

TORMENTA



Só Aventuras Vol. 3

Cassaro • Francisoni • Moraes • Saladino



Resumo de Só Aventuras - Volume 3

Lendas antigas, vilões ancestrais! O passado de Arton é repleto de batalhas entre grandes heróis e vilões. Agora, chegou a sua vez de participar dessas batalhas — a sua vez de fazer parte da história de Tormenta. Só Aventuras Vol.

3 traz quatro aventuras clássicas: O Disco dos Três. O deus maligno Sartan está prestes a invadir Arton. Para detê-lo, os personagens devem encontrar as três partes de um artefato que reúne os poderes do Bem, do Mal e da Neutralidade — o Disco dos Três.- A Vingança de Slash Calliber.

Os aventureiros encontram uma arma mágica inteligente, que os recruta para uma missão: destruir Lorde Kragan, um perigoso cavaleiro da morte.- A Espada de Morkh Amhor. O terrível Tarrasque está prestes a destruir o Reinado.

Para impedi-lo, os aventureiros precisam encontrar a espada do único herói que já o derrotou.- A Rebelião dos Insetos. Lorde Enxame declarou guerra contra a humanidade, e nada parece ser capaz de detê-lo!

A única esperança dos heróis é se aliar a Mestre Arsenal — que tem seus próprios motivos para desafiar o vilão. Reescreva a história de Arton!

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)