



Mares de
SANGUE

SCOTT LYNCH

Resumo de Mares de Sangue

Após uma batalha brutal no submundo do crime, o golpista Locke Lamora e seu fiel companheiro, Jean Tannen, fogem de sua cidade natal e desembarcam na exótica Tal Verrar para se recuperar das perdas e feridas.

Porém, mesmo no extremo ocidental da civilização, não conseguem descansar por muito tempo e logo estão de volta ao que fazem de melhor: roubar dos ricos e embolsar o dinheiro.

Desta vez, eles têm como alvo o maior dos prêmios, a Agulha do Pecado, a mais exclusiva casa de jogos do mundo, onde a regra de ouro é punir com a morte qualquer um que tente trapacear.

É o tipo de desafio a que Locke não consegue resistir... só que o crime perfeito terá que esperar. Antigos rivais dos Nobres Vigaristas revelam o plano a Stragos, o ambicioso líder militar verrari, que resolve manipulá-los em favor de seus próprios interesses.

Em pouco tempo, a dupla se vê envolvida com o mundo da pirataria, um trabalho inusitado para ladrões que mal sabem diferenciar a proa da popa de um navio. Em Mares de sangue, Locke e Jean terão que se mostrar malabaristas de mentiras, enganando todos ao seu redor sem a mínima falha, para que consigam sair vivos.

Mas até mesmo isso pode não ser o bastante... “Lynch está na vanguarda dos escritores de fantasia que combinam detalhes minuciosos e grandiosidade épica com astúcia, imprevisibilidade e moral ambígua. Ele tem uma destreza para diálogos e uma escrita exuberante.” – Joe Abercrombie, autor de O poder da espada e Antes da força

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