

TORMENTA 20

AVENTURAS • BREVES

O TEMPLO DO DEUS DRAGÃO

UMA AVENTURA DE 1º NÍVEL PARA O MAIOR RPG DO BRASIL

DANIEL DURAN



AVENTURAS • BREVES

◉ TEMPLO DO DEUS DRAGÃO

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	Cena 3b: Choque do Trovão.....	5
◉ TEMPLO DO DEUS DRAGÃO.....	3	Cena 3c: Frio nos Ossos.....	5
Resumo da Aventura.....	3	Cena 3d: Mergulho Profundo.....	5
Cena 1: A Escavação.....	3	Cena 4: Tesouro Dracônico.....	5
Cena 2: O Templo da Disciplina Cromática...4		Epílogo: O Verdadeiro Tesouro... ..	6
Cena 3: Salas Cromáticas.....	4	GANCHOS FUTUROS.....	6
Cena 3a: Coração em Chamas.....	4	PERSONAGENS PRONTOS.....	7

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO: Daniel Duran.

EDIÇÃO: Vinicius Mendes.

LOGOTIPIA E PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos.

DIAGRAMAÇÃO: Diogo Almeida.

TORMENTA é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela,
Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi
e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

[Este texto está disponível também no blog da Jambô Editora](#)

INTRODUÇÃO

Bem vindo, leitor! Mais um mês chegou, e com ele, mais Aventuras Breves, quentinhas para vocês! Mesmo que a parte do “breve” seja bem relativa aqui. Porém, ainda é uma aventura para iniciantes, ou mesmo um começo para uma campanha nova!

Com a quarta das aventuras breves, temos agora um personagem de cada raça no *Tormenta20*! Mas, como devotos de Valkaria, se não ficarem satisfeitos com os 17 personagens, você também pode usar o *Baralho de Personagens*, para ter ainda mais opções.



Durante muito tempo Kallyadranoch foi conhecido apenas como “o Terceiro”, uma punição por seus crimes durante a Revolta dos Três. Textos se tornaram vagos, murais misteriosamente se apagaram e até mesmo clérigos esqueceram quem era seu patrono. Templos abandonados de um deus desconhecido hoje começam a revelar seus segredos.

O Templo do Deus Dragão é uma aventura baseada em uma locação, para um grupo de aproximadamente 4 personagens de nível 1, que após a exploração desta masmorra chegarão ao 2º nível!

RESUMO DA AVENTURA

Uma vila sempre teve uma pequena tribo de kobolds pacíficos como seus vizinhos. Porém, recentemente, os kobolds saquearam a vila em busca de instrumentos de escavação. Os moradores não sabem, mas os kobolds estão sendo forçados a de-

senterrar um antigo templo. Quem os está forçando é uma segunda e violenta tribo de kobolds liderada por uma clériga anã de Kallyadranoch.

Na entrada da escavação, os personagens combaterão os kobolds agressivos. Após adentrarem o templo enterrado, os personagens devem resolver um enigma, desbravando câmaras de desafios elementais. Assim que solucionarem o mistério, adentrarão o salão do tesouro, onde devem impedir um servo do deus-dragão de terminar um estranho ritual à frente de um misterioso ovo.

CENA 1

A ESCAVAÇÃO

Contatados por uma autoridade local, um líder da guarda ou um burgomestre, os personagens são chamados pois, há alguns dias, os kobolds de uma tribo local até então pacífica atacaram a vila, não ferindo ninguém seriamente, mas roubando diversos itens. Os personagens podem fazer testes de Investigação, Diplomacia, Intuição ou Sobrevivência, todos CD 15. A cada sucesso eles descobrem uma informação abaixo.

SUCESSOS	INFORMAÇÃO
1	Os kobolds não queriam dinheiro, roubando objetos como pás, enxadas e picaretas.
2	A maioria dos kobolds evitou combate, só alguns engajaram os moradores de forma violenta (+2 no teste de Percepção quando encontrarem a escavação).
3	Eles eram tão desajeitados que deixaram uma trilha ou um morador viu para que lado eles foram (+2 no teste de Sobrevivência para encontrar a escavação).

Ao término da investigação, os personagens precisam de um teste de Sobrevivência, CD 20, para encontrar a escavação. Falhas resultam em encontros com criaturas de ND baixo, um Lobo (ND 1/2), uma Cascavel (ND 1/4) ou dois Bandidos (ND 1/2, em conjunto), ou armadilhas simples de ND 1/4, como Arame Farpado ou um Fosso Camuflado.

Chegando à escavação, verão vários kobolds, alguns usando instrumentos para escavar o resto de um prédio (o templo), enquanto outros carregam armas improvisadas. Um teste de Percepção (CD 18) mostra que existem dois grupos de kobolds: um mais agressivo no comando e os obedientes que cavam. Atrás deles, com um estilo arquitetônico irreconhecível, há a entrada de um prédio.

CRIATURAS: Kobolds (*Tormenta*20, p. 297).

Além dos atacantes, existem 2d6 kobolds obedientes cavando. Esses kobolds escavadores vão tentar fugir assim que o grupo de kobolds agressivos entrar em combate com os aventureiros. Caso um jogador tente atacá-los, aceitará automaticamente e matará a criatura (ainda assim, tendo gasto uma ação padrão). Se capturado, um desses kobolds fala a quem o templo é dedicado e que a “chefe”, que é uma anã, se trancou na câmara final.

Se, após o combate, quiserem investigar as paredes externas, feiticeiros de linhagem dracônica e devotos de Kallyadranoch compreenderão os escritos nas paredes, que identificam o local como um templo do deus dragão (essa informação também está disponível com um teste de Religião ou Conhecimento, CD 20). Anões vão reconhecer a arquitetura como uma versão muito antiga da arquitetura anã, anterior à chegada dos humanos à Arton-Norte.

CENA 2

❶ TEMPLO DA DISCIPLINA CROMÁTICA

Ao adentrar o templo, os personagens se encontram em um salão octogonal que já deve ter sido muito bonito, mas, com o passar do tempo e diversos desabamentos, está cheio de pedras e rachaduras. Nas paredes existe uma escrita pictográfica que representa algum tipo de treinamento e dragões.

Na parede oposta por onde entraram há uma porta de pedra, imóvel, com a figura de um dragão

entalhada. Além disso, cada uma das outras seis paredes parece ter possuído uma porta um dia. Porém três destas estão completamente soterradas, as outras três levam às Cenas 3a, 3b e 3c.

Além disso, no centro da sala há um losango formado por quatro azulejos. Apenas um deles está no local, mas, graças aos desmoronamentos, ele se encontra destruído e travado, impossível de ver o desenho que um dia havia nele (o desenho do símbolo sagrado de Tillian).

O segredo para abrir a porta aqui é encontrar os azulejos que faltam nas outras salas e colocá-los na ordem correta. Os azulejos são o de Kally, na posição superior, Khalmyr, na inferior, e Valkaria, à esquerda, nenhuma outra combinação funciona (o azulejo de Arsenal é apenas um despiste). Um teste de Religião (CD 20) ou (CD 15) para o devoto de algum desses deuses revela a ordem correta.

CENA 3

SALAS CROMÁTICAS

Cada uma destas salas está ligada ao salão central, e possui as mesmas dimensões (seis metros de largura e profundidade, três de altura). Porém, cada uma é dedicada em honra a um dos seis dragões cromáticos (as dos dragões verdes e dragões negros estando soterradas). As salas são acessadas pelo salão, exceto a Cena 3d, que é acessada pela Cena 3c.

Primeiramente, os personagens devem decidir a ordem e quem entra em cada sala. Para encontrar a placa são necessários 3 sucessos em testes de Investigação ou Percepção, CD 15. Entretanto, cada sala possui efeitos que ocorrem a cada teste de Investigação ou Percepção.

CENA 3a

CORAÇÃO EM CHAMAS

Nessa câmara os membros do templo da disciplina cromática treinavam seus corpos para resistirem ao calor do fogo, essa informação está inscrita nas paredes da câmara.

A cada teste de Investigação ou Percepção, todos os personagens na sala devem fazer um teste de Fortitude (CD 15+1 para cada teste an-

erior feito pelo personagem). Se falharem, sofrem 1d6 pontos de dano de fogo. A placa que encontram aqui simboliza Kallyadranoch.

CENA 3b

CHOQUE DO TROVÃO

Os marciais dragões azuis possuem baforadas de eletricidade, por isso os acólitos aqui treinavam esquivando-se de raios que apareciam esporadicamente.

A cada teste de Investigação ou Percepção, todos os personagens na sala devem fazer um teste de Reflexos, CD 15. Se falharem, sofrem 1d6 pontos de dano de eletricidade. Aqui encontrarão uma placa com martelo e espada, simbolizando Arsenal.

CENA 3c

FRIJO NOS OSSOS

O clima aqui é frio, porém nem de perto tão severo quanto o calor da outra câmara. O maior perigo está justamente no gelo que fica no chão, tornando-o extremamente escorregadio. Além disso, uma das paredes cedeu, criando um corredor para a Cena 3d.

Cada vez que um personagem falhar nos testes de Investigação ou Percepção para encontrar a placa, deve fazer um teste de Reflexos, CD 18, ou sofrer 1d4 pontos de dano de impacto, pela queda. Nesta sala encontram o símbolo da balança sobreposta à espada, de Khalmyr.

CENA 3d

MERGULHO PROFUNDO

Saindo do túnel natural aberto pelos desabamentos, os personagens chegam nessa câmara, que é submersa pela metade. As águas são turvas e escuras, e a profundidade é de 6m (o resto das dimensões segue o padrão das outras salas).

Para investigar o fundo das águas, é necessário um teste de Atletismo (CD 10) para nadar até o fundo, ter um deslocamento de natação, ou então estar vestindo uma armadura pesada. Cada teste, incluindo o primeiro para nadar até o fundo, contam como turnos para evitar afogar-se (1+mod de Con), caso acabem os turnos se afogará (*Tormenta20* p. 116). A placa encontrada submersa representa a deusa Valkaria. Quem tiver mergulhado sofre 1d6 pontos de dano de frio assim que passar pela sala da Cena 3c.

CENA 4

TESOURO DRACÔNICO

Assim que resolverem o enigma, a porta do dragão se abre revelando um novo ambiente. O chão dessa câmara é forrado por moedas de algum passado distante, tornando todo o ambiente um terreno difícil. No centro da câmara há um ovo imenso do tamanho de uma criança humana ou um hynne, e ele está colocado em um pedestal cheio de inscrições mágicas. Porém, antes que os aventureiros possam coletar qualquer tesouro, são recebidos por uma voz trovejante.

Ora, ora... aventureiros! Vindo interromper meu ritual? Não posso permitir isso, infelizmente. Esperamos séculos até o retorno de nosso senhor Kallyadranoch, e não vai ser um grupo de crianças enxeridas que vão me atrapalhar, ou eu não me chamo Doranya.

Em frente ao pedestal, vestindo uma armadura com tema dracônico, uma anã gargalha. Assim que ela para de rir, uma rachadura surge na casca do ovo. Doranya então se vira para os personagens em postura de combate.

CRIATURA: Doranya de Kallyadranoch (Veja na página a seguir).

A cada turno, mais e mais rachaduras surgem na casca do ovo. Antes do primeiro turno, role 1d6, esse será o número de rodadas que ele levará para eclodir. Quando isso acontecer, o ovo brilhará e todos, inclusive Doranya, devem fazer um teste de Reflexos (CD 25), ou ficarão Ofuscados por um turno.

Do ovo surgirá um bebê dragão com escamas multicoloridas, que verá o personagem com maior Carisma na sala como sua mãe, tornando-se um aliado iniciante do tipo destruidor para este personagem pela duração da cena, mas o dano é decidido aleatoriamente (role 1d4, 1 - ácido, 2 - eletricidade, 3 - fogo, 4 - gelo). Infelizmente as moedas serão consumidas no ritual. Se vencerem Doranya antes do ovo eclodir, ele eclodirá assim que ela for derrotada.

Caso os jogadores achem que o ovo é muito perigoso, ele pode ser destruído. O ovo possui Defesa 10, RD 10 e 25 PVs, e, se destruído, além do brilho descrito abaixo, quem causar o dano para destruir o ovo será afetado pela magia Rogar Maldição, com o efeito Fraqueza (*Tormenta20*, p. 196), Fortitude parcial, duração permanente (CD 25). Porém, caso vençam o combate contra Doranya após destruírem o ovo, terão um tesouro equivalente à 10.000 Tibares.

DORANYA DE KALLYADRANOCH ND 2

Anã, 7, Média

INICIATIVA +1, **PERCEÇÃO** +6, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +5, **REF** +1, **VON** +10

PONTOS DE VIDA 42

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 17

CORPO A CORPO Machado anão +9 (1d10+1).

AURA DE MEDO (LIVRE 2 PM) Doranya cria uma aura de medo com alcance curto e duração até o fim da cena. Personagens que entrem na aura devem fazer um teste de Vontade (CD 14) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia.

SERVOS DO DRAGÃO (COMPLETA 2 PM) Doranya invoca 2d4+1 kobolds em espaços desocupados em alcance curto. Ela pode usar uma ação de movimento para fazer os kobolds andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6-1 pontos de dano de perfuração cada). Os kobolds têm For 8, Des 14, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto.

MAGIAS 1º — *Comando, Compreensão, Curar Ferimentos, Infligir Ferimentos, Escudo da Fé (já contabilizado)*; 2º — *Augúrio*. CD 16.

FOR 12, DES 6, CON 16, INT 14, SAB 17, CAR 12

PERÍCIAS Conhecimento +9, Cura +10, Misticismo +9, Religião +10.

EQUIPAMENTO Brunea reforçada, machado anão, símbolo sagrado.

TESOURO Bom.

EPÍLOGO

❶ VERDEIRO TESOURO...

Após derrotarem Doranya, os personagens agora estão com um pequeno bebê dragão de escamas multicoloridas. Entretanto, algumas perguntas continuam: quem eram os devotos que estavam nesse templo e como Doranya descobriu esse lugar?

Além disso, os personagens adquiriram uma placa artística de Arsenal, que pode ser vendida por T\$ 100, ou por T\$ 300 a um devoto de Arsenal. Porém, onde encontrarão um desses?

GANCHOS FUTUROS

TRANSFORMANDO AS AVENTURAS BREVES EM LONGAS JORNADAS

QUATRO AVENTUREIROS E UM BEBÊ: Os personagens precisam lidar com as responsabilidades de um pequeno dragão, ainda mais com várias pessoas querendo tomar ele a qualquer custo.

DISCIPLINA CROMÁTICA: Enquanto descansam, os personagens são atacados por combatentes que usam os elementos como arma, todos devotos de Kallyadranoch.

AJUDA NÓS!: Quando deixam o templo, os personagens são abordados por um dos kobolds pacíficos pedindo para eles ajudarem sua tribo a se defender de uma ameaça ainda pior.

PERSONAGENS PRONTOS

SURAGGEL (AGGELUS)

Paladina (Lin-Wu) 1, Herdeiro

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +1

DEFESA 18, **FORT** +2, **REF** +2, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 22

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 7

CORPO A CORPO Katana +5 (1d10+3, 19).

À DISTÂNCIA Arco longo +2 (1d8+3, x3, médio).

HABILIDADES Raça — *Herança Divina, Luz Sagrada*; Origem — *Comandar, Herança*; Classe — *Abençoado, Código do Herói, Golpe Divino*. Poderes Concedidos — *Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia*.

COMANDAR (MOVIMENTO 1 PM) Você grita ordens para seus aliados em alcance médio e eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

GOLPE DIVINO Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. ☺

KIAI DIVINO Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 2 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo.

FOR 16, DES 14, CON 14, INT 8, SAB 12, CAR 18

PERÍCIAS Diplomacia +6, Intuição +3, Religião +3.

EQUIPAMENTO Katana, couraça reforçada, arco longo, espada curta, uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante, T\$ 4d6.

DEVOTO DE LIN-WU

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos de Lin-Wu são proibidos de tentar qualquer ação que exigiria um teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem. Além disso, devem agir com honra e compostura.

SÍLFIDE

Nobre 1, Aristocrata

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 22, **FORT** +1, **REF** +3, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 17

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

CORPO A CORPO Adaga +3 (1d3-2, 19).

À DISTÂNCIA Arco longo +5 (1d6, x3, médio).

HABILIDADES Raça — *Asas de Borboleta, Espírito da Natureza, Magia das Fadas*; Origem — *Sangue Azul*; Classe — *Autoconfiança, Espólio, Orgulho*.

ASAS DE BORBOLETA Você pode pairar a 1,5m do chão, e isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

MAGIA DAS FADAS Você pode lançar as magias *Enfeitiçar* e *Sono* (CD 16).

ORGULHO Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu modificador de Carisma e seu nível). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

FOR 6, DES 16, CON 12, INT 10, SAB 10, CAR 22

PERÍCIAS Atuação +8, Diplomacia +8, Enganação +8, Intimidação +8, Nobreza +2.

EQUIPAMENTO Couraça reforçada, arco longo, adaga, joia de família no valor de T\$ 100, uma mochila, um saco de dormir, um traje da corte, um traje de viajante, T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTO DE KALLYADRANOCH

PODER CONCEDIDO *Escamas Dracônicas*: +1 na Defesa.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Para subir de nível, além de acumular XP suficiente, o devoto de Kally deve realizar uma oferenda em tesouro. O valor é igual à metade da diferença do dinheiro inicial do nível que vai alcançar para o nível atual (nesse caso, T\$ 75).

SERIEIA

Caçadora 1, Nômade

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 19, **FORT** +4, **REF** +7, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

À DISTÂNCIA Azagaia +7 (1d6+2, x2, médio).

HABILIDADES Raça — *Canção dos Mares, Mestre do Tridente, Transformação Anfíbia*; Origem — *Lobo Solitário, Sentidos Aguçados*; Classe — *Marca da Presa*.

CANÇÃO DOS MARES Você pode lançar as magias *Amedrontar* e *Despedaçar* (CD 10).

LOBO SOLITÁRIO Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto.

MARCA DA PRESA (MOVIMENTO, 1 PM) Você analisa uma criatura em alcance curto, e até o fim da cena, você recebe +1d4 nas rolagens de dano contra essa criatura.

FOR 10, DES 20, CON 14, INT 10, SAB 6, CAR 10

PERÍCIAS Cura +5, Sobrevivência +7.

EQUIPAMENTO 2 azagaia, gibão de peles, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante e T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTA DE OCEANO

PODER CONCEDIDO *Arsenal das Profundezas*: +2 nas rolagens de dano com azagaia, lanças e tridentes.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES As únicas armas permitidas para devotos do Oceano são a azagaia, a lança, o tridente e a rede. Podem usar apenas armaduras de couro. O devoto também não pode se manter afastado do oceano por mais de uma semana.

KLIREN

Inventora 1, Forasteira

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 15, **FORT** +3, **REF** +4, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 13

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

À DISTÂNCIA Besta leve +4 (1d8, 19, médio).

HABILIDADES Raça — *Híbrido (Cura), Lógica Gnômica, Ossos Frágeis, Vanguardistas*; Origem — *Cultura Exótica, Lobo Solitário*; Classe — *Engenhosidade, Protótipo*.

CULTURA EXÓTICA Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.

ENGENHOSIDADE Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

LOBO SOLITÁRIO Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto.

LÓGICA GNÔMICA Quando faz um teste de atributo ou perícia, você pode gastar 2 PM para substituir o modificador de atributo utilizado por Inteligência.

FOR 8, DES 14, CON 12, INT 22, SAB 10, CAR 12

PERÍCIAS Conhecimento +8, Cura +2, Investigação +8, Pontaria +4, Misticismo +8, Ofício (Alquimia) +10, Ofício (Armeiro) +8, Ofício (Culinária) +8, Ofício (Engenhoqueiro) +8.

EQUIPAMENTO Besta leve, couro batido, 6 bálsamos restauradores, 4 essências de mana, um diário de viagens, um instrumento musical exótico, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante estrangeiro, T\$ 4d6.

TROG

Bárbara 1, Selvagem

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 17, **FORT** +6, **REF** +4, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 28

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Machado de guerra +7 (1d12+5, x3) ou mordida +7 (1d6+5).

À DISTÂNCIA Azagaia +2 (1d6+5, médio).

HABILIDADES Raça — *Mau Cheiro, Mordida, Reptiliano, Sangue Frio*; Origem — *Vida Rústica*; Classe — *Fúria*.

FÚRIA (LIVRE, 2 PM) Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração. A Fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

MAU CHEIRO (PADRÃO, 2 PM) Você expele um gás fétido e todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude contra veneno (CD 14) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

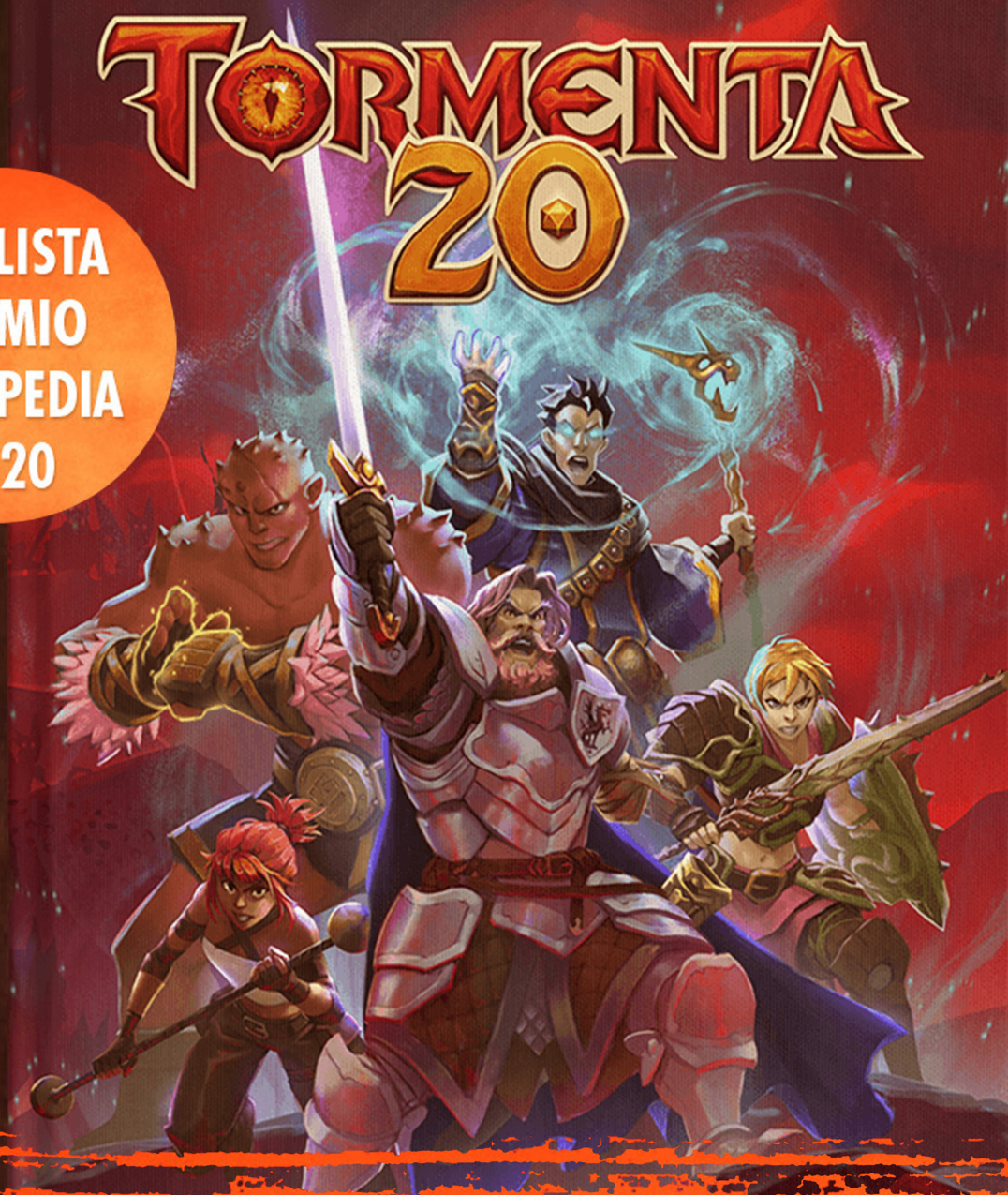
MORDIDA Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

FOR 20, DES 14, CON 18, INT 6, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Atletismo +7, Sobrevivência +2.

EQUIPAMENTO Machado de guerra, 2 azagaias, gibão de peles, um calango chamado Stiv, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante, T\$ 4d6.

**FINALISTA
PRÊMIO
LUDOPEDIA
2020**



VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br