

# PINNARTHALLON PINARYZATH

Arton é mesmo um lugar incrível e misterioso! Seja investigando masmorras antigas, vilarejos afastados ou comunidades imateriais com um curioso símbolo de passarinho azul, sempre há uma nova descoberta a ser feita. Logo abaixo, vocês verão uma dessas novidades inesperadas: Pinnarthallon Pinaryzath, ou apenas Pin, uma poderosa criatura criomante que habita as Montanhas Uivantes. O registro da criatura foi uma parceria entre **Marcelo Cassaro** e **Felipe Della Corte**, enquanto sua representação foi feita por Rex, a partir de relatos dos dois.

- Vinicius Mendes



## PIN, O MISTERIOSO MONSTRO CRIOMANTE

As gélidas Montanhas Uivantes, lar da dragoa-rainha Beluhga, sempre foram domínio dos maiores dragões brancos de Arton. Entre eles, existe uma criatura singular e abundante em lendas e mitos.

Pinnarthallon Pinaryzath seria seu nome real, embora muitos o conheçam simplesmente como “Pin”. Conforme o folclore das Uivantes, passado de geração em geração entre os povos esquimós, Pin seria um pinguim-imperador — pássaro aquático místico dos lagos gelados, que em sua infinita generosidade, visita aldeias deixando relíquias e artefatos úteis. Que motivos o poderoso dragão teria para adotar a forma de uma criatura pequena e inofensiva, ninguém sabe (muito embora não seja a primeira vez, como prova certo dragão-lich chamado Tarso).

Ou melhor, quase ninguém sabe. A Ordem dos Criomantes, sociedade secreta de magos especializados em magias do gelo, tem algum tipo de ligação misteriosa com Pinnarthallon Pinaryzath, até mesmo conhecendo seus segredos. Diz-se que um de seus membros mais proeminentes, o arquimago élfico conhecido apenas como Gélido (que se tornaria membro da guarda real de Aurakas, imperador minotauro), seria na verdade um meio-dragão aparentado com Pinnarthallon.

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

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

### PINNARTHALLON “PIN” PINARYZATH ND 21

**Monstro (dragão) 33, Pequeno**

**INICIATIVA** +24, **PERCEÇÃO** +31, percepção às cegas, visão no escuro

**DEFESA** 52, **FORT** +33, **REF** +24, **VON** +31, imunidade a frio, resistência a dano 20, resistência a magia +5, vulnerabilidade a fogo

**PONTOS DE VIDA** 693

**DESLOCAMENTO** 6m (4q) / 12m (8q), voo 36m (24q)

**PONTOS DE MANA** 108

**CORPO A CORPO** Bicada +36 (1d6+14, 16) e 2 nadadeiras +34 (1d4+14, 16).

**AURA ATERRADORA** Vontade CD 38 evita.

**DRURÃO (REAÇÃO, 2 PM)** Quando sofre dano, o dragão ancião reduz esse dano à metade.

**IMUNIDADES** Dragões são imunes a metamorfose, paralisia e sono.

**METAMORFOSE (PADRÃO, 3 PM)** Um dragão pode se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose*. Eles costumam usar essa habilidade para se infiltrar em sociedades humanoides, aprender sobre seus costumes ou apenas quando não querem ser reconhecidos. “Pin” sempre usa essa habilidade para manter sua forma de pinguim.

**MAGIA ACELERADA (LIVRE, 4 PM)** Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dragão muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

**MAGIA INERENTE 1º** — *Armadura Arcana, Resistência a Energia, Área Escorregadia*; **2º** — *Dissipar Magia, Sopro das Uivantes*; **3º** — *Erupção Glacial*; **4º** — *Raio Polar*; **5º** — *Controlar o Tempo*. CD 38.

**SOPRO (PADRÃO, 3 PM)** Cone médio. Criaturas na área sofrem 20d12 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 37 reduz o dano à metade e evita a lentidão).

**TRESPASSAR (LIVRE, 1 PM)** Quando Pin faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

**FOR 38, DES 14, CON 32, INT 34, SAB 28, CAR 34**

**PERÍCIAS** Conhecimento +34, Diplomacia +34, Enganação +34 (+54 para disfarce), Intuição +31, Misticismo +34, Sobrevivência +31.

**TESOURO** Bom.

