são tiranos sem coração e que não importa quem está calçando a bota que pisa no pescoço do povo. Mas, diferente do que discursa o tempo inteiro, o líder da Bruma não tem intenção de vencer. Sua única esperança é provocar o surgimento de uma rachadura na armadura invencível de Sckhar, incentivando outras pessoas a enfrentá-lo no futuro.

Em combate, Trishantyr tenta colocar os bandos de rebeldes entre ele e os principais combatentes do grupo. Os bandos, por sua vez, concentram suas bombas de fumaça para

Trishantyr, o líder dos rebeldes





dificultar o acesso ao líder. Ele prefere lutar corpo a corpo, arremessando suas adagas envenenadas enquanto se posiciona para atacar um inimigo. Graças à sua habilidade Escorregadio, pode se afastar para dentro de uma nuvem de fumaça depois de acertar um ataque. Os katars usados por Trishantyr não apenas estão envenenados, como têm injeção alquímica carregada com mais veneno — um herói atingido por cada um é envenenado duas vezes! Tanto Trishantyr quanto os seus homens lutam até a morte, sem considerar rendição.

A seguir estão algumas frases de Trishantyr durante o combate, para ajudar a estabelecer sua personalidade.

**QUANDO UM HERÓI ERRA UM ATAQUE:** “Lento!”

**QUANDO OBTÉM UM ACERTO CRÍTICO:** “A bruma se adensa!”

**AO DERRUBAR UM AVENTUREIRO:** “O preço da liberdade é o sangue dos inimigos.”

**AO SER DERROTADO:** “Melhor morrer de pé... do que viver de joelhos.”

## TRISHANTYR

Humanoide (humano) Médio

ND 9

**INICIATIVA** +15, **PERCEPÇÃO** +11, visão na penumbra

**DEFESA** 34, **FORT** +9, **REF** +22, **VON** +14, evasão

**PONTOS DE VIDA** 365

**DESLOCAMENTO** 15m (10q), escalada 9m (6q)

**CORPO A CORPO** Katar certeiro guarda tesoura x2 +27 (3d6+18 mais veneno, x4).

**A DISTÂNCIA** Adaga x2 +27 (3d4+18 mais veneno, 19).

**ATAQUE FURTIVO** Uma vez por rodada, Trishantyr causa +6d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

**BOMBA DE FUMAÇA (MOVIMENTO)** Trishantyr prepara e arremessa uma bomba de fumaça em um ponto em alcance curto. A bomba libera uma fumaça espessa em um raio de 6m a partir do impacto; a fumaça obscurece toda a visão, fornece camuflagem para criaturas a até 1,5m e camuflagem total para criaturas a partir de 3m e dura até o fim da cena.

**ESCORREGADIO** Trishantyr pode se mover 6m (4q) como uma ação livre depois de acertar um ataque corpo a corpo.

**MESTRE DA BRUMA** Trishantyr ignora camuflagem leve.

**SAQUE RÁPIDO** Trishantyr pode sacar ou guardar itens como uma ação livre.

**VENENO** Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 28 reduz a duração para 1 rodada).

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

**PERÍCIAS** Acrobacia +15, Enganação +16, Furtividade +18, Ladinagem +15.

**EQUIPAMENTO** Katar injeção alquímica guarda tesoura x2 (ver a seguir), couro batido reforçado sob medida, adaga x4, bomba de fumaça x3 (ver a seguir), peçonha concentrada x10. **TESOURO** Padrão.

## Katar

Uma das armas preferidas dos rebeldes de Sckharshantallas, o katar é uma arma discreta (fornece +5 em testes de Ladinagem para ocultá-la) e de golpes poderosos. O katar é preferido por artistas marciais pela facilidade de integração com técnicas desarmadas; para personagens com a habilidade Briga ou o poder Estilo Desarmado, o katar é uma arma simples.

**Arma Exótica • Corpo a Corpo • Leve**  
**T\$ 50 • Dano 1d6 • Crítico x4**  
**Perfuração • 1 Espaço**

## Novas Melhorias para Armas

**GUARDA.** Enquanto empunha esta arma, você recebe +1 na Defesa e em testes contra manobras. Esses bônus se acumulam caso use duas armas; um par de armas com guarda conta como um único item para cálculo de Defesa (*Tormenta20*, p. 226).

**TESOURA.** A lâmina da arma se abre e aumenta o ferimento. Uma criatura atingida por um acerto crítico desta arma fica sangrando. *Pré-requisito:* arma perfurante.

## Novo preparado alquímico

**BOMBA DE FUMAÇA.** Saco de estopa com pavio, contendo uma pólvora especial que produz mais fumaça do que fogo. Segue as mesmas regras da bomba, mas, em vez de causar dano, emite uma nuvem de fumaça espessa com 6m de raio, que obscurece toda a visão e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. **T\$ 15, 0,5 espaço.** Apresentado originalmente em *Ameaças de Arton* (p. 396).

Katar, a arma favorita dos rebeldes da Bruma



# 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 • Filipe Maia da Silva Rodrigues • Filipe Martins Almeida • Filipe W Santos • Filipe 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 Zanolino • 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 Armbrorst 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 Holzsaue 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

Afonso 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.





# JAMBO

2024



Confira os lançamentos de 2024!

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