

ERA DAS TREVAS



LIVRO DE AVENTURAS

CRÔNICAS DE DRUNAGOR
ERA DAS TREVAS

LIVRO DE AVENTURAS

CRÉDITOS

Projeto Original do Jogo: Daniel Alves e Eurico Cunha

Direção de Design Gráfico: Daniel Alves

Equipe de Design Gráfico: Daniel Alves, Filipe Castro, Luigi Gomes, Mauro Carvalho, Victor Almeida Ferreira e Wallace Lucas

Direção de Desenvolvimento de Jogabilidade: Mauro Carvalho

Equipe de Desenvolvimento de Jogabilidade: Claudinei Mendonça, Daniel Alves, Eurico Cunha, Guilherme Ogando e Luigi Gomes

Ilustrações: Carlos Eduardo Justino, Eduardo Cavalcante, Girleyne Costa Ramalho, Isaias Ferreira, Marcelo Bastos, Paulo Scabeni, Rod Mendez, Samuel Vinícius Marcelino e Studio Bonnie & Clyde.

Livro de Regras: Mauro Carvalho

Escrita e Desenvolvimento Narrativo: Mauro Carvalho

Revisão e Tradução (Inglês): Luigi Gomes e Bárbara Andrade

Revisão textual: William Niebling

Esculturas 3D: Pedro Tavares

Co-fundadores da CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Qualquer dúvida, elogio ou qualquer outro assunto, envie-nos um e-mail para: **info@wearecgs.com**.

© 2021 CGS - Creative Games Studio, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida ou copiada sem permissão.



CREATIVE
Games Studio

CONTEÚDO

Prólogo.....	Página 07
Campanha: Capítulo 01 - Um pedido de ajuda.....	Página 08
Campanha: Capítulo 02 - Os Desaparecidos do Rio Negro.....	Página 12
Campanha: Capítulo 03 - A Jóia dos Povos Livres.....	Página 16
Campanha: Capítulo 04 - A Incursão de Ignispyra.....	Página 20
Campanha: Capítulo 05 - O Santuário dos Antigos.....	Página 24
Campanha: Capítulo 06 - As Masmorras Draconianas.....	Página 28
Interlúdio 01 - Fazendo as Pazes.....	Página 31
Campanha: Capítulo 07 - Galerias sob as Montanhas.....	Página 32
Campanha: Capítulo 08 - A Mansão do Rei dos Anões.....	Página 36
Campanha: Capítulo 09 - A Batalha por Hezechia.....	Página 40
Interlúdio 02 - Chegada Tardia.....	Página 43
Campanha: Capítulo 10 - A Jornada para Lugar Nenhum.....	Página 44
Campanha: Capítulo 11 - A Assombração.....	Página 48
Campanha: Capítulo 12 - O Desfecho.....	Página 52
Campanha: Capítulo 13 - A Verdade Cruel.....	Página 56
Interlúdio 03 - A Mão do Destino.....	Página 60
Campanha: Capítulo 14 - O Santuário dos Dragões.....	Página 62
Campanha: Capítulo 15 - Alma dos Heróis.....	Página 66
Campanha: Capítulo 16 - O Caminho das Trevas.....	Página 70
Campanha: Capítulo 17 - O Filactério.....	Página 74
Campanha: Capítulo 18 - Encontro com o Mal.....	Página 80
Interações de Aventuras.....	Página 84
Campos de Batalha (Jogador contra Jogador).....	Página 118

UMA PALAVRA DOS AUTORES

Para mim, **Era das Trevas** é como um sonho que se tornou realidade. Este jogo foi criado pensando em quem ama RPG: aqueles que querem jogar, mas não têm tempo e nem disponibilidade. Fazer este jogo com pegada e elementos de RPG, para esse público, é uma conquista que muito me agrada. Tenho vários amigos com quem quero jogar, mas não posso, prejudicado pelas minhas responsabilidades diárias. Agora, com este jogo, eu posso.

É um grande desafio que vencemos aqui: uma porta de entrada para nossos projetos futuros, que possibilitou à nossa

empresa um caminho a se solidificar junto aos fãs do gênero dungeon crawler. O desafio de criar um novo jogo, com novas mecânicas e elementos próprios, que não seja uma mera cópia dos casos de sucesso do mercado.

Uma iniciativa bastante singular, partindo do zero, que nos trouxe muitas dificuldades. Nossa equipe as superou com muita determinação e habilidade.

O que sinto é gratidão e satisfação. E espero que todos possam sentir o mesmo.

Eurico Cunha

Devo confessar a vocês que fiquei muito, muito surpreso ao ver o que **Era das Trevas** se tornou. Um dia, eu e meus amigos estávamos jogando nossos jogos de tabuleiro e debatendo por horas sobre quais mudanças faríamos se os jogos fossem criados por nós. No outro dia, estávamos apresentando nosso próprio jogo para milhares de jogadores experientes em todo o mundo. Nossas próprias peças, artes, personagens, mapas, história... tudo!

Não vou mentir para vocês: é uma responsabilidade enorme, de forma que nos comprometemos a melhorar todos os dias. Acho que o jogo resultante deste projeto se destaca como

uma obra-prima do gênero. Aprendemos a amar o próprio processo de confecção, a nos preocupar com os detalhes, a cuidar de cada peça, a nos esforçar para oferecer o melhor que podemos cada vez mais.

Gostaria de agradecer aos nossos apoiadores que acreditaram neste projeto, aos testers que nos ajudaram a melhorá-lo e à nossa equipe que colocou cada tijolo em seu lugar para construir esta maravilha de jogo.

Vejo vocês em breve em Daren,

Daniel Alves

Era das Trevas é um jogo muito poderoso. Desde a primeira vez que joguei, em 2020, já sabia disso. Jogando RPG há décadas, sem falar no meu amor pelos jogos dungeon crawler, seria impossível não sentir essa força gravitacional.

Foi amor à primeira vista e eu sabia que certamente iria querer trabalhar nisso. Muitas coisas eram diferentes naquela época, mas o sistema de cubos tinha seu próprio charme – e um grande potencial. A gestão dos recursos, as escolhas... tudo foi divertido para mim.

Quando a primeira versão foi finalizada, chegaram os feedbacks da comunidade e a resposta foi em sua maioria positiva. Algo revigorante para todos nós, que lutamos tanto para entregar um jogo que atendesse às expectativas dos nossos apoiadores.

Apesar de termos atingido a maioria dos objetivos, aprendemos sobre alguns outros aspectos que poderíamos melhorar no jogo. Paralelamente, o protótipo de **EdT: Apocalipse** chegou aos revisores, e a melhor resposta deles fez com que Eurico e Daniel (os gerentes de desenvolvimento da época) acreditassem em minhas habilidades, dando-me esta nova e desafiadora tarefa: alinhar a experiência da **Caixa Principal do jogo** com esta nova abordagem que apresentei em **Apocalipse**. Às vésperas de lançar nossa segunda campanha de crowdfunding.

Seria pouco tempo para fazê-lo, um trabalho hercúleo. No entanto, a tarefa estava parcialmente em andamento: depois de ouvir muitas sugestões das comunidades BGG e Facebook, usei sair do design original e trabalhar em uma nova perspectiva de Baús, Monstros, Equipamentos, Interações e Enredo: mais próxima das premissas do RPG, mas mantendo aquele amado e promissor sistema de CdD.

Depois de apresentar o projeto e receber a autorização que precisava, nossa equipe lutou muito para concretizar essa nova visão nos meses que se seguiram a agosto de 2021, e cada um deles merece aqui seu mérito e minha gratidão: Claudinei, Guilherme, Luigi, Daniel, Eurico. Peças fundamentais que precisávamos no processo para desenvolver um jogo majoritariamente “novo”, com tanta eficiência e em tão pouco tempo.

Nossa jornada não foi nada fácil, mas entrego a vocês todos os frutos de um trabalho realizado com toda nossa dedicação, amor e evolução. Eu estava pronto para aceitar atrasos, sabendo que um jogo bem feito seria melhor do que um jogo entregue rapidamente, mas subdesenvolvido.

Porém, depois de ultrapassarmos os nossos prazos internos por duas vezes (e espero que o Márcio e o Rick não leiam isto) conseguimos cumprir a missão ainda a tempo.

Somos muito gratos à nossa comunidade por todos os feedbacks que nos deu (inclusive as críticas, que nos ajudaram a crescer muito mais do que vocês imaginam) e por toda experiência que isso nos trouxe. Se este é o dia em que crescemos e fomos capazes de entregar um projeto ainda mais audacioso que o nosso primeiro, é porque aprendemos a dialogar com sugestões não só de uma pessoa, mas de centenas e até milhares!

Desejo sinceramente que todos possam desfrutar deste trabalho com a mesma felicidade que encontramos ao desenvolvê-lo. Saibam que demos o nosso melhor - mas isso está longe do que seremos capazes, tendo vocês conosco.

Com os meus mais sinceros agradecimentos, **Mauro Carvalho**

PRÓLOGO

Ascensão: Palavra cunhada para representar o estado de espírito que a alma de uma pessoa - uma pessoa justa - atinge no momento de sua morte. Sem as amarras do corpo e com a consciência tranquila por ter vivido uma vida virtuosa, o que ascendeu sobe aos céus e encontra seu lugar no manto da noite, tornando-se uma das milhares de estrelas que zelam por Drunagor.

Uma eternidade passada na mais verdadeira plenitude.

Você nunca se considerou o maior dos fiéis. Inclusive, até começou a duvidar que a recompensa prometida e desejada fosse verdadeira quando soube que havia sido privado de sua pessoa mais próxima. Por essa perda, você foi assolado pela culpa e parece não haver remédio para isso.

Percorrendo as estradas do velho continente, chegou a uma casa paroquial perto de uma aldeia distante das grandes cidades – um verdadeiro santuário para os viajantes. Então, permaneceu diante de suas portas por mais de uma hora, incapaz de entrar. Mas não havia nada de errado com o local. O problema estava dentro de você. Não se sentia digno de entrar em um lugar sagrado. Não depois do que havia feito.

Assim, só lhe restou se entregar às lágrimas sob uma chuva de fim de tarde. E esta não seria a primeira vez...

“Um grande sábio me ensinou que somos todos ‘poeira estelar’...” disse o padre que cuidava do lugar, depois de te encontrar, te arrastar para dentro e ouvir sua história durante o jantar. “Gosto disso, porque sinto que estamos sempre em comunhão, mesmo com quem já abraçou a terra... O espírito de sua Alma Gêmea pode não ter atravessado o Caminho dos Arcanos, pode ainda estar aqui, no vai e vem das estações, assim como nós, e prefiro acreditar que também está em paz.

Esta não foi a primeira vez que você ouviu este sermão. Porém, não dava para negar: havia um pouco de conforto nesse pensamento.

“No entanto, é com você que me preocupo, viajante...” ele continua, e você sabe que a coisa mais importante que ele tem a dizer viria a seguir: “A dor que aflige os que ficam, quando acompanhada de culpa, torna-se uma força imbatível para desencaminhar alguém. Vejo que está angustiado, que nada lhe traz conforto. No entanto, isso não me parece justo. Não importa o que tenha feito, se cair de joelhos e reconhecer sua dor, é um sinal de que ainda pode encontrar seu caminho.”

Você sabe que só fez o que precisava ser feito, mas isso não diminui sua dor. Um pai, um irmão, um amigo, um amante... Ser responsável pela partida de alguém tão próximo não foi uma coisa fácil de lidar. Não havia nada que pudesse te convencer de que tudo o que aconteceu não foi uma grande injustiça e que a culpa era do próprio mundo.

“Os ventos mudaram”, continua ele. “Mesmo as pessoas boas foram vítimas do desespero e nenhuma alma parece estar preparada para as coisas estranhas que aconteceram. Mais do que nunca, é fundamental fazer a coisa certa e ater-se à doutrina para que se possa encontrar a paz”.

Você quer perguntar por que, se isso é verdade, você ainda se sente tão mal por fazer a coisa certa. Você quer perguntar por que ainda sente que algo dentro de você está quebrado, fora do lugar...fazendo você se perguntar se o que lhe ensinaram todos esses anos era “a coisa certa”. Será que era, de fato, “a coisa certa”? No entanto, as palavras lhe faltam e, no final, você apenas permanece em silêncio, refletindo sobre os pensamentos que teve durante o último ciclo das luas.

Tudo o que se ouvia era a sinfonia das gotas de chuva caindo no telhado.

Agora, compreendendo a profundidade de seu desespero, seu anfitrião não diz mais nenhuma palavra, mas também não o deixa sozinho.

E, verdade seja dita, era exatamente disso que você precisava.



CAPÍTULO 01: Um Pedido de Ajuda

Um grito agudo e desesperado te acorda no meio da noite.

Ainda chove lá fora, mas você havia adormecido em frente à lareira de um dos quartos da casa paroquial. Tomado por um impulso que não sabe de onde vem, você apressadamente reúne seus pertences e sai correndo porta afora em direção ao mato, em busca da origem do grito, decidido a prestar auxílio.

Você não sabe exatamente onde está, mas sabe que não fica longe do Rio Negro, uma pequena cidade no reino de Elan. Foi precisamente seguindo o referido rio que chegou a este povoado acolhedor, escondido na serra entre densos pinhais.

De repente, algo passa perto de seu ouvido e você fica alarmado ao ver uma flecha atingir uma árvore bem ao seu lado, errando sua testa por apenas alguns centímetros! Você olha para a floresta à frente e vê o autor do disparo se prostrando no chão: um esqueleto carrega a bandeira de Amira e tem um arco curto nas mãos.

Você fica intrigado. Esta não é a primeira vez que você se depara com esse inimigo, mas certamente não esperava encontrá-lo aqui, agora. Afinal, você acreditou ter derrotado o responsável pelo ressurgimento desses horrores — e, de fato, foi a culpa que ainda carrega daquele confronto que o fez se perder ali na floresta.

Será que outros podem estar envolvidos? Na verdade, essas criaturas não estão sempre sob o comando ou julgamento de algum controlador? Alguém que aprendeu a ressuscitar os mortos e decidiu tomar um reino para si? Quanto mais você reflete sobre esses acontecimentos estranhos, mais confuso tudo lhe parece.

Uma segunda flecha passa zunindo por você, desta vez roçando seu braço. Você percebe que essas são perguntas para um outro momento.

Alguém precisa da sua ajuda...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - SEM TREVAS:

Não há Carta Rúnica no início desta Aventura.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

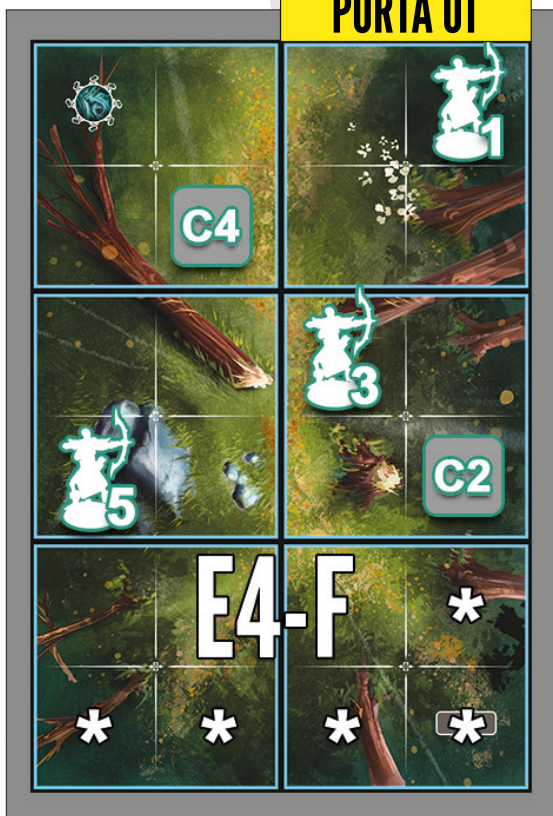
A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

PORTA 01



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

1 MB: *Esqueleto Arqueiro - Novato*2+: MC - *Novato*3+: MB: *Esqueleto Arqueiro - Novato*4+: MC - *Novato*5+: MB: *Esqueleto Arqueiro - Novato*

EVENTO ESPECIAL #01 – UMA DOCE SENHORA

Você dá o golpe derradeiro no último dos invasores e, finalmente, os arredores parecem seguros para você. À medida que seus terríveis gritos se transformam em ecos, vão sendo substituídos por aqueles dos aldeões que procuram uns aos outros no escuro.

A batalha foi vencida.

Aproveitando a calmaria, você se aproxima de seus anfitriões — uma mulher mais velha e uma garotinha. Naturalmente, elas não parecem tão calmas quanto você. Afinal, enfrentar homens enlouquecidos e esqueletos desenterrados não faz parte do cotidiano delas.

"Vá embora!" grita a velha, brandindo uma faca em sua direção assim que você dá o primeiro passo em direção a elas.

Abra o Livro de Interações na página 05. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de decidir



qual das opções empatadas será tomada.

FIM DA AVENTURA - A COISA CERTA

Um pouco mais tarde, você se junta ao seu anfitrião na praça da vila, pois ao redor dele uma caravana de pouco mais de duas dezenas de pessoas começa a se formar. Apressadamente, homens e mulheres empilham tudo o que possuem nos poucos carrinhos que ali existem.

"Eu vi como você saiu correndo ao ouvir aquele grito desesperado, meu amigo. Se não me engano, esta é a primeira vez que vejo um pequeno sorriso em seu rosto", ele diz enquanto você ajuda os aldeões nos preparativos.

Você se sente mais calmo, mesmo que não tenha percebido a princípio. Lá atrás, você se lembra, esqueceu sua angústia e se concentrou apenas em ajudar, escolhendo a virtude e fazer o que era certo. Agir assim sempre foi natural para você. Mas agora você pode ver que começou a abrir mão dessa conduta.

"Eu não ousaria dizer o que é melhor para você, pois acredito que cabe a cada um de nós descobrir isso; no entanto, posso ver que quer seguir em frente. Talvez sua cura resida em não remoer o que já foi", o padre joga no ar. "Poucas pessoas eu vi correr em direção a um grito no escuro."

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler "Depois da Aventura – A Estrada para Rio Negro".

APÓS A AVENTURA - A ESTRADA PARA O RIO NEGRO

Quando a caravana se prepara para descansar no meio da noite e o acampamento está pronto, o pároco senta ao seu lado e fica olhando a fogueira crepitante junto a você.

"O que aconteceu com a sua Alma Gêmea e o que você viu agora não são coincidências. Histórias como essas se repetiram em todo o país nas últimas semanas", explicou o padre. "As matas não são mais seguras, muitas pessoas se desviaram do caminho e as aldeias estão sofrendo incursões. Não há soldados o suficiente e nem todos os lugares têm milícias bem treinadas e preparadas a tempo. Algo está errado..."

Você ouve em silêncio, mantendo o olhar fixo nas brasas enquanto as abana com um graveto. Está muito frio.

"O Rio Negro é um desses lugares. O prefeito nos disse para buscar refúgio em Valarai porque não pode nos proteger. Porém, acho que é nos momentos de maior dificuldade que precisamos nos manter unidos. É justamente por isso que vamos lá, para ajudar no que pudermos", continuou.

"Você anda vagando por estradas tortuosas, procurando por algo que nem sabe o que é... Mas, vendo o que vi lá atrás, tenho certeza que você já tem dentro de si o que procura. Você não consegue ver porque escolheu vagar por essas estradas tortuosas, e isso é normal. Ao longo da minha vida, vi pessoas como você entrando e saindo da minha paróquia e tenho certeza de que, ao ajudar Rio Negro a lidar com seus problemas, você estará lidando também com os seus. Não vale a pena tentar?"

Dito isto, o padre então ficou em silêncio. Mesmo que vocês não tenham trocado mais nenhuma palavra pelo resto da noite, você soube perfeitamente o que faria a seguir.



RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma Habilidade de Herói de Nível 1 ou uma Habilidade de Função de Equipe para seu Herói.





CAPÍTULO 02: OS DESAPARECIDOS DE RIO NEGRO

A caravana chega à cidade de Rio Negro no final do dia seguinte. A cidade está um tumulto, as milícias foram convocadas. Muitos braços fortes serão necessários para construir uma paliçada ao redor do assentamento.

Após se apresentar ao prefeito Matthias Cormack como um aventureiro voluntário, você caminha ao seu lado enquanto ele inspeciona a construção das defesas da cidade, detectando problemas e vendo como pode ajudar a resolvê-los.

“A última vez que construímos um desses...” diz Matthias, parando para observar o trabalho de alguns homens, “foi há meio século. Meu avô acreditava que seria a última vez que nosso povo enfrentaria uma onda de incursões. No entanto, agora não temos escolha a não ser armar camponeses, pescadores e artesãos contra essas... coisas que surgiram na floresta”, ele conclui com um tom pesaroso.

“Quase todas as noites, monstros nos atacam como homens enlouquecidos, lançando aqueles que não conseguem lutar nem fugir como se estivessem capturando animais”, ele explica com

a testa franzida. “Eu sei que esses malditos fizeram seu ninho na velha fortaleza de James Eerst, mas nas duas vezes que tentei combatê-los lá, fui forçado a recuar com menos da metade dos meus homens. No entanto, onde o confronto direto falhou, pode ser que uma abordagem mais sutil funcione...”

Seguindo o conselho do padre que conheceu no dia anterior, você se oferece para ajudar, saindo de manhã cedo sob a proteção da luz do dia. A viagem pelas matas ribeirinhas é tranquila. Depois de meio dia de marcha, você encontra as ruínas da fortaleza, construída sobre uma alta escarpa que proporciona a vista para o poderoso Rio Negro. Em outras condições, você até gostaria de passar um tempo aqui, apreciando uma vista adornada pela pátina do tempo.

O silêncio faz você se perguntar se alguém realmente habita o local, mas rastros recentes de cargas pesadas sendo levadas para o forte indicam que algo está acontecendo aqui. Sem hesitar, você avança em direção à fortaleza na encosta da montanha, preparando-se para o pior...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

PORTA 01



BANDEJA - 1

ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm



1 Marcador de Interação 2: *Página 06*



EVENTO ESPECIAL – UMA AUDIÊNCIA COM SUA MAJESTADE

Quando o último de seus inimigos cai, você finalmente começa a entender o que está acontecendo. Então, você percebe uma passagem sob a base da estátua. Ela parece descer para uma câmara escondida.

Um canto fúnebre vem lá de baixo, junto com uma estranha luz esverdeada, o que é uma novidade para você. Você não se lembra de ter visto uma luz assim antes, ou pelo menos não tão forte. Certamente, o que está fazendo as pessoas perderem a cabeça está vindo deste lugar. Você precisa descer e enfrentar o malfeitor por trás desses feitiços para acabar com isso.

Você desce as escadas cautelosamente. Quando volta para o chão sólido, seus olhos mal conseguem acreditar no que vê: uma espécie de catacumba adornada com parafernália alquímica, ossos espalhados por toda parte, além de mais quantidades daquela estranha substância parecida com alcatrão. .

Porém, nada chama mais a sua atenção do que o ser que você vê à frente, conduzindo o canto que agora reverbera pelas paredes, como o maestro de alguma orquestra blasfema.

É este o culpado que você procura? A criatura responsável pela queda de sua Alma Gêmea? Será que, no final, conforme sente em seu coração e deseja com todas as suas forças, você é apenas mais uma vítima?

“Você não é bem-vindo aqui, mortal...” a figura entoa, suas vestes esfarrapadas flutuando no ar enquanto percebe sua intromissão. Sua voz é rouca, cadavérica... seus ecos são terrivelmente distorcidos, diferentes de quaisquer sons que já ouviu. “Mas agora que já está aqui, pode se juntar a nós!” Ele completa a ameaça com uma risada temível. De alguma forma, você compreende que, se esta não for a última coisa que ouvirá nesta vida, certamente não será a última vez que a ouvirá...

Contorcidos pela vontade da criatura, os ossos espalhados pelo vasto e escuro espelho d'água que cobre o chão se recompõem e se rearmam. Uma estranha névoa paira ao seu redor, como se quisesse engoli-lo e fazê-lo desaparecer na escuridão.

Assim como parece ter acontecido com a passagem de onde você veio...

Remova a Carta Rúnica **Caça das Trevas** da Trilha de Iniciativa; remova todos os Heróis do tabuleiro e desfaça todas as Configurações atuais. Todas as Runas devem ser deixadas na Trilha de Iniciativa, mas nenhuma outra carta além das cartas de Iniciativa dos Heróis deve permanecer lá neste momento. Em seguida, faça as seguintes preparações:

- Coloque o quadro do **Rei Morto-Vivo** virado para cima e defina sua Vida inicial de acordo com o número de jogadores nesta Aventura (o **Rei Morto-Vivo** tem 30 de Vida por jogador, ou apenas 30 se você estiver jogando sozinho).
- Coloque as cartas de ataque do **Rei Morto-Vivo** com o lado do Primeiro Encontro para cima na Trilha de Iniciativa em suas posições indicadas (combinando suas Runas).
- Prepare a Configuração conforme mostrado. Todos os jogadores devem colocar seus Heróis em uma das Posições Iniciais de sua escolha.

- Invoque Y **Esqueletos Arqueiros – Lacaios** nos espaços indicados pela Configuração, sendo que Y é o número de jogadores nesta aventura. Em todo caso, sempre que forem convocados durante este encontro, nunca poderá haver mais de quatro.
- Cada Herói realiza uma Ação de Recolher Livre, recupera toda a sua Vida e remove todas as Condições que os afetam. FOCO, ESCUDO e quaisquer outros marcadores de recursos são mantidos para este encontro.
- Remova todos os Cubos de Trauma que os Heróis tem no momento e adicione 5 de Vida ao Rei Morto-Vivo para cada cubo removido desta forma.
- Remova todos os Cubos de Maldição que os Heróis tem no momento e adicione 2 de Vida ao Rei Morto-Vivo para cada cubo removido desta forma.
- Mova o Marcador de Iniciativa de volta para a primeira carta na Trilha de Iniciativa. A rodada atual termina e uma nova começa a partir daí.
- Depois de ter feito todas essas preparações, você pode começar o confronto com o **Rei Morto-Vivo**. Uma vez que um Herói é derrotado ou seu grupo consegue derrotar o Rei Morto-Vivo, você deve ler a entrada apropriada “**Fim da Aventura**” na página 15 (será uma para cada um desses resultados).



1 Rei Morto-Vivo

Y Lacaios do Rei Morto-Vivo (um por jogador)

2 Marcadores de Baú

FIM DA AVENTURA - SAÚDE O REI (OS HERÓIS FORAM DERROTADOS)

A luta foi intensa, mas seu inimigo se mostrou mais forte que você. Tendo atingido seu limite, você cai de joelhos enquanto mil pensamentos passam por sua cabeça.

"Você é guerreiro! Tenho que admitir! ele diz, soltando uma risada sombria. Mesmo que seu rosto decomposto não demonstre nenhuma expressão, você poderia jurar que ele parece satisfeito. "Embora eu me sinta compelido a conceder a morte a quem a procura, sua audácia me divertiu. Por isso, e porque terminei o que vim fazer aqui, vou poupá-lo... DESTA VEZ."

Você continua a contemplar a figura pavorosa sem saber o que dizer, nem mesmo se deve falar.

"As Trevas chegaram, mortal. A era dos Darenianos acabou, e eu, finalmente, usarei a coroa que me é devida. Retorne ao seu povo com a vida que tirei e devolvi a você, mas conte a todos que o verdadeiro rei, o Rei Morto-Vivo, está aqui!"

E estas são as últimas palavras que você ouve antes de ficar inconsciente.

O Líder do grupo anota o Resultado **"Humilhado"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Depois da Aventura – As Consequências"**.



FIM DA AVENTURA – ABAIXO O REI (OS HERÓIS FORAM VITORIOSOS)

A luta foi intensa, mas contra todas as probabilidades, você prevaleceu e seu último golpe parece ter ferido a criatura!

"Você é guerreiro! Tenho que admitir! ele diz com a voz embargada, e mesmo que sua feição decomposta não indique nenhum tipo de expressão, você poderia jurar que ele parece frustrado. "Embora eu me sinta compelido a matar aqueles que procuram a morte, sua audácia me divertiu. Por isso, e porque concluí o que vim fazer aqui, encerrarei nosso encontro. Mas este não será o fim da nossa história."

Você continua a contemplar a figura terrível, imaginando que precisa estar pronto para um segundo confronto. No entanto, seu corpo vacila, sua visão embaça e você cai de joelhos. Você não se sente muito bem...

"As Trevas chegaram, mortal. A era dos Darenianos acabou, e eu, finalmente, usarei a coroa que me é devida. Retorne ao seu povo com a vida que tirei e devolvi a você, mas conte a todos que o verdadeiro rei, o Rei Morto-Vivo, está aqui!"

E estas são as últimas palavras que você ouve antes de ficar inconsciente.

O Líder do Grupo anota o Resultado **"Inabalável"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Depois da Aventura – As Consequências"**.

APÓS A AVENTURA - AS CONSEQUÊNCIAS

De repente, você acorda na pousada em Rio Negro, ofegante como se estivesse se afogando. De alguma forma, você conseguiu voltar para a pequena aldeia, embora não consiga se lembrar como. Você vê o prefeito ao seu lado, apreensivo, mas com um olhar de gratidão no rosto. Um emissário da Doutrina do Sol Poente também se encontra ali, com uma tigela de mingau na mão.

"Você agiu bem, meu companheiro. O prefeito Cormack me informou sobre sua missão e, desde aquele dia, há duas luas, os patrulheiros relataram que a velha fortaleza está silenciosa e parece desocupada. Ele lhe oferece a tigela. "O que quer que você tenha feito, funcionou."

Você descobriu o trágico destino dos desaparecidos de Rio Negro, mas isso não foi tudo. Então, você relata tudo o que viu e não pôde compreender em sua totalidade:

- Havia um Rei Morto-Vivo.
- Ele estava enfeitando e sacrificando pessoas para um ritual, pelo que insinuou.
- E o ritual foi concluído.

Depois de compartilhar esses detalhes, o enviado pondera por um momento. "Isso é sério, MUITO sério... E não pode ficar apenas entre nós. Meu amigo, sei que não estou em posição de lhe pedir nada, mas precisamos de sua ajuda mais uma vez. Devo retornar à Catedral e informar a Doutrina do que você me relatou. No entanto, fui despachado para outra missão, também muito importante, que precisarei que cumpra para mim: você deve encontrar o sábio Tharmagar em Umbral e escoltá-lo até Valarai. Seu conhecimento será fundamental para o que está por vir", ele finaliza, entregando-lhe um distintivo e um mandado.

Você aceita a tarefa. Agora, mais do que nunca, isso se tornou pessoal para você. O caminho para sua redenção parece residir em ajudar seu povo nesta batalha e descobrir a verdade por trás de tudo isso. Você também se dá conta de algo: esta é a primeira vez em semanas que não se sente culpado e, no final, conclui que o padre estava certo. Você gostaria de agradecê-lo, mas não consegue encontrá-lo em lugar nenhum.

Além disso, ninguém na caravana com a qual você veio para Rio Negro se recorda de tê-lo visto na companhia de um padre...



RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos de Nível 01. Cada jogador escolhe uma **carta de Equipamento**.



CAPÍTULO 03: A Joia dos Povos Livres

Ao cair da noite no quinto dia de sua jornada, você entra na praça do mercado da cidade, apelidada de "Jóia do Povo Livre". Por ser governada por um conselho de representantes e não por um rei, é um lugar que oferece grandes oportunidades para quem tem bolsos cheios ou moral rasa: onde todo dia parece ser um grande carnaval.

Mas, esta noite, o clima era tudo menos jubiloso.

A Guarda Municipal parece preocupada, tochas enchem as ruas e os arautos gritam toque de recolher em meio ao pandemônio. Os passantes parecem inquietos demais para ajudá-lo a encontrar Tharmagar, e você não os culpa. A angústia deles é grande e, para onde quer que você olhe, você pode ver figuras macabras vestidas com túnicas bicudas, andando em carroças que – você percebe horrorizado – estão cheias de cadáveres empilhados sob os trapos.

Alguma doença se abateu sobre os umbralianos e, com a cidade superlotada por refugiados de todos os lugares, se espalhou feito fogo. A "doença do suadouro", como começaram a chamá-la, seria "a vingança do Almirante Luccanor, aquele que foi ferido pelo Conselho de Mercado no ano passado". Você ouve algo assim por detrás de uma videira.

Atordado por toda essa loucura, você ainda está tentando lidar com tudo ao mesmo tempo. De repente, seus olhos encontram uma forma familiar movendo-se sobre as barricadas que foram montadas no cais. Aquelas coisas estão aqui! A doença, o caos... Nada disso é coincidência. A cidade está sob ataque!

Será que o Rei Morto-Vivo está aqui? Você não consegue não cogitar. Sabendo do perigo, você tenta alertar os comandantes da Guarda, sugerindo que usem seus soldados para procurar qualquer grupo incomum: que esteja entoando algum canto, ou realizando algum ritual... Qualquer coisa! Mas a confusão é muito grande e ninguém escuta.

Então, em um píer próximo, você nota um antigo armazém de onde pulsam luzes esmeralda que agora já lhe são conhecidas, brilhando na escuridão da noite. Como uma mariposa atraída pela claridade, você deseja persegui-las - mesmo que isso exija abrir caminho em uma doca repleta de inimigos. Você está certo de que foi sua própria decisão, para o bem da cidade...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas do Vampiro Soturno, a Carta de Monstro de Cenário **Surgimento do Vampiro Soturno** (não o use como um Monstro aleatório), e coloque a Carta de Cenário **Ataque de Monstro** final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (consulte a página 18 para obter detalhes).

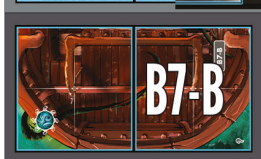
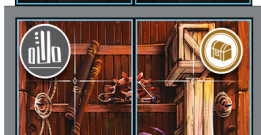
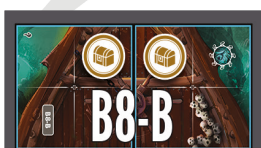
MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Usando barricadas improvisadas, os Heróis podem bloquear os pontos de entrada dos Monstros. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Runa que desejam bloquear e gastar 1 CA. Se assim fizerem, remova aquela Runa do tabuleiro e coloque-a na Trilha de Iniciativa. Em seguida, remova duas Runas da mesma cor da Bolsa (elas não são colocadas na Trilha). Além disso, o Herói ganha FOCO 1. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Runa.

GATILHO DE EVENTO – O ARMAZÉM ASSOMBRADO

Quando um número de Runas igual ao número de Heróis tiver sido removido do tabuleiro, no final do turno do Herói atual, leia “Evento Especial – Um Capitão em Apuros” na página 18.

BANDEJA - 2

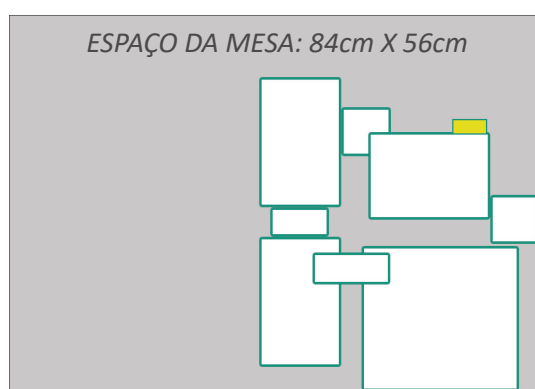


BANDEJA - 2

BANDEJA - 1



BANDEJA - 3



- C1 1 MC: - **Novato**
- P1 1 MP: - **Novato**
- 4 marcadores de Baú
- 1 marcador de Runa Azul
- 1 marcador de Runa Laranja
- 1 marcador de Runa Verde
- 1 marcador de Runa Cinza
- 1 marcador de Runa Vermelho
- C2 2+: MC - **Novato**
- B2 2+: MB - **Combatente**
- P3 3+: MP - **Novato**
- B3 3+: MB - **Combatente**
- C4 4+: MC - **Novato**
- B4 4+: MB - **Combatente**
- C5 5+: MC - **Novato**
- B5 5+: MB - **Combatente**

PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta Incursão de Monstros é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta Incursão de Monstros, ele aparecerá em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

Adicione a seguinte Configuração:



B1 1 MB - **Combatente**

2 1 Marcador de Interação 2: **Página 10**

C2 2+: MC - **Novato**

B3 3+: MB - **Combatente**

C4 4+: MC - **Novato**

P5 5+: MP - **Novato**

EVENTO ESPECIAL – UMA MALDIÇÃO DISFARÇADA

Conforme o Comandante das Trevas cai, sua atenção se volta para a enorme arca negra. A luz esmeralda ainda estava lá, contida como um brilho tímido, ecoando sob a tampa aberta.

Você não ouve mais nenhum canto fúnebre. No entanto, um zumbido curioso persiste em seus ouvidos, e seu estômago se contorce cada vez mais a cada passo que você dá em direção ao estranho móvel. Mesmo que olhar para a arca seja um tanto nauseante, você não consegue parar.

As tábuas de madeira rangem quando você passa por elas. Você sente que este lugar não é seguro. A construção já era fraca por si só, mas você desconfia que a mesma força que a enerva também solapa a madeira que forma as vigas do galpão.

No entanto, embora provavelmente abrigue um artefato maligno, você não consegue não querer pegar a arca e abri-la. Uma solitária gota de suor escorre pela sua testa enquanto você pondera sobre uma das decisões mais importantes que tomará em toda a sua vida, sem nenhuma ciência sobre quais podem ser as consequências.

Abra o **Livro de Interações** na página 11. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

EVENTO ESPECIAL – UM CAPITÃO EM APUROS

Fazendo o seu melhor, você consegue limpar o terreno nas docas e estancar o ataque, criando obstáculos nos becos de onde os inimigos vieram. A batalha continua por todo o porto, mas pelo menos neste distrito, você conseguiu reverter a situação a favor dos defensores.

No entanto, você ainda não consegue encontrar um caminho para o armazém, e a fumaça dos incêndios não está ajudando.

De repente, você presencia uma cena curiosa: do convés inferior de um navio atracado nas proximidades, um homem corre para terra firme. “Ahoy, companheiro! Se importaria de me dar uma mão? ele grita, sem nem mesmo olhar para você.

Você poderia até se divertir com essa situação se não fosse tão trágica. Porém, logo atrás dele, mais e mais daquelas coisas emergem das laterais do navio - algo que você nunca viu antes. Você nem teria notado se não fosse por um pequeno detalhe que chamou sua atenção: do outro lado da embarcação, levemente submergida no recife, fica a entrada que você procurava!

FIM DA AVENTURA – É MELHOR CORRER

O barulho de madeira estalando e quebrando ecoa ao seu redor. A explosão de luz danifica a estrutura do armazém de forma definitiva. Certo do que acontecerá a seguir e movido por uma força de vontade desconhecida, você agarra o cubo.

Os momentos seguintes se tornam os mais aterrorizantes desta noite até agora. Pedacos de madeira voam por toda parte. Você poderia jurar que seria enterrado, pressionado contra o recife pontiagudo.

Você foge o mais rápido que pode. Sem olhar para trás, você corre como um raio, saindo pela primeira janela que vê. Você mergulha fundo nas marés corrompidas pela morte e pela escuridão, enquanto a construção desmorona em uma sinfonia cacofônica pelo cais.

Arrastado pelas ondas para alguma praia a cem metros de distância, você quase se sente grato quando percebe que está, surpreendentemente, diante de uma fortaleza à beira-mar de onde um forte cheiro alquímico flui, quente, cortando o ar frio.

Quase.

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler “**Após a Aventura – Encontros e**

Desencontros”.

APÓS A AVENTURA – ENCONTROS E DESENCONTROS

Perto de uma lareira, enrolado em um cobertor, você se vira várias vezes tentando evitar o frio... ou algo assim. Seu anfitrião é o sábio Tharmagar - a sorte o trouxe até sua oficina. Após as apresentações, todos partilham uma chaleira cheia das melhores infusões da Lareira, terra dos pequenos.

“Valarai? O Sumo Sacerdote realmente não sabe o que fazer!” Tharmagar responde depois de ouvir sobre sua missão. “Eu vasculhei os tomos mais obscuros da Biblioteca das Estrelas e tenho certeza de que as respostas que eles procuram não estão lá. A Doutrina do Sol Poente fez bem seu trabalho no passado...” ele acrescenta com um tom indignado, convidando-o a concordar, mas você não tem a menor ideia do que ele está falando.

O sábio é alto, pardo e com feições Amiranianas, poderia facilmente se passar pelo avô de alguém. Embora seja velho, parece saudável e orgulhoso. Talvez um pouco ansioso. Você suspeita que lidar constantemente com coisas de alquimia pode ter algo a ver com seu jeito inquieto, mas ele mostra certeza e erudição ao falar.

“Ignispyra. Precisamos ir até lá,” ele afirma, ignorando seu questionamento sobre este destino. “De todas as pessoas que preservaram a história verdadeira, eles são os mais próximos. Não é a primeira vez que enfrentamos essas forças, meu caro. O problema é que escolhemos esquecer...”

Você argumenta e protesta o quanto pode, mas convencer Tharmagar é impossível. Ter mencionado seu encontro com o Rei Morto-vivo só piora a situação. Compreendendo que a preocupação

e a urgência do sábio o encherão de teimosia, você oferece uma barganha: visitar primeiro a cidade draconiana e depois Valarai.

A noite será longa e repleta de exercícios de retórica e eloquência. Embora você fale sobre tudo e todos, você não diz uma palavra sobre o cubo misterioso que acabou de encontrar - e você não sabe por quê...

Se algum Herói tiver o Resultado “**Trabalho de Mensageiro**” em seu Registro de Campanha, pode optar por devolver o **Medalhão de Ouro** para Thamagar. Se não tiver, apague o Resultado e continue a Fase de Acampamento normalmente. Caso contrário, se escolher devolver, leia o seguinte:

Num breve momento de trégua na batalha de discussões acaloradas, entre uma infusão e outra, você se lembra do apelo do capitão e devolve o medalhão de ouro ao sábio. “Meu medalhão...” Thamagar diz, recebendo o item com profunda admiração. Ele dá uma espiada na mecha de cabelo armazenada dentro dele. “... pensei que estava perdido! Obrigado meu companheiro, ele é muito importante para mim.”

O Herói que detém o **Medalhão de Ouro** o descarta. Então, o Herói que tem o Resultado “**Trabalho de Mensageiro**” em seu Registro de Campanha o apaga e anota a Aura “**Almas Gêmeas Reunidas**” em seu lugar. Enquanto ele a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que este Herói rolar 1 no d20, ele obtém um Acerto Crítico em vez de uma Falha Crítica e ganha FOCO 2.

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Classe** para o seu Herói.

AVENTURA DE MISSÃO SECUNDÁRIA:

Se você tem o “**Kit de Aventura Ruína de Luccanor**”, você pode jogá-lo agora; ou você pode ir direto para “**Capítulo 04 - A Invasão de Ignispyra**”.



CAPÍTULO 04: A Invasão de Ignispyra

Vocês caminham juntos por quase dez dias, tomando um longo desvio para a terra dos Draconianos. Vistos como párias pelos outros reinos - já que se abstêm de política e brigas entre os outros estados - os draconianos são considerados um povo estranho. Vivem satisfeitos em manterem suas próprias tradições e contentes com o solo vulcânico da província que abriga a única cidade que habitam: Ignispyra.

Você tinha imaginado encontrar uma cidade inacessível, condizente com a reputação inflexível dos Filhos dos Dragões, mas a realidade é outra: As Trevas chegaram antes. As forças do Rei Morto-Vivo não estavam interessadas apenas em conquistar cidades de homens. Não, seu intuito era muito maior. Pelo que parece, ele não se contentaria até que todos os povos de Daren fossem derrotados. Talvez toda Drunagor.

Já é noite quando você chega. Os estrondos da batalha podem ser ouvidos de longe. Mas nenhum desespero ou grito de horror reverbera entre eles. Os Draconianos eram orgulhosos demais para sucumbir dessa maneira.

"O inimigo não é tolo! Ele não atacará Valarai como o Sumo Sacerdote suspeitava. Pelo menos não tão cedo... Ele precisa ter certeza de que não conseguiremos nos defender, e nossa esperança de repeli-lo está em redescobrir o passado que escolhemos esquecer", explica Tharmagar, justificando a insistência para que vocês sigam juntos nesse caminho. "Rápido! Precisamos chegar ao Santuário dos Anciões, o templo onde os sábios Draconianos guardam sua história. Tenho certeza de que é para lá que as Trevas irão!"

Mesmo não entendendo o que o estudioso queria dizer com toda essa conversa de "redescoberta do passado", você não pôde argumentar. Ele esteve certo em todas as suas suposições até agora. Teimoso como era, no final parecia ser o único que entendia o que estava acontecendo. E talvez fosse por isso que ele era tão importante para a Doutrina.

Acompanhando-o, você se lança em uma nova batalha pelo destino de outra cidade sitiada. Uma condição que parece ser cada vez mais constante...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 22. A princípio, o sábio é LEAL. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas do Vampiro Soturno, a Carta de Monstro de Cenário **Surgimento do Vampiro Soturno** (não o use como um Monstro aleatório), e coloque a Carta de Cenário **Ataque de Monstro** ao final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (consulte a página 22 para obter detalhes).

MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

Antes de iniciar esta Aventura, você deve tirar 5 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 25 runas). Coloque um de cada cor na Trilha de Iniciativa e deixe os outros 20 ao lado, perto do tabuleiro. Durante esta Aventura, toda vez que uma configuração indicar uma “Pilha de Runas”, você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle de caminhos cruciais, os Heróis podem recuperar o distrito e ganhar mais tempo. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis, devolva-as à Bolsa e ganhe FOCO 1. Um Herói pode usar esta Ação mais de uma vez por turno. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Pilha de Runas.

DICAS DE AVENTURA – CAPÍTULO SEQUENCIAL

Este é um Capítulo Sequencial, portanto a Fase de Acampamento não ocorrerá após o término desta Aventura. Portanto, você pode se preparar e economizar tempo de Runa, tentando ser o mais rápido possível. Você encontrará mais instruções de como proceder após o término desta Aventura.



PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta **Incursão de Monstros** é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta **Incursão de Monstros**, ela surge em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

EVENTO ESPECIAL – O GUARDIÃO

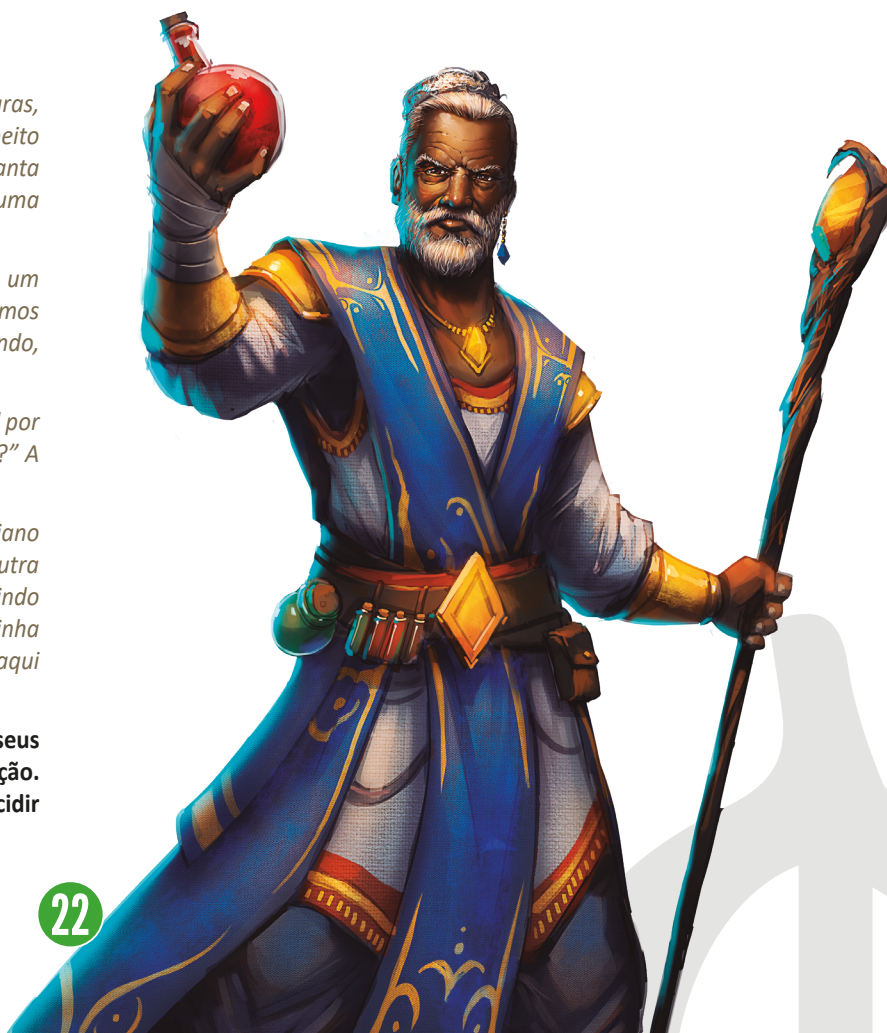
Assim que você desfere o golpe final contra a última das criaturas, pensando que encerrou a luta, uma figura salta do belo parapeito do templo, pousando na sua frente. Como um raio, você levanta a guarda novamente, mas percebe que esta não é mais uma daquelas coisas.

"Uau, espere!" diz a figura misteriosa e cheia de cicatrizes - é um homem, mas diferente de qualquer outro que você já viu. "Estamos do mesmo lado! Não sou um Varatash e, pelo que estou vendo, você também não", conclui.

"Vestido com mantos cerimoniais... Você é o padre responsável por aqui? Thamagar logo toma a frente. "O Santuário foi tomado?" A preocupação do sábio é visível.

"Sim, eu sou. Por aqui me chamam de 'mestiço', pois sou draconiano apenas pelo lado de minha mãe - mas isso é uma história para outra ocasião..." Então o mestiço draconiano se apresenta, assumindo uma postura menos monitorada: "Bem, já que você veio à minha casa, sou eu quem faz as perguntas. O que você, por acaso, faz aqui em um momento como este?"

Abra o **Livro de Interações** na página 13. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.



FIM DA AVENTURA – O SABOR DO ARREPENDIMENTO

"Bem, suponho que você pretenda descer antes que eu tranque este lugar, não é?" o mestiço pergunta, voltando-se para Thamagar, que não consegue esconder sua angústia. "Não quero parecer ingrato, mas diga-me, sábio: o que você espera encontrar aqui, que não poderia encontrar em nenhum outro lugar?" ele pergunta.

"Aquilo que um dia soube, mas esqueci..." o estudioso responde, levantando um mistério que clamava por uma solução. "O passado que a Doutrina narra não reflete a guerra que Daren viveu, mas a paz que os Reinos ansiavam construir depois dela. O nome 'Varatash', que vocês Draconianos ainda usam, foi perdido ao passar dos tempos, e as Trevas que ele trouxe tornaram-se uma metáfora. No entanto, alguns de meus colegas e eu nos dedicamos a estudar as Primeiras Escrituras, desenterrando a verdade, onde quer que ela esteja. É assim que sei que um tomo importante está aqui, porque já o traduzi há muito, muito tempo! Porém, em uma noite em que a dor tomou conta de mim, ateei fogo às obras das quais me orgulhava. Apenas as cinzas restaram. Só agora, uma vintena de anos depois disso, eu percebo o quanto fui tolo", explica Tharmagar com pesar, e o silêncio prevalece por um momento.

Primeiro, remova todas as Runas que ainda estiverem no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. Então, a aventura termina. Você pode ler "Após a Aventura – Viagem Só de Ida" abaixo.

APÓS A AVENTURA – VIAGEM SÓ DE IDA

Gritos e gemidos ecoam pelas escadas enevoadas lhe trazendo de volta à realidade: agora não é hora de conversar.

"Assim que você entrar, trancarei as portas do Santuário para dar ao meu povo uma chance de retomar a cidade", explica o mestiço. Por um momento, você se pergunta se esta não foi uma viagem para seu túmulo. "Você ainda poderá abrir os portões por dentro, no entanto. Para isso, basta falar os versos do poema que circunda o batente da porta. Mas já aviso, isso só será possível amanhã, porque o encantamento só funciona quando a luz do sol banha os portões do Santuário."

Vocês concordam com a cabeça, embora esteja começando a duvidar se isso é realmente uma boa ideia. Uma questão que vocês acharam relevante apontar, antes de se arriscarem.

"Não me lembro de todos os detalhes sobre os poderes das Trevas, mas o que sei com certeza é que eles chegaram aqui por meio de uma jornada planar, possível de ser feita apenas com magia. Magia poderosa. Um de seus princípios mais básicos, como você deve saber, é a 'Reversibilidade': tudo o que pode ser feito, pode ser desfeito. Então, se essas coisas foram trazidas para cá, tenho certeza que podem ser levadas de volta para lá", responde o sábio, enfatizando a importância dessa dura tarefa. "É por isso que estamos aqui, para descobrir como podemos expulsá-las de nossa terra."

Mesmo que você aprecie o esclarecimento que o estudioso lança sobre seus planos, você não pode deixar de notar que ele não respondeu à pergunta mais importante que você fez: "Você vai conseguir sobreviver tanto tempo lá embaixo?"

"Não se preocupe, amigo. Se perecermos ou não nesta viagem não fará diferença. Se falharmos em descobrir algum meio de contra-atacar esse 'Rei Morto-Vivo' e parar o que quer que esteja trazendo as Trevas para cá, morreremos de qualquer maneira, em alguma

batalha que não demorará muito a acontecer", conclui o velho sábio ao adentrar as brumas como se não temesse nada no mundo.

Então você o segue, sendo o primeiro a ouvir o estrondo dos portões de ferro se fechando pelas suas costas, sem saber se serão abertos novamente...

Este é um Capítulo Sequencial e, portanto, não haverá Fase de Acampamento entre esta aventura e a próxima. Os procedimentos para encerrar esta sessão de jogo e seguir para a próxima serão um pouco diferentes do normal. Agora, todo Herói deve, cuidadosamente, em ordem, completar as seguintes instruções:

- Primeiro, pegue a recompensa apropriada para a conclusão desta aventura, conforme descrito abaixo.
- Em seguida, faça uma Ação de Recolher livre e recupere toda a sua Vida. Em seguida, remova todas as Condições que afetam os Heróis, mas retenha os marcadores de Recurso que você possui. Por fim, os Mascotes são dispensados entre as duas aventuras, enquanto os Companheiros são mantidos.
- Se você não está encerrando a sessão de jogo agora, mantenha sua Ficha de Herói e a Trilha de Iniciativa como estão agora, com a única exceção de ajustar a Carta Rúnica para que a face "A" fique voltada para cima (*se ainda não estiver*). Por fim, você pode desfazer todas as configurações do tabuleiro e seguir para a próxima aventura, iniciando os turnos normalmente a partir da primeira carta colocada na Trilha de Iniciativa.
- Caso contrário, se você está terminando a sessão de jogo agora, anote no Registro de Campanha a quantidade de Cubos de Maldição e Cubos de Trauma que você possui. No início da próxima aventura, você os redistribuirá em sua ficha novamente (*você não precisa colocá-los exatamente nas mesmas habilidades em que estão agora*).
- Por fim, faça o mesmo com as Runas que estão na Trilha de Iniciativa: anote a quantidade e, no início da próxima aventura, retire a mesma quantidade de Runas da Bolsa e coloque-as na Trilha, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro. Além disso, a quantidade de Runas de cada cor não precisa seguir a mesma configuração do final desta Aventura (*pode ser aleatória*).

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Herói** de Nível 1 ou uma **Habilidade de Função de Equipe** para seu Herói.

CAPÍTULO 05: O Santuário dos Antigos

E lá estavam os dois mais uma vez, você e Tharmagar.

Os primeiros átrios do claustro, construídos na montanha, estavam ocupados por algumas monstruosidades errantes e não foi difícil derrotá-las. No entanto, você já está sentindo o cansaço acumulado durante uma noite inteira lutando. Entre um confronto e outro, ao parar para recuperar o fôlego, você consegue olhar os maravilhosos afrescos que decoram as galerias do Santuário e se deslumbra com a habilidade dos Draconianos.

Dragões majestosos são mostrados em vôo, lançando seu hálito destruidor no mar enquanto seres humanóides celebram nas praias. Muitos parecem Draconianos, mas há outros povos também. Anões e Elfos? Ou poderiam ser humanos? Você se pergunta, pensando alto.

"A primeira vez que as Trevas cobriram Daren foi antes da chegada dos humanos, meu amigo. Lembro-me de ter lido sobre essa época, as 'Guerras das Sombras', em várias baladas élficas. Mas isso foi há muito tempo e não tenho nenhum dos manuscritos..." O espírito didático de Tharmagar o compele a ensinar, como se fosse seu

tutor. Para sua próxima pergunta, ele preferiria ficar em silêncio, mas mesmo assim responde.

"Sim. Eu queimei também", ele confirma com tristeza. "Éramos cinco quando começamos a procurar as Escrituras. Um trabalho que nos tirou a juventude e nos uniu como nenhum vínculo de sangue uniria. Por ingenuidade, acreditávamos que poderíamos trazer uma reforma espiritual, filosófica e até social... Mas, um por um, comecei a perder todos os meus companheiros em nossas escavações, até que restamos apenas Yithzak e eu. Era ele quem eu tinha em maior estima, porque crescemos juntos no Seminário de Valarai. Quando soube que ele também estava enterrado em alguma ilhota remota a serviço do Rei-Mago Ulthar, a raiva tomou conta de mim com tanta força que comecei a culpar nosso sonho por terem sido tirados de mim todos que amava..."

Nesse exato momento, enquanto uma fina cortina de constrangimento se levanta, você é convenientemente interrompido pelos novos senhores deste lugar. Você compreende imediatamente que esta é uma conversa que nunca mais terá.

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica [Caça das Trevas](#) com a face A virada para cima no final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 26. A princípio, o sábio é LEAL. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

MECÂNICA ESPECIAL – NÉVOAS ASFIXIANTES

Uma névoa misteriosa, formada à medida em que as Trevas evaporam, preenche a área e atrapalha a visão dos Heróis. Considere o Alcance de todas as Habilidades de Agilidade, Habilidades de Sabedoria, Habilidades de Foco que não sejam Ataques com Armas e Itens Consumíveis reduzidos a 1 área de distância, no máximo (1 quadrado azul). O mesmo se aplica às Habilidades Multicoloridas ativadas com Cubos de Agilidade ou Cubos de Sabedoria.

MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS CONDENSADAS

Durante esta aventura, o tempo dos Heróis está se esgotando e nós aparecerão ao longo do caminho. Toda vez que uma Pilha de Runas é mostrada em uma Configuração (observe que não há Pilha de Runas na Primeira Configuração desta Aventura), você deve criá-la pegando uma Runa de cada cor da Trilha de Iniciativa. Ao desfazer esses nós, os Heróis podem estender sua permanência neste local.

MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle das brechas, os Heróis podem recuperar o Santuário e ganhar mais tempo. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis, devolva-os à Bolsa e ganhe FOCO 1. Um Herói pode usar esta Ação mais de uma vez por turno. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Pilha de Runas.

BANDEJA - 1

BANDEJA - 2

LEGENDA:

- C1 1 MC - **Combatente**
- P1 1 MP - **Combatente**
- 1 Marcador de Baú
- B2 2+: MB - **Combatente**
- C3 3+: MC - **Combatente**
- B4 4+: MB - **Combatente**
- C5 5+: MC - **Combatente**

ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

EVENTO ESPECIAL – LEMBRANÇAS SINGULARES

Os pulsares esmeralda causam rachaduras do chão ao teto. Tharmagar solta um suspiro de terror, prevendo uma tragédia. Mesmo assim, você luta até ficar sozinho novamente. Ou assim você imaginava.

Emergindo das sombras como se fosse parte delas, uma figura – provavelmente a culpada deste ataque – coleta o cubo semelhante ao que você detém. Ela se volta para o cubo, como se fosse capaz de ver através de suas vestes e seus pertences.

Essa postura, o brilho naqueles olhos, essa situação... Toda a cena é terrivelmente familiar para você.

“Resistir ao inevitável é apenas perda de tempo...” A figura provoca, com uma voz distorcida que lembra muito... sua Alma Gêmea! “Posso ver que você carrega uma parte de nós. Não seja tímido... Venha, deixe-me ver! ela continuam em um tom tão convincente que, sem perceber, você lhe oferece o maldito cubo, mesmo sem querer.

No último momento, sua força de vontade prevalece e você recupera o controle sobre si mesmo por um momento, sabendo que precisa fazer valer a pena...

Remova os componentes de **Tharmagar** do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento. Em seguida, abra o **Livro de Interações** na página 15. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

FIM DA AVENTURA – QUEBRA DE CONFIANÇA

Ao final da terrível luta, seus olhos e os de Tharmagar buscam os dois cubos, esquecidos na confusão e jogados no chão, sem mestre. A chama esmeralda que se acende neles fica maior quando estão próximos, liberando ainda mais pulsares, gavinhas e fumaça.

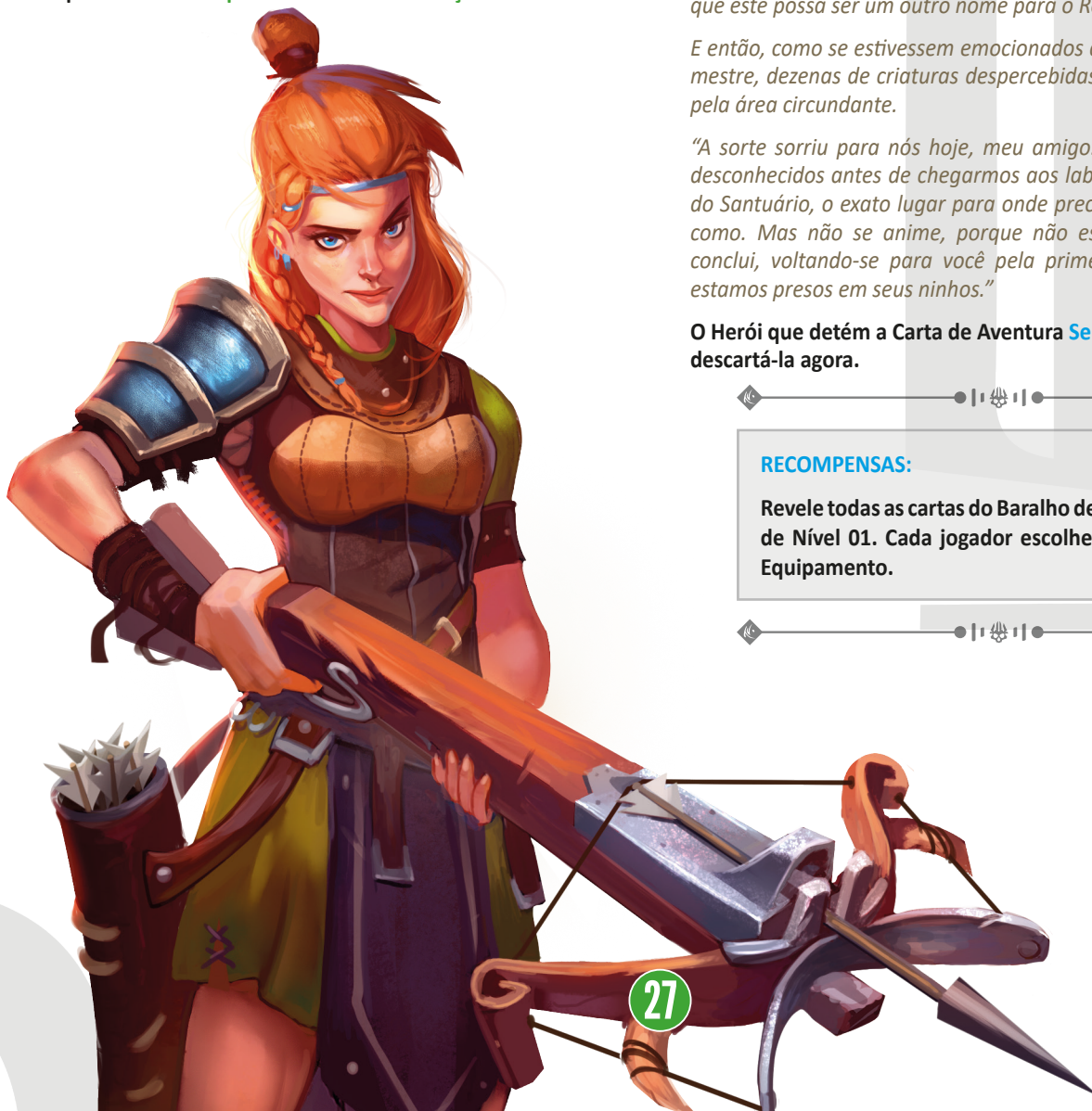
“Eles são o inimigo, companheiro!” o sábio alerta. “São eles que estão trazendo essas... coisas... pra cá! Por isso viemos aqui, para aprender a combatê-lo, e não guardá-lo para nós! As Trevas querem que você fique com eles, é assim que elas adentram nosso mundo...”

Então, apressado pelos terremotos e pelos escombros que caem do teto, Tharmagar saca uma granada, ficando de frente para você por um momento. Ele parece apavorado, mas você tem certeza que é do frasco que ele tem medo.

“Cubra os olhos, vai ser uma pira e tanto...” Ele aconselha, sacudindo a substância volátil e azulada. Uma parte de você grita por dentro, implorando para que você o detenha. Mas você fica parado e apenas observa o projétil atingir seu alvo.

Um clarão como o do próprio sol, seguido por um estrondo trovejante, joga vocês para trás, fazendo as paredes tremerem como se estivessem dentro de um vulcão em erupção. Naturalmente, esta é a última gota necessária para desabar toda a estrutura e, num caos de pedras rolantes e ruínas, você cai na escuridão e na inconsciência...

A aventura termina aqui. Você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler “**Após a Aventura – Revelações**”.



APÓS A AVENTURA – REVELAÇÕES

Algum tempo depois, você abre os olhos, os ouvidos zumbindo, o corpo doendo como se tivesse sido pisoteado por uma carroça perdida na estrada, mas você está vivo. “Ah, você acordou...” A voz de Tharmagar ecoa e você poderia imaginar todas as perguntas que se seguiriam. “Estava me perguntando... Por que você guardou uma dessas coisas? E até quando pretendia esconder isso de mim?”

Para ser honesto, mesmo sem ter uma resposta... você realmente quis contar sobre isso em algumas ocasiões, mas as palavras simplesmente não saíram da sua boca e a vontade de fazê-lo simplesmente desapareceu da sua mente.

“A propósito, os Primeiros Beligerantes os chamavam de ‘Sementes das Trevas’...” ele continua, desviando o assunto enquanto você lentamente recupera os sentidos, “...porque, como dizem as fontes, as Trevas são como uma erva daninha que só brota delas. Assim, se estamos vendo isso em todos os lugares, com certeza muitas dessas sementes estão espalhadas por toda Daren...”

No final, você percebe que o sábio estava disposto a fechar os olhos para o que havia acontecido. Essa era uma conversa que você também preferiria evitar, especialmente agora. Aproveitando a oportunidade dada por ele, você demonstra interesse pelas descobertas que ele estava compartilhando, deixando para trás os mal-entendidos.

“Está ao nosso redor, nos afrescos...” ele continua, lançando luz sobre as paredes. “Heróis, locais, batalhas... Inúmeros nomes, mas o que me chama a atenção é o seguinte: ‘Príncipe Negro’. Suponho que este possa ser um outro nome para o Rei Morto-Vivo.”

E então, como se estivessem emocionados ao ouvir o nome de seu mestre, dezenas de criaturas despercebidas sibilam, reverberando pela área circundante.

“A sorte sorriu para nós hoje, meu amigo. Caímos em caminhos desconhecidos antes de chegarmos aos laboratórios e masmorras do Santuário, o exato lugar para onde precisávamos ir. Eu não sei como. Mas não se anime, porque não estamos sozinhos...” ele conclui, voltando-se para você pela primeira vez. “Na verdade, estamos presos em seus ninhos.”

O Herói que detém a Carta de Aventura **Semente das Trevas** deve descartá-la agora.

RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos de Nível 01. Cada jogador escolhe uma **carta de Equipamento**.

CAPÍTULO 06: As Masmorras Draconianas

Quando, finalmente, você recupera os sentidos e olha ao redor, você vê: ao lado direito, um monte de ruínas soterradas, ao lado de um carrancudo Tharmagar; do lado esquerdo, barreiras feitas de uma espécie de... vidro luminoso... confinando muitas daquelas criaturas, em corredores invadidos por elas. Pelos seus guinchos, elas já sabem que você está lá. Você não vê nenhum sinal das Sementes das Trevas. Talvez seja melhor assim.

“Esses corredores são protegidos por barreiras mágicas, criadas para evitar que qualquer coisa aqui embaixo fique fora de controle ou que algum monstro possa chegar até lá”, o sábio satisfaz sua curiosidade. “O tomo que procuramos está ali, repousando sobre aquele altar, guardado como o precioso tesouro que é”, ele finaliza, apontando para uma alcova esculpida entre os frescos onde se encontra um livro aberto, atrás de outra parede feita dessa mesma energia. .

E pensar que você imaginou que seu único problema nesta viagem seria cumprir muito lentamente a missão que o paladino lhe confiou. Mas veja como tudo se desenrolou: agora você está preso

sob muitos andares de escombros, lutando para recuperar um livro que, supostamente, contém informações sobre o misterioso inimigo e como derrotá-lo.

“Mas isso não é tudo. Para podermos levantar a barreira que protege o tomo, precisaremos coletar pelo menos três chaves rúnicas que estão nos corredores ao nosso redor. No final, o destino nos pregou uma peça: somos nós que precisaremos levantar as barreiras que prendem os monstros...” Tharmagar suspira. “...Ah, sim, por último: não podemos ficar aqui por muito tempo, porque as velhas paredes e colunas que sustentam este piso não são firmes e fortes. Elas não suportarão o ataque dessas criaturas por muito tempo.”

Você suspira de frustração com a ironia, mas acena concordando com a cabeça, preparando-se para a próxima batalha.

“Quando estiver pronto, meu amigo, puxe uma das alavancas daquele painel arcano. Assim poderemos resolver isso imediatamente.”

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 30. A princípio, o sábio é LEAL. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

MECÂNICA ESPECIAL - PORTAS TRANCADAS ALEATÓRIAS

Nesta Aventura, todas as Portas podem ser colocadas em qualquer espaço - e é por isso que todas têm o número #00 e a Configuração mostra todos os quatro espaços com o mesmo número. Além disso, todas as portas são consideradas trancadas até que um efeito mude isso. Nenhum personagem pode entrar em uma peça de Mapa dentro de uma bandeja atrás de uma porta fechada.

MECÂNICA ESPECIAL - COLAPSO DO TELhado

Antes de iniciar esta Aventura, você deve reorganizar a Bolsa de Runas, deixando apenas 3 Runas de cada cor (um total de 15 Runas) dentro dela. Cada vez que a terceira Runa da mesma cor for colocada na Trilha de Iniciativa, você deve remover do tabuleiro a sala associada àquela cor de Runa (remova a Bandeja, as peças do Mapa que estão sobre ela e a Porta conectada a ela na Primeira Configuração). Você pula esta remoção se a Porta para aquela sala já estiver aberta.

MECÂNICA ESPECIAL – SURPRESAS ENTERRADAS

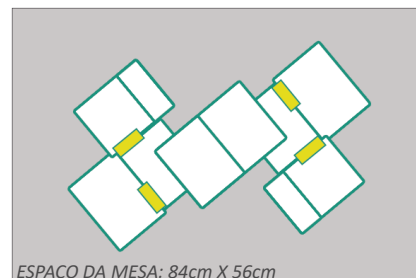
Como preparação adicional para esta aventura, pegue o baralho de Evento Especial **Surpresa Enterrada**, embaralhe-o e coloque-o próximo ao tabuleiro. Quando qualquer Porta for aberta, depois de concluir sua Configuração, compre uma carta deste baralho e resolva seu efeito imediatamente.

MECÂNICA ESPECIAL – CHAVES RÚNICAS

As Runas colocadas no tabuleiro na Primeira Configuração são Chaves Rúnicas. Para coletá-las, um personagem precisa estar adjacente a elas e usar a Ação Menor Revirar um Baú, retirando-o do tabuleiro. Além disso, um Herói que saquear uma Chave Rúnica pode ser imediatamente colocado em uma das Posições Iniciais de Herói de sua escolha. Assim que três das quatro Chaves Rúnicas forem coletadas e o último inimigo for derrotado, leia **“Fim da Aventura – A razão de estarmos aqui”** na página 30.



SURPRESA ENTERRADA
BARALHO DE EVENTOS



- 1 Marcador de Runa Cinza
- 1 Marcador de Runa Verde
- 1 Marcador de Runa Laranja
- 1 Marcador de Runa Vermelha
- 1 Marcador de Interação 1: **Página 13**
- 2 Marcadores de Baú

FIM DA AVENTURA – A RAZÃO DE ESTARMOS AQUI

A batalha foi bastante intensa. Os restos das criaturas das Trevas se espalhavam por todos os corredores. Mais uma vez, você prevaleceu e – com as três Chaves Rúnicas – agora o caminho está livre para reivindicar o que você veio buscar.

"É isso! Tenho certeza, é isso!" Tharmagar diz entusiasmado, olhando para sua recompensa enquanto a barreira mágica ao redor desaparece. "Lembro-me dos detalhes de todas estas gravuras, destas filigranas prateadas, mesmo que o tempo e a idade tenham tirado a minha visão..."

Sentindo que seu dever foi cumprido, você se permite relaxar. De posse do tomo, você poderia finalmente partir para Valarai, como era seu desejo e missão em primeiro lugar.

"'Varatash Veritas', ou 'Verdade sobre os Varatash'. As crônicas que contam o primeiro embate entre Daren e as Trevas... Uma espada afiada pode derrotar um inimigo, mas uma mente afiada é aquela que pode vencer uma guerra, meu amigo..." ele conclui no tom didático que você agora já reconhece tão bem.

A aventura termina aqui. Você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Após a Aventura – e o que vem a seguir?"**.

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

APÓS A AVENTURA – E O QUE VEM A SEGUIR?

Ansioso pela recuperação do precioso tomo, Tharmagar folheia delicadamente algumas de suas grossas páginas, confirmando a suspeita que já habitava seu coração e memória: "Está aqui! Está tudo aqui! As baladas que narram a luta do Primeiro Beligerante contra as Trevas, as pesquisas que fizeram sobre as forças inimigas, os feitiços que usaram para mudar o rumo da batalha... Tudo!" ele pensa alto, certo de ter feito a descoberta mais importante de sua era.

Apesar de todo o sangue e suor derramado, o primeiro passo de sua jornada juntos foi um sucesso. Mas agora surge outra questão: como vocês dois poderão seguir adiante? As escadas que o levaram até aqui estão enterradas agora e não há outra saída.

"Não se preocupe, meu amigo. Este Santuário foi construído para servir também como fortaleza. Da mesma forma que projetaram as masmorras, planejaram túneis para evacuação", continua o sábio, com os olhos curvados para ler, quase como se não estivesse prestando atenção em você. "Vou começar meu trabalho, é fato. Não sabemos quando estaremos sozinhos e livres de ameaças novamente. Você, por outro lado, fique atento a quaisquer criaturas, caso elas encontrem o caminho até aqui. Procure a passagem escondida que leva aos túneis. Lembro-me de ter visto algumas picaretas que podem ajudá-lo, perto dos afrescos."

Você suspira de frustração. Afinal, você não esperava ter que quebrar pedras para sobreviver. Ou pior, para ter uma chance de sobreviver! Mais cedo ou mais tarde, você sabe que suas provisões acabarão. Você sabe que deve encontrar os túneis prometidos (que podem nem existir), ou ambos enfrentarão um destino horrível. Você nem consegue imaginar as chances dos Draconianos milagrosamente conseguirem chegar até vocês a tempo de resgatá-los. Isto é, se sobreviveram à incursão. Mais uma vez, o tempo não está do seu lado.

Definitivamente, você não imaginou o quão longe iria o fato de ter atendido aquele pedido de ajuda na floresta...

Você pode ler **"Interlúdio 01 – Fazendo as Pazes"** na página 31.

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Classe** para o seu Herói.

INTERLÚDIO 01: Fazendo as Pazes

Lá permaneceram você e Tharmagar. Por quanto tempo? Era impossível dizer. Contar as horas era difícil, sem sol ou lua para ajudar. As velas se apagavam sozinhas e vocês se revezavam para descansar. O lado bom dessa solidão avassaladora era que, uma vez que todas estavam mortas, nenhuma das monstruosidades os incomodava. Verdade seja dita, você estava começando a sentir falta delas.

“O Primeiro Beligerante os chamou de ‘Criaturas das Trevas’. Qualquer humanóide levado por elas, servindo apenas como número, quero dizer...” Tharmagar começa o assunto. O eco era tanto que vocês conseguiam conversar estando um de cada lado da câmara sem nem precisar falar alto. “E os caminhos das Trevas não são tão diferentes de outros parasitas que conhecemos: elas deslizam sobre nossas feridas, corrompem nosso sangue e, se sucumbirmos, se apoderam de nosso corpo e nos transformam naquelas... coisas.”

Você se permite pensar por um momento, refletindo sobre os encontros que mais se destacaram, enquanto faz um trabalho meticuloso de inspeção da alvenaria em busca de passagens secretas. Talvez tenha sido isso que aconteceu com sua Alma Gêmea? Se fosse esse o caso, você poderia tê-la salvado de alguma forma?

De repente, aquela angústia profunda que você imaginava ter superado emergia novamente, mais forte do que nunca.

“Não acredito que você teria conseguido, meu caro amigo. Considerando o que testemunhamos aqui, não acredito que sua Alma Gêmea ainda fosse a mesma quando você a confrontou. Assim que as Trevas possuem uma vítima, devoram sua mente da mesma forma que fazem com seu corpo – tudo o que resta é apenas uma carcaça”, responde Tharmagar quando você finalmente decide expor seus sentimentos. Para você, essas palavras têm um sabor agri-doce. Por um lado, você se sente aliviado ao imaginar que não tirou a vida de alguém que sempre esteve em seu coração, mas apenas de uma entidade vilã que se apoderou de seu corpo. Por outro lado, você sente muito ao pensar em todo o sofrimento que deve ter suportado e você não estava lá para ajudar.

Mas as lições sobre as novas descobertas de Tharmagar não pararam por aí.

Como você aprendeu nas longas conversas que você e o sábio compartilharam, os “mestres da Arte” – conjuradores – eram os lacaios favoritos das Trevas, porque tinham um papel fundamental na logística do inimigo: eram os únicos capazes de realizar o ritual que despertou as Sementes.

Apelidados de “Varatash”, eles eram a espinha dorsal das forças das Trevas, mas, mesmo assim, não tinham vontade própria. Eles eram fantoches, cujas cordas eram puxadas por um general, o verdadeiro mestre do exército invasor: o posto ocupado pelo Príncipe Negro – ou Rei Morto-Vivo, como Tharmagar suspeita que o conhecemos desta vez.

Então, a certa altura, enquanto vagamos por esses pensamentos, suas mãos encontram uma alavanca escondida em um buraco secreto entre as argamassas de um afresco. Com a respiração pesada, você a puxa para baixo, esperando que não seja uma armadilha. Para sua surpresa e alívio, uma grande laje de pedra salta da parede, revelando um túnel rudemente escavado na montanha... você se depara com uma escuridão completa.

Animado com a descoberta, você volta para trazer Tharmagar. Com cuidado, o sábio levanta-se do ninho que fez, fecha o grosso tomo e, com os braços trêmulos do esforço, coloca-o dentro da bolsa. Como era possível que um livro tão pesado pudesse caber numa bolsa sem pesar nos ombros do estudioso?

“Trago aqui dentro um laboratório inteiro, sem levar em conta nossos insumos e as infusões que utilizo... Como poderia pensar que eu seria capaz de guardar tudo isso se minha bolsa não fosse especial? O sábio responde à pergunta que você faz com os olhos. “Não se preocupe, o livro estará seguro. É isso que importa. Agora, vamos. Estou tão farto deste lugar que estou começando a sentir falta de Valarai...”



CAPÍTULO 07: As galerias sob a montanha

As galerias parecem intermináveis, e embora vocês tenham acampado em quatro ocasiões e subido por algumas escadas promissoras, vocês nunca encontravam uma saída. Estes corredores não parecem túneis de evacuação. Além disso, os túneis são grandes o suficiente para acomodar uma pessoa robusta: colunas de sustentação erguidas em pedra, retas e firmes, não são raras; e, de vez em quando, chega-se a grandes salões onde poderiam estar alojados dezenas de homens. Isso, claro, sem levar em conta os muitos caminhos alternativos e bifurcações que você encontrou pelo caminho.

“Tudo isso não pode ser obra dos Draconianos”, pensou o sábio em voz alta. “Os Filhos dos Dragões não atravessariam distâncias tão subterrâneas...”

Você já está se preparando para outra rodada de lições e aprendizados quando, de repente, sons de marteladas reverberam pelas paredes ao seu redor, e vocês dois interrompem a conversa. Há algo pela frente.

Levantando a guarda, você caminha furtivamente enquanto ouve as batidas ficando cada vez mais altas.

Então, virando outra quina, você encontra outro beco sem saída.

No entanto, você já conhece as tramas deste lugar. Rapidamente você joga as mãos pelas paredes, em busca do mecanismo oculto que você sabe que está ali.

E estava mesmo.

Puxando a alavanca para baixo, você empurra a laje maciça que, com um encaixe perfeito, parecia uma parede. Você vê um salão parcialmente enterrado, de teto alto e alvenaria embelezada onde, como vocês já suspeitavam, estava o motivo das batidas: um homem vestido com roupas leves e funcionais como um aventureiro, batendo com sua picareta no batente de uma porta.

“Quem diabos é você!?” Ele reclama, assustado, erguendo a tocha para lhe ver melhor. “Ninguém lhe disse que não é educado se aproximar furtivamente de um trabalhador honesto?”

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 35. A princípio, o sábio é LEAL. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

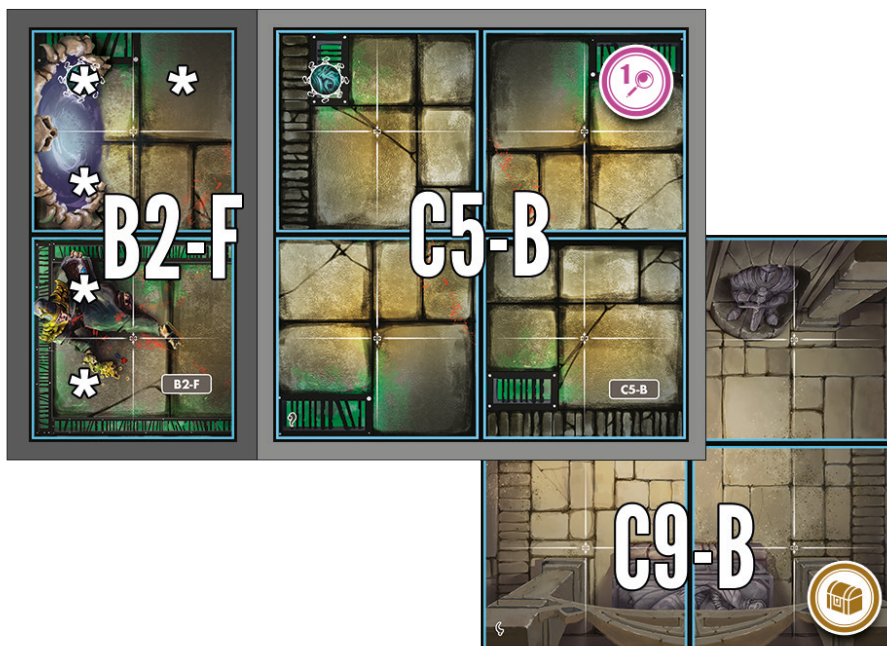
MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

Antes de iniciar esta Aventura, você deve tirar 6 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 30 Runas). Coloque três de cada cor na Trilha de Iniciativa e deixe as outras 15 ao lado, perto do tabuleiro. Durante esta Aventura, toda vez que uma configuração indicar uma “Pilha de Runas”, você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

COMEÇANDO A AVENTURA – ROUBO DE TUMBAS

Depois de concluir a Configuração, comece a aventura abrindo o **Livro de Interações** na página 17. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

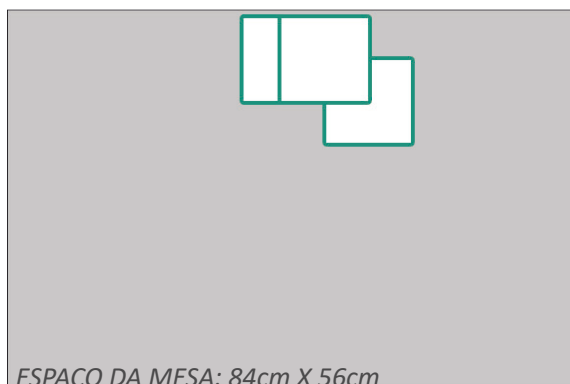
BANDEJA - 2



1 Marcador de Baú



1 Marcador de Interação 1: **Página 15**



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta **Incursão de Monstros** é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta **Incursão de Monstros**, ela surge em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

EVENTO ESPECIAL – SOMOS TODOS LADRÕES

Assim que o primeiro dos baús é aberto, uma voz trovejante ressoa pelo salão – o trono ornamentado não está mais vazio: “Canalhas! Vocês voltaram para roubar o que sobrou da riqueza de James Lakin? Não foi suficiente terem levado meu querido tesouro? grita o fantasma de um anão quase tão alto quanto um humano, levantando-se de sua cadeira.

“Pela graça de Gil Garoth! Esse odor!” ele continua, farejando o ar com um nariz que não sente nenhum cheiro. “E como se não bastasse, desta vez você trouxe os Varatash? Malditos! Malditos sejam todos!

E então, de repente, o salão estremece e um estrondo ecoa por toda parte, seguido por uma cortina de poeira. Nos momentos seguintes, à medida que a poeira baixa, surge um penhasco abissal e pontiagudo onde antes havia uma parede espessa. Erguendo-se dos escombros que restam e mantida unida pelas gavinhas enegrecidas do inimigo, está uma ponte que oferece passagem para mais Criaturas das Trevas...

Faça a seguinte Configuração adicional (não se esqueça de todas as Regras Especiais, Gatilhos e Eventos):

REGRA ESPECIAL – DERRUBANDO

Todo espaço vazio adjacente à Ponte BR-2B é considerado um abismo e os Heróis podem usar isso a seu favor. Se um efeito de AFASTAR ou TELECINESIA colocar um Monstro em um desses espaços vazios, esse Monstro é jogado no abismo e derrotado.

GATILHO DE FIM DE JOGO – RESPEITO AOS MORTOS

Quando o último inimigo for derrotado, leia “Fim da Aventura – A Calma Antes da Tempestade” na página 35.

GATILHO DE EVENTO – ME DESPEDINDO

Se **Simon Klibisch** não está seguindo nenhum Herói, nada de especial acontece e você pode considerar este evento resolvido. Caso contrário, se Simon estiver seguindo alguém, leia a resolução abaixo:

...É difícil deixar de notar a figura poderosa de um Comandante das Trevas. No entanto, o que você perdeu desta vez foi o ladrão de tumbas: depois que o chão tremeu e a poeira subiu, você o perdeu de vista de uma vez por todas...

Remover o marcador de **Simon Klibisch** e a Carta de Companheiro. Ele não seguirá nenhum Herói de agora em diante.



PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

FIM DA AVENTURA – A CALMA ANTES DA TEMPESTADE

Mesmo estando no limite de seus poderes, você e Tharmagar vencem mais uma batalha mortal. Os cadáveres das Criaturas das Trevas estão ao seu redor, mas nem tudo está resolvido: um fantasma furioso espera pacientemente para ver o resultado da batalha.

"A primeira vez que os vi, pensei que fossem ladrões e estava pronto para lhes ensinar boas maneiras... No entanto, você lutou valentemente contra os Varatash. Por isso, merece meu respeito. Portanto, lhes darei a chance de se explicarem antes de decidir o que farei com vocês", afirma o Anão, oferecendo-lhe o lugar de súplica diante de seu trono.

Os grunhidos continuam a reverberar à distância, percorrendo a escuridão dos caminhos desabados. Você sabe que é apenas uma questão de tempo até que os donos dessas vozes cheguem até você.

Sem perder tempo, Tharmagar e você contam a história de sua missão, tentando convencer o Rei Anão de sua boa natureza.

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler "Depois da Aventura – O Rei Sob a Montanha".

APÓS A AVENTURA – O REI SOB A MONTANHA

Depois que as apresentações foram feitas e os mal-entendidos desfeitos, você pode finalmente desfrutar da famosa hospitalidade dos Anões por algumas horas. Ao contrário, você chega a se divertir. Seu anfitrião lhe oferece um gole da cerveja marrom que guardava com grande estima, mas a madeira podre do barril se dissolve em suas mãos tão rapidamente quanto você tenta retirá-la da prateleira onde estava guardada. De qualquer forma, o líquido rançoso que derramou dificilmente poderia ser chamado de "bebida".

Então, o Anão decide perguntar em que ano estamos. Você quase sente o coração que ele não tinha vacilar quando descobriu que seu espírito dormiu por quase sete séculos. "Na verdade, Vossa Majestade..." Tharmagar fala de forma gentil, suavizando o golpe que se seguiria: "Seriam sete séculos de acordo com o calendário da Doutrina. Para vocês, povo de Udun, a contagem precede a nossa em quase oitocentos anos..."

Horrorizado, como se tivesse sido informado da morte de um parente, o fantasma desabou em seu trono. Você não sabia explicar como sua silhueta incorpórea não penetrava na pedra. Se não fosse pela tristeza que tomou conta do rei, a cena seria cômica.

"Pelo fogo dos Seis..." Lakin balbucia, perplexo. "...O que se seguiu à Guerra das Sombras? Nós vencemos? Eles venceram? É por isso que estão por toda parte? ele pergunta, atordoado.

"Vocês venceram, em sua época. Mas o inimigo voltou e agora estamos em guerra mais uma vez", explica o sábio, emocionado com o mesmo fato que devastou o anão: para ele, encontrar uma testemunha de seus estudos foi a realização de um sonho. "Eu pesquisei este tomo, Varatash Veritas. Embora ele conte muito sobre nosso inimigo, nada é dito sobre seu general: o Rei Morto-Vivo", ele continua, explicando por que está esperançoso. O que o livro não pode dizer, talvez o anão possa...

"Rei Morto-Vivo? O que diabos é um Rei Morto-Vivo?" Sua Majestade franze a testa, achando as palavras estranhas.

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Herói** de nível 2 ou uma **Habilidade de Função de Equipe** para o seu Herói.

CAPÍTULO 08: A Mansão do Rei Anão

As criaturas grunhem cada vez mais alto, sinalizando que estão mais perto de encontrar um caminho até você. Tharmagar, no entanto, continua eufórico, fazendo muitas perguntas. Para cada nova resposta, as memórias do trabalho de sua vida voltam lentamente ao sábio – um nome lembrado aqui, uma história desenterrada ali...

No entanto, não houve nenhuma menção ao Rei Morto-Vivo.

“O único soberano Varatash que conheço é o Príncipe Negro, mas nunca o encontrei no campo de batalha. Além disso, as baladas élficas sempre o descrevem como um cavaleiro orgulhoso, vestindo uma armadura pesada e empunhando uma espada com habilidade incomparável. Sobre ele ter o poder sobre a própria morte, isso eu nunca ouvi. Mas lembre-se que foram eles que trouxeram a necromancia para este mundo”, explica o Rei, como se estivesse conversando com alguém de sua época.

“Príncipe... Rei...” Tharmagar reflete. “Ele pode ter sido alguém que não é mais. Um príncipe que herdou a coroa? Alguém que deixou a espada de lado com a maioria? Será que esses seres

envelhecem? Mas antes que você possa explorar o assunto, a primeira onda das esperadas Criaturas das Trevas chega, jorrando dos caminhos como se estivessem saindo de um formigueiro.

E essa era apenas uma patrulha perdida.

Prevalecendo após mais uma longa rodada de batalha, você sabe que é hora de partir, mas o sábio está relutante. Ele está ansioso para descobrir a ligação entre o Rei Morto-Vivo e as Trevas, certo de que não é um mero necromante.

“Eu não sei, Mestre Tharmagar. Tudo o que posso dizer é que os Varatash são senhores de si mesmos. Se as Trevas seguem esse suposto rei, é porque ele as serviu antes”, responde o Rei Anão apressadamente, percebendo que o salão tremia e o teto desmoronava em antecipação à maré que vinha pelos corredores. “Vá! Por aquela porta! Você passará por algumas galerias e depois seguirá em frente, sempre subindo. Assim, chegará à superfície! O caminho não será fácil, mas a morte é certa se você permanecer aqui. Agora, depressa! Diga-me como posso ajudá-lo pela última vez!”

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica [Caça das Trevas](#) com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 38. A princípio, o sábio fica **RESSENTIDO**. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

PREPARAÇÃO ESPECIAL – TREVAS AGLOMERANTES

Antes de começar a jogar esta aventura, pegue 3 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 15 Runas) e coloque-as na Trilha de Iniciativa (não coloque suas peças de Trevas no tabuleiro).

REGRA ESPECIAL – DERRUBANDO

Todos os espaços vazios adjacentes à Ponte BR2-B são considerados abismos e os Heróis podem usá-los a seu favor. Se um efeito de **AFASTAR** ou **TELECINESIA** colocar um Monstro em um desses espaços vazios, esse Monstro é jogado no abismo e derrotado.

INICIANDO A AVENTURA – O REI SOB A MONTANHA

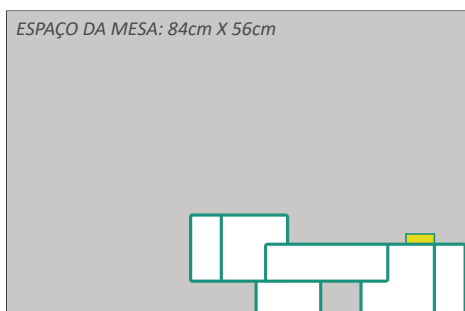
Depois de concluir a Configuração, comece a aventura abrindo o **Livro de Interações** na página 20. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

BANDEJA - 2



BANDEJA - 2

ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm



- | | | | |
|-----------|--------------------------|-----------|----------------------------|
| P1 | 1 MP - Combatente | B2 | 2+: MB - Veterano |
| C1 | 1 MC - Veterano | C2 | 2+: MC - Veterano |
| | | P3 | 3+: MP - Combatente |
| | | C4 | 4+: MC - Veterano |
| | | B3 | 5+: MB - Veterano |

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

EVENTO ESPECIAL – O GUARDIÃO AMALDIÇOADO

E então você se encontra lutando mais uma rodada na batalha sem fim contra as Trevas. Embora seu corpo esteja exausto, sua determinação ainda permanece firme. Neste ponto, seja porque você entende melhor o destino daqueles capturados pelo inimigo ou porque acabou por se acostumar, matar Criaturas das Trevas se torna cada vez mais fácil.

Então, você mata uma após a outra, até se deparar com a última das Criaturas. Nesse exato momento, um zumbido passa pelos seus ouvidos e uma flecha atinge seu alvo, bem entre os olhos, tirando o último golpe de suas mãos.

"Você não parece com esses monstros. Portanto, lhe darei a chance de se apresentar... A quem você serve? ameaça uma voz.

Emergindo das sombras com uma entrada dramática, mostrando firmeza e – ao contrário de você – sem o menor sinal de cansaço, um homem vestido de patrulheiro capta toda a sua atenção enquanto prepara outra flecha em sua aljava. Ainda mais impressionante é seu braço estranho e cadavérico...

O "Regra Especial – Caminho das Ruínas" é resolvido e o turno atual termina imediatamente. Em seguida, mova o Marcador de Iniciativa para a próxima carta na Trilha de Iniciativa (*mas não comece esse turno*) e abra o [Livro de Interações](#) na página 21. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

FIM DA AVENTURA – O BRACELETE AMALDIÇOADO

O corpo do arqueiro se dissolve, queimado por chamas que ardem sem dor, se é que isso é possível. Onde antes estava o homem, só resta um monte de cinzas e uma pulseira de ouro que, como se estivesse viva, salta para seu pulso esquerdo e fecha com um estalo. É um ajuste perfeito e, por algum motivo, você sabe que ela nunca vai sair...

Você só precisa de algumas tentativas para perceber isso.

“Podemos nos preocupar com isso mais tarde, meu amigo. O tempo está passando. Os tremores não pararam e ainda não chegamos à superfície”, o sábio chama sua atenção para a situação que está enfrentando, percebendo que você encara o artefato com um estranho olhar de admiração e medo.

Mas ele está certo. Agora não é hora de se preocupar com isso.

Assentindo, vocês dois seguem em frente. No entanto, o fardo da velhice de Tharmagar é evidente – um fato que ele tanto tentou esconder de você – e ele mal consegue acompanhar o ritmo. O sábio já está ultrapassando seus limites e você começa a se preocupar se ele conseguirá chegar até o fim...

Se algum Herói tiver o Status **"Quebra-maldições"** em seu Registro de Campanha, ele pega a carta **Bracelete Amaldiçoado** do baralho de Aventura. Se nenhum Herói o tiver, o Líder do Grupo o pega. Então, o Herói que o pegou deve escrever o Resultado **"Maldição do Guardiã"** em seu Registro de Campanha (*Os resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere*) e equipar o **Bracelete Amaldiçoado** imediatamente. Enquanto esse Herói tiver esse Resultado em seu Registro de Campanha, ele não poderá desequipar o **Bracelete Amaldiçoado**.



A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Após a Aventura – A Ascensão Final"**.

FIM DA AVENTURA – AINDA NÃO ACABOU

“Se você não se importa em dar uma última palavra...” o arqueiro pergunta. Ele não parece estar nem um pouco preocupado com o colapso iminente desses corredores. “Estamos nas catacumbas de um Santuário construído há muito, muito tempo, em homenagem aos Seis. Sendo um dos poucos locais como este que ainda existe, sempre atraiu a atenção de peregrinos de todo o lado, o que tornou natural a criação de uma aldeia no sopé da montanha”, continua.

“Conseguí matar todas as monstruosidades que encontrei no subsolo, mas não nada pude fazer contra as que estão na superfície...” ele diz, e você pode imaginar que pedido se seguirá: “Hezechia é um lugar tranquilo, distante, com pouca gente... Eles não conseguirão sobreviver sem a ajuda de pessoas capazes como você”, conclui, fazendo uma solicitação mascarada.

Vocês dois assentem. No entanto, o fardo da velhice de Tharmagar é evidente – um fato que ele tanto tentou esconder de você – e ele mal consegue acompanhar o ritmo. O sábio já está ultrapassando seus limites e você começa a se preocupar se ele conseguirá chegar até o fim...

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Após a Aventura – A Ascensão Final"**.

APÓS A AVENTURA – A ASCENSÃO FINAL

Assim, você avança por galerias, corredores e escadas com milhares de degraus, sob a constante ameaça de ser engolido por avalanches de poeira, seixos e gavinhas assassinas. Tharmagar perde as forças e, nos momentos em que suas pernas são mais necessárias, você o carrega nos ombros, sempre escapando por pouco de um destino trágico.

Você até imagina que o fim de vocês dois chegou. Muitas vezes. Porém, movido pelo instinto perseverante que todo ser vivo tem dentro de si, que faz impossível para sobreviver, vocês passam pelos caminhos labirínticos em meio à poeira e à confusão, cegos como toupeiras.

Guiando-se como as criaturas - ou apenas na sorte - vocês fazem cada curva que, de alguma forma, os leva à superfície, até chegarem a um lugar de corredores e salões abarrotados de sarcófagos: uma catacumba onde, finalmente, os tremores desaparecem e você tem a sensação de pisar em terreno firme pela primeira vez em muito tempo.

Cadáveres frescos de Criaturas das Trevas jazem por toda parte, misturados com restos de pessoas vestidas como sacerdotes, massacradas. A cena macabra se repete no Grande Salão do Santuário. Ele fica apenas um lance de escadas acima, onde grossas colunas de pedra sustentam um teto arqueado com mais de três andares de altura.

Apoiado num antigo retábulo encimado por uma estátua de animal destruída acima dos tornozelos, o sábio finalmente cede, apesar de vocês serem os vencedores. Ele se permite desfrutar de uma brisa fresca noturna que atravessa o salão, uivando como um lobo da montanha.

Uma sensação que você havia esquecido como era.

No entanto, o vento não traz apenas alívio, mas também os gritos desesperados de uma aldeia que sofre o seu pior pesadelo, a apenas algumas centenas de metros montanha abaixo...



RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Herói** de nível 1 ou uma **Habilidade de Função de Equipe** para o seu Herói.





Mais um grito angustiado ecoa pelo Vale Xereth, chegando aos seus ouvidos.

“Eles não terão a menor chance, meu amigo...” o sábio afirma enquanto recupera o fôlego e observa o hediondo massacre espalhado ao seu redor. “Meu corpo velho precisa descansar, mas o seu não. Você ainda parece bem – e todas aquelas pessoas lá embaixo precisam da nossa ajuda. Sua ajuda!”

Você está cansado, não pode negar. Mas você também está de pé, e isso não pode ser dito do seu companheiro. Sabendo disso, deixá-lo sozinho à mercê das Criaturas das Trevas não parece uma boa ideia, e você argumenta com base nisso. Ademais, o próprio Tharmagar parece ser o especialista quando se trata de matar o inimigo. Entretanto, como em toda discussão, quando o sábio tem sua opinião fixa, ele se mostra inabalável.

“Não se preocupe comigo. Na verdade, já consegui lidar com situações piores. Você não tem a menor ideia de como as coisas podem ficar fora de controle em práticas alquímicas...” ele insiste,

coroando a frase com um sorriso cansado. “Vou ficar bem. Agora vá! Vá rápido, ou não poderei ficar em paz sabendo que segurei você aqui enquanto poderia estar salvando a vida desses pobres infelizes.”

Concordando com a vontade do sábio, você desce correndo a montanha e chega à vila em apuros. Aldeões desesperados tentam a sorte cruzando o sopé das colinas no escuro, carregando quem ou o que podem. Mas as Criaturas são implacáveis. O inimigo não deseja conquistar a cidade. Não, seu objetivo é singular: matar todos que encontrar.

Abrindo caminho através de matagais e inimigos, você se encontra no caos de um vilarejo que luta para sobreviver. Mulheres e crianças correm e se escondem. Enquanto isso, todos aqueles com idade suficiente para empunhar lanças, foices, garfos ou até mesmo ancinhos lutam bravamente, embora apavorados, contra as ondas intermináveis de Criaturas.

Já era hora de alguém intervir e fazer algo a respeito...



REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE: MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - SIMPLES:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 1 Cubo de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.



PREPARAÇÃO ESPECIAL – TREVAS AGLOMERANTES

Antes de começar esta aventura, pegue 4 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 20 runas) e coloque-as na Trilha de Iniciativa (não coloque suas peças de Trevas no tabuleiro).

REGRA ESPECIAL – CONDIÇÃO DE VITÓRIA: SALVE OS ALDEÕES!

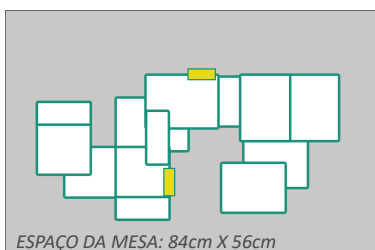
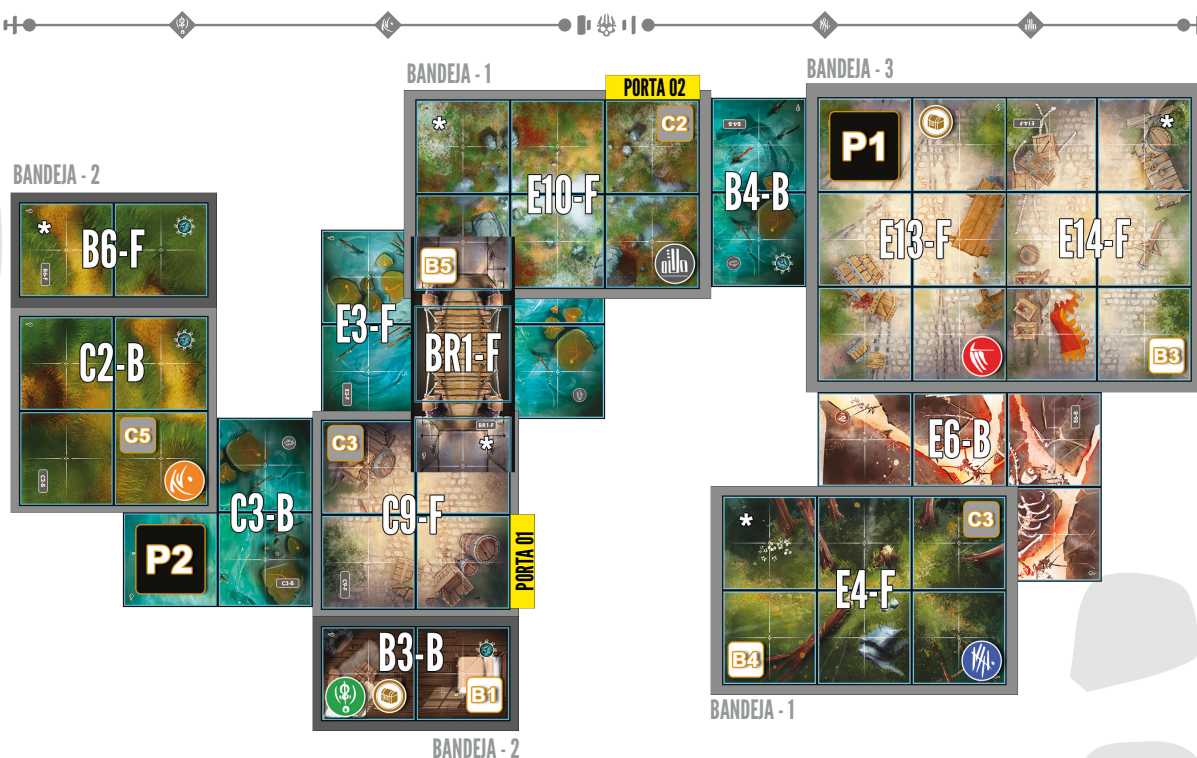
Nesta aventura, Criaturas das Trevas invadem o assentamento e cabe a você fazer a diferença na batalha. Para isso, você precisará resgatar os aldeões e lutar contra os inimigos conforme eles aparecem no tabuleiro. Quando seu grupo resgatar o terceiro aldeão, leia **“Fim da Aventura – Um Novo Amanhecer”** na página 42. Caso contrário, se você não conseguir fazê-lo antes que todas as runas sejam usadas, a aventura terminará em fracasso.

REGRA ESPECIAL – RESGATANDO UM ALDEÃO

Os marcadores de PNJ representam os aldeões nesta aventura. Para resgatar um deles, um Herói deve estar adjacente a ele e usar a Ação Menor de Interação. Em seguida, remova o PNJ do tabuleiro (coloque o marcador perto da Ficha de Herói do Líder do Grupo para saber quantos aldeões foram resgatados no total). Se um aldeão for atacado, ele terá ROBUSTEZ 4.

REGRA ESPECIAL – DEFESA DO ASSENTAMENTO

Pegue os dois baralhos de cenário de defesa do assentamento (*Aldeão em perigo* e *Monstros Andarilhos*, 6 cartas cada) e embaralhe-os separadamente. Depois, coloque a carta de Cenário **DEFESA DO ASSENTAMENTO** ao final da Trilha de Iniciativa com a face “A” voltada para cima. Sempre que o Marcador de Iniciativa alcançar, você deve resolver seus efeitos descritos e, em seguida, virar a carta. Além disso, coloque dois marcadores de Tempo em cima dessa carta como parte da Primeira Configuração. Nas duas primeiras vezes que o marcador de Iniciativa alcançar, você deve remover um desses marcadores em vez de resolver essa mecânica.



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

- 1 marcador de Runa Azul
- 1 Marcador de Runa Cinza
- 1 Marcador de Runa Verde
- 1 Marcador de Runa Laranja
- 1 Marcador de Runa Vermelha

- 1 MB - Veterano
- 1 MP - Veterano
- 2 Marcadores de Baú
- 2+: MB - Veterano
- 2+: MP - Veterano

- 3+: MB - Veterano
- 3+: MC - Veterano
- 4+: MB - Veterano
- 4+: MC - Veterano
- 5+: MB - Veterano
- 5+: MC - Veterano

FIM DA AVENTURA – UM NOVO AMANHECER

Foi assim que, aos poucos, o alvoroço das Criaturas assassinas foi silenciando, abafado pelos gritos dos valentes habitantes da cidade que não se entregaram ao medo e ao desespero. A batalha não foi fácil e você ultrapassou o limite de seus poderes muitas vezes. Mas sua determinação prevaleceu, como sempre. E verdade seja dita, você já está se tornando alguém experiente neste trabalho.

MUITO EXPERIENTE.

A pessoa que você foi um dia, quebrada pela dor, não pode ser mais reconhecida em sua figura, longe disso. Na verdade, os velhos ditados proferidos por comandantes mais velhos revelaram-se corretos: “os verdadeiros soldados são forjados no campo de batalha”. E com você não foi diferente.

Nada, de tudo o que você já viveu, havia te preparado para enfrentar as Trevas. No entanto, veja até onde você chegou... E imagine tudo do que você será capaz quando tudo acabar...

Tudo isto começou há cerca de um mês e meio, embora pareça, agora, que durou uma vida inteira...

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler “Após a Aventura – A Ascensão Final”. Além disso, se algum Herói tiver o Status “O Melhor Amigo do Homem” em seu Registro de Campanha, leia a entrada abaixo. Caso contrário, se ninguém o tiver, nada de especial acontece.

...Infelizmente, nem todos aqueles que cruzam o caminho das Trevas conseguem sobreviver. Procurando nos escombros após a batalha, você encontra o cadáver daquele corajoso herói popular que havia conhecido, junto com o que restou de um formidável Comandante. No final, o homem cumpriu o que você pediu e derrotou a terrível monstruosidade. Mas agora, rondando o corpo de seu dono, um par de cães choraminga baixinho. Um amargo lembrete de que, por mais que você tenha vencido até agora, o inimigo ainda detém um poder mortal...

O Herói que tem o Status “O Melhor Amigo do Homem” em seu Registro de Campanha deve apagá-lo e pegar a carta **Coleira de Dewey & Guss do baralho de Aventura.**



APÓS A AVENTURA – A ASCENSÃO FINAL

O sol já nasce por trás da cordilheira que circunda esta província como uma coroa: as Montanhas Ragnar. Acompanhado pela aurora dourada que brilha em suas costas, o bom e velho Tharmagar chega com passos curtos, apoiado em uma vara, para se reunir com você e os sobreviventes da noite.

A leve fumaça das chamas apagadas se funde com as névoas e, juntas, cobrem as árvores, telhados e becos, transformando tudo em formas borradas. Elas também servem para esconder a devastação da aldeia – mas isso não ajuda em nada, porque os aldeões não precisam ver para sentir. Mesmo assim, eles insistem em agradecer a ajuda e oferecem o pouco que lhes resta. Eles sobreviveram, mas não celebrarão esse fato como uma vitória.

“Vejo que você está desapontado, meu amigo”, diz o estudioso, enquanto você revira os escombros carbonizados, procurando saber-se lá o quê. “Mas não seja tão duro consigo mesmo. Veja aquela aldeã ali, por exemplo. Se você não tivesse vindo ao socorro, ela não estaria aqui agora. Você fez o que podia – e isso é tudo. Não é um fracasso de forma alguma.” Tharmagar estava certo, como sempre. Mais do que ninguém, você conhece o peso do arrependimento e sabe que divagar nesses pensamentos não ajudará em nada. Nem faria justiça aos seus esforços.

Você se permite aproveitar esse dia para ajudar o povo enlutado de Hezechia na árdua tarefa de reconhecer as vítimas e revirar os destroços de suas casas. Vocês então descansarão e recuperarão as energias para a longa jornada que os espera.

O caminho prometido para Valarai não é fácil. No caminho, você cruza assentamentos em ruínas, fazendas e campos destruídos, caravanas esmagadas, criaturas errantes e até pessoas desesperadas que recorrem ao roubo para sobreviver. Esses encontros tornam-se tão frequentes, e tão marcantes, que após a viagem de três semanas, você começa a se perguntar se ainda resta alguma coisa para ser salva...

Você pode ler “Interlúdio 02 – Uma Chegada Tardia” na página 43.

RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos Nível 02. Cada jogador pode escolher uma carta de Equipamento.

AVENTURA DE MISSÃO SECUNDÁRIA:

Se você tiver o “Kit de Aventura Mundo das Sombras”, você pode jogá-lo agora; ou você pode ir direto para “Capítulo 10 - A Jornada para Lugar Nenhum”. Em ambos os casos, comece sua aventura escolhida depois de ler o Interlúdio e fazer a Mudança de Reino.

INTERLÚDIO 02: Uma Chegada Tardia

Atrás das muralhas com altas ameias na capital dos Elfos Nobres, um mar de tendas coloridas representando muitos brasões preenchia a vista. Quase todas as grandes famílias de todos os reinos compareceram ao Conselho do Sol – uma reunião convocada às pressas para formar uma frente de batalha unificada. Das bandeiras mais influentes, faltava apenas a da família real Amirana.

Neste ponto, mais de um mês sem notícias suas, a Doutrina havia perdido qualquer esperança de encontrar Tharmagar. Porém, lá estava você, diante do Sumo Sacerdote Lochtiss, mostrando as descobertas que justificariam o atraso.

“Está aqui, está tudo aqui...” disse Tharmagar, exibindo o tomo que você recuperou de Ignispyra para o Pequeno Conselho, reunido em um salão redondo com uma cúpula adornada. “...as Sementes são o que trazem as Trevas e estão espalhadas por todo o continente. Os Varatash, como o Primeiro Beligerante chamava o inimigo no passado, precisam da energia que emanam para viver”, continuou ele, assumindo seu tom familiar e didático.

E o sábio não parou por aí. Ele ousou até especular que o trabalho do inimigo não poderia ser o resultado de apenas uma temporada de esforços. Ao contrário, deveriam ter levado muitos anos, talvez uma década, considerando o que era necessário para “semear” o continente e formar uma “treliça” de ampla influência, suficiente para permitir que as criaturas se movimentassem livremente daqui para lá. Este ataque havia sido planejado muito antes. Com certeza, o inimigo deveria saber que os reis agiriam exatamente como eles agiram: escondendo-se atrás dos muros de suas fortalezas, deixando o campo ao léu.

“Perdoe-nos, irmão Tharmagar,” o Sumo Sacerdote assumiu a liderança, falando em nome de si mesmo, de seu camareiro e conselheiro, e do Rei dos Elfos Bem-nascidos: o Pequeno Conselho. “Pode ter certeza, entendendo suas preocupações. No entanto, você esquece detalhes importantes: o exército do nosso inimigo é feito de pagãos e mortos-vivos; seu próprio líder, o Rei Morto-Vivo, é um necromante: um praticante da Arte Proibida. O que está acontecendo agora não é diferente daquilo com que lidamos muitas vezes ao longo dos tempos, exceto pela proporção assustadora que atingiu. Você poderia ter sido avisado disso antes se, infelizmente, sua escolta não fosse tão lenta”, completou ele, deixando seu olhar cair sobre você. Mas suas palavras cortaram o sábio como uma navalha afiada.

Pagãos? Necromante? A Doutrina parecia pensar que os ataques eram os esforços coordenados de um único homem, em vez dos caprichos de um poder superior – um poder estranho e conquistador. E pela expressão no rosto de Tharmagar, você vê que também foi surpreendente para ele ouvir as conclusões de Lochtiss.

“A coroa que me é devida...” o Sumo Sacerdote reconhece seu próprio relatório. “Não foi isso que o Rei Morto-Vivo disse a você, Herói de Daren?” – Sim, você recebeu o título por sua bravura em uma cerimônia rápida e isolada – “Bem, você se lembra daquele conselheiro do Rei Mago Ulthar, Roger Klee?”

O ano era 1389 do Acerto de Contas do Sol, trinta anos atrás. Esse infame conselheiro foi encontrado praticando necromancia, fortalecendo as legiões esgotadas de Amira que haviam caído durante outra campanha militar malsucedida. Tendo passado por um momento de dificuldades terríveis, o Rei-Mago viu seu povo prestes a se rebelar, ameaçando ainda mais a frágil estabilidade do Reino. Alguém precisava levar a culpa para acalmar as multidões, então o imoral Conselheiro foi julgado e condenado à morte.

Em suas últimas palavras, rindo de loucura ou talvez de desespero antes da execução do veredicto injusto, Klee jurou que se levantaria de seu túmulo para reivindicar a glória do Império Amirano, não importa o que acontecesse.

Naquela ocasião, foi o Rei-Mago Ulthar quem fez a denúncia traiçoeira dos crimes cometidos por seu Conselheiro, por sua própria ordem. Tharmagar foi a principal testemunha de acusação daquele Tribunal; e o Sumo Sacerdote Lochtiss, por sua vez, foi o juiz que emitiu a decisão.

O algoz de Daren pode ter sido criado pelos mesmos homens que, hoje, estão reunidos para tentar encontrar uma forma de destruí-lo, três décadas depois. A lógica do Conselho parecia perfeita. No entanto, você viu as Sementes das Trevas ativadas – até mesmo tinha uma em suas mãos. Poderiam as Trevas realmente serem apenas um produto do poder do Rei Morto-Vivo?

Afinal, o que diabos estava acontecendo em Daren?

A próxima fase da Campanha acontecerá em um Reino diferente do mundo de Drunagor. Por isso, você precisará ajustar alguns dos procedimentos da Campanha para manter a narrativa e a jogabilidade sincronizadas. Siga as instruções cuidadosamente para que a Mudança de Reino seja executada corretamente:

- Primeiro, cada Herói deve anotar em seu Registro de Campanha todos os seus Equipamentos, incluindo os Itens que está carregando, os Itens que estão escondidos e os Consumíveis que possuem. Auras e Resultados, por serem aspectos morais e/ou espirituais, são mantidos como estão.
- Então, todos os Consumíveis devem ser devolvidos ao Baralho de Baú. Remova também todos os itens épicos. Eles não estarão disponíveis no Reino Espiritual.
- Nos próximos três capítulos, você não terá acesso à Fase de Acampamento, portanto não poderá recuperar nenhum item escondido! Portanto, você deve deixá-los de lado e se concentrar nos itens com os quais seu Herói está equipado.
- Ao final deste processo, seu Herói terá um conjunto de Itens equipados e mochilas vazias. Seu Registro de Campanha listará todos os Itens Consumíveis, Itens Escondidos, Auras e Resultados que você possui.

CAPÍTULO 10: A Jornada Para Lugar Nenhum

Ao amanhecer, no dia seguinte, Tharmagar bate à porta de seus aposentos, acompanhado por uma mulher alada e musculosa – uma das Valquírias. Compartilhando uma chaleira de infusões e um assento perto do fogo, vocês conversam entre goles para amenizar o golpe que estava por vir.

“Encontrei os líderes do Conselho mais uma vez. E questionei suas suposições”, Tharmagar vai direto ao ponto. “Mas todas as coincidências os cegaram. Rei Morto-Vivo ou não, as Trevas não se curvavam à sua vontade. Por causa disso, sei que não estamos enfrentando apenas um ‘necromante vingativo’. Esta é uma invasão cósmica. Para provar isso, precisarei invocar meios aos quais Lochtiss jamais recorreria devido ao seu orgulho... E também precisarei da sua ajuda.

Em seguida, ele explica a presença de Demera Kaz: ela é uma xamã, uma das soberanas de Hel, versada em magia espiritual. Klee foi morto após recusar o Ritual de Ascensão, então sua alma não pôde passar pelo Caminho dos Arcanos e permaneceu ligada a este

plano. No entanto, o Reino Espiritual reside em outra dimensão, uma realidade que não pode ser percebida pelo material.

“Posso levar você para o outro lado, Herói, mas esta não será uma viagem fácil. Vaguear nas brumas pode levar você aonde quiser, até mesmo a lugar nenhum”, explica a valquíria. “Lá, a mesma trilha pode ter cem metros ou também cem mil de comprimento. O tempo flui de acordo com o que você sente e não com o comando das estações. É fácil perder-se, mas encontrar alguém é ainda mais fácil.”

O plano de Tharmagar é simples: Se você conseguir encontrar a alma do conselheiro lá, então terá evidências de que ele não foi revivido: o contrário das suposições do Sumo Sacerdote.

Apesar de não entender muito bem o que aceitou, você deixou Demera adormecer seu corpo sob poderosos incensos e encantamentos. Quando seus olhos se abrem novamente, algum tempo depois, você está em um lugar diferente, onde o chão está molhado e apenas névoas brancas giram ao seu redor...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica [Caça das Trevas](#) com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - NÉVOAS PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule esse surgimento e todos os heróis sofrerão ATORDOAR. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – NÉVOAS ENVOLVENTES

As Trevas não estão presentes no Reino Espiritual. No entanto, as próprias Névoas que compõem o tecido desta dimensão são perigosas. Assim, as peças de Trevas não causam dano durante esta aventura, mas todos os outros efeitos se aplicam normalmente (*Penalidade de HIT, aumento de dano do Monstro e interações com Habilidades de Classe, por exemplo*). Além disso, se os Heróis receberem dano de Esmagamento, eles sofrerão ATORDOAR. Por fim, se um Mapa ficar completamente coberto por peças de Trevas (*ou com apenas uma parte revelada, se estiver sob uma Bandeja*), você deve removê-lo do tabuleiro junto com quaisquer personagens e objetos que estejam em cima dele. Qualquer personagem removido desta forma é considerado derrotado.

REGRA ESPECIAL – APARIÇÕES

Essa Aventura usa Monstros Especiais em vez dos usuais. Pegue as cartas [Aparição Assassina](#), [Aparição Andarilha](#) e [Manifestação de Ira](#) do baralho de Aventura. Esses Monstros usam as miniaturas do [Vampiro Soturno](#), do [Carrasco](#), e do [Cavaleiro das Sombras](#), respectivamente, para representá-los quando forem invocados.

REGRA ESPECIAL – ESPELHOS D'ÁGUA

As peças de água nesta aventura são consideradas rasas e fáceis de percorrer. Não aplique DEVAGAR quando um personagem pisar neles.

PREPARAÇÃO ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

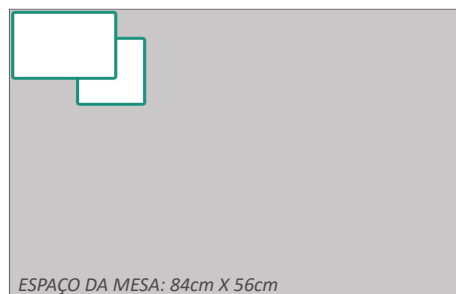
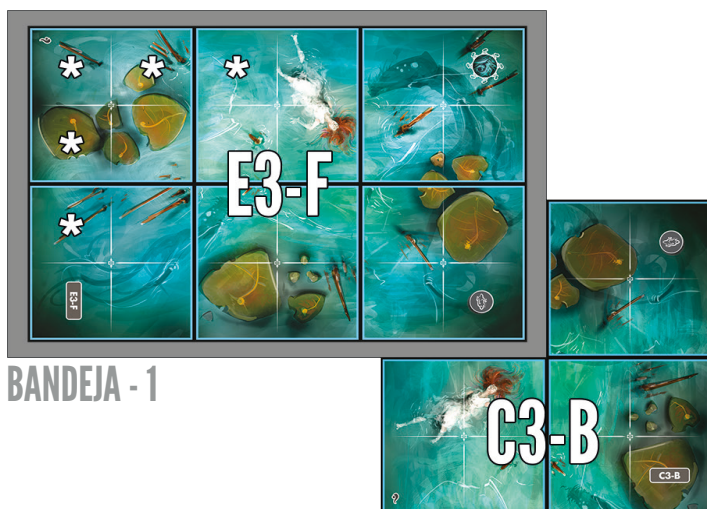
Antes de começar a jogar essa aventura, você deve tirar 3 Runas de cada cor da Bolsa (*um total de 15 Runas*). Coloque-as diretamente na Trilha de Iniciativa (*não coloque suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro*).

GATILHO DE EVENTO – À ESPREITA NA NÉVOA

Quando a primeira Runa é comprada e colocada na Trilha de Iniciativa (*Runas reveladas devido a MANIFESTAR ou adicionadas devido às Trevas Agitadas não contam como compradas*), leia **“Evento Especial – À Espreita na Névoa”** na página 46.

DICAS DE AVENTURA – CAPÍTULO SEQUENCIAL

Este é um Capítulo Sequencial, portanto a Fase de Acampamento não ocorrerá após o término desta Aventura. Portanto, você pode se preparar e economizar tempo de Runa, tentando ser o mais rápido possível. Você encontrará mais instruções de como proceder após o término desta Aventura.



EVENTO ESPECIAL – À ESPREITA NA NÉVOA

Névoas.

Em toda parte.

Não importa para onde você olhe, exceto para o misterioso espelho aquático sob seus pés, uma névoa espessa obscurece sua visão, formando uma parede espessa ao seu redor que parece engoli-lo. Densa como a fumaça de um incêndio, parece impenetrável. Você se pergunta como alguém poderia viajar por um lugar como este.

"O que é aquilo?" ecoa uma voz rouca, reverberando na vastidão vazia que seus olhos não conseguem penetrar. "Você não pertence a este lugar! Este é o reino dos mortos! Aqueles que se atrevem a perturbar nosso descanso devem compartilhar nosso destino..."

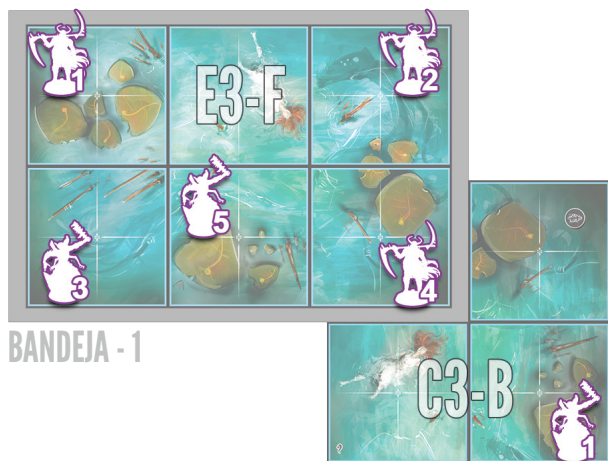
Demera Kaz esqueceu de mencionar que este reino tem outros moradores: aparições cheias de desdém por aqueles que ainda estão vivos e respirando. O mais curioso sobre eles, porém, não é sua existência ou a voz mortal que têm, mas como você os vê.

Exceto por suas figuras espectrais, como fantasmas, eles têm exatamente a mesma aparência que você imaginou que teriam: não por acaso, eles parecem ser Criaturas das Trevas, a personificação dos inimigos diante de seus olhos...

Adicione a seguinte Configuração (só para invocar Monstros) e não se esqueça de ler o Gatilho de Evento.

GATILHO DE EVENTO - INTERVENÇÃO OPORTUNA

Quando o último inimigo for derrotado, leia **"Evento Especial – Intervenção Oportuna"** à frente na próxima coluna.



BANDEJA - 1

- 1 **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)
- 1 **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 2+: **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 3+: **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)
- 4+: **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 5+: **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)

EVENTO ESPECIAL - INTERVENÇÃO OPORTUNA

A batalha se estende e você fica preocupado, sem saber se será capaz de derrotar as aparições antes que as névoas o engulam para sempre.

E mesmo que as derrote, não sabe dizer se mudaria alguma coisa.

No entanto, enquanto você se prepara para desferir o golpe final contra o último deles, um rugido poderoso ressoa como um trovão e um machado tira de você o gosto de matar seu inimigo. O poder do ataque é tão grande que a onda de choque afasta a névoa como um tufão.

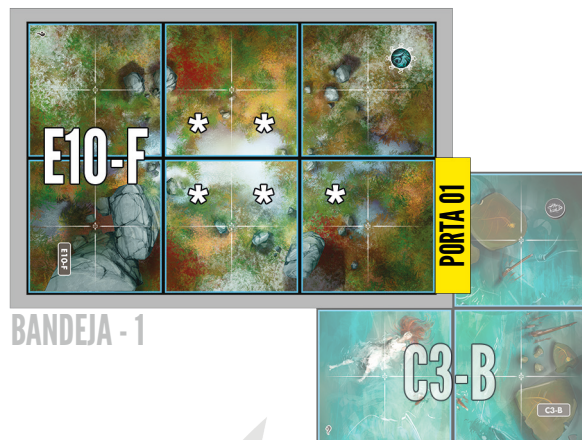
Num piscar de olhos, para sua surpresa, você se encontra em uma situação completamente diferente, sem fazer ideia de como ela mudou.

O vento uiva no que parece ser uma manhã de primavera no sopé de uma alta cadeia de montanhas. Você pode sentir o solo instável de uma tundra descongelada onde antes ficava o espelho d'água - e nada mais faz sentido para você.

Parada na sua frente, observando sua confusão, está a guerreira que fez o ataque: com o machado apoiado nos ombros, ela mostra um rosto amigável e um par de bebês próximos ao seu corpo. Linda como mulher, feroz como mãe...

Remova todos os Heróis e todas as peças de Trevas do tabuleiro. Em seguida, substitua o Mapa E3-F pelo Mapa E10-F, coloque a Porta 01 na posição indicada e coloque os Heróis em suas novas posições iniciais.

Em seguida, abra o **Livro de Interações** na página 24. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.



BANDEJA - 1

FIM DA AVENTURA – HORA DA DIPLOMACIA

Finalmente, lá estava o homem por quem você veio. O ex-conselheiro do Rei Mago Ulthar: Klee, como você queria, bem na sua frente.

“No exato momento em que soube que estava me procurando, mal pude acreditar”, diz ele, como se quisesse mostrar que sabe que você está apenas de passagem. Seu tom é assertivo, firme. Você nunca diria que isso era apenas o fantasma de alguém. “Em minha interminável e tediosa estadia neste lugar, nunca fui visitado por alguém do outro lado do Véu. Esta foi a razão pela qual me permiti estar no seu caminho.”

Dizendo isso, ele se levanta da cadeira e se aproxima de você. Você não pode negar: esta figura tem sua própria majestade – alguém que realmente poderia ser o Rei Morto-Vivo, como Lochtiss suspeita. Mas você sabe que não é ele. Afinal, não foi exatamente para provar isso que Tharmagar fez você vir para o Reino Espiritual?

“Então, andarilho, você atraiu minha curiosidade. Agora você tem minha atenção”, ele retoma. “O que você quer de mim?”

Abra o **Livro de Interações** na página 26. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.



APÓS A AVENTURA – O REI DOS MORTOS-VIVOS

Sem ser capaz de prever nada de mal que a alma de alguém poderia fazer, você conta tudo ao Conselheiro – toda a verdade: Que um Rei Morto-Vivo surgiu e trouxe consigo as Trevas, reiniciando uma guerra supostamente vencida há mil anos. A Doutrina do Sol Poente acredita que ele, Klee, é o vilão por trás da necromancia, mas Tharmagar suspeita que não. É por isso que o sábio o enviou aqui.

Para sua surpresa, após um breve silêncio, o homem começa a rir. Ele estava sério até aquele momento, tão sério que você acreditou que ele concordava com sua história.

“Então, depois de todos esses anos, meus algozes ainda estão refletindo sobre o veredicto que me deram?” ele diz, retomando um semblante endurecido. “Isso parece justiça para você? Eu sei que não é, porque não foi naquela época. Eu era o bode expiatório, escolhido para justificar as ambições fracassadas de Ulthar. Todos eles sabem disso. Não enfrentei um tribunal, mas um circo!”

Parece que as suspeitas do sábio se provaram corretas: Klee era inocente de ser o principal autor do crime. E, pelas estrelas! Pela forma como ele fala, ele poderia persuadi-lo a acreditar que nunca praticou necromancia! Sua habilidade com as palavras é inegável, mas você não veio para julgar os mortos...

“No entanto, andarilho, considere-se com sorte. Porque eu sei quem – ou, sim, melhor ainda, o que – é o seu Rei Morto-Vivo, ou melhor, Rei da Morte-Viva. Heh, porque eu cobiçava possuir esse poder quando estava vivo.”

Um arrepio percorre sua espinha. O que o conselheiro está prestes a dizer, você sabe, podem ser as palavras mais importantes de toda a sua vida.

“Um Lich! Ou foi assim que nossos ancestrais o apelidaram”, continua ele, e você pode sentir a ansiedade em seu tom. “Uma criatura poderosa e imortal, criada por magia negra para ser a soberana de todos os mortos. No entanto, não pense que se tornar um deles seja uma façanha para qualquer feiticeiro. O preço cobrado por este poder é muito alto e o ritual que o concede a alguém é quase impossível de reproduzir.”

Você sabe, agora, que esta é uma longa conversa. Mas, infelizmente, nada neste lugar parece durar muito...

Este é um Capítulo Sequencial e, portanto, não haverá Fase de Acampamento entre esta aventura e a próxima. Os procedimentos para encerrar esta sessão de jogo e seguir para a próxima serão um pouco diferentes do normal. Agora, todo Herói deve, cuidadosamente, em ordem, completar as seguintes instruções:

- Primeiro, pegue a recompensa apropriada para a conclusão desta aventura, conforme descrito abaixo.
- Em seguida, faça uma Ação de Recolher livre e recupere toda a sua Vida. Em seguida, remova todas as Condições que afetam os Heróis, mas retenha os marcadores de Recurso que você possui. Por fim, os Mascotes são dispensados entre as duas aventuras, enquanto os Companheiros são mantidos.
- Se você não está encerrando a sessão de jogo agora, mantenha sua Ficha de Herói e a Trilha de Iniciativa como estão agora, com a única exceção de ajustar a Carta Rúnica para que a face “A” fique voltada para cima (se ainda não estiver). Por fim, você pode desfazer todas as configurações do tabuleiro e seguir para a próxima aventura, iniciando os turnos normalmente a partir da primeira carta colocada na Trilha de Iniciativa.
- Caso contrário, se você está terminando a sessão de jogo agora, anote no Registro de Campanha a quantidade de Cubos de Maldição e Cubos de Trauma que você possui. No início da próxima aventura, você os redistribuirá em sua ficha novamente (você não precisa colocá-los exatamente nas mesmas habilidades em que estão agora).
- Por fim, faça o mesmo com as Runas que estão na Trilha de Iniciativa: anote a quantidade e, no início da próxima aventura, retire a mesma quantidade de Runas da Bolsa e coloque-as na Trilha, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro. Além disso, a quantidade de Runas de cada cor não precisa seguir a mesma configuração do final desta Aventura (pode ser aleatória).



RECOMPENSAS:

Cada Herói desbloqueia uma **Habilidade de Classe**.



CAPÍTULO 11: A Assombração

O conselheiro Klee conta tudo o que sabe, como se estivesse deleitando-se ao ver Daren implorando por sua ajuda. Enquanto as palavras saem de sua boca, abaixo de seus pés o espelho d'água começa a se formar novamente, sólido como se você estivesse caminhando sobre o mar, com a névoa subindo como uma cortina ao seu redor.

"...o filactério, por sua vez, precisa ser colocado entre os ossos do quadril de sua mãe, de onde nunca deveria sair – pois a magia suja que o encanta também o prende", continua o Conselheiro. "Se quer minha opinião, esta parte parece uma falácia. Além disso, você sabe como funcionam as superstições: pessoas simplórias são obcecadas por florestas e cemitérios.

Enquanto você pensa sobre isso, uma floresta espessa começa a se formar, cercando vocês dois.

"Em ambos os casos, Gilgamesh, o homem que derrotou um lich no passado, escreveu em seu diário que encontrou o filactério nos ossos do quadril da mãe de seu inimigo, uma das rainhas da Velha Amirana. Talvez o mito tenha surgido aí", justifica Klee, embora não

perceba o título que seu inimigo contemporâneo detém. "Para ser sincero com você, andarilho, esse lich que você enfrenta hoje pode ser exatamente o mesmo da minha história..."

As peças parecem finalmente se encaixar: o Rei Morto-Vivo é um inimigo da Velha Amira, o que explica sua reivindicação à coroa. No entanto, resta saber como você encontrará o filactério perdido e como as Trevas estão associadas a tudo isso. Mas então, para responder à sua primeira pergunta, você pergunta o que todos em Valarai querem saber...

"Qual é o meu nome?" uma risada rouca e inconfundível ecoa pelas brumas, causando um arrepio na espinha. De repente, aí está você: na floresta perto do Rio Negro, pouco antes de chegar à Fortaleza de James Eerst. "Quer saber meu nome, mortal? Apenas isso?"

É o Rei Morto-Vivo, como você imaginou e temeu, passando pelas árvores como um verdadeiro espectro, te assombrando. Ao contrário de você - que não consegue ver nenhum sinal do conselheiro - ele não está sozinho...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica [Caça das Trevas](#) com a face A voltada para cima no final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - NÉVOAS PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule esse surgimento e todos os heróis sofrerão ATORDOAR. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

CONJUNTO DE MECÂNICAS ESPECIAIS – REINO ESPIRITUAL

Para economizar espaço aqui, devido à complexidade da mecânica especial no Reino Espiritual, as Mecânicas Especiais - **NÉVOAS ENVOLVENTES**, **APARIÇÕES** e **ESPELHOS D'ÁGUA** não são descritas aqui. No entanto, elas ainda estão ativas e você pode consultar suas especificações na caixa de texto da página 45.

MECÂNICA ESPECIAL - NÓS NEBULOSOS

Durante esta aventura, o tempo dos Heróis no Reino Espiritual está se esgotando e nós aparecerão em seu caminho. Cada vez que uma Pilha de Runas é mostrada em uma Configuração, você deve criá-la pegando uma Runa de cada cor da Trilha de Iniciativa. Ao desatar esses nós, os Heróis podem prolongar sua estada neste lugar.

MECÂNICA ESPECIAL - DESATADOR

Para desatar um Nó Nebuloso, um Herói deve estar adjacente a uma Pilha de Runas e Gastar 1 CA. Se assim fizer, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis e devolva-as à Bolsa. Além disso, esse Herói ganha FOCO 1 ou LIMPAR 1. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser feita se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Runa.

MECÂNICA ESPECIAL – A ASSOMBRAÇÃO

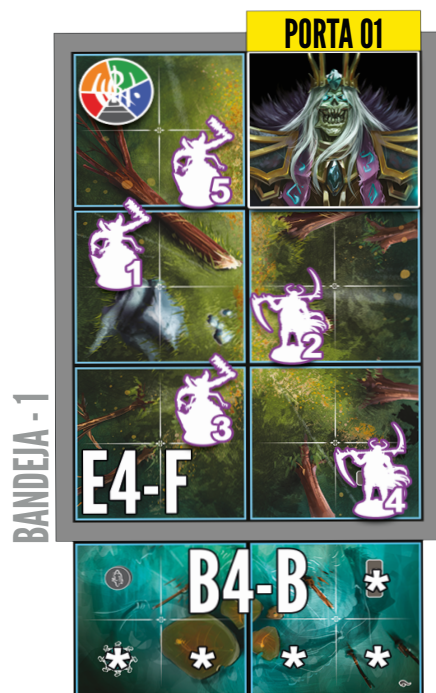
Ao longo desta aventura, o Rei Morto-Vivo irá aparecer e desaparecer do tabuleiro. Toda vez que for invocado e colocado no tabuleiro, ajuste sua Vida de acordo com as instruções dadas no ato de invocação - mas não use nenhuma de suas Cartas de Ataque de Chefe. Em vez disso, coloque a Carta de Cenário **Assombração do Rei Morto-Vivo** no final da Trilha de Iniciativa (*junto com a Carta Rúnica **Caça das Trevas***) como um lembrete. Sempre que uma Runa é comprada (*somente quando é comprada, não revelada de outra forma*), aplique os efeitos da carta conforme descritos. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez por turno. Sempre que qualquer **Assombração do Rei Morto-Vivo** for derrotado ou não dispensado, você deve removê-lo do tabuleiro e os efeitos de sua Carta de Cenário ficam suspensos até que ele reapareça. Condições que seriam impostas ao Rei Morto-Vivo (*as quais ele não é imune*) entrarão em vigor quando o Marcador de Iniciativa alcançar a Carta Rúnica na extremidade inferior da trilha.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

A Porta 01 fica Trancada até que o último inimigo seja derrotado.

DICAS DE AVENTURA – CAPÍTULO SEQUENCIAL

Este é um Capítulo Sequencial, portanto a Fase de Acampamento não ocorrerá após o término desta Aventura. Portanto, você pode se preparar e economizar tempo de Runa, tentando ser o mais rápido possível. Você encontrará mais instruções de como proceder após o término desta Aventura.



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

- 1 **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)
- 1 Assombração do Rei Morto-Vivo
- Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)
- 2+: **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 3+: **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)
- 4+: **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 5+: **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)

FIM DA AVENTURA – SEU NOME

Então, da mesma maneira repentina como apareceu, a silhueta assombrada do Rei Morto-Vivo desaparece em uma nuvem pálida quando o último golpe é desferido nela. Tudo o que resta é a risada infame e cadavérica que ecoa do nada.

“Não se precipite em comemorar sua vitória”, provoca seu inimigo. “Você não concluiu nada! Sabe que a batalha que importa está acontecendo em outro Reino. Lá, sou indestrutível!”

Mas você sabe que não é ele. Você sabe que alguém o derrotou antes. Para repetir a façanha, você precisará encontrar seu filactério. A tarefa não será fácil, com certeza. O tempo está contra você. Mas, pelo menos, você sabe por onde começar – porque conhece a história do homem por trás da alcinha.

Mais risadas ecoam, respondendo às suas suposições.

“Bahabal? Está errado, tolo mortal. Esse é alguém que eu já fui. Mas Gilgamesh me destruiu. Agora sou outro e você sabe disso: Eu sou Yithzak! Apenas um entre milhares que nasceram em Daren no último milênio...”

Remova todas as Runas que ainda estiverem no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. A aventura termina aqui. Você pode ler “Após a Aventura – O Pedido de um Amante” abaixo.



APÓS A AVENTURA – O PEDIDO DE UM AMANTE

Assim, sem muita demora, o Rei Morto-Vivo lhe contou seu verdadeiro nome.

Talvez você nunca entenda as motivações dele, mas isso não importa no momento. O que importa mesmo é que, mais uma vez, você recebeu uma resposta que não te leva a nenhuma conclusão, apenas a mais perguntas.

“Yithzak...” diz o conselheiro, reaparecendo. Neste ponto, a névoa está se dissipando mais uma vez. O chão sob seus pés se dissolve para formar a superfície espelhada que você já conhece. “...Isso foi inesperado.”

Desejando nunca ter ouvido esse nome, você questiona a autenticidade do que o Rei Morto-Vivo disse e aponta que tudo isso pode ser uma farsa, um último recurso para tentar desviá-lo do caminho correto.

“Você já tentou, em algum momento, mentir para si mesmo? Assombrações não mentem. Não sei se o que lhe foi dito é verdade ou não, mas sei que é nisso que você acredita”, responde Klee, enquanto a névoa se move lentamente em sua direção.

“Seu tempo está se esgotando, andarilho, e agora é a minha vez”, acrescenta seu guia enquanto a névoa o engole. Você apenas ouve sua voz. “Eu lhe contei as histórias esquecidas da Velha Amira e ajudei a conhecer o inimigo quando os outros não conseguiram. Portanto, considero-me digno de lhe pedir um favor em troca: coloque meu coração onde ele pertence”, continua ele, contando outra história perturbadora.

O conselheiro dividiu a cama com a rainha até seus últimos dias – outra falha de caráter que faz você duvidar de sua decisão de confiar no homem. Porém, segundo ele, daquela relação improvável diante da desigualdade de idades, nasceu o verdadeiro amor. Ele manteve consigo um medalhão dado a ele por ela, um lembrete de seu vínculo, e o costurou em seu próprio corpo na noite anterior à sua execução. Tudo o que Klee quer de você é que o medalhão

seja colocado perto dos restos mortais de sua amada dama. Seria algo que poderia lhe trazer algum conforto na eternidade que enfrentará, preso no Reino Espiritual.

Infelizmente, você está chocado demais para dizer qualquer coisa.

O Líder do Grupo anota o Resultado “Pedido de um Amante” em seu Registro de Campanha.

Além disso, este é um Capítulo Sequencial e, portanto, não haverá Fase de Acampamento entre esta aventura e a próxima. Os procedimentos para encerrar esta sessão de jogo e seguir para a próxima serão um pouco diferentes do normal. Agora, todo Herói deve, cuidadosamente, em ordem, completar as seguintes instruções:

- Primeiro, pegue a recompensa apropriada para a conclusão desta aventura, conforme descrito abaixo.
- Em seguida, faça uma Ação de Recolher Livre, recupere toda a sua Vida e remova todas as Condições que estejam afetando os Heróis e marcadores de Recursos que você possui. Mascotes são dispensados entre as duas aventuras, enquanto Companheiros são mantidos.
- Se você não está encerrando a sessão de jogo agora, mantenha sua Ficha de Herói e a Trilha de Iniciativa como estão agora, com a única exceção de ajustar a Carta Rúnica para que a face “A” fique voltada para cima (se ainda não estiver). Por fim, você pode desfazer todas as configurações do tabuleiro e seguir para a próxima aventura, iniciando os turnos normalmente a partir da primeira carta colocada na Trilha de Iniciativa.
- Caso contrário, se você está terminando a sessão de jogo agora, anote no Registro de Campanha a quantidade de Cubos de Maldição e Cubos de Trauma que você possui. No início da próxima aventura, você os redistribuirá em sua ficha novamente (você não precisa colocá-los exatamente nas mesmas habilidades em que estão agora).
- Por fim, faça o mesmo com as Runas que estão na Trilha de Iniciativa: anote a quantidade e, no início da próxima aventura, retire a mesma quantidade de Runas da Bolsa e coloque-as na Trilha, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro. Além disso, a quantidade de Runas de cada cor não precisa seguir a mesma configuração do final desta Aventura (pode ser aleatória).



RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Herói** de nível 1 ou **Habilidade de Função de Equipe** para o seu Herói.



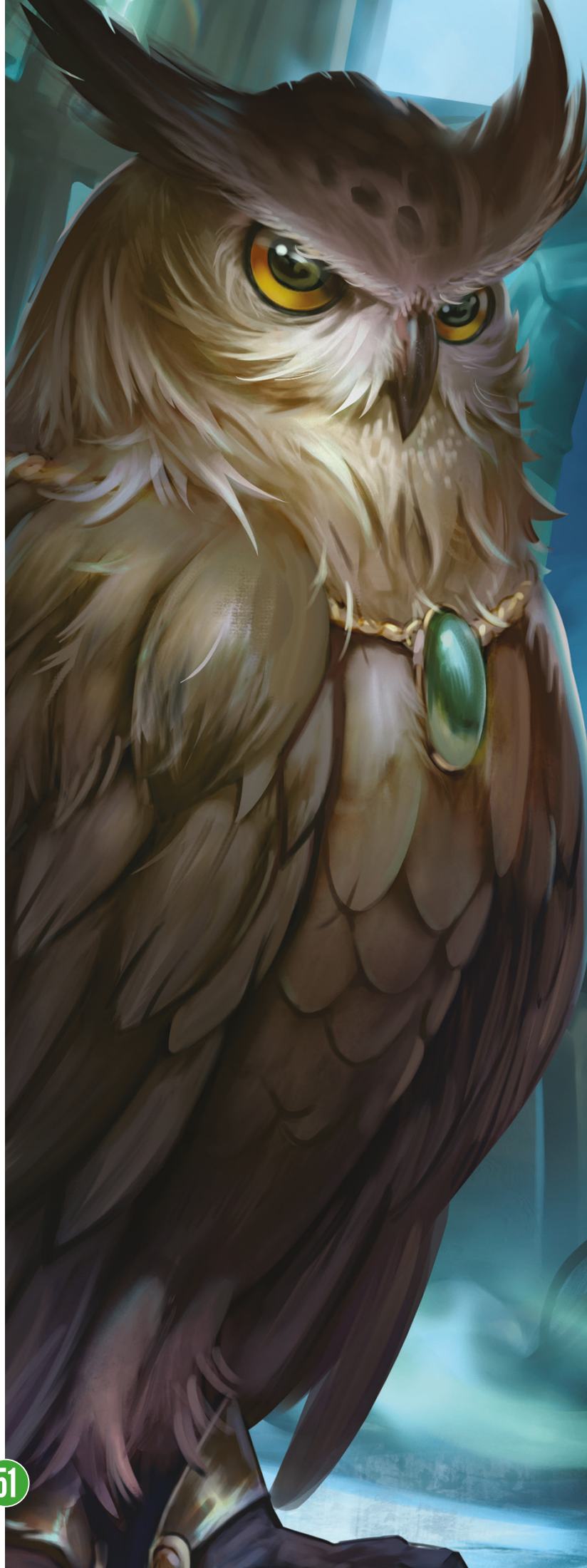
PERGUNTAS FREQUENTES:

NÃO HÁ RUNAS SUFICIENTES PARA FORMAR UM NÓ NEBULOSO

É possível que, às vezes, não existam Runas suficientes de uma ou mais cores na Trilha de Iniciativa no momento em que você precisa formar um novo Nó Nebuloso. Se for o caso, forme o Nó usando apenas as Runas disponíveis, ignorando as Runas que não puderam ser adicionadas a ele. Exemplo: Se houver apenas Runas laranja, azul e cinza na Trilha, o novo Nó terá apenas essas três em vez de todas as cinco.

PODERES ESPECIAIS DO CONSELHEIRO

A interação final no Capítulo 10 deu ao Líder do Grupo (*e só a ele*) uma ação especial que pode interagir com as mecânicas especiais desta Aventura, oferecendo opções melhores que as tradicionais para lidar com elas. O Líder do Grupo pode usá-la da maneira como está escrita. O objetivo é ajudá-los a realizar as tarefas desta aventura.



CAPÍTULO 12: O Desfecho

"Espere!" Uma voz ecoa pela vastidão nebulosa que predomina, fazendo até mesmo o espelho aquoso desaparecer. "...Eu não acreditei que pudesse ser você, quando senti sua presença pela primeira vez. Mas então, dedicando-lhe meus pensamentos e sentimentos, de repente tive certeza!"

E é aí que você reconhece a voz que reverberou, distorcida: a de sua Alma Gêmea. Ah, sim, é verdade, já que ela não ascendeu – uma fatalidade pela qual você ainda se culpa – foi para este lugar que ela veio. Você estava tão empenhado em descobrir a identidade do Rei Morto-Vivo que, por um instante, esqueceu que sua vinda aqui poderia lhe proporcionar o privilégio de um reencontro tão terrível quanto incrível.

Quantas pessoas não fariam tudo o que pudessem para se reunirem, mesmo que para uma única e rápida conversa, com alguém por quem choraram? Quantas pessoas já se encontraram ensaiando as falas que teriam nesta ocasião? A voz te chama, perdida na imensidão, mas você não pode responder.

Você não sabe dizer se o que sente é uma alegria tão grande que o deixa atordoado ou se você está tão envergonhado e confuso que as palavras não conseguem chegar à sua boca. Você começa a suar frio e hesita, parado como um velho salgueiro em um campo sem cor.

Mas espere, você não deveria ir até sua Alma Gêmea e pedir-lhe que o perdoe pelo que você fez? Você não passou noites sem dormir desejando isso?

Como se lhe dissesse o que fazer, as brumas se abrem, revelando um novo cenário pela frente. Seus pés caminham sobre um lindo campo primaveril que se estende em todas as direções, oferecendo vários caminhos e ao mesmo tempo nenhum.

"Venha, siga minha voz!" sua Alma Gêmea insiste, enquanto a oportunidade parece escapar por entre seus dedos. Mas você não vai deixá-la escapar!

Emergindo das brumas, mais e mais aparições implacáveis ficam no seu caminho com a intenção de compartilhar suas amarguras com você.

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - NÉVOAS PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule esse surgimento e todos os heróis sofrerão ATORDOAR. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

CONJUNTO DE MECÂNICAS ESPECIAIS – REINO ESPIRITUAL

Para economizar espaço aqui, devido à complexidade das mecânicas especiais no Reino Espiritual, as Mecânicas Especiais - **NÉVOAS ENVOLVENTES**, **APARIÇÕES** e **ESELHOS DE ÁGUA** não são descritas aqui. No entanto, elas ainda estão ativas e você pode consultar suas especificações na caixa de texto da página 45.

MECÂNICA ESPECIAL - NÓS NEBULOSOS

Durante esta aventura, o tempo dos Heróis no Reino Espiritual está se esgotando e nós aparecerão em seu caminho. Cada vez que uma Pilha de Runas é mostrada em uma Configuração, você deve criá-la pegando uma Runa de cada cor da Trilha de Iniciativa. Ao desatar esses nós, os Heróis podem prolongar sua estada neste lugar.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue a Carta de Monstro de Cenário **Aparição Fúnebre** e coloque a Carta de Cenário **Incursão de Monstros** no final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (*consulte a página 54 para obter detalhes*). O Marcador de Evento no centro do tabuleiro é o Ponto de Surgimento desses Monstros (*you pode pular a etapa MANIFESTAR*).

REGRA ESPECIAL - PORTAS TRANCADAS ALEATÓRIAS

Nesta aventura, todas as Portas podem ser colocadas em qualquer espaço - e é por isso que todas têm o número #00 e a Configuração mostra todos os quatro espaços apropriados com o mesmo número. Além disso, todas as Portas são consideradas Trancadas enquanto houver três ou mais Monstros no tabuleiro.

MECÂNICA ESPECIAL - DESATADOR

Para desatar um Nó Nebuloso, um Herói deve estar adjacente a uma Pilha de Runas e Gastar 1 CA. Se assim fizer, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis e as devolva para a Bolsa. Além disso, esse Herói ganha FOCO 1 ou LIMPAR 1. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser feita se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Runa.

RESULTADO ESPECIAL – SEM TEMPO PARA DESPEDIDAS

Se esta aventura terminasse em fracasso (*porque o grupo não encontrou o Gatilho do Fim de Jogo, ou foi derrotado em batalha, por corrupção, ou por comprar a última Runa da Bolsa*), ao invés de reiniciar a Aventura, leia “Fim da Aventura – Sem Tempo para Despedidas” na página 54.

GATILHO DE EVENTO – FIRME

Quando o Líder do Grupo registrar o Status “**Certeza**” pela terceira vez durante esta Aventura, leia “Evento Especial – O Carcereiro Ressentido” na página 54.



Não há nenhuma Pilha de Runas nesta Primeira Configuração.

- 1 **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)
- 1 **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 1 Marcador de Evento (ativado por uma Interação)
- 2 Marcadores de Baú
- 2+: **Manifestação da Ira** (Cavaleiro das Sombras)
- 3+: **Manifestação da Ira** (Cavaleiro das Sombras)
- 4+: **Aparição Andarilha** (Carrasco)
- 5+: **Aparição Assassina** (Vampiro Soturno)

EVENTO ESPECIAL – O CARCEREIRO RESENTIDO

Então, pela terceira vez, os moradores deste Reino lhe mostram o caminho que você sempre soube trilhar, mas algo parecia querer impedi-lo de fazê-lo. Ou talvez: será que foi você mesmo que estava se segurando? Alguém que vive assombrado pelo gesto que foi obrigado a fazer: tirar a vida de alguém que amava.

Respondendo aos seus pensamentos ou medos, eis o fantasma de sua Alma Gêmea, esperando na floresta em um crepúsculo eterno. A última cena da qual você se lembra antes de tudo acontecer. Nenhum privilégio é mais invejado neste lugar do que a oportunidade de desatar um nó do passado, a dor que dilacera a alma de quem vive para sempre.

Corroída pela inveja, uma última aparição tão aterrorizante que sua simples presença assusta todas as outras, brota como se tivesse emergido do chão e engole sua Alma Gêmea, aprisionando-a. Este é o último carcereiro que você enfrentaria neste lugar que muitos chamam de lar, mas que mais parece uma prisão...

Remova todos os outros Monstros do tabuleiro e substitua o Marcador de Evento na Primeira Configuração por uma miniatura de **Cavaleiro das Sombras**. É um Monstro de Cenário Comandante **Tormento da Dor** com PC 4+Jogadores (compre o número apropriado de cartas de Ataque de Comandante normalmente). Em seguida, remova do tabuleiro quaisquer Portas que ainda não tenham sido abertas.

Quando este Monstro for derrotado, leia **"Fim da Aventura – Um Reencontro Inesperado"**.

PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta **Incursão de Monstros** é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta **Incursão de Monstros**, ela surge em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

FIM DA AVENTURA – UM REENCONTRO INESPERADO

Então, chegou a hora. Não há nada que possa detê-lo agora, mas você poderia jurar que tem uma âncora amarrada aos pés.

Embora você tenha tido experiências tão intensas quanto o frisson de escapar da morte por um fio, nada o deixou tão abalado quanto o reencontro iminente com sua Alma Gêmea. Você está sem fôlego, inquieto e suas pernas estremecem, como se você fosse um jovem prestes a beijar pela primeira vez.

"Então, nos encontramos de novo, minha Alma Gêmea..." cumprimenta a voz que você pensava ter sido silenciada para sempre. Sua face parece vívida, do jeito que você lembra da maior parte do tempo que passaram juntos.

As névoas giram, como se formassem uma tempestade ao seu redor. Porém, não são os ventos sibilantes que passam por você, mas um turbilhão de cenas, momentos e memórias... Por um momento, é como se brincassem com tudo o que está dentro do seu coração.

Neste momento, você cai de joelhos e implora por perdão, pois já o havia ensaiado dezenas de vezes...

Se o Líder do Grupo tiver anotado o Status **"Curiosidade"** Status em seu Registro de Campanha três vezes, ele deve apagar todos e anotar o Resultado **"Contador de Histórias"** em seu lugar. Caso contrário, se ele o tiver registrado apenas duas vezes ou menos, deve apagá-lo e nada de especial acontecerá. Em seguida, remova quaisquer Companheiros que estejam no tabuleiro. Eles não estão mais seguindo os Heróis.

A Aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Após a Aventura – a Expição"** na página 55.

FIM DA AVENTURA – SEM TEMPO PARA DESPEDIDAS

Ao desatar misteriosos nós de nuvens, ao encontrar almas peculiares em lugares incríveis e ao lutar incessantemente contra aparições que desdenhavam de sua presença, você abriu seu caminho por este lugar, mas tudo deve chegar ao fim.

Você lutou bravamente, mas as névoas o venceram e, num abraço chuvoso, levaram seu espírito embora, transformando sua visão no jato negro de um sono profundo. Por um momento, por um breve momento em que seus pensamentos ainda eram seus e coerentes, você imaginou que seria o seu fim, que sua alma se perderia neste lugar da mesma forma que aqueles que você conheceu aqui.

Será que assim você conseguiria encontrar o sua Alma Gêmea? Foi esta a provação final que as brumas guardaram para você? Quase se perder para encontrar o que queria? Você pensou pela última vez, sem saber exatamente como se sentiria a respeito.

Talvez tenha sido melhor, talvez não estivesse pronto para esse encontro.

Talvez nunca estará. Independentemente disso, você compreendeu o motivo pelo qual veio aqui, e todo o resto é apenas história...

A Aventura termina aqui e o Líder do Grupo pega a carta **Braçadeiras da Resistência** do baralho de Aventura. Em seguida, prossiga para **"Interlúdio 03 – A Mão do Destino"** na página 60, pulando o **"Capítulo 13 - A Verdade Cruel"**. No final desse interlúdio você encontrará instruções para completar a Mudança de Reino. Não se esqueça de lê-las e aplicá-las.

APÓS A AVENTURA – A EXPIAÇÃO

As areias do tempo desaparecem à medida que você flutua e as névoas o cercam, mas você está muito envolvido agora para se preocupar com isso.

“...Eu estava numa prisão. Eu não conseguia me mover, falar nem sentir nada. Só o que pude fazer foi observar com meus próprios olhos o que essa coisa que me sequestrou fez com meu corpo”, sua Alma Gêmea conta sobre o terrível destino de se tornar um Varatash, algo que nem mesmo Tharmagar compreende totalmente. . “Não sentia fome, não me cansava e não precisava dormir. Tudo o que fiz foi lançar os feitiços para despertar as Sementes das Trevas às custas das almas das outras vítimas... Foi uma tortura, da qual você me libertou, destruindo meu corpo”, finaliza, erguendo seu queixo para olhar nos seus olhos para dizer as palavras que viriam a seguir.

“Então... Você não deveria pedir meu perdão, meu bem. Em vez disso, tem minha gratidão eterna pelo que fez...”

E assim, com uma frase que coroava o discurso que você sonhava ouvir, você sentiu sua ferida começar a se fechar.

“Isso não é tudo”, retoma sua Alma Gêmea, enxugando do rosto as lágrimas derramadas sem qualquer timidez. “Se você tivesse hesitado, eu teria me perdido para sempre. Os Varatash alimentam-se da Alma, que, definida em palavras simples, é a nossa força vital, a nossa alma... Isso é o que você vê de mim agora. Foi isso que permitiu conquistar a prometida vida eterna, descansar neste lugar como alguém que Ascendeu? você se pergunta.

Então, um pensamento lhe atinge como um raio: sua Alma Gêmea não é um dos que Ascenderam. Na verdade, ninguém neste lugar é...

Afinal, o que diabos era essa Ascensão?

“Ah, isso é outra coisa, completamente diferente... Mas isso não cabe a mim dizer. Afinal, nosso tempo está acabando e qualquer coisa dita pela metade seria pior do que nenhuma explicação.” É como se ouvisse seus pensamentos angustiados... “No entanto, você é jovem. Assim como lutou para me encontrar, você também pode prolongar um pouco mais sua estadia aqui. Mas você precisa se decidir logo, porque precisamos ir embora. Você deve ouvir esta verdade de quem ela pertence.”

E mais uma vez, vocês enfrentam um momento fatal: você poderia procurar saber a verdade sobre a Ascensão ou se dar por satisfeito com sua jornada até aqui. Qualquer que fosse o seu destino, você tinha que se decidir naquele exato momento...

Se algum Herói tiver o Resultado **"Irredutível"** ou **"Semeando Ventos"** anotado em seu Registro de Campanha, esse Herói pode optar por apagar qualquer um deles. Então, qualquer Herói que tenha o Resultado **"Um Ato Hediondo"** ou **"Maldição do Guardião"** anotado em seu Registro de Campanha também podem optar por apagá-los.

Por fim, você enfrenta um dilema: Como um grupo, você e seus parceiros devem escolher se querem terminar sua jornada através do Reino Espiritual agora ou seguir o conselho de sua Alma Gêmea e buscar respostas sobre a Ascensão. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada. Observe que esta aventura ainda não levou à Fase de Acampamento, que acontecerá somente após **"Interlúdio 03 – A Mão do Destino"**.

- Você pode despertar desta Mudança de Reino. Se o fizer, pegue a carta **Vínculo de Superação** do baralho de Aventura. Prossiga direto para **"Interlúdio 03 – A Mão do Destino"** na

página 60, pulando **"Capítulo 13 - A Verdade Cruel"**. No final desse Interlúdio você encontrará instruções para concluir a Mudança de Reino. Não se esqueça de lê-las e aplicá-las.

- Alternativamente, você pode buscar a verdade sobre a Ascensão. Se o fizer, você não receberá nenhuma recompensa por este Capítulo agora, mas, em vez disso, prosseguirá diretamente para **"Capítulo 13 - A Verdade Cruel"**. Considere esta Aventura (*a décima segunda*) um Capítulo Sequencial e, portanto, não haverá Fase de Acampamento entre esta Aventura e a próxima:

Os procedimentos para encerrar esta sessão de jogo e seguir para a próxima serão um pouco diferentes do normal. Agora, todo Herói deve, cuidadosamente, em ordem, completar as seguintes instruções:

- Primeiro, pegue a recompensa apropriada para a conclusão desta aventura, conforme descrito abaixo.
- Em seguida, faça uma Ação de Recolher livre e recupere toda a sua Vida. Em seguida, remova todas as Condições que afetam os Heróis, mas retenha os Marcadores de Recurso que você tiver. Por fim, os Mascotes são dispensados entre as duas aventuras, enquanto os Companheiros são mantidos.
- Se você não está encerrando a sessão de jogo agora, mantenha sua Ficha de Herói e a Trilha de Iniciativa como estão agora, com a única exceção de ajustar a Carta Rúnica para que a face **"A"** fique voltada para cima (*se ainda não estiver*). Por fim, você pode desfazer todas as configurações do tabuleiro e seguir para a próxima aventura, iniciando os turnos normalmente a partir da primeira carta colocada na Trilha de Iniciativa.
- Caso contrário, se você está terminando a sessão de jogo agora, anote no Registro de Campanha a quantidade de Cubos de Maldição e Cubos de Trauma que você possui. No início da próxima aventura, você os redistribuirá em sua ficha novamente (*you não precisa colocá-los exatamente nas mesmas habilidades em que estão agora*).
- Por fim, faça o mesmo com as Runas que estão na Trilha de Iniciativa: anote a quantidade e, no início da próxima aventura, retire a mesma quantidade de Runas da Bolsa e coloque-as na Trilha, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro. Além disso, a quantidade de Runas de cada cor não precisa seguir a mesma configuração do final desta Aventura (*pode ser aleatória*).

RECOMPENSAS:

A recompensa deste capítulo é dada no final de **"Interlúdio 03 – A Mão do Destino"** e é recebido apenas quando instruído.

CAPÍTULO 13: A Verdade Cruel

Intrigado com o que descobriu, você adia mais uma vez sua partida por uma última aventura.

Seguindo em frente, você se encontra nos degraus de um salão magistral, onde um trono é ladeado por estátuas do povo dragão: uma decoração que lembra muito o Santuário dos Antigos.

“As moradas dos Antigos Soberanos são pavimentadas pela cultura dos Draconianos, pois foram eles os encarregados de preservar a Doutrina dos Seis”, explica sua companhia, satisfazendo sua curiosidade. “Aliás, precisamente estamos indo conhecê-los.”

Desde a primeira vez que você ouviu falar sobre a Guerra das Sombras através dos ensinamentos de Tharmagar e dos encontros que ocorreram ao longo de suas aventuras, reparou que ‘Os Seis’ é um título frequentemente evocado. Se refere a um panteão esquecido que nunca teve interesse em conhecer, porque sua luta sempre foi em prol presente e não do passado. Porém, algo dentro de você sempre lhe despertou a sensação de que esses “seis” estão de alguma forma ligados à origem de tudo.

Por um lado, você está certo. Por outro lado, você está muito errado...

“Veja só o que temos aqui...” uma voz reverbera através das brumas, sibilando, tão inaudível quanto um sussurro, mas sinistra o suficiente para sentir arranhar a parte de trás de suas orelhas, dentro da sua cabeça. “...Nada menos do que um alguém condecorado por sua bravura, um modelo para seu povo, um Herói! Ou seria apenas uma sombra? Isso ainda está para ser visto...”

Você jura que pode ver uma silhueta escura deslizando pelas cortinas claras e enevoadas, lhe observando. Mas antes que você consiga descobrir se é um amigo ou um inimigo, diversas aparições surgem do nada, mais fortes do que nunca, pois o ódio delas só aumenta quanto mais tempo você permanece neste reino.

“Gil’Garoth, a Sombra Solitária, não era conhecido por sua simpatia, mas não era menos virtuoso que os outros,” - diz seu guia. “Fique firme, meu bem: o caminho será cheio de provações, mas elas não servem para nada a não ser para nos ensinar o valor da vitória. Prepare-se! Estamos apenas começando...”

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - NÉVOAS PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule esse surgimento e todos os heróis sofrerão ATORDOAR. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada. A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – NÉVOAS ENVOLVENTES

As Trevas não estão presentes no Reino Espiritual. No entanto, as próprias Névoas que compõem o tecido desta dimensão são perigosas. Assim, as peças de Trevas não causam dano nesta Aventura, mas todos os outros efeitos se aplicam normalmente (*Penalidade de ACERTO, aumento de dano do Monstro e Interações com Habilidades de Classe, por exemplo*). Além disso, se os Heróis receberem dano de Esmagamento, eles sofrerão ATORDOAR. Por fim, se um Mapa ficar completamente coberta por peças de Trevas (*ou apenas sua parte revelada, se estiverem sob uma Bandeja*), você deve removê-lo do tabuleiro junto com quaisquer personagens e objetos que estejam em cima dele. Qualquer personagem removido desta forma é considerado derrotado.

MECÂNICA ESPECIAL - NÓS NEBULOSOS

Durante esta aventura, o tempo dos Heróis no Reino Espiritual está se esgotando e nós aparecerão em seu caminho. Cada vez que uma Pilha de Runas é mostrada em uma Configuração, você deve criá-la pegando uma Runa de cada cor da Trilha de Iniciativa. Ao desatar esses nós, os Heróis podem prolongar sua estada neste lugar.

MECÂNICA ESPECIAL - DESATADOR

Para desatar um Nó Nebuloso, um Herói deve estar adjacente a uma Pilha de Runas e Gastar 1 CA. Se assim fizer, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis e devolva-as à Bolsa. Além disso, esse Herói ganha FOCO 1 ou LIMPAR 1. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser feita se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Runa.

REGRA ESPECIAL – APARIÇÕES

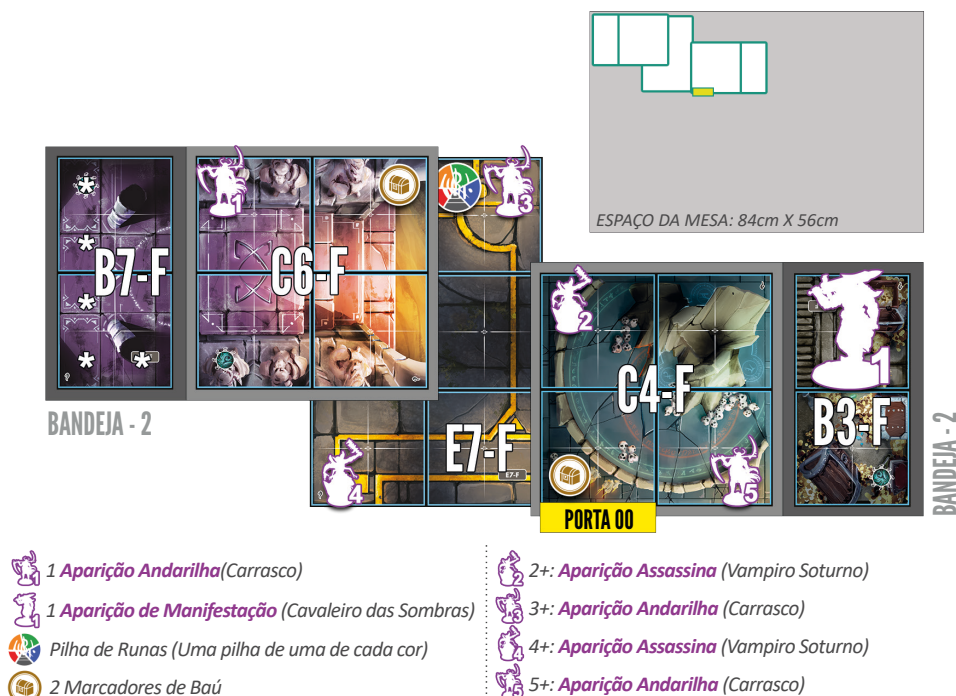
Esta aventura usa Monstros especiais em vez dos usuais. Pegue as cartas *Aparição Assassina*, *Aparição Andarilha* e *Manifestação da Ira* do baralho de Aventura. Esses Monstros usam as miniaturas de *Vampiro Soturno*, de *Carrasco* e de *Cavaleiro das Sombras* miniaturas, respectivamente, para representá-los quando forem invocados.

REGRA ESPECIAL – ESPELHOS D'ÁGUA

As peças de água nesta aventura são consideradas rasas e fáceis de percorrer. Não aplique DEVAGAR quando um personagem pisar neles.

REGRA ESPECIAL – JULGAMENTO DO DRAGÃO [GIL'GAROTH]

Sempre que uma Runa laranja é comprada (*não conte aquelas tiradas para Trevas Agitadas*), se algum Herói tiver o Resultado "*Semeando Ventos*" em seu Registro de Campanha, o Líder do Grupo recebe um Cubo de Maldição. Por outro lado, se algum Herói tiver o Resultado "*Irredutível*", o Líder do Grupo recebe LIMPAR 1 em vez disso. Caso contrário, se nenhum Herói tiver nenhum desses Resultados, ignore esta Regra Especial.



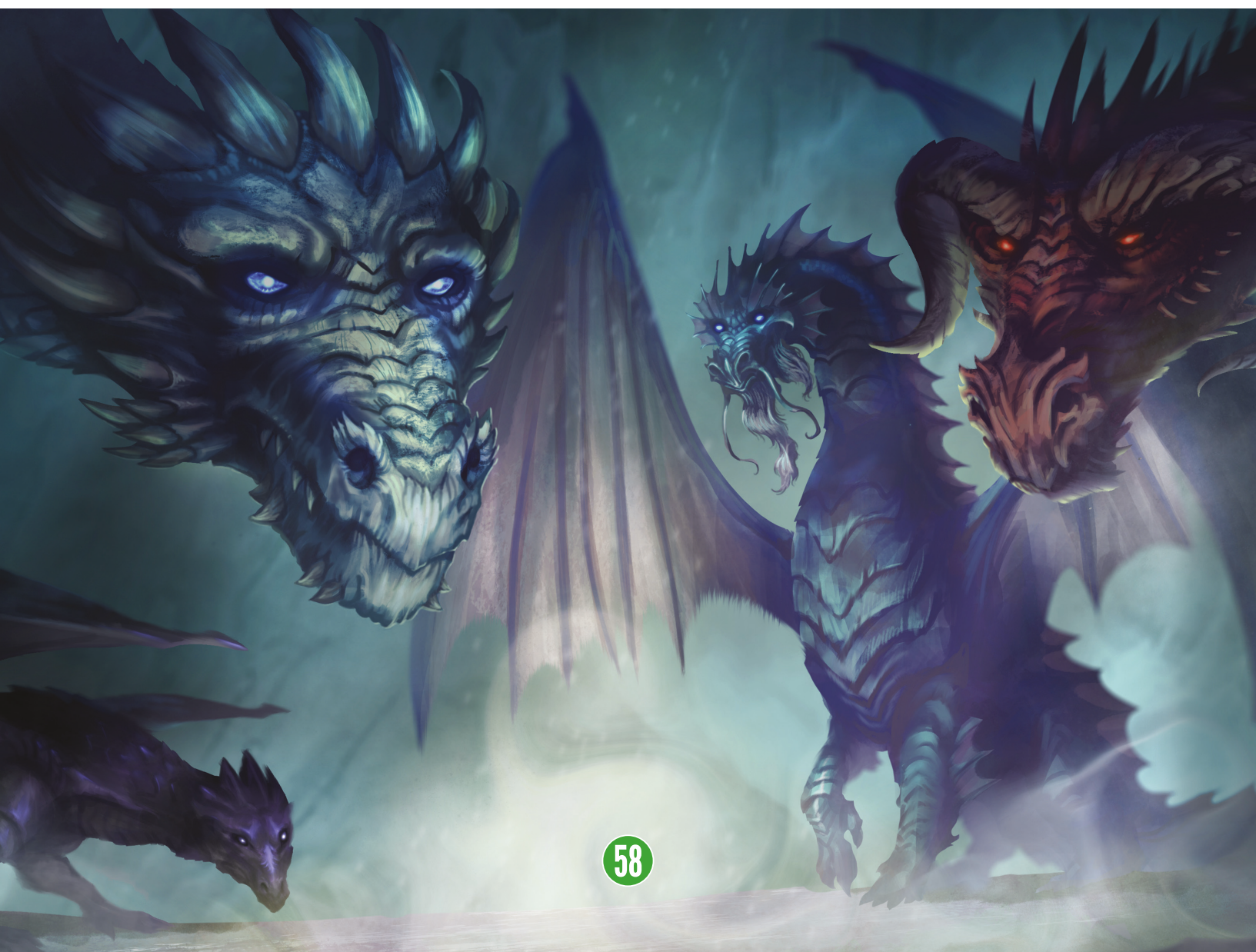
FIM DA AVENTURA – O VENTO LAZUR DA MUDANÇA

Tão repentinamente como apareceu, a terrível aparição dissolve-se numa coluna de fumaça negra enquanto recebe seu golpe final. Esta é a deixa que seu anfitrião estava esperando para vir encontrá-lo. E não está sozinho: As outras três entidades que você conheceu nesta jornada emergem das brumas, olhando para você.

Suas figuras míticas são impressionantes. Eles são tão grandes quanto navios à vela, do focinho à cauda, com uma envergadura imensa. Todos eles têm escamas grossas e lascadas, sua coloração desbotada como se a idade de sua espécie os tivesse alcançado, algo confirmado pelas cerdas longas e grossas que se projetam de seus focinhos e atrás de seus chifres como uma juba.

“Eu sou Zulan'Thallas, o Vento Lazur da Mudança. Meus irmãos e eu somos os Dragões Superiores de Drunagor, pais de todos os filhos de sua terra.” O último deles se apresenta, provocando um arrepio em sua espinha ao perceber a majestade dos quatro, e não dos seis, reunidos diante de você.

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler “**Após a Aventura – A Verdade Cruel**” na página 59.



APÓS A AVENTURA – A VERDADE CRUEL

“Quer saber o que realmente é a Ascensão, mortal?” Zulan'Thallas pergunta, agindo como porta-voz de seu povo.

“Bem, eis a verdade: A Alta Magia, o verdadeiro poder de moldar mundos e destinos, alimenta a quintessência de todas as coisas vivas; a energia que chamamos de Anima, e vocês, almas.”

E foi então que ele lhe contou a história mais inacreditável que você já ouviu:

Os Varatash querem devorar toda a vida no cosmos, motivados por propósitos sórdidos que os próprios Dragões Superiores afirmam que nunca poderiam compreender. Eles estavam sempre em vantagem contra os nativos dos mundos que atacavam, pois não se importavam em pagar o preço abominável de queimar a Anima daqueles que estavam em seu caminho, varrendo completamente seus menores vestígios de existência.

Percebendo que esse também era o destino que aguardava Drunagor, Narang'Erel, a única matriarca entre os Antigos Soberanos, também recorreu a essa forma agressiva, mas poderosa, de praticar magia para impedir o avanço do inimigo. Porém, com pena de seus filhos, a Princesa Dragão, como a chamavam, determinou que, ao contrário dos Varatash, ninguém seria forçado a se sacrificar. A resistência dos Drunagorianos seria baseada na virtude, não na tirania.

E foi assim que os Dragões Superiores conseguiram lançar o 'Selo Cósmico', o encantamento mais poderoso já concedido a qualquer terra, isolando o nosso mundo de todos os outros. Nenhum portal transplanar poderia trazer ou tirar Anima de Drunagor, cortando assim de uma vez o combustível que fortalecia o Varatash, o miasma negro que vocês chamam de 'Trevas'.

Porém, foi ela quem pagou o preço mais alto por isso, tendo oferecido sua própria Anima em sacrifício. Narang'Erel acreditava que esta era a única maneira de transmitir a mensagem crucial de que a batalha só poderia ser vencida através do esforço coletivo de todos os Darenianos, independentemente do povo ou casta a que pertencessem. O legado deste gesto, o conjunto de ensinamentos que ela deixou como testemunho de seu sacrifício, tornou-se a argamassa que reúne todos os costumes de todos os nossos povos para um único propósito: derrotar os Varatash.

Assim nasceu a Doutrina.

Contudo, para que todo o seu esforço não fosse em vão, esse fardo não poderia ser apenas dela. Como a energia que sustenta o Selo desapareceria com o passar do tempo, caberia às gerações subsequentes, os sobreviventes das Guerras Sombrias, contribuir para a sua manutenção. Como se pode deduzir, isso exigiria que novos e muitos Animas se juntassem aos de Narang'Erel, em um ciclo constante de sacrifício. O feitiço responsável por cumprir esse papel recebeu o nome de Ritual de Ascensão, e a ele foi acrescentada uma conotação moral e filosófica.

Quais dos ensinamentos desta primeira Doutrina permanecem inalterados através das narrativas cunhadas pelos Sumos Sacerdotes? Não se pode dizer. Certamente, este é um assunto que interessaria muito mais a Tharmagar do que a você, mesmo que você esteja preocupado com o que ele possa pensar a princípio. No entanto, a verdade foi dita. O ritual não era a preparação que levaria os suplicantes a uma provação que os julgaria merecedores ou não da vida eterna, mas uma réplica do martírio de Narang'Erel na conjuração do Selo Cósmico: O sacrifício final.

Como ou por que isso mudou ao longo dos tempos, não se sabe. Nem os próprios Dragões Superiores, reduzidos em suas existências nas fronteiras deste lugar. O propósito de esconder a verdade foi nobre, não se pode negar. Mas, por outro lado, construir uma mentira tão sórdida em torno de um ato tão altruísta não seria um crime por si só? Intrigado, confuso e até enfechado, você expressa seus pensamentos e denuncia aos Antigos Soberanos a mentira perversa em que o Ritual de Ascensão se tornou.

"Uma 'mentira', você diz?" Zulan'Thallas lhe interrompe quando sua raiva desperta e parece não ter fim. “Ah, mas isso não me parece mentira. O que ainda não compreendemos nunca poderá ser chamado de “mentira”, pela própria definição do termo. Talvez uma ‘teoria’, na melhor das hipóteses”, conclui, convidando você a repensar o que disse.

“Antes da morte dos nossos corpos, mesmo com toda a nossa sabedoria, questionávamos a existência deste lugar onde estamos agora. Muitos de nós especulamos sobre a existência de uma morada para Animas desencarnados, mas o que se propagava nas cortes de nosso povo era a premissa de que não havia força além da matéria, além daquela que poderia ser percebida através dos sentidos”, o Dragão Supremo dirige seu olhar ao seu redor, convidando-o a vislumbrar a ironia presente em suas palavras sibilantes.

“Como você pode ver, embora tivéssemos recursos suficientes para viajar entre mundos, éramos, no final, ignorantes. Narang'Erel pode na verdade estar em outro Reino, esperando pacientemente por todos nós, assim como o Reino Espiritual esperou por nós, que nunca tínhamos acreditado. Até nos vermos como somos agora, deslizando por este universo sem fim...”

Você é forçado a admitir que isso faz sentido.

Com este último pensamento, sem poder pedir mais nada ou mesmo ter direito a uma despedida digna, seu tempo neste plano acaba em definitivo. As brumas por fim te engolem no abraço que você vem adiando há tanto tempo. Você certamente tem muito que aprender, pensar e até sentir depois desse encontro. No entanto, isso é algo para mais tarde. A última coisa que a já enfraquecida Coligação precisa agora é de uma voz dissidente para questionar os fundamentos da Doutrina. Principalmente se tratando de temas tão delicados em um momento tão decisivo. Armado com outras revelações mais pertinentes à batalha que todos vocês estão travando agora, vocês têm apenas uma preocupação em mente...

Yithzak.

Agora você pode prosseguir para **“Interlúdio 03 – A Mão do Destino”** na página 60. No final você encontrará algumas instruções para a Mudança de Reino. Não se esqueça de lê-las e aplicá-las.

RECOMPENSAS:

O Líder do Grupo pega a carta **Marca do Selo do baralho de Aventura**.

INTERLÚDIO 03: A Mão do Destino

Você abre os olhos na enfermaria da Catedral do Sol. Rapidamente, uma jovem sacerdotisa corre do salão em busca de Tharmagar. Você e Demera Kaz fazem companhia um ao outro enquanto acordam lentamente de um sono profundo que não tem nada a ver com descanso. A Valquíria vinha lhe acompanhando em sua jornada em todos os momentos: Será que ela viu o que você viu? Antes que você possa abordar o assunto, o estudioso aparece de repente diante de você, agitado como sempre.

"Eu sabia! Não estamos enfrentando um necromante, mas uma Criatura das Trevas!" Tharmagar confirma com certeza suas suspeitas. Eles não estão errados, mas também não estão totalmente corretos.

Você tem mais a dizer. Muito mais a dizer. À medida que as palavras saem da sua boca e você se lembra dos encontros que teve — que você descobre que lhe custaram três dias inteiros e algumas libras — a expressão do estudioso muda de ansiosa para assustada. Seu plano de enviá-lo para o Reino Espiritual acabou sendo uma ideia inteligente. Mesmo assim, é claro que nem ele sabia o que te esperava lá.

Não há palavras para descrever a expressão no rosto de Tharmagar quando ele ouve o nome verdadeiro do Rei Morto-Vivo. "Não pode ser..." ele balbucia em negação, como se o chão tivesse desaparecido debaixo de seus pés. Você percebe que ele conhecia Yithzak e, na verdade, lhe contou muito sobre ele. "Que tenha sido realmente uma assombração ou não", explica a Valquíria, "se você o viu e ele lhe disse seu nome, significa que no fundo, em um lugar onde nem mesmo os pensamentos podem alcançar, você juntou as peças do quebra-cabeça e concluiu que ele É o Rei Morto-Vivo."

Yithzak, você se lembra, foi um dos colegas inspirados de Tharmagar que buscou a verdade sobre as Trevas e que morreu há duas décadas. Sua morte foi responsável pela onda de emoção que levou Tharmagar a incendiar seu próprio trabalho e o de seus companheiros falecidos. Aquele Yithzak é O YITHZAK!

Tal revelação é esmagadora para o pobre Tharmagar, que deixa seu corpo cair em um sofá próximo. Auxiliado pelas sacerdotisas, ele treme e transpira como se estivesse dando à luz, balbuciando memórias à medida que elas vêm à sua mente. Apesar de seu desejo de não acreditar, as coincidências não podem ser negadas. De alguma forma, Yithzak desenterrou o Rei Morto-Vivo dos destroços da Velha Amira... e se transformou nele.

"Demera! Sem demora, leve-me para o outro lado! Preciso procurar por Yithzak!" Tharmagar implora, mas a Valquíria o convence do contrário: "Quanto mais velho alguém é, mais difícil é voltar." Independentemente disso, ela não poderia fazer outra passagem naquele momento. Levará pelo menos um ciclo de estações para que seu espírito se recupere.

Os próximos dias serão difíceis de suportar. Você perdeu muito peso, sua cabeça dói como se tivesse levado um chute. Além disso, você não consegue fazer nada ficar no seu estômago. Enquanto você se recupera, Tharmagar argumenta o melhor que pode para convencer o Pequeno Conselho de que eles devem marchar sobre Amira imediatamente com toda a força que puderem reunir.

Você fica chocado ao saber que Lochtiss não apenas conhecia o vilão, mas que ele foi o responsável final por impedi-lo de assumir a coroa que era sua por direito: Yithzak era o filho mais velho do Rei-Mago Ulthar, nascido de um amor impossível entre o herdeiro do trono e uma camareira — uma família que nunca poderia existir, porque os caminhos da diplomacia devem sempre controlar os corações dos príncipes.

"Ele me confessou esse segredo na véspera de sua última partida, enquanto estávamos na Criação Real de Amira e deixávamos uma oferenda no túmulo de sua mãe, que ficava na ala dos servos das criptas do falecido Rei-Mago Melchior", explica Tharmagar, enquanto lágrimas escorrem de seus olhos. Mesmo assim, ele sabia que aquele momento marcaria sua vida, mas nunca poderia imaginar que isso determinaria todo o destino de Drunagor...

O arco da história do Reino Espiritual está completo e agora devemos retornar a Drunagor. Por isso, você precisará ajustar alguns dos procedimentos da Campanha para manter a narrativa e a jogabilidade sincronizadas. Siga as instruções cuidadosamente para que a Mudança de Reino seja executada corretamente:

- **Primeiro, cada Herói deve devolver todos os itens do Baú que detém para o baralho do Baú. Além disso, retorne todos os itens épicos para o baralho do Baú.**
- **Então, cada item de Aventura adquirido durante os capítulos 10, 11, 12 e 13 deve ser virado. Eles se tornam Receitas que podem ser refeitas no Reino Material através do gasto de alguns recursos. Como Itens de Aventura, você pode deixá-las em seu estoque, se desejar.**
- **Auras e Resultados, por serem aspectos morais e/ou espirituais, são mantidos como estão.**
- **Além disso, cada Herói deve verificar em seu Registro de Campanha todos os itens que possuía antes de realizar a primeira Mudança de Reino. O Equipamento que eles estavam carregando está anotado lá, assim como seus Itens Consumíveis. Cada Herói recupera todos esses itens.**
- **Ao final desse processo, seu Herói terá todos os Itens que tinha antes de realizar a Mudança de Reino, além de Receitas que encontrou ao longo do caminho.**
- **Por fim, cada Herói recebe a recompensa abaixo.**

RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos Nível 02. Cada jogador pode escolher uma carta de Equipamento.



CAPÍTULO 14: O Passo Omekka

Apenas três dias após a sua jornada espiritual, você está de volta à estrada. Desta vez, seguindo a caminho do Reino de Amira. Tharmagar não conseguiu convencer Lochtiss a convocar os estandartes e marchar para a batalha nas terras do Rei-Mago Ulthar, embora tenha apresentado argumentos fortes ao explicar sua experiência e seu vínculo com Yithzak. O Sumo Sacerdote estava convencido de que o Conselheiro Klee não é o Rei Morto-Vivo. No entanto, ele também não estava disposto a arriscar o último exército de Daren guiado pelos “devaneios de um sonho”, como disse.

Independentemente disso, o estudioso já havia se decidido. Mesmo que tenha que ir sozinho, ele participará da batalha final. Ele acredita que ela acontecerá em Nera, onde certamente o Rei Morto-Vivo atacará em breve com todas as suas forças. E ele pode contar com sua ajuda. Então, mais uma vez, vocês seguem lado a lado.

Com o campo tomado e as estradas repletas de inimigos, você não tem escolha a não ser seguir o caminho pelo Passo Omekka, uma trilha antiga que corta as escarpas entre as montanhas de Khai-Udun

e as terras do norte, mais próximas da capital do reino. Em qualquer outro momento, você correria o risco de entrar na montanha e passar pelos Anões, mas a ausência de notícias dos Senhores Anões lhe forçou a presumir que o destino de dezenas de outras cidades também se abateu sobre os Reinos Subterrâneos.

O caminho pela Floresta Irallian até o sopé é cansativo e marcado por encontros frequentes e indesejados com criaturas errantes. Mas, como você suspeitava, os caminhos estreitos e sinuosos pelas montanhas estão livres deles.

No final da sua terceira semana de marcha, você chega a um posto avançado dos Anões, onde o caminho termina repentinamente. Este seria apenas mais uma etapa comum do caminho se não fosse por um detalhe que não escapa aos olhos: gavinhas enegrecidas projetando-se, como se fossem veios de minério, das paredes do edifício escavado na montanha.

Sabendo que esta foi uma das passagens para Khai-Udun, você se arrepende de confirmar o que no fundo já sabia...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

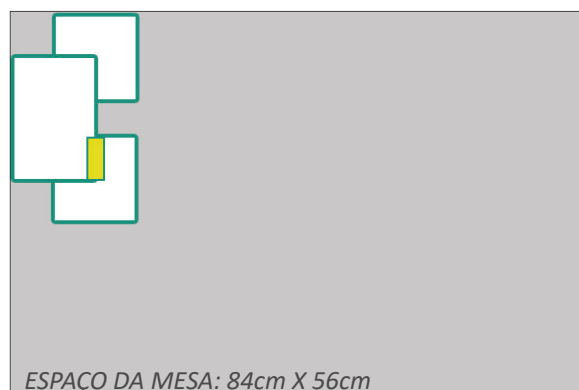
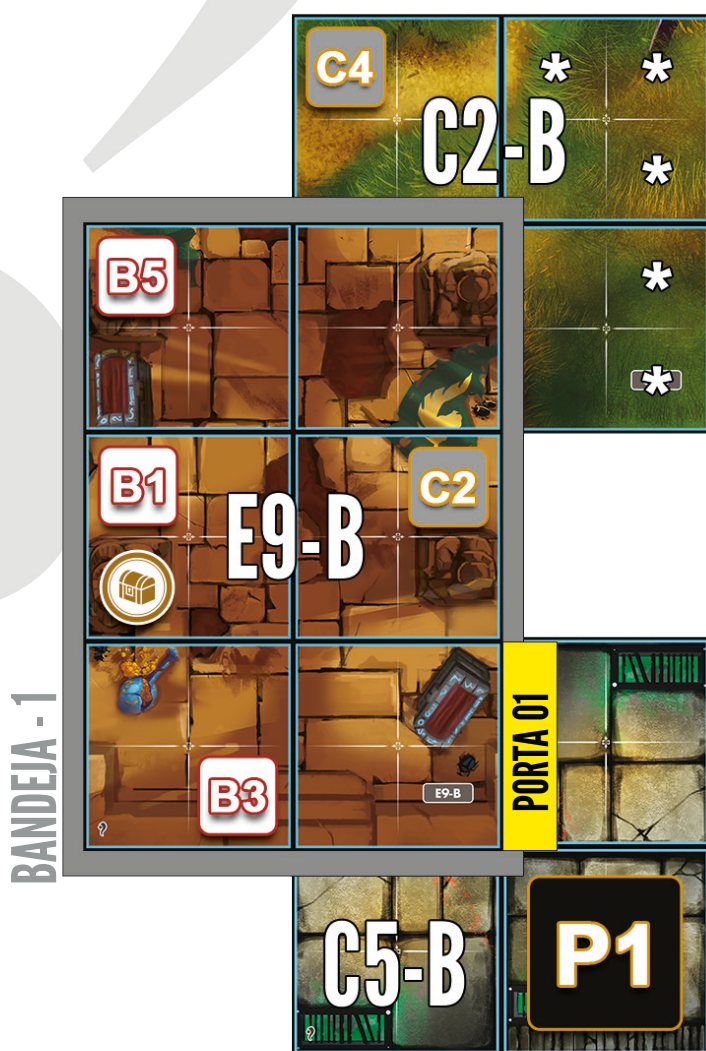
Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – UMA CARGA PRECIOSA

Durante esta aventura, **Tharmagar** irá segui-lo e você precisará protegê-lo. Pegue a carta de Companheiro dele e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo (*you can find details about Companions on page 64*). A princípio, o sábio é LEAL. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

PREPARAÇÃO ESPECIAL – TREVAS EMPODERADAS

Antes de começar a jogar esta aventura, você deve tirar 3 Runas de cada cor da Bolsa (*um total de 15 Runas*). Coloque-as diretamente na Trilha de Iniciativa (*do not place their respective pieces of Trevas on the board*).



- P1** 1 MP - **Veterano**
- B1** 1 MB - **Campeão**
- 2 Marcadores de Baú
-
- C2** 2+: MC - **Veterano**
- B3** 3+: MB - **Campeão**
- C4** 4+: MC - **Veterano**
- B5** 5+: MB - **Campeão**

FIM DA AVENTURA – UM CAMINHO ESQUECIDO

Assim que o perigo está sob controle, a mulher cai de joelhos diante de você, mais grata que qualquer pessoa que você já viu. Ela revela que é refugiada de Nera e as notícias que traz não são boas. Cercada por uma horda de dezenas de milhares de pessoas, a cidade foi fechada e ninguém pôde entrar ou sair. No entanto, a ordem era uma mera formalidade: cruzar as fileiras de Criaturas das Trevas que cercavam as antigas muralhas, dia e noite, seria uma loucura.

Diante de tal ameaça e sem qualquer sombra de esperança, a determinação do povo Amirano se esvaiu. O desespero para formar patrulhas era tão grande que a milícia foi forçada a recrutar até jovens que mal tinham barba.

Tendo que escolher entre uma morte lenta mas certa ou uma breve mas talvez evitável, muitas pessoas se aventuraram pelas minas e túneis de esgoto esquecidos, em busca de qualquer passagem subterrânea que pudesse levá-los para longe do exército inimigo. O problema é que um vazamento nem sempre passa despercebido...

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler "**Após a Aventura - A Última Estrada**" na página 65.

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.



APÓS A AVENTURA – A ÚLTIMA ESTRADA

A luz do sol já escapou do horizonte no momento em que você monta seu acampamento, desta vez sem fogo. Esta será uma noite que passará com provisões cruas. “Eles estavam por toda parte, não tínhamos para onde correr...” explica a mulher desesperada, contemplando a imensidão do vale coberto de noite. Os filhos dela estão todos amontoados ao seu redor, ainda desconfiando de você. “Já se passaram três luas desde que Nera perdeu qualquer paz que já tenha conhecido. Noite após noite, um batalhão marcha contra as muralhas e se perde nas paliçadas como se suas vidas não valessem nada para seu mestre. Mas isso também não importa, porque quando o amanhecer brilha, mais da metade desses monstros se foram, como se tivessem saído de suas próprias tumbas.” Embora você e Tharmagar já estejam bem familiarizados com a necromancia, os relatos ainda são perturbadores. Quanto tempo Amira poderia resistir a um cerco contra um exército como este?

A noite é tudo menos pacífica. Grunhidos de todas as entonações ecoam de todas as distâncias, compondo uma sinfonia que o mantém preocupado e incapaz de adormecer. Criaturas Errantes das Trevas vagam pelos contrafortes, cobrindo um território cada vez maior. Você não encontra nada, mas o olhar aterrorizado das pobres crianças é ainda mais doloroso do que uma luta.

E você sabe que o pior ainda está por vir, pois terá que levar essas pessoas de volta ao pesadelo do qual trabalharam tanto para escapar. “Por favor, viajantes, não façam isso conosco, não nos levem de volta para lá!” Janina implora de joelhos ao ouvir sobre seu plano. “A proteção que essas paredes podem oferecer é a mesma de um matadouro”, ela acrescenta. Você concorda que ir até lá é uma má ideia. No entanto, você não tem escolha. Afinal, você sabe que estar dentro ou fora de Nera não fará diferença se você não conseguir derrotar o Rei Morto-Vivo.

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Classe** para o seu Herói.



CAPÍTULO 15: O Início do Fim

Com medo de se atrasar novamente, você acelera sua marcha na esperança de chegar aos portões de Nera antes de escurecer. Dando tudo o que lhe resta, você desce o caminho sinuoso até que os telhados pontiagudos – e o anel de pedra que os protege – assomam no horizonte. Porém, ao contemplar a Capital, sua determinação sofre um golpe que não esperava receber.

O Ato Final já começou.

O toque dos antigos sinos de bronze ecoa pelo campo, alertando a cidade sobre a batalha que se aproxima. A horda, numerosa demais para precisar seu tamanho, rasteja pelas valas e pelas paliçadas, enfim se chocando contra as muralhas, como se esse fosse seu único propósito. E nada parece conter o seu avanço: flechas, pedras ou até óleo em chamas. Em pouco tempo, a munição dos defensores acaba e eles são obrigados a despejar todo tipo de entulho das ameias, tentando empurrar para trás as montanhas de cadáveres que se formam como uma rampa.

Um esforço condenado que, mais cedo ou mais tarde, se revelará infrutífero.

De repente, quase três meses depois do seu primeiro encontro, você vê novamente o seu algoz. O Rei Morto-Vivo está aqui. Ele não brada nenhuma ordem nem move um tendão de seu corpo apodrecido. Ele nem precisa. Participa do momento final apenas com a sua presença, sem demonstrar qualquer sinal de desdém, contentamento, euforia ou qualquer outra emoção: um juiz silencioso que aguarda a execução do veredicto que proclamou.

Sendo impossível se aproximar dos portões, você se vê forçado a fazer exatamente o que não queria: arrastar Janina e seus protegidos para a briga. Porém, a salvação de Daren agora reside em suas mãos, pois ela é a única que pode guiá-lo pelas mesmas passagens que, no dia anterior, ela usou para escapar deste mesmo inferno para o qual você está caminhando agora.

Considerando a vastidão do território ocupado pelas fileiras inimigas, você consegue chegar surpreendentemente perto da brecha antes que sua presença seja notada...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica [Caça das Trevas](#) com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (uma de cada vez), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) tirada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – GUIA PRECIOSO

Durante esta aventura, tanto **Tharmagar** quanto **Janina** irão segui-lo e você precisará protegê-los. Pegue suas cartas de Companheiro e coloque dois marcadores de PNJ adjacentes ao Líder do Grupo para representá-los. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 68. O sábio é LEAL e a matriarca está ARMADA (*portanto, você usará as cartas de Companheiro com esse lado para cima*). Se **Tharmagar** ou **Janina** forem derrotados, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

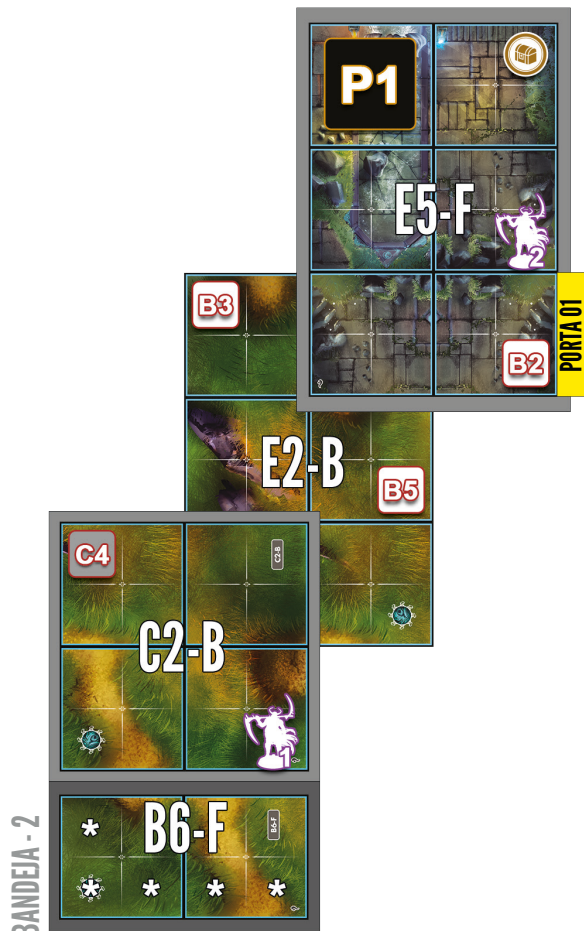
Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue a miniatura do **Vampiro Soturno**, a Carta de Monstro de Cenário **Surgimento do Vampiro Soturno** (*não o use como um Monstro aleatório*) e coloque a Carta de Cenário **Incursão de Monstros** no final da Trilha de Iniciativa com a face "A" para cima. Quando o Marcador de Iniciativa a alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (*consulte a página 69 para obter detalhes*).

MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

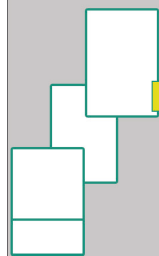
Antes de iniciar esta Aventura, você deve tirar 6 Runas de cada cor da Bolsa (*um total de 30 Runas*). Coloque 2 de cada cor na Trilha de Iniciativa e deixe as outras 20 ao lado, perto do tabuleiro. Durante esta Aventura, toda vez que uma Configuração indicar uma "Pilha de Runas", você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle de caminhos cruciais, os Heróis podem recuperar as criptas e ganhar mais tempo. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis, devolva-as à Bolsa e ganhe FOCO 1. Um Herói pode usar esta Ação mais de uma vez por turno. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Pilha de Runas.



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm



- 1 **Atroz (Carrasco)**
- 1 MP - **Veterano**
- 1 Marcador de Baú
-
- 2+: **Atroz (Carrasco)**
- 2+: MB - **Campeão**
- 3+: MB - **Campeão**
- 4+: MC - **Campeão**
- 5+: MB - **Campeão**

EVENTO ESPECIAL - A VINGANÇA

Não é necessário dizer que a cena à frente dá arrepios: sinais de luta, cadáveres e um comandante morto. Os componentes de um massacre. No entanto, para um dos membros do seu grupo, é particularmente assustadora.

"Espere um momento..." Conner percebe, incrédulo, o que é evidente aos seus olhos. "Não, não, não, não pode ser! Estes são os meus homens e esta coisa... Essa coisa era o Comandante que matei hoje cedo!"

Ele realmente fez isso? Você se pergunta.

Antes que o capitão resgatado consiga entender o que está acontecendo, a criatura disforme se dissolve em pura escuridão que rasteja pelo chão manchado de vermelho brilhante, avançando sobre seu suposto carrasco.

Tudo o que acontece a seguir é rápido demais para reagir:

Como a língua pegajosa e agressiva de um camaleão, o muco preto salta sobre sua presa. Tharmagar só consegue se apressar para abrigar Janina e seus filhos enquanto a massa negra contorce o corpo de Conner em um espetáculo horrível. A cena é conduzida com uma sinfonia de músculos dilacerados, ossos quebrados e gritos de dor. O ex-prisioneiro é consumido e transformado em uma forma nova e poderosa.

O Comandante está inteiro novamente!

Remova os componentes de Conner do tabuleiro. Ele é considerado derrotado. Em seguida, vire a carta do Comandante Brutus. Este novo lado tem uma nova Vida e você deve ajustar seus pontos máximos de acordo com ela antes de continuar o jogo. Quando o último inimigo for derrotado, leia **"Fim da Aventura - A Coisa Certa"**.

FIM DA AVENTURA – A COISA CERTA

Prevalecendo em outro confronto selvagem, você finalmente se encontra seguro o suficiente para planejar seus próximos passos. Janina cumpriu seu papel: ela o levou até o labirinto de passagens que formam os esgotos Neranianos. A partir daqui, seguindo as marcações corretas através do sistema de esgoto, você pode chegar tanto à superfície quanto ao porão de qualquer um dos redutos da capital – incluindo o Palácio de Nera, onde fica a Cripta Real.

"Meu amigo..." a mulher se vira para você, enquanto planeja o que fazer a seguir. "Voc me trouxe de volta a este inferno ao me convencer de que esta era a única maneira de acabar com isso. Bem, aqui estamos. Agora, eu imploro, esses pequeninos já passaram por desgraça para uma vida inteira. Deixe-me levá-los embora, para onde possam estar seguros. Temar a própria morte não é um sentimento que uma criança deve ter..."

Ela está certa. O fim está se aproximando e o que quer que esteja por vir não é mais responsabilidade dela. Muito menos das crianças...

A aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler **"Após a Aventura - O Herói de Daren"** na página 69.

PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.



PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta **Incursão de Monstros** é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta **Incursão de Monstros**, ela surge em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

APÓS A AVENTURA – O HERÓI DE DAREN

Sem perder tempo, Tharmagar toma a decisão que você eventualmente teria tomado após um debate que seria melhor evitar. Ele conduzirá os sobreviventes à superfície com segurança, enquanto você segue para a Cripta Real e conclui a tarefa que veio cumprir.

"Não se preocupe, meu amigo. Já passamos por muitas situações juntos e tenho certeza que você é a pessoa certa para isso", diz o estudioso ao notar suas mãos tremendo de medo. "Ao longo das minhas quase sete décadas vagando por essas terras, conheci apenas uma única alma que tinha tanta coragem, determinação e paixão quanto você... É uma pena que o destino tenha colocado vocês dois em lados opostos do campo de batalha, onde o futuro de Drunagor está em jogo", finaliza ele, olhando profundamente em seus olhos.

"No entanto, onde meu querido e velho amigo falhou, você prevaleceu, e é por isso que sei que será capaz de derrotá-lo..."

Ele acredita em você com certeza. Talvez porque ele não possa confiar em si mesmo.

Para Tharmagar, o Rei Morto-Vivo tem um nome, um rosto e uma história.

Para ele, Yithzak Zamir não era uma criatura corrompida que se vendeu a uma entidade cósmica para obter domínio supremo sobre a morte. Nem o grande vilão que usou esse poder apenas para levantar um exército de mortos e aberrações transplanares, para travar uma guerra contra a própria vida a serviço de mestres misteriosos e derramar sangue inocente no processo...

O sábio ainda via nele o companheiro de muitas décadas. O homem com quem dividiu seus quartos na juventude: a pessoa que esteve ao seu lado quando viveu o êxtase das primeiras descobertas da vida, alguém que ele sabia que jamais perderia, não importa o quão longe o destino os levasse. No entanto, aqui estão vocês...

Ele sabia o que precisava ser feito, mas nunca seria capaz de desferir o golpe final.

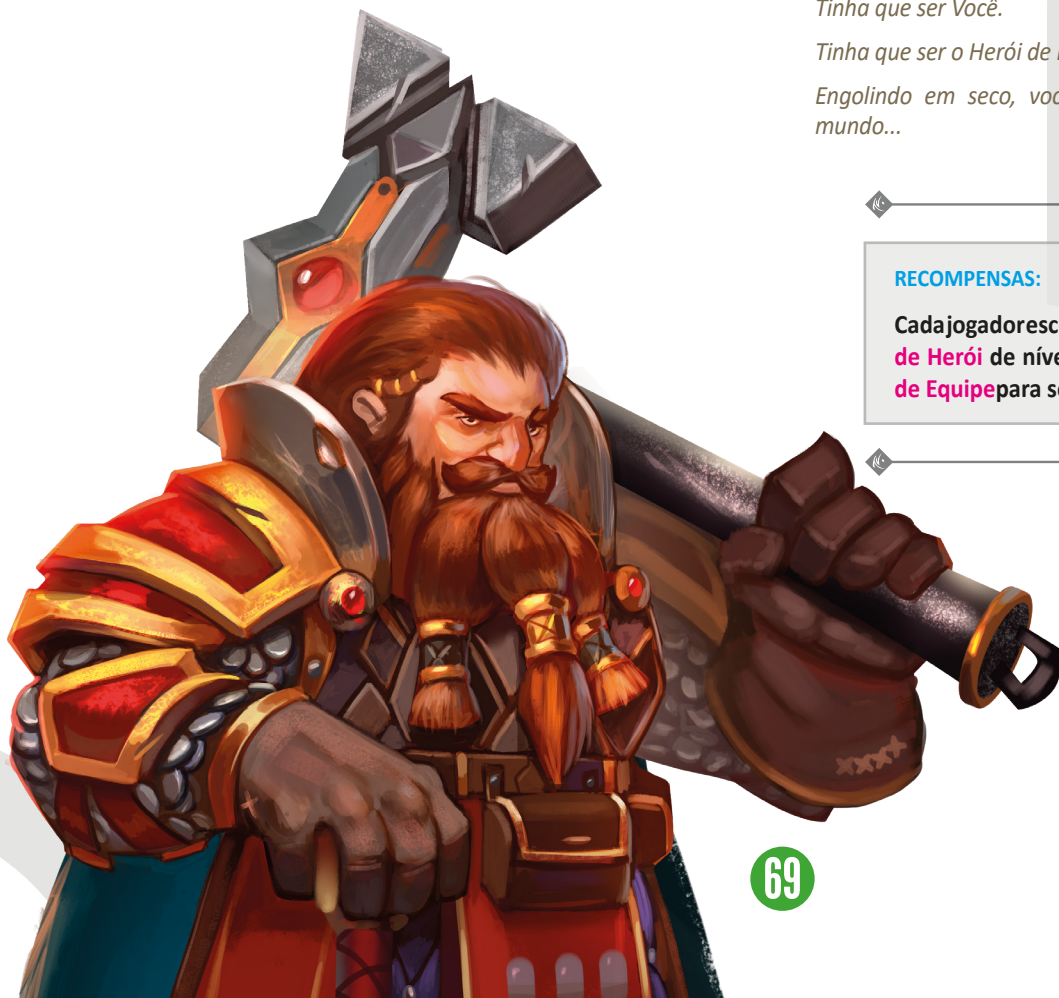
Tinha que ser Você.

Tinha que ser o Herói de Daren.

Engolindo em seco, você aceita a "simples" tarefa de salvar o mundo...

RECOMPENSAS:

Cada jogador escolhe e desbloqueia uma **Habilidade de Herói** de nível 2 ou uma **Habilidade de Função de Equipe** para seu Herói.



CAPÍTULO 16: A Cripta Real

E então você segue em frente.

Enquanto Tharmagar conduz os sobreviventes para um lugar seguro, você atravessa os túneis dos antigos esgotos, sempre seguindo as passagens que retratam a escultura de um olho na moldura de seus arcos. Aberto e sem pupila: este foi o símbolo escolhido para informar os plebeus amiranos sobre locais que estão proibidos de visitar. Uma última lição de história fornecida pelo estudioso.

Um milênio depois, essas passagens são agora reforçadas por camadas e mais camadas de portões trancados. Sempre trancados, mas nunca obstruindo a passagem dos drenos de água. A cada fechadura quebrada, seu coração acelera e você examina as sombras ao seu redor, certo de que um ataque pode ocorrer a qualquer momento. Mas ele nunca vem... Estas galerias são tão remotas que as Trevas nem chegaram aqui. Só o assobio dos ratos e o gotejamento incessante lhe fazem companhia.

Meia milha depois de se despedir de Tharmagar, você chega a uma câmara com uma robusta porta de madeira, a alvenaria muito bem feita. As estátuas que a decoram, como o olho esculpido na moldura, lhe dizem que estas salas isoladas pertencem às

masmorras do Castelo de Nera. A “porta dos fundos” para qualquer coisa muito vergonhosa ou secreta para a Família Real de Amira.

Neste ponto, você está desconfiado da solidão deste lugar. Você não percebeu até agora, mas enfrentar as Criaturas das Trevas lhe traz mais conforto do que não saber seu paradeiro. Será que a única fraqueza do Rei Morto-Vivo está desprotegida? Será que o Conselheiro Klee poderia ter mentido para você? Ou talvez você possa estar enganado sobre a identidade do vilão...

Não, nada disso é verdade! Agora não é hora de ter dúvidas. Para você, a tarefa é apenas esta: destruir o filactério que repousa no sarcófago de Kefera Zamir. Nada mais importa.

Afastando os pensamentos perturbadores, você continua até as Criptas do Rei Mago Ulthar, uma câmara mortuária que ele construiu para abrigar todos por quem ele tinha alguma estima. Se eles provassem ser dignos ao cruzar o Caminho dos Arcanos e se passassem pela Ascensão, o velho rei os encontraria na vida após a morte, onde todos viveriam como iguais.

Uma recompensa por uma vida de serviço fiel.

Ou assim ensina a Doutrina...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: “A aventura termina aqui.”

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

PREPARAÇÃO ESPECIAL – TREVAS EMPODERADAS

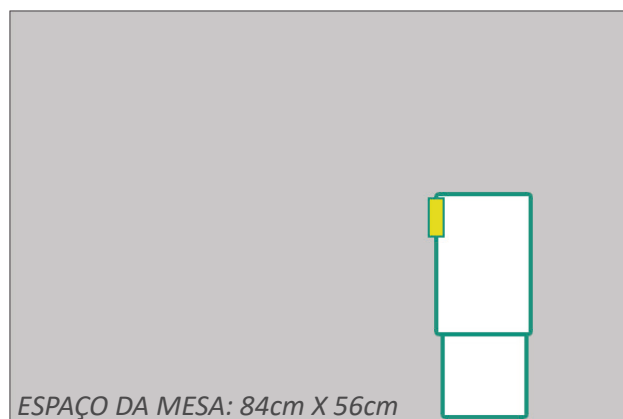
Antes de iniciar esta Aventura, você deve comprar 2 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 10 Runas). Coloque-as diretamente na Trilha de Iniciativa (não coloque suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro).

REGRA ESPECIAL - APROXIMANDO-SE DO FINAL

Vire a carta **Caça das Trevas**. Durante esta Aventura, mantenha-a sempre com o lado “B” para cima. Ela não pode mais ser virada.



BANDEJA - 1



EVENTO ESPECIAL – O GUARDIÃO DO TÚMULO

Assim que a última das Criaturas das Trevas cai, o homem cuja vida você salvou se aproxima com alegria estampada no rosto.

“Em nome das Estrelas, obrigado!” - ele agradece sem fôlego, sem desviar o olhar dos companheiros que jaziam no chão. Uma terrível batalha ocorreu antes de sua chegada. “Droga! Mais um desperdício de vidas por capricho de um homem orgulhoso! A propósito, meu nome é Marcin Nowacki...” o se apresenta e aproveita o momento de calma para explicar o que está acontecendo.

Na madrugada deste dia, enquanto fazia patrulha, foi surpreendido pelas gavinhas pretas que se espalhavam pelas paredes como mofo, tendo crescido durante a noite. Cumprindo seu dever de Guardião da Cripta, ele enviou uma equipe para investigar a extensão desse fenômeno, como qualquer oficial faria em seu lugar. Porém, esse erro era exatamente o que as Trevas esperavam e, assim que os homens chegaram em grande número, foram atacados, arrastados e levados por ela: transformados em Criaturas das Trevas. A partir daí, seguindo ordens do próprio Ulthar, ataque após ataque, mais e mais soldados não conseguiam recuperar a área e a situação ficou fora de controle.

Da forma mais sucinta possível, você explica que um terrível artefato pertencente ao próprio Rei Morto-Vivo está guardado neste local e que certamente foi o responsável pelo ataque.

E você está aqui apenas para destruí-lo.

Porém, sabendo que o sucesso da sua missão não está garantido, você o instrui a voltar e implorar aos seus superiores, ao exército de Amira, até mesmo ao próprio Rei se for preciso, que um batalhão seja enviado. Se você falhar, o destino desta guerra estará em risco.

Você fala tão sério que o homem não duvida de você nem por um segundo. Em vez disso, ele acena para você em confirmação, prometendo que fará isso. Antes de partir, ele se vira para você pela última vez, perguntando se há mais alguma coisa que ele possa fazer para ajudá-lo em sua tarefa fatídica.

A “**Mecânica Especial – Ecuridão Envolvente**” apresentada pela Porta 01 é resolvida. Em seguida, remova o marcador de PNJ e abra o **Livro de Interações** na página 35. Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

FIM DA AVENTURA – É AGORA OU NUNCA

Lutando tão bem como sempre, você honra o título de Herói de Daren e derrota outro oponente formidável. A criatura grita desumanamente ao cair no chão, desmoronando em uma pilha de alcatrão, podridão e ossos desgastados: a matéria suja que constituía as entranhas de um Cavaleiro das Sombras.

Sem perder tempo, você avança sobre o sarcófago de onde vem toda a vilania que se espalhava por este lugar. Os tentáculos ainda tentam lutar contra você, cumprindo o papel de guardiões da joia que repousa na barriga do esqueleto.

Mas você os corta facilmente: você não é mais uma vítima. Agora, você é aquele de quem todos deveriam ter medo: um campeão imbatível.

As Trevas sabem disso, e você também...

Colhendo o filactério de seu leito, você o levanta diante dos olhos como se estivesse encarando uma caveira, avaliando o que deve fazer a seguir.

Uma parte de você quer quebrá-lo imediatamente, sem pensar duas vezes. Outro, entretanto, sente o poder que o artefato possui e percebe que talvez você pudesse restringir e controlar sua magia da mesma forma que fez com a Semente das Trevas. Não apenas derrotaria o inimigo, mas também quebraria o ciclo, evitando que outro Rei Morto-Vivo ressuscite novamente!

O que quer que você faça, deve fazer agora...

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

189 - Quebrar o Filactério

#190 - Tentar conter o Filactério.

DEPOIS DA AVENTURA – QUEBRANDO O ACORDO

Pode ser fruto da sua mente cansada, mas à medida que o vendaval negro se expande ao seu redor e começa a assumir uma nova forma—uma que você já conhece bem—você pensa ouvir uma voz dando graças, de forma bem sutil. A estranheza foi breve, no entanto.

“Não não não! Não pode ser!” - ecoa a voz rouca e cadavérica do Rei Morto-Vivo. Desta vez ele não é uma assombração, de jeito nenhum. Desta vez ele está aqui, diante dos seus olhos, cada vez mais real à medida que as nuvens formam o seu corpo. “Como encontraram isso!?” ele se pergunta, imaginando que sua joia estaria protegida para sempre pelo fato de sua mãe ser uma ‘ninguém’.

Mesmo que o rosto magro do vilão esconda a maior parte de seus sentimentos, pela maneira como seus olhos quase saem das órbitas, você sabe que o atingiu com força e onde dói mais. Ele não pode acreditar que isso está acontecendo—não só porque você conseguiu fazer o que ele achava impossível, mas principalmente porque foi... Você.

Ah, sim, a vida que ele poupou em vão há alguns meses, pensando que seu plano era completamente infalível.

Um erro tão comum em mentes tão brilhantes.

O destino nunca deve ser subestimado...

“Isso é inacreditável! Um ultraje! De todos os mortais, como poderia ter sido você!? Afinal, quem é você!?” ele continua, desacreditando da realidade.

Ele fracassou e sabe disso. Ele fez um único movimento errado em seu esquema perfeito e por causa disso, está frágil novamente. Agora, assim como todos nós, há algo contra o qual o “todo-poderoso” Rei Morto-Vivo é impotente e tem medo. Algo do que ele se gabava de ser o mestre, apenas para ser traído...

“Eu deveria ter lhe matado quando tive a chance... Mas isso não importa!” ele troveja novamente. O arrependimento disfarçado em suas palavras. “Depois que eu acabar com você, construirei meu

coração novamente, esculpindo-o em seu sangue e ossos! Este é apenas um pequeno contratempo... que resolverei de uma vez por todas!"

Ele tenta o máximo que pode, mas neste momento você não tem mais medo dele...

Pule o "Capítulo 17 - O Herói Caído" e siga direto para o "Capítulo 18 - O Fim de Jogo".

RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos de Nível 03. Cada jogador escolhe uma carta de Equipamento.

DEPOIS DA AVENTURA – NASCE UM CAMPEÃO CORROMPIDO

Assim, a longa jornada do Herói de Daren chega ao fim. Você lutou com a maior coragem que pôde, mas ao tentar subjugar o inimigo, foi confrontado por suas próprias fraquezas e sucumbiu a elas. Você não foi o primeiro e certamente não será o último...

Muitos homens e mulheres consideram-se austeros o suficiente para se encararem no espelho dos seus próprios reflexos despojados, ou seja, privados de todas as roupas e máscaras que usam no dia a dia, apenas para descobrirem que, no fundo, somos todos frágeis, humanos, suscetíveis à decadência.

Por isso mesmo, sempre que resistimos à tentação, estamos nos superando, sendo melhores que a nossa natureza imperfeita.

Uma falha que o inimigo sabe explorar a seu favor...

Como ensina o precioso tomo que você recuperou de Ignispyra, sempre que uma pessoa se torna um dos Varatash, ela recebe o poder que desejava, mesmo que não seja concedido da maneira que pretendia. A habilidade de usar a vida de outras pessoas para realizar proezas arcanas flui por suas entranhas, fazendo você se sentir a criatura mais poderosa de Daren, ou melhor, de toda Drunagor!

E seu corpo manifesta esse sentimento...

Primeiro, seus músculos crescem, porque suas veias precisam se dilatar, pois junto com seu sangue corre também o lodo negro que tantas vezes tentou te machucar, mas que agora te fortalece. Seus olhos brilham com a chama esmeralda que agora arde em você, repletos da malícia que emerge em sua personalidade, que não está mais envolvida no amor que você tinha pela sua terra, pelas pessoas ou até por si mesmo.

No final, você nunca saberá exatamente o preço que pagou por isso, pois tudo o que você amava, até mesmo quem você era, agora não passa de memórias distantes. Algo que poderia muito bem ser a história de outra pessoa. Tudo o que importa agora é usar e abusar desse novo poder que você conquistou com tanto esforço...

Ou foi ele que te conquistou?

O Herói de Daren foi derrotado, mas esse não é o fim de sua Campanha. Vários procedimentos precisarão ser seguidos agora. Leia atentamente cada instrução abaixo para que seja feita a transferência de protagonismo nesta Campanha.

Este Herói de Daren foi derrotado, mas ele não é o único Heróis envolvido na luta contra as Trevas. Outros Campeões, ainda

anônimos, travaram batalhas igualmente duras e, assim como você, superaram desafios até se verem emaranhados no resultado da batalha final em Nera. Nossa história terá a perspectiva deles a partir de agora, então alguns ajustes precisam ser feitos.

- Primeiramente, cada Herói nesta Aventura deve anotar em seu Registro de Campanha todas as informações sobre seu Personagem: qual Herói eles escolheram, suas Habilidades de Classe, Habilidades escolhidas e todos os itens que detém, exceto os Consumíveis (que devem ser descartados agora). Todos os Equipamentos escondidos devem ser colocados de volta no baralho de Acampamento ou no baralho de Aventura, conforme apropriado.
- Em seguida, o Líder do Grupo deve anotar em seu Registro de Campanha cada Resultado que está no Registro de Campanha de todos os outros membros do grupo. Os outros jogadores devem apagar esses Resultados de seus Registros de Campanha. Se as instruções foram seguidas corretamente, o Líder do Grupo agora tem todos os Resultados em seu Registro de Campanha (se já não os tinha). Com exceção do Líder do Grupo, guarde esses Registros de Campanha.
- O Líder do Grupo deve anotar o Resultado "Herói Corrompido", seguido pelo nome de seu personagem quando o Herói de Daren foi derrotado.

Este ajuste destina-se a criar um estado de "salvo" que reflita exatamente o que foi perdido com o Herói de Daren em sua derrota.

- Em seguida, cada jogador deve escolher um novo papel de Herói e Função de Equipe (como fariam para iniciar uma nova Campanha). O novo Líder do Grupo pega o Registro de Campanha do Líder do Grupo anterior.

Heróis adicionais podem ser encontrados em kits vendidos separadamente. Se você tiver algum, recomendamos que todos os jogadores usem Heróis diferentes daqueles que usaram na primeira Campanha, a fim de criar uma experiência mais crível. No entanto, isso não é necessário. Os jogadores podem escolher Heróis já utilizados nesta Campanha, principalmente se não houver outros Heróis das expansões.

- Em terceiro lugar, cada jogador deve adicionar atualizações aos seus novos Heróis para torná-los iguais em experiência e poder (ou próximo disso) aos Heróis anteriores. Para fazer isso, cada jogador deve escolher e desbloquear quatro Habilidades de Classe; quatro Nv. 1 Habilidade de Herói ou Habilidade de Função de Equipe; dois Nv. 2 Habilidades de Herói ou Habilidades de Função de Equipe.
- Por fim, revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos de Nível 01. Cada jogador escolhe duas cartas de Equipamento. Repita este processo com o Baralho de Equipamentos de Nível 02. Ao final deste processo, cada Herói terá quatro cartas de Equipamento.
- Os Heróis não receberão nenhum Item de Aventura para esses novos personagens.

Assim, os novos Heróis serão construídos e equipados para que sejam tão poderosos (ou quase) quanto os antigos Heróis. Porém, a familiaridade dos jogadores com seus antigos Heróis também precisa ser levada em conta para o equilíbrio dos desafios. Por esse motivo, o Capítulo 17 será uma oportunidade para os jogadores experimentarem esses novos personagens e se prepararem para a batalha final.

Cada jogador deve pegar um novo Registro de Campanha (exceto o Líder do Grupo) e só: você está pronto para continuar com a Campanha a partir de agora. Prossiga para "Capítulo 17 - O Herói Caído".

CAPÍTULO 17: O Herói Caído

Enquanto o Herói de Daren enfrentava seu destino, Tharmagar conseguiu guiar os sobreviventes à superfície. Os idosos, as mulheres e as crianças foram abrigados no pátio do Castelo, onde agora ele se encontra, mas não por sua escolha.

Embora pudesse contar com a proteção vigorosa das muralhas que formam um anel ao redor de Nera, o Castelo Real tem suas próprias cortinas de pedra que o cercam no topo da única colina da cidade. Do topo de sua torre de vigia, o Rei-Mago pode ver os campos ao redor de sua capital por quilômetros – algo que ele não fazia desde a chegada do inimigo, porque já sabia o que veria.

No entanto, de vez em quando, algumas Criaturas das Trevas chegam até lá, apenas para serem rapidamente abatidas. Enquanto as defesas da cidade resistirem, os súditos de Ulthar não precisam se preocupar, embora seja mais difícil lidar com o tumulto causado por tais incursões do que com os próprios invasores.

Um deles chama a atenção do estudioso.

"Por favor, senhor, confie em mim! Selar a passagem é um erro!" um soldado ferido argumenta, ofegante, com o capitão de uma

pequena tropa. Embora Tharmagar tenha visto outras cenas como essa repetidas e inúmeras vezes, desta vez ele sabe que algo está errado porque é em frente à entrada das Criptas Reais que os dois homens estão discutindo.

"Sim, sim, o Herói me mandou aqui... Algum negócio desagradável sobre o Rei Morto-Vivo que não entendo muito bem, mas tenho certeza de que é uma questão de vida ou morte!" o soldado responde ao estudioso quando ele lhe questiona.

O homem pode não saber o que é, mas Tharmagar não tem dúvidas. Pedindo voluntários entre a milícia, ele afirma que o destino de Daren está sendo decidido ali naquelas criptas neste momento, quando ninguém tinha ideia disso.

Ele precisa de heróis e precisa deles agora!

Antes que ele possa reunir a ajuda que procura, porém, o inimigo age. Saindo da Cripa como ratos fugindo de uma casa em chamas, uma onda de monstros invade o pátio, atacando tudo e todos.

Observando tudo isso de canto, você fica ansioso para mostrar seu valor mais uma vez...

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas de **Vampiro Soturno**, a carta de Monstro de Cenário **Vampiro Soturno** (não o use como um Monstro aleatório) e coloque a Carta de Cenário **Incursão de Monstros** no final da Trilha de Iniciativa com a face "A" para cima. Quando o Marcador de Iniciativa a alcançar, você deve resolver seus efeitos e, em seguida, virar a carta (consulte a página 76 para obter detalhes).

MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

Antes de iniciar esta Aventura, você deve comprar da Bolsa 3 Runas de cada cor (totalizando 15 Runas). Durante esta Aventura, toda vez que uma Configuração indicar uma "Pilha de Runas", você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

GATILHO DE EVENTO - NAS TREVAS

Quando o último inimigo é derrotado, o turno atual termina. Mova o Marcador de Iniciativa adiante mas não comece o próximo turno (mesmo que seja um turno de Carta Rúnica). Pause o jogo e leia **"Evento Especial - Nas Trevas"** na página 76.



EVENTO ESPECIAL – NAS TREVAS

Lutando bravamente, você e os outros defensores despacham a primeira onda das criptas. Você pode sentir o peso do olhar do estudioso sobre você, mas isso não é uma coisa ruim. Ele está impressionado.

Suas habilidades lhe renderam o título de Cavaleiro de Amira, concedido pelo próprio Rei-Mago àqueles que demonstram destreza na luta em nome do Reino, uma das maiores condecorações de toda Daren.

"Ei você!" Tharmagar se dirige a você. "Preciso da sua ajuda! Você gostaria de salvar o mundo?" Ele é bem-humorado mesmo quando está falando sério. Antes que possa responder, você ouve o tumulto de mais criaturas subindo as escadas. Mais uma vez o velho demonstra suas habilidades de liderança.

"Quero um grupo comigo, um segundo para ficar aqui protegendo e um terceiro para avisar Ulthar... Seu filho voltou para casa e ele deve cumprir o dever de pai de lhe ensinar uma lição! Não é hora de hesitar, pessoal, o destino de Drunagor está em jogo!"

Mesmo que você não saiba exatamente no que está se metendo, você simplesmente sente que deveria seguir esse homem maluco.

Bem, o que mais você poderia fazer? Quem não tem o hábito de assinar contratos sem lê-los, não é mesmo?

Pegue a carta de Companheiro de **Tharmagar** e coloque um marcador de PNJ adjacente ao Líder do Grupo para representá-lo. Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros abaixo. A princípio, o sábio fica **RESSENTIDO**. Se **Tharmagar** for derrotado, a Aventura terminará imediatamente em fracasso.

Em seguida, abra a Porta 01 e adicione sua Configuração. Depois, continue jogando a Aventura com o turno da carta em que o Marcador de Iniciativa está.



PERGUNTAS FREQUENTES: COMPANHEIROS

Além dos Mascotes, os Heróis também podem encontrar valiosos aliados durante sua jornada, chamados de Companheiros. Dotados de habilidades especiais, eles usam mecânicas semelhantes às dos Mascotes em seus turnos e ativações. Apesar das semelhanças, os Companheiros também têm sua própria mecânica:

- Companheiros não têm Vida. Em vez disso, eles têm um valor chamado "ROBUSTEZ". Resumindo, os Companheiros só são derrotados se receberem dano que exceda esse valor de uma só vez.
- Companheiros são vistos como Mascotes aos olhos dos Monstros (eles serão visados como sua última prioridade, apenas quando o Monstro não puder atacar um Herói em seu lugar). Se um Monstro puder atacar um Mascote ou um Companheiro, o Líder do Grupo escolhe qual deles será o alvo.
- Companheiros podem manter marcadores de ESCUDO e receber efeitos de PREVENIR como qualquer personagem.
- Companheiros são ativados após o turno do Herói que estão seguindo e seu turno consiste em uma Ação de Movimento e uma Ação de Ataque, nessa ordem, da mesma forma que um Monstro.
- Os Companheiros são dispensados durante a Fase de Acampamento.

PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta **Incursão de Monstros** é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta **Incursão de Monstros**, ela surge em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) à escolha do Líder do Grupo. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).



EVENTO ESPECIAL – O TRIUNFO DAS TREVAS

À medida que a última das monstruosidades desmorona ao chão, você encontra o caminho livre para descer mais um andar até os corredores que Tharmagar jamais poderia esquecer.

Duas décadas se passaram, mas as paredes continuam as mesmas, enquanto o rosto do estudioso transformou em rugas o que eram apenas sinais de cansaço. O tempo passa mais devagar para as coisas construídas na pedra ou no coração...

O olhar nostálgico de Tharmagar, entretanto, logo se desfaz ao contemplar a terrível cena nesta câmara que as Trevas tomaram conta: o Herói de Daren está aqui, em cima do que só pode ser o túmulo de Kefera. Mas o Herói não é o mesmo. De forma alguma.

Curvado desajeitadamente nas sombras com um brilho maligno nos olhos, como só uma Criatura das Trevas estaria, o ex-companheiro de Tharmagar se esconde. Músculos inchados sobressaem através de suas roupas e ele segura cuidadosamente em suas mãos – como se fosse a coisa mais preciosa do mundo – uma jóia estranha da qual o estudioso não consegue tirar os olhos.

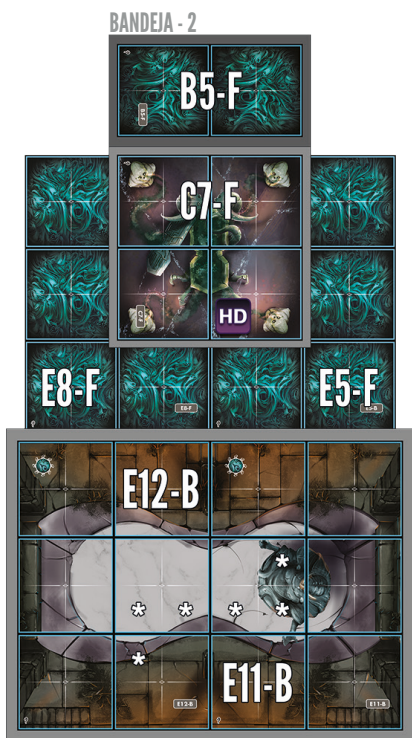
Você sabe imediatamente que é a fonte de todo esse mal.

Você sabe que deve ser destruído...

Remova todas as Runas deixadas na Pilha de Runas formada pela Configuração da Porta 02 e devolva-as à Bolsa. Nenhuma Pilha de Runas deve permanecer no tabuleiro. Além disso, remova todos os Heróis do tabuleiro e desfça todas as Configurações atuais.

Em seguida, mova o Marcador de Iniciativa para a próxima carta de Herói na Trilha de Iniciativa. Se o marcador passar a Carta Rúnica ao fazer isso, compre as Runas normalmente, mas não coloque nenhuma peça de Trevas no tabuleiro.

Em seguida, faça a seguinte Configuração:



BANDEJA - 3



1 Herói de Daren PC 4+J

Este não é um inimigo comum: É o Herói Corrompido de Daren e, portanto, para representá-lo no tabuleiro, o Líder do Grupo deve verificar seu Registro de Campanha para o Herói que tem anotado o Resultado "**Herói Corrompido**". Para preparar este encontro, siga estes passos:

- Pegue a carta de Iniciativa do Herói e use seu verso: Cada Herói da Caixa Principal tem uma versão corrompida de si mesmo no verso de sua carta para servir como um Herói Caído. Se o Herói Corrompido estiver sendo usado como Herói no novo grupo, pegue a carta de Iniciativa de Espaço Reservado do baralho de Aventura e use-a para representar aquele Herói na Trilha, e use a carta original para representar o Caído, pois ela contém informações que você precisará para este encontro.
 - Para representar o Herói Corrompido no tabuleiro, use sua Miniatura. Se o Herói Corrompido estiver sendo usado como Herói no novo grupo, você pode usar uma miniatura de **Vampiro Soturno** para representá-lo.
 - Se o Herói Corrompido não for um Herói da Caixa Principal, use o Monstro de Cenário **Herói Caído** em seu lugar.
 - Em seguida, embaralhe as cartas de Ataque de Comandante e compre a primeira mão, colocando essas cartas em seus respectivos espaços na Trilha de Iniciativa (*este Monstro tem a habilidade MAELSTROM, não se esqueça disso*).
 - Além disso, se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Um Ato Hediondo**" em seu Registro de Campanha, pegue a carta de Ataque Especial **Assassinato** do baralho de Aventura e coloque-a na Trilha de Iniciativa na posição indicada (*combinando com sua Runa*).
 - Da mesma forma, se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Maldição do Guardião**" em seu Registro de Campanha, pegue a carta de Ataque Especial **Dever do Guardião** do baralho de Aventura e coloque-a na Trilha de Iniciativa na posição indicada (*combinando com sua Runa*).
- Importante:** Essas duas cartas não são incorporadas novamente ao baralho de Ataque de Comandante devido à habilidade MAELSTROM dos Heróis Caídos.
- Então, ao contrário das Configurações anteriores, pegue uma Runa de cada cor da Bolsa para formar a Pilha de Runas instruída por esta Configuração.

Enfim, se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Dispensa Gentil**" em seu Registro de Campanha, leia "**Evento Especial - Na Hora Certa**" na página 78. Caso contrário, se o Líder do Grupo não o tiver, você deve ler a resolução abaixo:

"Sinto muito, meu amigo..." Tharmagar sussurra para si mesmo. Ele não consegue desviar o olhar da figura que já foi sua companheiro, derramando lágrimas como você nunca viu. "...Eu falhei com você." Então, voltando-se para você, o estudioso pronuncia as palavras que rasgam seu coração e confia a você a terrível tarefa de matar aquele que uma vez foi chamado de Herói de Daren...

Vire a carta de Companheiro de **Thamagar's** e use o lado LEAL. Retorne a Aventura. Quando o Herói Caído for derrotado, leia "**Fim da Aventura - Uma Triste Partida**" na página 78.



EVENTO ESPECIAL – NA HORA CERTA

No entanto, onde a maioria das pessoas veria apenas um monstro, Tharmagar percebe o remanescente mais sutil da humanidade no olhar da figura.

Seu antigo companheiro não está totalmente perdido, ainda não. O guardião fez seu trabalho muito bem! "Meu camarada, por favor! Você tem que acreditar em mim!" o estudioso se volta para você. Ele demonstra um entusiasmo que não se vê em Nera atualmente. "A transformação ainda não está completa, não totalmente. O herói ainda está lutando!" ele argumenta, mas sua desconfiança está estampada em seu rosto.

"A fonte do mal é aquela jóia negra, o filactério. Se você conseguir pegá-lo e destruí-lo, talvez ele ainda possa ser salvo!" o estudioso insiste, intercedendo ao espírito redentor que reside em você. E não se pode para negar: ele está conseguindo ser bastante persuasivo.

Salvar alguém do trágico destino de se tornar uma Criatura das Trevas certamente faria maravilhas ao moral dos Darenianos. Porém, se Tharmagar estiver errado ou você não for forte o suficiente, você estará cometendo suicídio...

É hora de bancar o herói?

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

#191 - Lutar com o Herói de Daren pelo Filactério

#192 - Lutat contra o Herói de Daren sem se arriscar tanto

FIM DA AVENTURA – UMA TRISTE PARTIDA

Dando o máximo de si, você supera as adversidades e consegue derrotar a poderosa criatura corrompida que o Herói de Daren se tornou.

Um feito verdadeiramente incrível.

Aproveitando que seu oponente tenta se recuperar da surra que você lhe deu, você corre até a joia que havia rolado pela cripta durante a luta. Sem hesitar, você a esmaga sob seu pé.

Como se fosse feita de açúcar, a gema se desfaz em pedacinhos e pó, liberando uma fumaça escura que rapidamente cobre todo o salão. No mesmo instante em que o filactério se desfaz, o controle que detinha sobre o antigo Herói de Daren também parece ser quebrado com ele.

Suando como se estivesse com febre, a estranha criatura deitada no chão, seu corpo lentamente voltando ao normal sob o abraço de Tharmagar.

Mas isso não é tudo...

"Não não não! Não pode ser!" a voz rouca e cadavérica do Rei Morto-Vivo ecoa enquanto sua silhueta se forma no vendaval negro que brota da joia quebrada.

A verdadeira batalha está apenas começando...

Remova as Pilhas de Runas que estiverem no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. A Aventura termina aqui. Leia "Após a Aventura - Aí vem Vossa Majestade" na página 79.

FIM DA AVENTURA – PROBLEMAS EM DOBRO

Rapidamente, Tharmagar corre para ajudar seu ex-companheiro. A estranha criatura está deitada no chão, suando como se estivesse com febre, mas uma boa criatura – uma que parece capaz de expurgar toda a escuridão que havia nela, fazendo seu corpo lentamente retornar ao normal sob o abraço do estudioso.

"O que foi que eu fiz?" O Herói de Daren parece estar recuperando sua consciência. "Tharmagar... é você? Isso está realmente acontecendo?" o Herói luta para perceber que está livre do domínio do inimigo.

"Não não não! Não pode ser!" A voz rouca e cadavérica do Rei Morto-Vivo ecoa enquanto sua silhueta se forma no vendaval negro que brota da joia quebrada. A verdadeira batalha está apenas começando.

E você sabe que precisará de toda a ajuda que puder obter...

"Pode contar comigo, amigo!" o Herói atende ao seu chamado, agarrando sua mão para se levantar. "Não sei o que você fez, mas estou grato e estou com você. Não é a primeira vez que encontro esse vilão, mas será a última... Você pode contar com isso!"

Remova as Pilhas de Runas que estiverem no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. A Aventura termina aqui. Leia "Após a Aventura - Aí vem Vossa Majestade" na página 79.



APÓS A AVENTURA – AÍ VEM VOSSA MAJESTADE

E lá está ele: O infame vilão, do qual dizem que ninguém que o enfrenta sobrevive para contar a história.

Fazendo parte dessa luta nos últimos três meses, você aprendeu a ter medo dele, esperando que nunca chegasse o dia em que o enfrentaria na batalha.

Mas aconteceu.

O inimigo imbatível está aí, bem na sua frente.

E ele está furioso...

No entanto, mesmo que o rosto magro do vilão esconda a maior parte de seus sentimentos, pela forma como seus olhos estão quase saindo das órbitas, você sabe que o atingiu com força e onde dói mais.

"Você acha que conseguiu algo aqui, não é? Mas isso não importa!" a criatura troveja com despeito disfarçado em suas palavras. "Você apenas apressou sua morte. Quando eu terminar com você, construirei meu coração novamente, esculpindo-o em seu sangue e ossos! Este é apenas um pequeno revés!"

Poderia uma joia ser tão importante assim? Você ainda não entende muito bem o que está acontecendo, mas pode ver que o estudioso não está nem um pouco surpreso. Pelas Estrelas, ele até parece saber que o grande vilão surgiria do nada como fez! E o pior de tudo é que o velho não fica impressionado, muito menos assustado.

"Não dê ouvidos a ele!" Tharmagar interrompe. Por um momento, você jura que ele está lutando para conter as lágrimas. "Ele está blefando! O filactério desapareceu para sempre e agora, se esta carcaça podre for destruída, o Rei Morto-Vivo morre com ela! Assim como qualquer outra Criatura das Trevas... Assim como qualquer um de nós... Ele está com medo de você!"

No final, o estudioso consegue provocar a criatura esquelética.

Aagitando o braço, o Rei Morto-Vivo lança uma torrente sombria contra Tharmagar, não lhe deixando chance de se defender. Atirado brutalmente contra a parede, o velho é nocauteado antes mesmo de cair novamente no chão. Uma demonstração implacável de poder e vilania.

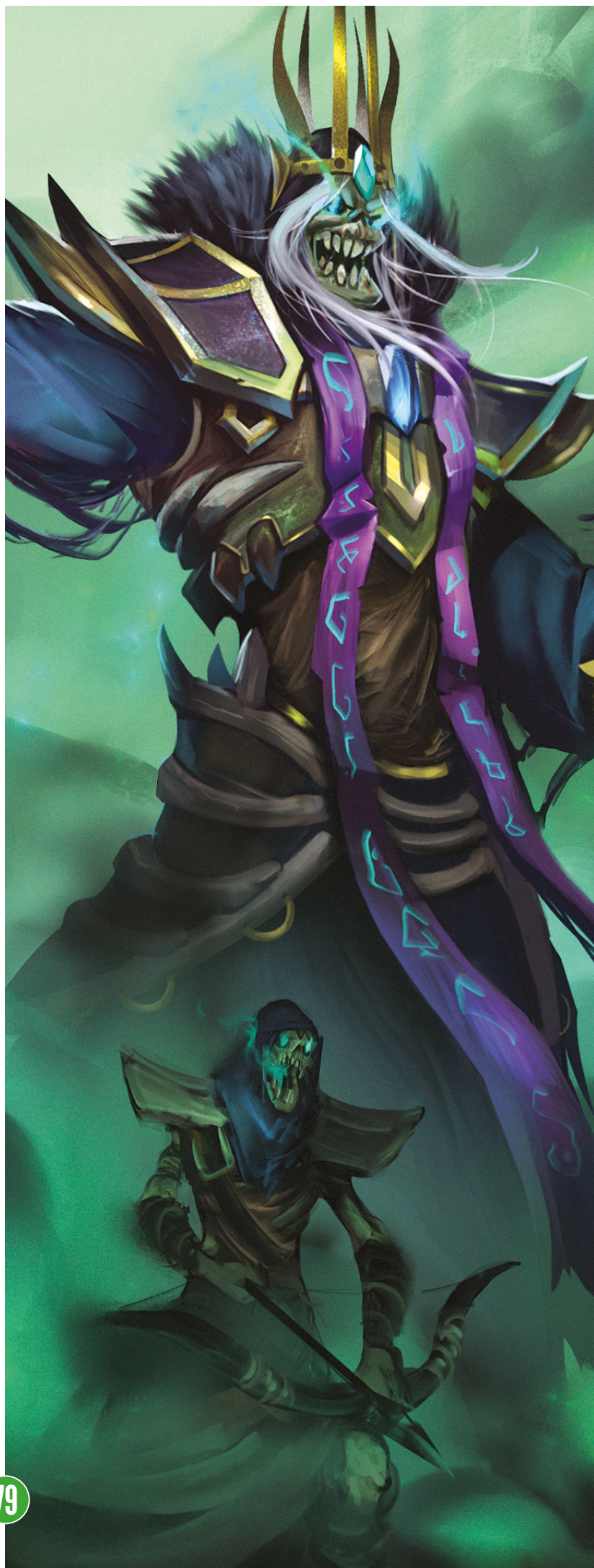
Mas não é suficiente para dissuadi-lo de enfrentá-lo. Pelo contrário, você se sente mais determinado do que nunca a provar aos soldados que as histórias sobre esse vilão eram exageradas, que ele poderia sim ser derrotado.

Ou assim você prefere acreditar. Afinal, o destino de Daren está em suas mãos...

Remova os componentes de **Tharmagar do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento.**

RECOMPENSAS:

Revele todas as cartas do Baralho de Equipamentos de Nível 03. Cada jogador escolhe uma **carta de Equipamento.**



CAPÍTULO 18: Fim de Jogo

Então, a última etapa da sua jornada chegou.

A grande figura esquelética está lá, flutuando acima do sarcófago de sua mãe, onde seu filactério permaneceu escondido – e supostamente intocável – durante os últimos vinte anos. No entanto, uma vez descoberto e destruído, o chamado mestre dos mortos-vivos foi enviado para a cama como uma criança malcriada.

As trevas giram ao seu redor, dominando a alvenaria da Cripta Real como se estivesse lhe tentando assustar, mas você não tem mais medo do escuro. Da mesma forma que um pote quebrado nunca mais será o mesmo depois de reconstruído, um mito superado não causará nenhum espanto.

E o Rei Morto-Vivo sabe disso.

Mas ele também não desistirá tão facilmente...

"Tudo isso... Mesmo se você for vitorioso, tudo será em vão! Pois até um rei responde a um imperador... Vocês, mortais, realmente acham que este é o fim? Ah, não sejam tolos, estamos apenas começando!" ele se pronuncia mais uma vez. Eloqüentemente. Mostra força mesmo quando a fraqueza era evidente. No entanto, você está farto disso.

É hora de silenciar esta voz cadavérica...



REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - SEM TREVAS:

Não há Carta Rúnica nesta Aventura. As cartas de Ataque do **Rei Morto-Vivo** irão instruir sobre quando as peças de Trevas irão aparecer. Quando isso acontecer, as peças de Trevas seguirão o comportamento padrão descrito abaixo.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de "Esmagamento".

PENALIDADE DE MALDIÇÃO DE AÇÃO DE RECOLHER - DUPLA:

Sempre que um Herói realiza uma Ação de Recolher (*voluntária ou não*), ele recebe 2 Cubos de Maldição como penalidade.

VENCENDO E PERDENDO A AVENTURA:

A aventura falha imediatamente quando ocorre uma das seguintes situações: Um Herói é derrotado ao receber mais Cubos de Maldição (CM) ou Cubos de Trauma (CT) do que pode deter; ou a última Runa da Bolsa é comprada.

A aventura termina com sucesso quando um jogador lê a entrada que diz: "A aventura termina aqui."

COMECE A AVENTURA:

Depois de concluir a Configuração a seguir, leia estas e quaisquer outras instruções especiais na próxima página. Então, você pode começar a jogar a Aventura.

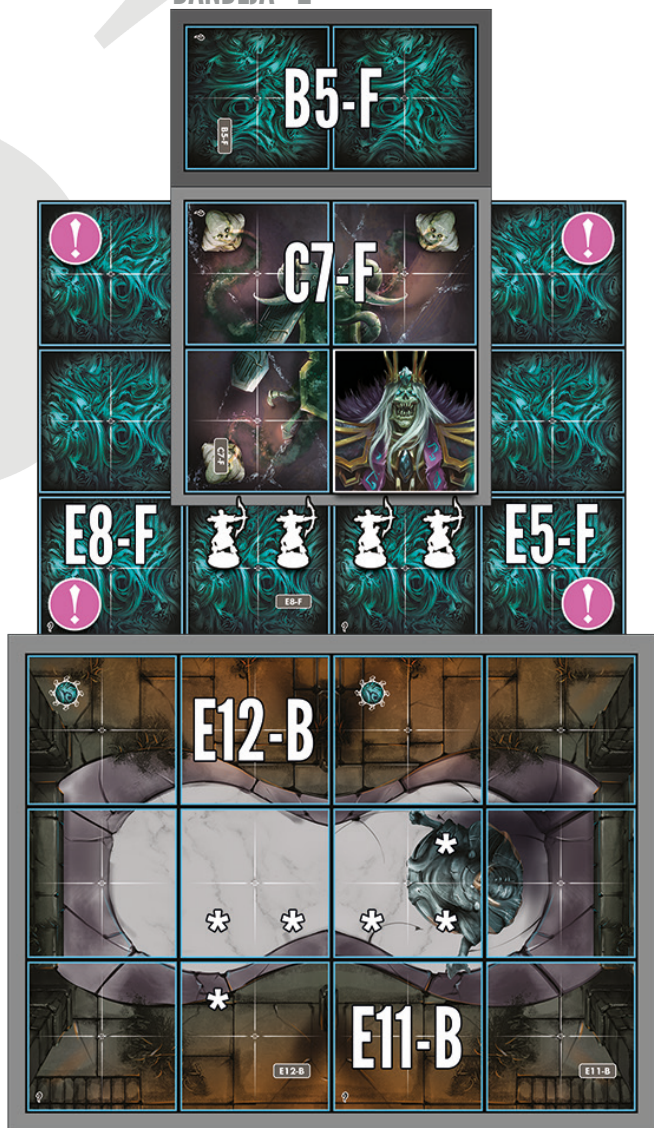
MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

Antes de iniciar esta Aventura, você deve tirar 6 Runas de cada cor da Bolsa (um total de 30 Runas). Coloque duas de cada cor na Trilha de Iniciativa e deixe as outras 20 ao lado, perto do tabuleiro. Durante esta Aventura, toda vez que for formar uma “Pilha de Runas”, você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

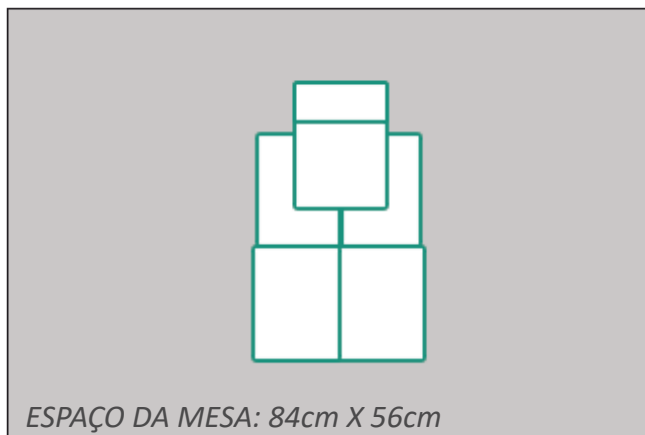
MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle de caminhos cruciais, os Heróis podem recuperar as criptas e ganhar mais tempo. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis, devolva-as à Bolsa e ganhe FOCO 1. Um Herói pode usar esta Ação mais de uma vez por turno. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Pilha de Runas.

BANDEJA - 2



BANDEJA - 3



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm



1 Rei Morto-Vivo



X Lacaios do Rei Morto-Vivo (um por jogador)



4 marcadores de Evento Especial

O confronto final contra o **Rei Morto-Vivo** começou. Os preparativos precisam ser feitos para ajustar o resultado da narrativa e a mecânica do jogo. Portanto, siga estas instruções cuidadosamente - feitas corretamente, elas são muito fáceis de seguir. Comece com as preparações padrão:

- Coloque o quadro do **Rei Morto-Vivo** virado para cima e defina sua Vida inicial de acordo com o número de Heróis nesta Aventura (*O Rei Morto-Vivo tem 60 pontos de vida por jogador, ou apenas 60 se você estiver jogando sozinho*).
- Coloque as cartas de Ataque do **Rei Morto-Vivo** com o lado do Confronto Final para cima na Trilha de Iniciativa em suas posições indicadas (*combinando suas Runas*).
- Prepare a Configuração conforme mostrado. Todos os jogadores devem colocar seus Heróis em uma das Posições Iniciais de sua escolha. Deixe a Pilha de Runas para depois, haverá instruções especiais para elas.
- Invoque X **Esqueletos Arqueiros – Lacaios** nos espaços indicados pela Configuração, sendo que X é o número de Heróis nesta Aventura. Em todo caso, sempre que forem convocados durante este encontro, nunca poderá haver mais de quatro.
- Remova todos os Cubos de Trauma que os Heróis detém e adicione 10 de Vida ao **Rei Morto-Vivo** para cada cubo removido dessa maneira.
- Remova todos os Cubos de Maldição que os Heróis detém e adicione 5 de Vida ao **Rei Morto-Vivo** para cada cubo removido dessa maneira.
- O Líder do Grupo deve anotar a Vida Inicial do Rei Morto-Vivo em seu Registro de Campanha. Se você precisar reiniciar esta Aventura, use este valor como a Vida Inicial do **Rei Morto-Vivo** e pule as três etapas anteriores. Considere os Heróis e Runas como se você tivesse acabado de voltar da Fase do Acampamento.

Depois de concluir essas preparações padrão, é hora de fazer as preparações adicionais, incluindo elementos que poderiam ter sido adquiridos por você durante a Campanha que pesarão nesta batalha final:

- Se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Destruidor de Relíquias**" em seu Registro de Campanha, o **Rei Morto-Vivo** perde 15 de Vida por jogador.
- Se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Pombinhos Reunidos**" em seu Registro de Campanha, o **Rei Morto-Vivo** perde 15 de Vida por jogador.
- Se o Líder do Grupo tiver o Resultado "**Dupla Dinâmica**" em seu Registro de Campanha, leia "**Preparação Especial - Passo do Bastão**". Em seguida, resolva seus efeitos e retorne a esta lista.

Depois de concluir essas etapas, você pode prosseguir para a preparação final, que levará aos gatilhos de Início de Jogo e Fim de Jogo:

- Depois de ter feito todas essas preparações, você pode começar o confronto com o **Rei Morto-Vivo**. Quando ele for derrotado, leia "**Fim da Aventura - A Morte da Morte**".

PREPARAÇÃO ESPECIAL – PASSO DO BASTÃO

Farto da bravata da figura esquelética, você dá um passo à frente pronto para avançar sobre ela. De repente, você sente um puxão no ombro e seu coração congela por um instante. Como você pôde ser pego de surpresa tão rápido? Você se pergunta.

"Espere, meu amigo!" Para seu alívio, é um rosto cordial: a pessoa que você salvou da destruição. O chamado "Herói de Daren".

"Tharmagar está ferido, mas vivo! Sei que não tenho o direito de te pedir nada. Mas, por favor, ajude-me a salvá-lo. Não posso fazer isso sozinho, mas podemos conseguir juntos!"

Você ousa arriscar perder a batalha final em troca de uma única vida? Você se questiona, imerso em um dilema momentâneo. Por outro lado, se você fosse o ferido no terreno, o que ele faria em seu lugar? Ser um Herói não consiste em fazer o que é mais fácil, mas sim o que é certo.

Assentindo em confirmação, você fortalece sua determinação, pois é hora de ganhar seu próprio título sofisticado...

O Líder do Grupo pega a carta de Companheiro **Herói de Daren** que tem o mesmo nome que o Herói anotado após o Resultado "**Herói Corrompido -**" em seu Registro de Campanha, ou a carta de Companheiro **Um Herói Renascido** se não for possível. O Líder do Grupo também deve pegar um marcador de PNJ para representar esse Companheiro no tabuleiro (*ou use sua miniatura, se disponível*). Ele começa a Aventura em um quadrado à escolha do Líder do Grupo que seja adjacente a eles (*A Aventura não terminará em fracasso se o Herói de Daren for derrotado*).

Depois que essas preparações especiais forem concluídas, você poderá retornar à lista principal e continuar fazendo os preparativos para a batalha final contra o **Rei Morto-Vivo**.

FIM DA AVENTURA – A MORTE DA MORTE

Você sabia que esta batalha não seria fácil, isso se fosse possível. No entanto, com o futuro de milhares de vidas em suas mãos, você aceita o desafio e se entrega totalmente à tarefa.

A figura esquelética leva muito tempo para ficar realmente debilitada. No entanto, assim como os dragões com seu tamanho impressionante têm suas fraquezas, o senhor dos mortos-vivos também deve ter seus limites.

Na troca que compõe uma briga, de bater sem ser atingido, de ultrapassar o limite que o outro aguenta antes de ultrapassar o seu mesmo, há golpes que você deve optar por receber, e outros que você deve evitar a todo custo.

Nós, frágeis mortais, aprendemos esta lição cedo em nossas vidas. O Rei Morto-Vivo, no entanto, nunca mais se lembrou dela depois de se tornar uma Criatura das Trevas.

Sendo capaz de refazer seu corpo como se estivesse vestindo uma roupa e evitando ferimentos, ela nunca foi uma preocupação para ele. Pelo contrário, sempre esteve em vantagem. Porém, não ser destruído pela morte de seu corpo e ser incapaz de sentir dor o deixou descuidado.

Este é o momento para relembrar, mas algumas lições chegam tarde demais...

A Aventura termina aqui. Agora você pode prosseguir para a Fase de Acampamento e ler "**Após a Aventura - O Herói de Daren**" na página 83.

APÓS A AVENTURA – O HERÓI DE DAREN

Quando tudo isso começou, você não tinha ideia do que eram as Trevas ou quais propósitos nefastos o Rei Morto-Vivo tinha. Que tipo de criatura iria querer aniquilar tudo o que está vivo, simplesmente assim? Isso pode ser considerado um objetivo?

Sua jornada te trouxe a um mundo de descobertas. O senhor da morte usou um poder muito antigo para se tornar o que era: o mestre supremo da necromancia. Um poder tão influente que no final ninguém poderia dizer quando a consciência do homem terminou e a do monstro começou: nasceu o servo obediente desse desejo assassino de formar um exército e expurgar toda a vida de Drunagor.

Quando você menos esperava, se viu envolvido nesta guerra e no destino dos Reinos de Daren e de seu povo. Tentando reverter a maré, você travou muitas batalhas nos mais diversos lugares para chegar onde está, embora sua tarefa parecesse impossível. Uma guerra que não poderia ser vencida.

Porém, para que os vivos tivessem chance de se defender, uma coisa era certa: a cabeça da serpente precisava ser decepada. Um grande problema quando ninguém sabe como acertar a cobra. Considerando essas probabilidades, não haveria quem apostasse no sucesso dos defensores de Daren.

Porém, o improvável aconteceu...

Contra todas as probabilidades, você chega ao momento final, quando a figura majestosa do Rei Morto-Vivo é jogada ao chão, derrotada.

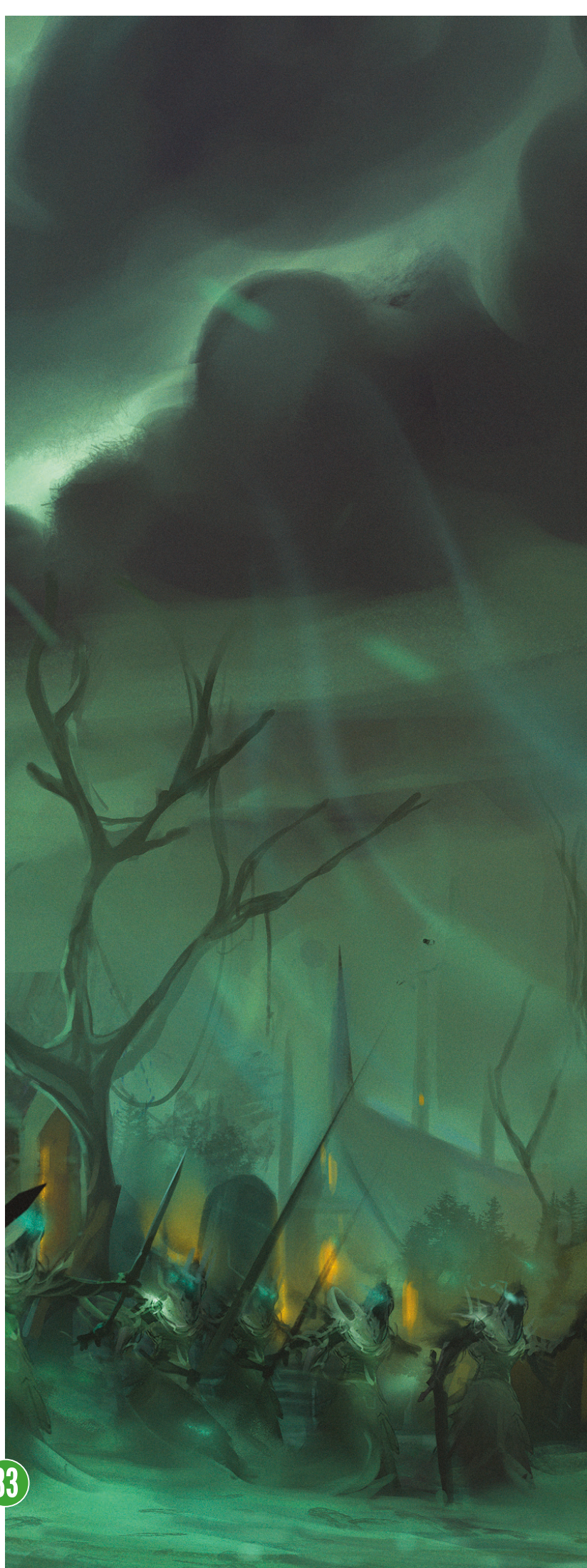
Com seus braços esqueléticos erguidos como se implorasse por sua não-vida, a criatura que deixou um continente inteiro aterrorizado agora teme por seu próprio destino, clamando pela misericórdia que sabe que não merece e que não receberá.

Não. Para você, ele implora para acabar com seu sofrimento... E você o faz com prazer: desfere o golpe mortal que tira meia vida e salva dezenas de milhares!

Gritando pela última vez, a figura em colapso solta um rugido que faz as paredes tremerem e as Trevas se agitarem como se estivessem em chamas. Você pode jurar que também ouve o miasma parecido com alcatrão gritando enquanto seca lentamente, vai murchando como trepadeiras assando sob o sol, esperando que o vento o leve embora como poeira...

A vitória no Cerco de Nera pôs fim à guerra contra o Rei Morto-Vivo, evitando a chamada “Era das Trevas” – que aquela Criatura das Trevas supunha que duraria para sempre.

Com título ou não, você é o Herói de Daren...



Interações da Aventura

• #01: Falar com a garota

Vendo que a menina está apavorada, você se ajoelha ao seu lado e a cumprimenta, perguntando como ela está. A velha puxa a menina ainda mais para perto, como se quisesse protegê-la. “Ela está bem. Vá embora! Ali, na lareira, estão as joias da nossa família... Leve-as como pagamento por seus serviços e deixe-nos em paz! ela grita com você, ainda apontando a faca em sua direção.

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

#04 – Pegar as joias e ir embora

#05 – Insistir em falar com a garota

• #02: Tentar acalmar a senhora

Percebendo que a velha está assustada demais para pensar racionalmente, você levanta os braços e pede que ela se acalme. “Não se aproxime! Os homens do Conde podem ter nos abandonado, mas ainda respiro e luto como fiel súdita de Elan que sou! Não levará ninguém da minha família! ela ameaça desesperada enquanto corta o ar com a arma que empunha. “Afasto-se ou vou te ferir!”

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

#03 – Afastar-se e deixá-las em paz

#06 – Insistir em tentar acalmar a senhora

• #03: Afastar-se e deixá-las em paz

Mantendo a arma apontada para você, a velha conduz cuidadosamente a garota para fora da cabana. Tentando não causar problemas, você mantém os braços erguidos e caminha lentamente por trás delas, recuando na esperança de evitar uma tragédia. A criança olha para você uma última vez, oferecendo um sorriso tímido de gratidão ao sair. Isso é o suficiente para você sentir que ganhou o dia.

O Líder do Grupo anota a Aura **“Benefício da Gratidão”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), suas ações de PREVENIR ganham um bônus de +1. Então leia **“Fim da Aventura – A Coisa Certa”** na página 10.

• #04: Pegar as joias e ir embora

Tentando não causar problemas, você atende ao pedido da senhora e vai até a lareira, onde encontra um modesto colar cravejado com uma pedra preciosa, escondido dentro da chaminé. Sem dizer mais nada, você se retira na esperança de evitar uma tragédia.

Pegue a carta **Medalhão de Família** do baralho de Aventura. Então, leia **“Fim da Aventura – A Coisa Certa”** na página 10.

• #05: Insistir em falar com a garota

Ao perceber que o zelo da idosa resulta do desespero, você a ignora e insiste em conversar com a menina. Indignada, a velha cumpre a ameaça e, num acesso de fúria, apunhala-o, obrigando-o a recuar! Ela tira a garota da cabana às pressas. Tudo o que resta deste encontro é um ferimento profundo em seu ombro e um ursinho de pelúcia que se perdeu na fuga de sua dona.

Pegue a carta **Urso de Pelúcia** do baralho de Aventura. Então, leia **“Fim da Aventura – A Coisa Certa”** na página 10.

• #06: Insistir em tentar acalmar a senhora

Percebendo que o zelo da idosa resulta do desespero, você ignora a ameaça e pede que ela se acalme, em tom sereno.

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 13. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Devoção** ou o **Caminho da Natureza**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Para sua surpresa, porém, a velha cumpre sua ameaça e, num acesso de fúria, apunhala você, forçando-o a recuar! Ela tira a garota da cabana às pressas. Tudo o que

resta deste encontro é uma ferida profunda no ombro e uma sensação agriçoce no peito.

O Líder do Grupo anota a Aura **“Desprezado”** em seu registro de campanha. Enquanto ele a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que realizar uma Ação de Recolher, ele sofrerá FADIGA 1 após resolvê-la. Então leia **“Fim da Aventura – A Coisa Certa”** na página 10.

SUCESSO: *Desarmada pelo seu tom, a velha larga a faca e deixa as lágrimas escorrerem pelo rosto. “Esses últimos dias... nada faz sentido! Pessoas foram levadas, outras reapareceram com roupas estranhas e falando bobagens... Além dos monstros... Os monstros são os outros!” Ela pronuncia as palavras de forma quase incoerente enquanto puxa a menina para mais perto dela. “Tenho parentes em Umbral e irei para lá com meus vizinhos. Tem gente que acha melhor ir para Rio Negro porque é mais perto, mas não sei... Não reconheço mais a terra onde nasci...” Tendo dito essas últimas palavras, ela parte com a menina. Apesar da despedida indiferente, você sente a gratidão delas. Isso é o suficiente para sentir que ganhou o dia.*

O Líder do Grupo anota a Aura **“Benefício da Empatia”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), como uma Ação Menor, ele pode pegar um Cubo de Trauma de um Herói adjacente e colocá-lo em seu tabuleiro. Receber um Cubo de Trauma desta forma não encerra os efeitos deste Benefício. Então, leia **“Fim da Aventura – A Coisa Certa”** na página 10.

- **#07: Examinar a água corrente**

Tendo sido construído numa encosta, perto de uma nascente que desagua no Rio Negro, este é um lugar onde há águas cristalinas em abundância. Embora sua aparência não chame a atenção a princípio, ao tomar um gole, você sente um arrepio na espinha acompanhado de uma sensação refrescante.

Anote o Status **“Fonte Bendita”** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), você não recebe nenhum Cubo de Maldição ao realizar uma Ação de Recolher.

- **#08: Puxar a tocha de chama azul**

Encantado pelo brilho azul da chama, você retira a tocha da parede e passa a mão por ela. Para sua surpresa, a chama não queima, mas emite calor, o que lhe parece mágico. Imaginando que poderia ser útil mais adiante, decide levá-la com você.

Pegue a carta **Tocha de Chama Azul** do baralho de Aventura.

- **#09: Puxar a tocha de chama amarela**

É uma tocha — como qualquer outra — e o cheiro de óleo nela ainda está forte, indicando que não deve ter sido acesa há muito tempo. Encantado com o brilho da chama, você retira a tocha da parede. Imaginando que poderia ser útil mais adiante, decide levá-la com você.

Pegue a carta **Tocha de Boa Qualidade** do baralho de Aventura.

- **#10: Retirar as joias**

Impressionado com sua beleza, você pega suas ferramentas de ladrão e tenta remover os olhos brilhantes da estátua. No entanto, você logo percebe que a tarefa não será tão fácil...

Faça um Desafio de Habilidade de Destreza (vermelho) de Dificuldade 13. Cada Cubo À Distância que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *As ferramentas arranham aqui e ali, mas por fim cumprem seu papel: as pedras saltam dos olhos da estátua. No entanto, assim que você os segura em suas mãos, eles aquecem rapidamente como ferro fundido. Você rapidamente se arrepende de retirá-los...*

Você ganha FOCO 2 e sofre QUEIMAR 4 e NOCAUTE.

SUCESSO: *Com a habilidade de um ladrão de cofres experiente, você alavanca as joias faz com que saltem dos olhos da estátua. Para sua surpresa, um chiado irritante emana deles quando começam a esquentar como brasas. Então, como se fossem mariposas atraídas para as chamas, elas começam a orbitar suas mãos, acrescentando um poderoso encantamento aos seus movimentos.*

Anote o Status **“Rubi de Fogo”** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), seus Ataques Mágicos ganham QUEIMAR 2 e seus Ataques com Armas ganham “Sempre que você obtiver 16+: Este ataque ganha QUEIMAR 2.”

- **#11: Examinar o pergaminho**

Você puxa o pergaminho estranhamente bem preservado da boca da estátua e o examina, tentando entender as runas escritas com sangue.

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 11. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho dos Místicos**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Você se esforça, mas todos os símbolos parecem confusos para você. Gaguejando, você balbucia alguns encantos que pensava ter desvendado. Você chega a se emocionar ao perceber que as runas brilharam em ressonância com suas palavras. No entanto, você logo descobre que isso não era um bom sinal...*

Você ganha FOCO 2 e anota o **"Choque Mágico"** Aura em seu Registro de Campanha. Enquanto você a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que fizer uma Reação, você sofre FADIGA 1.

SUCESSO: Mesmo que as mãos de um leigo tenham escrito as runas, você é capaz de desvendar os encantamentos escondidos em linguagem Arcana. Esta é uma runa de proteção. Ao recitar o verso adequado, você a desarma.

Escreva o Status **"Barreira Quebrada: Trovão"** em seu Registro de Campanha e, em seguida, compre cartas do baralho Baú até encontrar uma carta do subtipo Pergaminho. Guarde esta carta e embaralhe todas as outras que foram retiradas desta forma de volta ao baralho.

• **#12: Puxar a alça**

Curioso, você puxa a alça com bastante esforço seguido de um pequeno solavanco. O barulho de roldanas e correntes arrastando-se pelas paredes em ruínas ecoa ao seu redor. Em alguns instantes, uma passagem se abre na alvenaria, trazendo à luz um depósito de tesouros.

Adicione a seguinte Configuração:



• **#13: Pegar o machado**

Certo de que poucas coisas são mais confiáveis do que um bom aço pesado, você pega o machado e arrisca alguns golpes para testar seu equilíbrio. Certamente esta formidável arma irá ajudá-lo a derrotar os malfeitores por aqui.

Pegue a carta **Machado Sangrento** do baralho de Aventura.

• **#14: Pegar o escudo**

Certo de que poucas coisas são melhores do que ter uma barreira contra seu inimigo, você tira o escudo da parede e testa seu equilíbrio. Certamente esta formidável peça de aço irá ajudá-lo a se proteger.

Pegue a carta **Escudo de Pipado** baralho de Aventura.

• **#15: Pegar a besta**

Confiante de que não existe arma melhor do que aquela que permite atingir seu inimigo sem ser revidado, você pega a besta e examina sua mira. Certamente esta formidável arma irá ajudá-lo a derrotar os malfeitores por aqui.

Pegue a carta **Besta Encantada** do baralho de Aventura.

• **#16: Vasculhar a gaveta aberta**

Curioso, você abre a gaveta e a examina. Utensílios antigos como canecas, talheres e potes dividem espaço com os diários. Folheando-os rapidamente, você descobre que eram registros contendo informações do cotidiano da fortaleza de muito tempo atrás. No entanto, quando você pega o último deles, descobre uma runa arcaica de proteção queimada na madeira. Escrita com rabiscos tão simples, desativá-las nem é um desafio para você.

Escreva o Status **"Barreira Quebrada: Inferno"** em seu Registro de Campanha e, em seguida, compre cartas do baralho de Baú até encontrar uma carta do subtipo Poção. Guarde esta carta e embaralhe todas as outras que foram retiradas desta forma de volta ao baralho.

• **#17: Pegar a adaga leve**

Certo de que não há nada mais versátil e confiável do que uma boa lâmina resistente, você pega a adaga e arrisca alguns golpes para testar seu equilíbrio. Certamente esta formidável arma irá ajudá-lo a derrotar os malfeitores por aqui.

Levar a **Stiletto Hábil** carta do baralho de Aventura.

• **#18: Vasculhar a gaveta trancada**

Curioso sobre o que pode estar escondido em uma gaveta trancada, você examina a fechadura e avalia suas opções com suas ferramentas de ladrão...

Faça um Desafio de Habilidade de Destreza (vermelho) de Dificuldade 13. Cada Cubo À Distância que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Você se concentra em sua tarefa com todo seu esforço. No entanto, a fechadura está enferrujada e os mecanismos não respondem ao seu manuseio. Preferindo não estragar seu kit de ferramentas, você o guarda e aceita a derrota.*

Você ganha FOCO 2.

SUCESSO: *Mesmo que a fechadura enferrujada não tenha facilitado seu trabalho, você é habilidoso demais para que ela resista. Com alguns movimentos aqui e ali, você ouve o “clique” da fechadura sendo destrancada e abre um leve sorriso. Uma bela joia opaca que parece conter o brilho de uma estrela em seu interior repousa sozinha ali dentro.*

Pegue a carta **Gema Cósmica #001** do baralho de Aventura.

- **#19: Saquear o baú pequeno**

Sabendo que o padre não precisará mais do pequeno baú, você estende a mão para pegá-lo...

Se algum Herói tiver o Status **"Descanse em Paz"** em seu Registro de Campanha, leia a resolução abaixo. Caso contrário, se nenhum Herói tiver esse Status, prossiga para a Interação #24 e a resolva neste momento.

Você tira o pequeno baú das mãos do padre. Para sua decepção, não há nada dentro dele além de algumas placas de ferro, seis mais precisamente, que se montadas formariam um cubo. Imaginando que elas não terão serventia, você coloca o baú de volta onde estava e se concentra em sua tarefa atual.

Anote o Status **"Desvendando o Mistério"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que um efeito invocaria um Lacaio (Lacaios são um tipo específico de Monstro que não é Branco, Cinza nem Preto), você pode gastar 2 CA para cancelar o efeito de invocação. Você não pode cancelar Lacaios adicionados por uma Configuração, mas pode cancelar aqueles que são invocados por meio das habilidades de seus inimigos.

- **#20: Examinar o padre**

Intrigado, você examina o padre. O corte em sua barriga foi certamente fatal, mas o sangue vívido e avermelhado não combina com a aparência seca de seu corpo. O que mais te intriga é a presença de uma gosma escura, como óleo, que escorre lentamente da ferida. Esta mesma substância está sempre presente quando inimigos corrompidos, por falta de palavras melhores, estão por perto.

Você ganha FOCO 2 e pode apagar uma Aura (se você tiver alguma) que esteja em seu Registro de Campanha.

- **#21: Fazer uma oração derradeira**

Percebendo que a morte deste padre deve ter sido violenta e repentina, você reserva um pouco do seu tempo para fazer por sua alma - que deve ter se perdido - um prece merecida. Você recita uma breve oração que todos aprenderam na infância, sabendo que esta é a coisa certa a se fazer.

Você ganha FOCO 2 e anota o Status "Descanse em Paz" (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento) em seu Registro de Campanha.

- **#22: Saquear a bolsa com tesouros**

Sabendo que o padre não precisará mais dessa bolsa de moedas, você estende a mão para pegá-la...

Se algum Herói tiver o Status **"Descanse em Paz"** em seu Registro de Campanha, leia a resolução abaixo. Caso contrário, se nenhum Herói tiver esse Status, prossiga para a Interação #25 e a resolva neste momento.

Você puxa a pequena bolsa das mãos do sacerdote e percebe que há muitas moedas e pedras preciosas nela. Mesmo que essas riquezas tenham pouco valor em um momento como este, seus olhos captam o brilho cósmico de uma gema escura e opaca entre os pequenos tesouros. Você não consegue resistir e a pega.

Pegue a carta **Gema Cósmica #002** do baralho de Aventura.

- **#23: Examinar a água corrente**

Aqui em baixo, como em todo o forte, a presença de água é constante. Porém, aqui há algo diferente em sua aparência: está escurecida e com odor desagradável. Você logo suspeita que há resquícios de magia ali. Não é nem necessário provar a água para sentir que algo doentio a atravessa – basta inalar um pouco da névoa que a envolve para se arrepender da decisão...

Você ganha FOCO 2, sofre VENENO 2 e anota o Status "Jogo Sujo" em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que você realizar uma Ação de Recolher, você sofre VENENO 2.

- **#24: Puxar o baú do morto**

Você tenta arrancar o pequeno baú das mãos do padre, mas para sua surpresa e espanto, ele o agarra e grita com uma voz cadavérica tão alta que seus olhos se arregalam. De repente, com uma explosão macabra que arremessa sangue, ossos e vísceras no ar, uma monstruosidade irrompe do corpo, pronta para lhe atacar!

Você ganha FOCO 2 e sofre 4 de dano. Em seguida, substitua este marcador de Interação por um **Monstro Cinza: Putrefato – Novato**.

- **#25: Puxar a bolsa do morto**

Você tenta tirar a pequena bolsa das mãos do padre, mas para sua surpresa e espanto, ele a agarra e grita com uma voz cadavérica tão alta que seus olhos se arregalam. De repente, com uma explosão macabra que arremessa sangue, ossos e vísceras no ar, uma monstruosidade irrompe do corpo, pronta para lhe atacar!

Você ganha FOCO 2 e sofre 4 de dano. Em seguida, substitua este marcador de Interação por um **Monstro Cinza: Putrefato – Novato**.

- **#26: Tentar roubar algo da mesa**

Envolvendo Alesio em uma conversa fiada, você aproveita uma oportunidade durante sua tagarelice e distração para tentar pegar um de seus pertences da mesa...

Faça um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de Dificuldade 13. Cada cubo de Agilidade que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: ...Uma palavra leva a outra e, de repente, suas mãos agarram um lindo colar que, arranhando a mesa, chama a atenção de Alesio para o que estava acontecendo. “Cuidado, meu amigo! Este item é muito precioso! Você não deveria arrastá-lo tão perto da borda da mesa...” Com um sorriso constrangido, vocês dois fingem que nada está acontecendo.

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Envergonhado"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), você pode usar apenas cubos Verdes e Azuis para Ativar suas Habilidades que possuem um espaço para CA de quatro cores.

SUCESSO: ...Uma palavra leva a outra e, de repente, algo estava faltando na mesa e ninguém percebeu! Mestre Alesio não parece se importar com os espólios que exhibe. Talvez, para pelo menos uma pessoa, esse ataque tenha sido lucrativo...

Compre três cartas do baralho de Nível de Equipamento 01. Escolha um delas. Em seguida, devolva as outras cartas ao baralho.

- **#27: Pedir uma troca de equipamento**

Você sabe que vencer a disputa pelo cais é o mais importante a se fazer agora. Então, pelo bem de todos, você supera o desconforto de fazer negócios com um aproveitador como ele, imaginando que as ferramentas que ele poderia lhe oferecer seriam mais úteis do que limpar o salão com sua cara. “Apenas

os melhores produtos que as ravinas de Umbral podem oferecer!” anuncia Alesio, oferecendo suas coisas.

Compre sete cartas do baralho de Nível de Equipamento 01. Você pode descartar uma carta de Equipamento que não seja o Inicial que você tenha (*Itens Consumíveis não são considerados Equipamentos*) para ficar com uma das cartas que você comprou. Em seguida, devolva as cartas que não foram escolhidas para o baralho. Se não pegar nenhuma carta, você ganha FOCO 2.

- **#28: Pedir por qualquer coisa que ele possa lhe dar de bom grado**

Mestre Alesio está abarrotado de todo tipo de mercadoria e, certamente, uma coisa ou outra não lhe faria falta. Colocando em prática o que há de melhor em sua oratória, você pede a ele tudo o que ele possa dispor para ajudar na batalha pelo cais. Convencido ou envergonhado, o excêntrico comerciante não lhe nega uma pequena ajuda.

Compre duas cartas de Baú. Você pode usar qualquer quantidade de cartas imediatamente se sua mochila estiver cheia e você não tiver espaço para guardá-las.

- **#29: Repreender Alesio, ele deveria estar lutando**

Decepcionado, você repreende o homem, dizendo que ele deveria estar na milícia, lutando por Umbral. “Você me magoa, senhor! Cheguei a mancar na minha juventude distante. Lá fora, eles fariam de mim uma torta! O pobre Alesio aqui não consegue fazer nada com uma espada na mão, mas certamente pode ajudar a cidade se colocar a ferramenta certa nas mãos certas...” ele responde ressentido. Então, você é quem recebe olhares estranhos de todos os lados.

Anote o Status **"Inspirado"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), uma vez por turno, você pode rolar novamente um D20 quando errar.

- **#30: Dizer a Alesio para ir embora, ele não está seguro aqui**

Preocupado com a segurança do homem – e de todos ao seu redor – você explica que o cais foi tomado e que este lugar não é seguro. “Bargh. Não se preocupe com isso. Entre correr até a morte e beber até morrer, prefiro a última opção. Afinal, eu não seria capaz de ir muito longe, de qualquer maneira...” Alesio responde, despreocupado, tomando um gole de sua bebida.

Anote o Status **"Salvaguarda"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), seus Ataques Mágicos ganham “; ESCUDO 2” e seus Ataques com Arma ganham “Sempre que você rolar 16+: ESCUDO 2.”

- **#31: Tentar forçar Alesio a lhe dar equipamentos**

Cansado das risadass e de toda conversa fiada, você exige que Alesio lhe dê um de seus “presentes”, sabendo que está agindo em prol de um bem maior, e a luta por Umbral não pode esperar...

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 13. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Força**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *...no entanto, seu tom de voz rude chama a atenção de toda a taverna. De repente, soldados e milicianos que descansavam levantam-se de seus assentos e voltam-se para sua direção com as mãos nos punhos das armas. O sorriso no rosto de Alesio se transforma em cenho franzido. “Pelo seu próprio bem, meu amigo, sugiro que saia daqui agora mesmo. Os assuntos do Mestre Alesio simplesmente não lhe interessam agora...”*

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **“Intimidado”** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que rolar 5 ou menos no d20, você terá uma falha crítica.

SUCESSO: *...completamente amedrontado, Alesio olha a sua volta, tentando chamar a atenção de alguém que poderia salvá-lo, mas ninguém parece prestar atenção em nenhum de vocês. “Ah, claro, meu amigo... Venha, leve o que quiser, pelo bem de Umbral! É meu dever como cidadão proteger a cidade...” ele diz tentando lhe acalmar e oferecendo um de seus pertences.*

Compre três cartas do baralho de Equipamento de Nível 01, escolha uma e devolva as demais. Então, leia a resolução abaixo:

...“Ah, acabei de me lembrar de uma coisa! Tenho que encontrar um encarregado ainda esta noite. Pelos céus! Eu preciso encontrá-lo. O que será de mim se aquelas coisas chegarem até ele antes de mim?” assim, despedindo-se com uma desculpa esfarrapada, Mestre Alesio junta suas coisas e sai mancando até a porta dos fundos.

Remova este marcador de Interação. Então, se esta foi a primeira interação feita com este marcador, você ganha um FOCO 2 adicional.

- **#32: Perguntar a ele o que há no armazém**

Querendo saber o que encontraria mais à frente, você pergunta ao capitão se ele sabe o que está aguardado no armazém em que você está tentando chegar. “Aquelas ruínas? São um disfarce para os contrabandistas. Agora parece que começaram a mexer com fogos de artifício! Cuidado quando estiver lá, amigo! Aquele lugar está desmoronando...” responde o capitão, deixando você ainda mais certo de suas suspeitas.

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **“Cuidado onde pisa”** (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento) em seu Registro de Campanha.

- **#33: Perguntar se ele conhece Tharmagar, o sábio**

Preocupado em cumprir sua tarefa, você pergunta ao capitão se ele conhece o sábio Tharmagar. “Sábio? O lunático, você quer dizer, não é? Ele é dono de uma oficina localizada lá do outro lado. Não é difícil de ver, basta seguir a fumaça branca... Se acontecer de você encontrá-lo, você me faria um favor e devolveria isso a ele? O capitão passa um medalhão de ouro para suas mãos. “Ele pagou a um de meus rapazes com isso, mas não posso aceitar. É precioso demais para ser dado a alguém.”

Pegue a carta **Medalhão de Ouro** do baralho de Aventura e anote o Resultado **“Tarefa de Mensageiro”** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere).

- **#34: Dizer a ele para ir embora, pois você vai resolver**

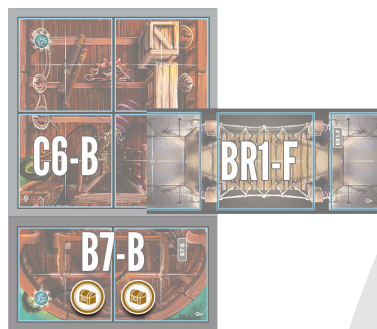
Preocupado com a segurança do capitão, você explica a ele que está muito acostumado a enfrentar esses inimigos e diz que ele deve fugir. “Bem... Não é como se essa multidão louca fosse sentir falta de alguns barris de ou de seda, não acha? Talvez você esteja certo, afinal”, ele responde e parte logo em seguida, agradecendo pela brecha que criou para que ele escapasse.

Você ganha FOCO 2. Em seguida, remova este marcador de Interação. Se esta for a primeira interação feita com este marcador, você também deve anotar o Status **“Herói do Povo”** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que você remover um Cubo de Maldição da sua Ficha, você também ganha: EM SI, CURA 2.

- **#35: Pedir que ele lhe dê suprimentos**

Observando as caixas abarrotadas ao redor, você pede ao capitão que lhe conceda algo, qualquer coisa que possa ajudá-lo a sobreviver durante a noite. “Lá em cima”, diz ele, “na proa, trouxe algumas bugigangas de Anglaran que podem lhe servir. Leve tudo, mas não deixe que o precioso Sopro de Mesick caia nas garras dessas... coisas!”

Coloque 2 marcadores de Baú no Mapa B7-B conforme indicado na ilustração a seguir. Esses Baús são seguros e os Heróis não precisam rolar o Dado de Armadilha ao abri-los.



BANDEJA - 2

- **#36: Pedir que ele te ajude na luta**

Percebendo que o capitão não era indefeso, ao contrário, mais do que capaz de lutar, você o pede para ajudá-lo a chegar ao armazém. "Eu pensei que não pediria nunca!" ele responde: "Eu não tentaria a sorte sozinho, não contra tantos deles. Mas é como os velhos sempre dizem: 'me dê um leme e navegarei para qualquer lugar!'" ele conclui alegre, embora você saiba que essas não são as palavras ou o contexto corretos deste ditado.

Pegue a carta de Companheiro **Neil Mesick** do baralho de Aventura e substitua este marcador de Interação por um marcador de PNJ para representá-lo. (Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 15 do **Livro de Regras**). Então, se esta foi a primeira interação feita com este marcador, você também ganha FOCO 2.

- **#37: Perguntar se ele conhece o Almirante Luccanor**

Curioso sobre a zombaria da turba, você pergunta ao capitão se ele sabe algo sobre o almirante Luccanor e sua reputação. "Claro que sim! Já naveguei muitos mares com ele! Ele é um bom homem, leal ao mar e ao seu povo. Reconheci o Asamar atracado ali perto, com as velas em tiras e uma aparência feia. Mas me recuso a acreditar que Luccanor seja o culpado deste estado. Alguém deve ter tomado seu navio.

Escreva o Status **"Em Busca da Verdade"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que você remover um Cubo de Maldição da sua Ficha, você também ganha: EM SI, ESCUDO 2.

- **#38: Abrir a arca e inspecionar seu conteúdo**

Com a boca salivando de antecipação ao prazer nefasto que você imagina que vai acontecer, você não consegue resistir à ansiedade e arranca a tampa de uma vez. Uma luz esmeralda brilhante pisca, dominando sua visão como um sol e lhe fazendo forçar os olhos por uns instantes...

Se algum Herói tiver o Resultado **"Inabalável"** em seu Registro de Campanha, vá para a Interação #40. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

...Mas você não fica furioso nem assustado. Em vez disso, você se alegra por ter sido banhado por aquela luz corrompida. Assim que recupera a visão, você olha para o tesouro bem guardado: um cubo feito de seis pastilhas cromadas, perfeitamente montadas. Um brilho tétrico e verdejante torna-o claro e distinto. Seu núcleo, você percebe, arde como uma tocha esverdeada, mas sem nenhum traço de calor fluindo dele, sendo frio ao toque.

O Líder do Grupo pega a carta **Semente das Trevas** do baralho de Aventura e usa seu verso (A Semente das Trevas não pode ser virada por Gemas Cósmicas). Se algum Herói tiver o Resultado **"Humilhado"** em seu Registro de Campanha, deve apagá-lo e o Líder do Grupo anota o Resultado **"Semeando Ventos"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados

*permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). Então leia **"Fim da Aventura – É Melhor Correr"** na página 19.*

- **#39: Destruir a arca e tudo o que estiver dentro**

Deduzindo que seria melhor destruí-la de qualquer forma, você se prepara para desferir o primeiro golpe. Um flash repentino de uma luz tétrica e verdejante, porém, irrompe pelas frestas da tampa, engolfando totalmente sua visão por um momento. Assim que recupera a visão, você olha para o tesouro bem guardado: um cubo feito de seis pastilhas cromadas, perfeitamente montadas. O brilho torna-o claro e distinto. Seu núcleo, você percebe, queima como uma brasa tímida, mas sem nenhum vestígio de calor fluindo dele, sendo frio ao toque.

O Líder do Grupo pega a carta **Semente das Trevas** do baralho de Aventura e usa sua frente (A Semente das Trevas não pode ser virada por Gemas Cósmicas). Se algum Herói tiver o Resultado **"Humilhado"** ou **"Inabalável"** em seu Registro de Campanha, deve apagá-los e o Líder do Grupo anota o Resultado **"Irredutível"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). Então, leia **"Fim da Aventura – É Melhor Correr"** na página 19.

- **#40: Você foi tentado, mas tem virtude**

...E naquele exato momento, ao recuperar os sentidos, você percebe o que está acontecendo: alguma estranha feitiçaria estava tomando sua mente! Assim que recupera a visão, você olha para o tesouro bem guardado: um cubo feito de seis pastilhas cromadas, perfeitamente montadas. O brilho torna-o claro e distinto. Seu núcleo, você percebe, pulsa como um coração verde e ardente, mas sem nenhum traço de calor fluindo dele, sendo frio ao toque.

O Líder do Grupo pega a carta **Semente das Trevas** do baralho de Aventura e usa sua frente (A Semente das Trevas não pode ser virada por Gemas Cósmicas). Se algum Herói tiver o Resultado **"Inabalável"**, ele deve apagá-lo e o Líder do Grupo deve escrever o Resultado **"Semeando Ventos"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). Então leia **"Fim da Aventura – É Melhor Correr"** na página 19.

- **#41: Este lugar está desmoronando**

Assim que coloca o pé na tábuia em frente à porta, você ouve um forte "estalo" e sente um arrepio na espinha, enquanto o chão ao seu redor começa a desabar...

Primeiro, substitua o Mapa B6-F que você acabou de colocar no tabuleiro pelo Mapa B4-F (Terreno de Espinhos).

Em seguida, faça um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de Dificuldade 13. Cada cubo de Agilidade que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se algum Herói tiver o Status "**Cuidado onde pisa**" em seu Registro de Campanha, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Chocado, você demora para reagir e acaba sendo engolido por um monte de madeira quebrada, tábuas e lascas. Atirado ao chão com seu corpo dolorido em várias partes, você percebe que a situação está fugindo do controle... Você sofre 2 danos não evitáveis, NOCAUTE e SANGRAR 2. Em seguida, coloque seu Herói em um quadrado de sua escolha no Mapa B4-F (Terreno de Espinhos) e seu turno atual termina. (O SANGRAR 2 é devido ao Terreno de Espinhos, então não o pegue duas vezes devido a esta colocação).*

SUCESSO: *Mesmo distraído, você consegue antecipar o monte de madeira quebrada, tábuas e lascas que estavam prestes a engoli-lo e deixá-lo em uma posição ruim. Acontece que o choque até ajudou a aguçar seus sentidos.*

Você ganha FOCO 2. Em seguida, coloque seu Herói em um quadrado de sua escolha em uma das bordas do Mapa C6-F adjacente ao Mapa B4-F. Sua Ação de Movimento atual ou Efeito de Movimento (caso tenha) termina.

- **#42: Oferecer ajuda ao guerreiro ferido**

Preocupado, você prontamente se oferece para ajudar o guerreiro com seus ferimentos. então você recita a Expição do Crepúsculo: versos simples, mas revigorantes, que são ensinados aos súditos da Doutrina do Sol Poente no primeiro Sacramento...

Você ganha FOCO 2. Então, se o espaço de Habilidade de Remover Maldição de sua Função de Equipe estiver desocupado, você deve colocar um de seus CA disponíveis lá (isso não conta como uma de suas Ações de Cubo). Se não estiver, sua interação termina e nada de especial acontece. Caso contrário, se assim fizer, coloque 4 marcadores de ESCUDO em cima deste marcador de Interação. Eles podem ser usados para cancelar o dano que esta Interação sofreria de um Monstro. Então, leia a resolução abaixo:

"A ferida é profunda, mas acredito que com a sua ajuda sobreviverei. Muito obrigado!" diz o homem, enquanto se levanta. "...Só preciso recuperar minhas forças e descansar um pouco..."

Escreva o Status "**Médico do campo de batalha**" em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), como uma Ação de Cubo, você pode: Gastar 1 CA enquanto estiver adjacente a um Herói Nocauteado para remover o Cubo de Trauma que ele acabou de receber de sua ficha (esta ação não pode remover um Cubo de Trauma de um Herói depois que ele recuperar o fôlego).

- **#43: Pedir-lhe ajuda para conter a invasão**

Sentindo-se incapaz de proteger tantos acessos pelos quais os inimigos poderiam chegar a este local, você pede ao guerreiro que empunhe sua espada mais uma vez...

Se algum Herói tiver o Status "**Médico do campo de batalha**" em seu Registro de Campanha, vá para a Interação #48. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

...Mas, com o corpo e o espírito quebrados, a única coisa que o guerreiro pode fazer é olhar para você consternado. "Se eu tivesse forças para isso, não estaria aqui deitado, esperando a morte de um guerreiro", ele responde, com palavras duras e um olhar frio, ordenando que você se afaste.

Você ganha FOCO 2. Então, se algum Herói tiver o Status "**Saudações**" em seu Registro de Campanha, leia a resolução abaixo. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, sua interação termina e nada de especial acontece.

..."Espere um momento! Não posso ajudá-lo com meus músculos, mas posso dizer o que sei: Esfregue cera nos ouvidos. Lembra daquela criatura de que falei? O grito? Suspeito que cera possa protegê-lo dos terrores vis de seu rugido, deixando apenas o ruído - o que já é uma dor por si só.

Escreva o Status "**Encerado**" no seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

- **#44: Colocar-se entre ele e a criatura que o persegue**

Sabendo que o guerreiro está em perigo, você olha em volta, se preparando para enfrentar o que está por vir...

Se a **Regra Especial – Monstro Predador** da Porta 01 ainda não tiver sido resolvida, vá para a Interação #47. Caso contrário, se já foi resolvida ou não há Monstros no tabuleiro, leia a resolução abaixo:

...No entanto, mesmo que a batalha ainda esteja acontecendo por toda a cidade e a tensão seja grande, você percebe que o guerreiro não parece mais estar sob nenhuma ameaça. Não precisa mais se preocupar com a segurança dele.

Você ganha FOCO 2.

- **#45: Perguntar se ele pode lhe dar alguma coisa**

Embora ele tenha provado sua bravura, você sabe que o guerreiro não tem como acompanhá-lo e, ao colocar o fardo sobre os ombros, você pergunta se ele não consegue lhe dar alguma coisa para ajudá-lo na luta. "Pegue isso, é o único tesouro que tenho, mas eu lhe daria dez vezes para ajudar a salvar Ignispyra", responde ele, entregando o distintivo que orgulhosamente usava em sua armadura.

Pegue a carta **Insígnia de Honra** do baralho de Aventura.

- **#46: Perguntar a ele o que está acontecendo aqui**

Revelando-se como voluntário da Doutrina do Sol Poente, você pergunta ao guerreiro o que está acontecendo aqui. “Uma incursão! Tudo começou bem no final da tarde, na hora dourada... Essas... coisas... apareceram por toda parte, nos pegando desprevenidos! Mas nada se compara à criatura berrante que assumiu o controle da Praça do Santuário. Não vá para lá, pois só encontrará uma morte barulhenta.”

Você ganha FOCO 2 e escreve o Status **"Saudações"** no seu Registro de Campanha (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*).

- **#47: Enfrentar o Putrefato enfurecido**

E ali estava a criatura que você viu antes, uma aberração pronta para reivindicar outra vida para as Trevas. Com determinação para bloqueá-la, você levanta a guarda e tenta chamar sua atenção. Contorcendo o pescoço e virando a cabeça para você, ela solta um guincho de volta, como se aceitasse o desafio que você lançou.

Você ganha FOCO 2. Além disso, substitua a carta **Putrefato – Combatente** na Trilha de Iniciativa por **Putrefato – Veterano (Comportamento Padrão)**. A **Regra Especial – Monstro Predador** foi resolvida, mas este Monstro em particular irá considerá-lo como seu alvo até que seja derrotado. Se seguir o **Caminho da Força**, você também anota o Status **"Desafiante"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que você sofrer 4 ou mais danos de um ataque (*danos sofridos são calculados após PREVENIR*): RETALIAR 2.

- **#48: O guerreiro está pronto para a batalha novamente**

...E então, o guerreiro se levanta do que seria seu leito de morte e te olha com gratidão. “Você trouxe minha força e esperança de volta, aventureiro. Meus dias de luta ainda não acabaram! Diga-me, como posso ajudá-lo?”

Você ganha FOCO 2. Em seguida, você deve escolher se deseja: remover 4 Runas que foram colocadas no tabuleiro e devolvê-las à bolsa; ou remover 1 Monstro do tabuleiro e considerá-lo derrotado. Se você não puder fazer nenhuma dessas opções, abra a próxima Porta fechada (*se ainda houver*) e, em seguida, escolha uma das opções anteriores. Se você não conseguir concluir nenhuma dessas tarefas, nada de especial acontecerá.

- **#49: Repreender o padre por ser desrespeitoso com seus esforços por Ignispyra**

Achando o padre muito ingrato, você o repreende, sugerindo que ele seja mais respeitoso com aqueles que lutaram por seu povo. “Pela graça dos Seis, perdoe-me!” implora o Mestiço, envergonhado. “Meu humor falante muitas vezes dá uma má

impressão, quando não é minha intenção. É certo que você tem toda a minha gratidão!”

O Líder do Grupo anota o Status **"Orgulhoso"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói cair para 0 PV ou menos, esse Herói pode fazer um Desafio de Habilidade de Destreza (vermelho) de Dificuldade 15. Cada cubo À Distância que ele possuir lhe dá um bônus de +2 em suas jogadas. Se tiver sucesso, RETALIA 10. Então, leia **"Fim da Aventura – O Sabor do Arrependimento"** na página 23.

- **#50: Explicar que você veio estudar meios de derrotar as Trevas**

Você explica ao padre que o cerco de Ignispyra não foi único: Daren está em guerra. Para piorar, a Coalizão, liderada pela Doutrina do Sol Poente, não sabe como derrotar este poderoso exército ou seu poderoso general. Você veio aqui porque Tharmagar acredita que este Santuário detém o conhecimento necessário para isso.

O Líder do Grupo anota o Status **"Firme"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói cair para 0 PV ou menos, esse Herói pode fazer um Desafio de Habilidade de Força (amarelo) de Dificuldade 15. Cada cubo Corpo a Corpo que ele possuir lhe dá um bônus de +2 em suas jogadas. Se tiver sucesso, ele cai para 1 PV. Então, leia **"Fim da Aventura – O Sabor do Arrependimento"** na página 23.

- **#51: Explicar que você estava apenas tentando ajudar e acabou aqui**

Você explica ao padre que só pretendia ajudar onde fosse necessário. As Trevas lhe causaram uma “ferida na alma” que só será mantida sob controle enquanto você sentir que está evitando que outros sofram o mesmo destino. De uma missão a outra, você chegou até aqui – para você, sentir que está ajudando já é o suficiente.

O Líder do Grupo anota o Status **"Manso"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói cair para 0 PV ou menos, um outro Herói pode fazer um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 15. Cada Cubo de Sabedoria que ele possui lhe dá um bônus de +2 em suas jogadas. Se tiver sucesso, ele redireciona o dano que derrubaria esse Herói para ele mesmo. (*esse dano não pode ser prevenido e você não pode reagir*). Como alternativa, se você estiver em um jogo solo, poderá substituir esse Status por **"Orgulhoso"**, como descrito na Interação #49. Então, leia **"Fim da Aventura – O Sabor do Arrependimento"** na página 23.

- **#52: Perguntar a ele porque está esperando para fechar os portões do Santuário**

Conhecer as intenções das pessoas com quem você se relaciona é fundamental. Então, você questiona: não seria melhor fechar os portões primeiro? “Na verdade, eu estava apenas esperando a oportunidade certa para fechá-los. Mas este lugar nunca esteve tão vazio desde que a incursão começou... Até agora”, responde o Mestiço.

O Líder do Grupo anota o Status “**Prático**” em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que algum Herói estiver para receber um Ataque que reduziria seus PV para 0 ou menos; como uma Reação (✓) esse Herói pode fazer um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de Dificuldade 15. Cada cubo de Agilidade que ele possuir lhe dá um bônus de +2 em suas jogadas. Se tiver sucesso, ele SALTA 2 e PREVINE TODO DANO que sofreria. Então, leia “**Fim da Aventura – O Sabor do Arrependimento**” na página 23.

- **#53: Remover o elmo**

Impressionado com os detalhes dessa belíssima peça, você retira o elmo e o examina. O item é surpreendentemente leve, com um interior macio e acolchoado, mas certamente as poções escondidas dentro dele lhe parecem mais úteis.

Compre cartas do baralho do Baú até encontrar duas cartas do subtipo **Poção**. Fique com essas cartas e devolva as outras que foram compradas dessa maneira.

- **#54: Remover a pedra incrustada**

Encantado com o brilho esmeralda que parece esconder uma estrela nebulosa dentro da gema, você pega suas ferramentas de ladrão e tenta removê-la.

Faça um Desafio de Habilidade de Destreza (vermelho) de Dificuldade 13. Cada Cubo À Distância que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Você tenta aqui e ali, mas a pedra está muito bem incrustada no metal. Frustrado, você bate na linda esmeralda com a ponta afiada de uma ferramenta. Inexplicavelmente, ela quebra como se fosse feita de açúcar. Você fica surpreso e logo se arrepende de soprar o encaixe após inalar a fumaça nociva que emergiu do espaço oco.

Você ganha FOCO 2 e sofre VENENO 4. Escreva a Aura “**Intoxicado**” em seu Registro de Campanha. Enquanto você a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que você realizar uma Ação de Recolher, você sofre VENENO 4.

SUCESSO: Posicionando suas ferramentas nos lugares certos, você alavanca a gema para fora de seu buraco depois de um pouco de esforço. Seu brilho cósmico é de tirar o fôlego

e, assim que você olha para ela, uma aura de encantamento esmeralda banha suas mãos e você se sente abençoado.

Pegue a carta **Gema Cósmica #003** do baralho de Aventura. Além disso, anote o Status “**Bênção Esmeralda**” em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), seus Ataques Mágicos ganham VENENO 2 e seus Ataques com Arma ganham “Sempre que você rolar 16+: este ataque ganha VENENO 2”.

- **#55: Ler a epígrafe**

Pensando que a quantidade de runas na armadura poderia ser algo interessante, você tenta decifrar a epígrafe, para entender com o que está lidando...

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 11. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho dos Místicos**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Mesmo que você se esforce para entender os símbolos, eles parecem escritos em uma linguagem muito mais antiga que o dialeto Arcano. Você é incapaz de compreendê-los.

Você ganha FOCO 2.

SUCESSO: Desvendando um anagrama a partir dos símbolos rúnicos, você consegue decifrar a mensagem – e assim, uma palavra de comando faz seu encantamento funcionar. De repente, um clarão brilhante preenche os corredores como se a luz do sol tivesse sido trazida para este lugar, queimando a névoa como uma chama que não chega a lhe tocar.

Remova todas as peças de Trevas do tabuleiro. A **Regra Especial – Trevas Sufocantes** agora está resolvida (*não tem mais efeito*). Além disso, todos os Monstros dentro do Alcance 2 deste marcador de Interação sofrem QUEIMAR 4.

- **#56: Remover a espada**

Impressionado com a delicadeza do trabalho em metal desta lâmina, você a tira da armadura, certo de que será muito útil nas próximas batalhas.

Pegue a carta **Lâmina Rúnica** do baralho de Aventura.

- **#57: Remover o escudo**

Intrigado com a inteligência de quem criou um item tão refinado, grande e ao mesmo tempo leve, você remove o escudo da armadura e decide tomá-lo para si. Examinando-o com calma, você se assegura de que esta é uma obra de arte verdadeiramente magistral!

Pegue a carta **Escudo Rúnico** do baralho de aventura.

• **#58: Remover o manto**

A maioria das pessoas só teria olhos para a armadura ao se deparar com um item tão lindo. No entanto, você sabe que alguns tecidos podem ser muito mais preciosos do que aço. Esperando que assim seja, você retira o belo manto que o adorna, impressionado com a indescritível suavidade de seu toque. Que material é este?

Pegue a carta **Manto Rúnico** do baralho de aventura.

• **#59: Tentar o fazer ouvir a razão**

Horrorizado com a semelhança desta situação com a de quando você lidou com as Trevas pela primeira vez, você tenta dissuadi-lo, acreditando que agora possui o conhecimento e os argumentos necessários para isso. “Você ainda não aprendeu nada?” foi tudo o que ele disse, antes de se lançar sobre seu cubo, não lhe deixando outra alternativa a não ser lutar contra ele. Se ele realmente ainda é quem você pensa que é...

O Líder do Grupo anota a Aura **“Bem Intencionado”** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que usar um efeito de LIMPAR em qualquer Herói, esse Herói também pode Recolher até um Cubo de Ação.

Então, invoque o **Comandante de Cenário - Warlock Lasse** com PC 2+Jogadores e substitua o Marcador de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Quando ele for derrotado, leia **“Fim da aventura – Quebra de Confiança”** na página 27.

• **#60: Tentar tirar o cubo dele**

Sem saber se queria privá-lo da arma ou apenas roubar o outro cubo para você si, você se joga contra a figura, tentando tirar o cubo de suas mãos...

Se algum Herói tiver o Resultado **“Semeando Ventos”** em seu Registro de Campanha, leia a Interação #64. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

“...Você não vê?” ele brinca, puxando o objeto para longe de suas mãos bem no momento em que você pensou que o detinha. “Você já pertence a nós!” Deixando-o pensar que te enganou, você aproveita a bravata para obter vantagem na luta que se aproxima.

Invoque o **Comandante de Cenário - Warlock Lasse** com PC 2+Jogadores e substitua o Marcador de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Então, o Líder do Grupo ganha FOCO 2 e neste momento realiza até duas Ações de Cubo. Quando ele for derrotado, leia **“Fim da aventura – Quebra de confiança”** na página 27.

• **#61: Guardar seu cubo**

Sem saber se queria privá-lo de uma nova arma ou apenas guardar o cubo para si, você tenta escondê-lo. Tharmagar suspira de alívio, percebendo que você voltou a si...

Se algum Herói tiver o Resultado **“Irredutível”** em seu Registro de Campanha, leia Interação #65. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

“...Como eu disse, está apenas adiando o inevitável...” a figura conclui, avançando em sua direção. Mas você já imaginou que isso estava para acontecer, e aproveitando esse descaso como uma oportunidade, você antecipa o ataque do seu inimigo...

Invoque o **Comandante do Cenário - Warlock Lasse** com PC 1+Jogadores e substitua o Marcador de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Então, o Líder do Grupo ganha FOCO 2 e neste momento realiza até duas Ações de Cubo. Quando ele for derrotado, leia **“Fim da aventura – Quebra de confiança”** na página 27.

• **#62: Tentar matá-lo**

Sem saber se estava lutando contra as Trevas ou apenas tentando assassinar o dono de algo que queria roubar para si, você ataca a figura, agarrando-a pelo pescoço, iniciando uma briga como se fossem feras. O grande prêmio, os dois artefatos, caem ao chão como se não valessem nada. Tharmagar, no entanto, é mais astuto. Observando a cena atordoado, ele se pergunta se essa loucura toda não era obra daqueles dois cubos, afinal...

O Líder do Grupo realiza uma Ação de Recolher Livre. Verifique a quantidade de Runas na Bolsa. Se houver menos de sete Runas, prossiga para a Interação #67. Caso contrário, revele sete Runas, uma de cada vez. Trate todas as Runas laranjas como se fossem amarelas. Para cada Runa revelada desta forma, o Líder do Grupo pode gastar uma CA que corresponda à cor daquela Runa para devolvê-la à Bolsa ou pegar um Cubo de Maldição para devolver uma Runa que não possui um CA correspondente. (*como com as Runas Cinza, por exemplo*).

Se o Líder do Grupo conseguir devolver todas as Runas sem ser derrotado pelo número de Cubos de Maldições que detém, leia a Interação #66. Caso contrário, se ele for ser derrotado ao pegar o próximo Cubo de Maldição, ele não o pega e você lê a Interação #67 em vez disso.

• **#63: Pedir ajuda a Tharmagar**

Desesperado e sem saber o que fazer, você recorre ao seu aliado. Mesmo que a confiança dele em você tenha sido abalada, Tharmagar não deixa de atender ao seu chamado. “Conversaremos sobre isso mais tarde, amigo...” o sábio te repreende, mas prontamente volta suas atenções para

o verdadeiro inimigo, preparando-se para a luta que se desenrolaria nos momentos seguintes...

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e recupera os componentes de Tharmagar, colocando seu marcador de PNJ em um quadrado adjacente a eles. Então, invoque o **Comandante do Cenário - Warlock Lasse** com PC 1+Jogadores e substitua o Marcador de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Quando ele for derrotado, leia **"Fim da aventura – Quebra de Confiança"** na página 27.

- **#64: Acontece que, no fundo, você sabia o que queria...**

"...Você não vê?" ele zomba de você, puxando o objeto de suas mãos bem no momento em que você pensava que o detinha. "Você já pertence a nós!" Ao perceber que foi enganado, uma sensação estranha te fere por dentro e, furioso, você aceita o presente que lhe é oferecido. Então, uma onda de poder diferente de tudo que já sentiu antes corre por suas veias, esculpindo pequenos rios negros em seu rosto...

O Líder do Grupo anota o Status **"Colhendo Um Furacão"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), no início de seu turno: EM SI, MALDIÇÃO 1. Em vez de colocar o CM que recebeu em um espaço de Habilidade, ele o detém como se também fosse um CA que pode ser usado naquele turno como um Cubo Coringa (*ainda conta para o limite de CM que o Herói pode manter*).

Então, invoque o **Comandante do Cenário - Warlock Lasse** com PC 1+Jogadores e substitua a Ficha de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Quando ele for derrotado, leia **"Fim da aventura – Quebra de Confiança"** na página 27.

- **#65: Você está determinado a não ser derrotado hoje...**

"...Como eu disse, está apenas adiando o inevitável..." a figura conclui, avançando em sua direção. Mas você não deixaria o cubo cair em mãos erradas. Não importava o que ele pudesse fazer com você, você lutaria para resistir. Verdade seja dita, naquele exato momento você se sentiu... invencível!

O Líder do Grupo anota o Status **"Invencível"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), como uma Ação Menor, ele pode aplicar: EM SI, Remover um Cubo de Trauma para fazer o próximo Ataque com Arma (*um único ataque, não toda a Ação do Cubo*) ou um Ataque Mágico que faça naquele turno causa o dobro de dano.

Então, invoque o **Comandante do Cenário - Warlock Lasse** com PC 1+Jogadores e substitua a Ficha de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Quando ele for derrotado, leia **"Fim da aventura – Quebra de Confiança"** na página 27.

- **#66: Você se deu melhor no final...**

O salão treme intensamente, mas você e seu combatente não se importam, se emaranhando em uma luta mortal. Pela silhueta conjurada pela luz dos dois cubos, o sábio observa, paralisado, enquanto você leva a melhor na luta e prepara o golpe final com sua adaga. Certamente, o silêncio que se seguiu foi muito mais aterrorizante do que os grunhidos que o precederam...

O Líder do Grupo anota o Resultado **"Um Ato Hediondo"** em seu Registro de Campanha (*Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere*). Então leia **"Fim da Aventura – Quebra de Confiança"** na página 27.

- **#67: Você levou a pior por fim...**

O salão treme intensamente, mas você e seu combatente não se importam, se emaranhando em uma luta mortal. Desvencilhando-se de você, ele se levanta e se prepara para o próximo ataque, lhe pegando desprevenido.

Invoque o **Comandante do Cenário - Warlock Lasse** com PC 2+Jogadores e substitua o Marcador de Evento Especial por uma miniatura de **Ocultista Sombrio** para representá-lo. Quando ele for derrotado, leia **"Fim da aventura – Quebra de Confiança"** na página 27.

- **#68: Puxar a alavanca feita de ossos**

Mesmo sem saber o que pode acontecer, você puxa a alavanca feita de ossos e se prepara para lidar com as consequências...

Você ganha FOCO 2. Em seguida, abra a Porta para a sala que contém a Runa Laranja e adicione a Configuração que ela mostra. Então, se houver outra Porta Trancada no tabuleiro, esta resolução não reduz o valor do marcador de Interação.

- **#69: Puxar a alavanca incrustada de pedras preciosas**

Embora tema o que pode acontecer depois disso, você puxa a alavanca incrustada de pedras preciosas e se prepara para enfrentar o que vem a seguir...

Você ganha FOCO 2. Em seguida, abra a Porta para a sala que contém a Runa Verde e adicione a Configuração que ela mostra. Então, se houver outra Porta Trancada no tabuleiro, esta resolução não reduz o valor do marcador de Interação.

- **#70: Puxar a alavanca em formato de crânio**

Mesmo com medo do que vem a seguir, você puxa a alavanca em formato de crânio e se prepara para as consequências...

Você ganha FOCO 2. Em seguida, abra a Porta para a sala que contém a Runa Cinza e adicione a Configuração que ela mostra. Então, se houver outra Porta Trancada no tabuleiro, esta resolução não reduz o valor do marcador de Interação.

- **#71: Puxar a alavanca de madeira**

Ignorando o desconforto que sente, você puxa a alavanca de madeira e aperta a mão em torno de sua arma, esperando pelo que vem a seguir...

Você ganha FOCO 2. Em seguida, abra a Porta para a sala que contém a Runa Vermelha e adicione a Configuração que ela mostra. Então, se houver outra Porta Trancada no tabuleiro, esta resolução não reduz o valor do marcador de Interação.

- **#72: Apresentar-se como amigo**

Feliz por ver um rosto amigo depois de tanto tempo debaixo da terra, você se apresenta como voluntário, disposto a ajudar a combater as Trevas. “Ah, então é assim que você chama aquela coisa deslizante? Bem, era exatamente disso que eu estava fugindo, antes de ficar preso aqui – o que parece ser o mesmo destino de vocês. Como compartilhamos um infortúnio, talvez possamos nos ajudar, suponho? o homem oferece, mas Tharmagar interrompe: “Cuidado, meu companheiro. Este homem é um ladrão de tumbas. Ele certamente está mais preocupado com seu próprio bolso do que comigo ou com você.

O Líder do Grupo anota o Status **“Uma Abordagem Amigável”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói resolver um efeito com as palavras-chave “EM SI”, ele pode escolher outro personagem adjacente como alvo em vez de si mesmo.

Então, vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

- **#76 – Sugerir que ele vá junto com você**
- **#77 – Apontar para ele o caminho de onde você veio**

- **#73: Exigir que ele se apresente primeiro**

Temendo ser o primeiro a falar, você devolve a pergunta ao homem, que também opta pelo silêncio. “Uh... como chegamos a um impasse, aqui está o que eu sugiro: Você me deixou passar pelos túneis de onde veio e, em troca, eu lhe darei isso como compensação por qualquer mal-entendido entre nós, certo?

— oferece o aventureiro, colocando uma sacola no chão. “Mas um conselho lhe dou: não siga o caminho de onde vim. Coisas estranhas se escondem nas sombras... Coisas ASSASSINAS.

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e compra duas cartas de Baú. Neste momento, ele as distribui entre membros do grupo como bem entender. Qualquer Herói pode usar qualquer um de seus Itens Consumíveis para liberar espaço para esses novos, se necessário.

- **#74: Questioná-lo sobre este lugar**

Aproveitando a oportunidade, você pergunta ao homem sobre este lugar. “Você está perdido, não está? Bem, estamos em um lugar conhecido como ‘Formigueiro’. Centenas de salões espalhados pelas entranhas das Montanhas Ragnar”, ele responde, compartilhando seu conhecimento. “Você parece precisar de um guia... Alguém com minhas habilidades poderia lhe ser útil? ele oferece. Mas Tharmagar interrompe: “Cuidado, meu companheiro. Este homem é um ladrão de tumbas. Ele certamente está mais preocupado com seu próprio bolso do que comigo ou com você.

O Líder do Grupo anota o Status **“Uma Abordagem Cooperativa”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que um Herói procurar um Baú, ele pode comprar uma carta adicional e escolher ficar com uma das duas que comprou. A outra carta deve ser devolvida ao baralho.

Então, vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

#76 – Sugerir que ele vá junto com você

#77 – Apontar para ele o caminho de onde você veio

- **#75: Questionar o que um “empreendedor” poderia estar fazendo aqui**

Intrigado, você pergunta ao homem o que ele está fazendo aqui. “Nada, na verdade. Procuro relíquias que ninguém quer, mas que tenham valor para as pessoas certas...” ele responde, com todo o charme que pode, mas Tharmagar intervém bruscamente: “Um ladrão de tumbas, você quer dizer.” E, certamente, isso é suficiente para ele perceber que é mal visto. “Uh... Acho que começamos com o pé esquerdo... Talvez eu possa fazer algo para evitar que nos entendamos mal? ele oferece, temeroso.

O Líder do Grupo anota o Status **“Uma Abordagem Suspeita”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), todos os Baús são considerados seguros e os Heróis não precisam rolar o Dado de Armadilha ao vasculhá-los.

Então, vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua

resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

#77 – Apontar para ele o caminho de onde você veio

#78 – Intimidá-lo a entregar as relíquias que encontrou

- **#76: Sugerir que ele vá junto com você**

Ladrão de tumbas ou não, este homem parece saber como lidar com este lugar. E como quando o cavalo é dado não se olha os dentes, você pede que o ajude a encontrar uma saída. "Esplêndido! Meu nome é Simon Klibisch! Nossa saída começa por aquela porta. Venha que vou lhe mostrar..."

Pegue a carta de Companheiro **Simon Klibisch** do baralho de Aventura e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo (você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 15 do **Livro de Regras**). Simon está ligado a um Herói à escolha do Líder do Grupo.

- **#77: Apontar para o caminho de onde você veio**

Desconfiado, você sugere que o homem siga pelo túnel de onde veio, pois alguém tão esperto quanto ele deveria saber como ficar bem ali. "Bem, eu não quero problemas. Se preferir assim, que assim seja... Divirtam-se, companheiros, e lembrem-se: cuidado com as coisas que se escondem nas sombras!"

O Líder do Grupo ganha FOCO 2.

- **#78: Intimidá-lo a entregar as relíquias que encontrou**

Acreditando que está punindo o ladrão de tumbas, você exige que ele entregue todos os tesouros que encontrou em troca de uma passagem segura para o túnel de onde você veio...

O Líder do Grupo faz um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 17. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se algum Herói tiver o Resultado **"Semeando Ventos"** em seu Registro de Campanha, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Encurralado como uma fera, o ladrão "mostra suas garras" e se joga contra você com uma adaga nas mãos. Vocês dois rolam, lutando no chão. Tharmagar, aterrorizado, observa a luta mortal, enquanto Trevas jorram das rachaduras nas paredes, no teto e no chão, atraídas pelo terrível confronto em que se encontram...*

Devolva todas as Runas que estão na Trilha de Iniciativa para a Bolsa.

Então, o Líder do Grupo revela dez Runas da Bolsa (considere todas as Runas laranjas como se fossem amarelas). Para cada Runa revelada desta forma, o Líder do Grupo deve gastar um

CA que corresponda à cor da Runa para devolvê-la à Bolsa ou pegar um Cubo de Maldição para devolver uma Runa que não possui um CA correspondente. (como as Runas cinzas, por exemplo).

Se o Líder do Grupo conseguir devolver todas as Runas sem ser derrotado pelo número de Cubos de Maldição que está segurando, leia a Interação #79. Caso contrário, se fosse ser derrotado ao pegar o próximo Cubo de Maldição, ele não o pega e você lê a resolução abaixo:

...e com o confronto quase acabando, o que é ruim para você, o sábio intervém em um último momento, salvando-o da morte e empurrando o homem na poça negra que se forma ao seu redor. Ofegante, você observa as Trevas engolirem seu inimigo indefeso enquanto ele uiva em desespero.

O Líder do Grupo ganha FOCO 2. Em seguida, substitua o Mapa C9-B pelo Mapa C2-F. Então, vire a carta de Companheiro **Tharmagar** e use seu lado RESENTIDO. Além disso, compre 30 Runas, mas não coloque suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro.

SUCESSO: *O ladrão de tumbas não está muito disposto a obedecer o seu pedido. Mas, quando você é firme com um tom tão forte que sua voz reverbera, ele muda de ideia. Com as mãos levantadas em sinal de trégua, ele deixa tudo de precioso que encontrou e sai pela passagem de onde você veio.*

O Líder do Grupo pega a carta **Espada do Rei Anão** do baralho de Aventura e compra duas cartas de Baú. Neste momento, ele as distribui entre membros do grupo como bem entender. Qualquer Herói pode usar qualquer um de seus Itens Consumíveis para liberar espaço para receber esses novos, se necessário.

- **#79: A luta foi difícil, mas você prevaleceu**

Grunhindo e cerrando os dentes, você dá um soco e é atingido pelo ladrão, até finalmente conseguir dominá-lo, tirando a adaga de suas mãos. Sua intenção é bem clara, mas Tharmagar se interpõe: "Não! Não desta forma! Nós não fazemos isso! Nós não somos assim!" ele diz enquanto segura sua mão, seus braços tremendo...

Compre 30 Runas, mas não coloque suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro. Então, vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

- **#80 – Desferir um golpe mortal**

- **#81– Deixar o homem fugir**

- **#80: Desferir um golpe mortal**

Ignorando as súplicas de Tharmagar, você dá o golpe final. Por mais estranho que possa parecer, até para você, você

sente uma certa alegria – e é por esse motivo que Tharmagar se afasta de você, atordoado. "Por que você fez isso...?" ele pergunta, temendo a resposta que busca em seu olhar satisfeito, mas não quer acreditar...

Vire a carta de Companheiro **Tharmagar** e use seu lado **RESSENTIDO**.

Além disso, o Líder do Grupo anota o Resultado **"Um Ato Hediondo"** (caso ainda não o tenha) e a Aura **"Intenção Assassina"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que matar uma criatura com um Ataque (Mágico ou com Arma), ele ganha: EM SI, FOCO 1.

- **#81: Deixar o homem fugir**

Cedendo aos pedidos de Tharmagar, você percebe a atrocidade que estava prestes a cometer. Envergonhado, você deixa cair a adaga e sai de cima do homem. Sem dizer uma palavra, o ladrão se recompõe e foge o mais rápido que pode. "De fato, amigo, sei que você está exausto, porque eu também estou. Mas não podemos esquecer que estamos aqui para salvar pessoas, não para punir nossos inimigos", ele lhe conforta, acalmando sua fúria interior.

O Líder do Grupo anota a Aura **"Consciência Limpa"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que matar uma criatura com um Ataque (Mágico ou com Arma), ele ganha: EM SI, LIMPAR 1.

- **#82: Inspeccionar a porta de ferro**

"Fui construída pela Casa de Lakin, e assim farei, mesmo muito antes da morte de meu senhor: Não há nenhuma força capaz de me mover, além da minha própria," Tharmagar traduz em voz alta as runas gravadas nas laterais da porta imensa. "Placa Negra. Não conseguiremos abrir esta porta sem a chave. A única escolha que temos é voltar para o lugar de onde veio o ladrão", finaliza, com tristeza.

Você ganha FOCO 2. Em seguida, coloque a Porta 01 na posição indicada pela ilustração abaixo:



- **#83: Perguntar ao homem se ele pode lhe ceder algo que possa ajudar**

Mais preocupado com sua própria luta, você pergunta ao homem se ele poderia compartilhar algo que possa ajudá-lo. "Você já está pensando em arrancar minha carcaça como um abutre, não é? Muito bem, esse prazer não vou te dar, pois o único tesouro que encontrei foi roubado pelo mesmo homem que me deixou aqui para morrer neste lugar: Simon Klibisch", ele responde com desdém.

Se **Simon Klibisch** estiver seguindo qualquer Herói, prossiga para a Interação #87. Caso contrário, leia a resolução abaixo:

...e por um momento, você imagina que ele pode estar sofrendo de alucinações.

Você ganha FOCO 2.

- **#84: Perguntar ao homem o que diabos ele está fazendo aqui**

Pensando na coincidência, você pergunta ao homem o que ele está fazendo num lugar como este. "Nós – meu parceiro Simon Klibisch e eu – estávamos nos aventurando em novas entradas para o Formigueiro que se abriu aqui quando essas... coisas vieram até nós. O idiota fugiu e me deixou para trás! Por pouco escapei com vida", ele conta sua história, recuperando o fôlego que parece lhe faltar.

Se **Simon Klibisch** estiver seguindo qualquer Herói, prossiga para a Interação #87. Caso contrário, leia a resolução abaixo:

"Quem iria imaginar... Outro ladrão de tumbas," murmura Tharmagar. "Se servir de consolo, 'aventureiro', saiba que você não terá mais problemas com Simon."

Você ganha FOCO 2.

- **#85: Examinar as feridas do homem**

Determinado a evitar que o homem morra, você examina seus ferimentos. Para sua surpresa, você encontra escoriações, lacerações graves e até mesmo uma fratura óssea. Como esse homem poderia ainda estar vivo? Você se pergunta, sem saber por onde começar a ajudá-lo...

Se você tiver alguma Habilidade Disponível, Habilidade de Classe ou Item Consumível que permita mover ou remover um Cubo de Trauma, você pode usá-lo como se este marcador de Interação tivesse o ferimento (Se sua Habilidade instruir que deve mover o Cubo de Trauma para você, por exemplo, você deve movê-lo). Se assim fizer, leia a Interação #89. Caso contrário, caso você não tenha como manipular um Cubo de Trauma que possa utilizar neste momento, ou caso não queira, leia a resolução abaixo:

...Infelizmente, você descobre que suas mazelas estão além de suas habilidades de cura. Tudo o que você pode fazer é direcionar um olhar desanimado para Tharmagar, selando o destino do homem.

Você ganha FOCO 2.

- **#86: Dizer ao homem para se levantar e se defender**

Sabendo que este será seu fim se ele não lutar, você incita o homem a se defender. Porém, assim que ele levanta a guarda, uma dor aguda o ataca, deixando-o de joelhos. Gritando de agonia, o aventureiro segura sua barriga ferida enquanto sangue espesso e escuro escorre por baixo de suas roupas. Poderia este ser o nascimento de uma nova Criatura das Trevas?

Vocês enfrentam um dilema: Escolha uma opção e prossiga para a sua resolução.

- **#90 – Desferir um golpe de misericórdia**
- **#91 – Tentar curar o homem**

- **#87: Acontece que Simon está aqui**

...Ao ouvir esse nome, você e Tharmagar imediatamente se voltam para Simon a tempo de ver o terror que toma conta do rosto do homem. “Espere um momento, pessoal! Eu vi Johan ser arrastado para uma poça desse alcatrão esquisito! Achei que ele não sobreviveria!” o ladrão explica, mas você e o sábio são muito cautelosos.

Vocês enfrentam um dilema: Escolha uma opção e prossiga para a sua resolução.

- **#92 – Expulsar Simon de seu grupo**
- **#88 – Apaziguar a situação, vocês já tem muitos problemas**

- **#88: Apaziguar a situação, vocês já tem muitos problemas**

...Sabendo que não é hora de brigas, você prefere apaziguar a situação. Você repreende os dois, incitando-os a se concentrar em saírem daqui vivos. No entanto, o homem está cego de raiva e não se importa com nada além de vingança. “Simon, seu escória! Você pagará!” ele troveja, mas você nota principalmente seu ferimento: sangue espesso e escuro escorre dele sem parar. Ele dá apenas um passo antes de, em uma cena sangrenta, suas entranhas e ossos voarem pelo ar e Trevas irromperem daquela ferida, reivindicando o corpo do homem.

Você ganha FOCO 2. Em seguida, substitua este marcador de Interação por um **Comandante com PC 1+Jogadores. Ele tem Simon como alvo primário (isso não se aplica às suas cartas de Ataque, apenas à sua ativação normal) até que seja derrotado.**

- **#89: Você tem uma última coisa a tentar**

...Movido pelo simples desejo de salvar o homem, você dispõe de todos os meios ao seu alcance para realizar a tarefa. O

tratamento é agressivo e seu paciente se debate violentamente, suando uma escuridão rançosa pelas têmporas. “Obrigado, estranho...” ele gagueja em alucinação febril. “Você não pôde salvar minha vida, mas salvou minha alma.” Com seu último suspiro, ele lhe entrega uma medalha que carregava ao lado do coração, em um gesto de gratidão.

Você ganha FOCO 2 e pega a carta **Medalha de Ouro do baralho de Aventura. Em seguida, remova este marcador de Interação.**

- **#90: Desferir um golpe de misericórdia**

Lamentando seu destino trágico mas não querendo se arriscar, você toma a difícil decisão antes que uma Criatura das Trevas possa ou não emergir dele. E assim, sem nenhum orgulho ou alegria pelo ato, você desfere um golpe de misericórdia que acaba com o sofrimento daquele homem.

Você ganha FOCO 2 e remove este marcador de Interação. Então, se algum Herói tiver a Aura **“Intenção Assassina” em seu Registro de Campanha, este Herói a apaga e anota a Aura **“Sede de Sangue”** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que matar um Monstro durante seu turno: Depois de resolver a Ação atual, você pode realizar uma Ação de Cubo adicional. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por turno.**

- **#91: Tentar curar o homem**

Aproveitando o melhor de suas habilidades de cura, você recita suas orações o mais rápido que pode. No entanto, os ferimentos são muitos para que seus esforços sejam frutíferos e, em uma cena sangrenta, entranhas e ossos voam pelo ar... gavinhas negras explodem de seu corpo, reivindicando-o para as Trevas na forma de uma nova criatura.

Você ganha FOCO 2. Em seguida, substitua este marcador de Interação por um **MC: Putrefato – Veterano.**

- **#92: Expulsar Simon de seu grupo**

Sabendo que você não pode mais confiar em Simon depois de descobrir que ele deixou um amigo entregue à própria sorte, você ordena que ele siga seu próprio caminho. Suspeito, ele olha atentamente para Tharmagar e para você enquanto avalia suas opções. “Bem, eu não quero provocar nenhum tumulto. Se você preferir assim, que assim seja. Adeus, meus amigos”, conclui, atendendo ao seu pedido.

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **“Justo” em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), você obterá um Acerto Crítico sempre que rolar 4 ou 16 no d20.**

- **#93: Pedir sua ajuda contra a próxima onda de monstros**

Sentindo-se cansado após a sucessão de batalhas, você pede sua ajuda para lidar com a próxima onda de inimigos. Consentindo com um aceno de sua cabeça fantasmagórica, o Rei Anão se posiciona na ponte de escombros e uiva o rugido mais poderoso que você já ouviu, milagrosamente fazendo sua silhueta espectral se tornar carne novamente. “Agora vão, meus companheiros! Vão em frente e lembrem-se disso, de minha última resistência!”

O Líder do Grupo ganha FOCO 2. Remova a Ponte BR2-B, os Mapas C2-F, C5-B, B2-F e a Bandeja 02 (que agora está vazia) do tabuleiro junto com todos os Monstros em cima deles. Considere esses Monstros derrotados.

- **#94: Pedir para passar pela porta com o sobrenome dele**

Você pede ao Rei Anão para deixá-lo passar pela pesada porta de ferro que leva o nome de sua família. “Os Salões Esquecidos de Xereth não são caminhos, meus companheiros, mas um destino. Aquele que é melhor evitar. Além disso, mesmo que eu quisesse, não posso abrir a porta agora...” ele diz, voltando sua atenção completamente para você...

Se algum Herói tiver o Item de Aventura **Espada do Rei Anão** (armazenado em sua mochila ou equipado), leia a Interação #97. Caso contrário, leia a resolução abaixo:

“Meu tesouro mais querido e precioso, a espada que é o símbolo do meu direito de primogenitura real, foi roubado de mim pouco antes de você chegar. Foi por isso que despertei de meu sono. É a única chave que pode abrir o buraco da fechadura”, explica ele. Então, vocês instantaneamente ligam os pontos em suas cabeças: o ladrão de tumbas! “No entanto, não vou decepcioná-lo. Se eu não posso ajudá-lo com esta porta, pelo menos algo do meu tesouro real deve ser útil...”

Coloque 2 marcadores de Baú no Mapa B3-F conforme indicado na ilustração a seguir. Esses Baús são seguros e os Heróis não precisam rolar o Dado de Armadilha para abri-los.



BANDEJA - 2

- **#95: Perguntar sobre o tesouro precioso que mencionou**

Curioso sobre o misterioso “tesouro mais precioso”, você pergunta ao Rei Anão o que era. “O que poderia ser, senão a espada de meus ancestrais, passada de pai para filho desde o primeiro da minha dinastia?” ele explica, voltando sua atenção completamente para você...

Se algum Herói tiver o Item de Aventura **Espada do Rei Anão** (armazenado em sua mochila ou equipado), leia a Interação #97. Caso contrário, leia a resolução abaixo:

“E assim que foi roubado de mim, acordei do meu sono. Sei que ainda está lá, mas depois de tudo o que falamos, temo não conseguir mais recuperá-lo”, conclui Lakin enquanto tira de trás de seu trono um objeto brilhante com suas mãos espectrais. “Esta, aliás, é a bainha. Uma verdadeira obra de arte do meu povo e um artefato por si só.”

O Herói à escolha do Líder do Grupo pega a carta **Bainha da Montanha Subterrânea** do baralho de Aventura.

- **#96: Pedir por qualquer equipamento que ele possa compartilhar**

Não querendo perder tempo, ou abusar da generosa hospitalidade do Rei Anão, você pede a ele por qualquer coisa que possa lhe dar que seja útil na jornada que tem pela frente. “Qualquer coisa ao meu alcance, meus companheiros. Rápido, peguem o que precisam e preparem-se: a luta será difícil!”

O Líder do Grupo ganha FOCO 2, escolha uma carta do baralho de Baú e a entrega a um Herói do grupo.

- **#97: Um Herói detém a Espada do Rei Anão**

...mas o fantasma só tem olhos para a bela espada em sua posse. “Espere... Mas essa é a minha espada, tenho certeza! O que você está fazendo com ela? Não me diga que você...” ele reflete, mas você prontamente explica, desfazendo o mal-entendido: Você não roubou a espada - ou melhor: não dele.

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de indecisão, o Líder do Grupo tem o poder de escolher qual das opções empatadas será tomada.

- **#98 – Oferecer-se para devolver a espada**
- **#99 – Fingir que não entendeu e guardar a espada**

- **#98: Oferecer-se para devolver a espada**

Tendo encontrado seu verdadeiro dono, você se oferece para devolver a espada ao Rei Anão. “Você me honra, companheiro, e eu lhe agradeço muitíssimo. No entanto, se eu aceitar agora, meu espírito adormecerá novamente e ainda tenho uma última batalha a travar. Portanto, guarde-a com você. Ficarei feliz em saber que está em boas mãos!”

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e anota o Status **“Um Gesto Honroso”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que realizar uma Ação de Recolher, ele também ganha FOCO 1.

- **#99: Fingir que não entendeu e guardar a espada**

“No entanto, a espada não importa mais para mim, meu companheiro. Eu precisava dela para voltar ao meu descanso, mas ainda tenho uma última batalha para travar. Portanto, guarde-a com você. Ficarei feliz em saber que está em boas mãos!”

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e anota o Status **“Fingir-se de Bobo”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), pode optar por não ganhar nenhum Cubo de Maldição quando realizar uma Ação de Recolher.

- **#100: Ameaçar o homem de volta, exigindo que ele se apresente**

Sentindo-se insultado, você ameaça o homem de volta, exigindo o respeito que é devido a um aventureiro experiente como você. Sem sequer ouvir sua demanda até o fim, o arqueiro atira em você, atingindo totalmente seu peito. Então, liberando os poderes misteriosos e corrompidos, seu corpo se inflama em uma chama esmeralda que queima sem causar qualquer dor...

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e sofre 4 de dano (evitável). Além disso, se seguir o **Caminho da Força**, ele também ganha ESCUDO 4 OU recupera toda a sua Vida, à sua escolha.

Em seguida, invoque o Monstro de Cenário **Jim Volin** como Comandante com PC 3+Jogadores (compre o número apropriado de cartas de Ataque de Comandante normalmente). Substitua o marcador de Interação por uma miniatura de **Esqueleto Arqueiro** para representá-lo. Quando o Guardiã Corrompido for derrotado, leia **“Fim da Aventura – O Bracelete Amaldiçoado”** na página 39.

- **#101: Apresentar-se como voluntários da Doutrina**

Você mostra a ele seu distintivo de voluntário, explicando sua ligação com Tharmagar e sua missão de escolta. “Parece-me, porém, que você está um pouco longe da estrada para Valarai,

não é?” questiona o arqueiro, examinando os detalhes da peça. “No entanto, meu trabalho aqui é impedir a entrada de curiosos e impedir a saída dos monstros – e não o contrário. Portanto, você tem minha bênção para prosseguir em paz”, continua ele, sussurrando uma oração sobre o distintivo.

O Líder do Grupo anota a Aura **“Bênção do Guardiã”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói Gastar um CA para qualquer efeito que não seja FADIGA (como para ganhar uma Ação de Movimento adicional em um turno, por exemplo) ele também ganha ESCUDO 2. Então leia **“Fim da Aventura – Ainda Não Acabou”** na página 39.

- **#102: Apresentar-se como sob a proteção do Rei Anão**

Vocês se apresentam como aventureiros perdidos que, após uma longa jornada e muitas batalhas, encontraram o Rei Anão, James Lakin, e foram orientados para essa direção por ele. “O patriarca? Você o conheceu? o homem abaixa o arco, mudando o tom da fala. Você jura que vê até um leve sorriso. “Por favor, me ajude a encontrá-lo! Ele é o único que pode me ajudar!”

Se algum Herói tiver o Item de Aventura **Espada do Rei Anão** (armazenado em sua mochila ou equipado), leia a Interação **#103**. Caso contrário, leia a resolução abaixo:

Com pesar, você explica ao arqueiro que o patriarca está fora de alcance agora porque os caminhos de onde você veio estão enterrados. A informação faz a tez do homem franzir novamente. “Receio que não haja mais salvação para mim, então...” ele chora, desanimado. “De qualquer forma, não importa agora, para você. O que importa é que meu trabalho aqui é impedir a entrada de curiosos e impedir a saída dos monstros – e não o contrário. Portanto, você tem minha bênção para prosseguir em paz”, continua ele, dando um passo para o lado para abrir caminho.

O Líder do Grupo anota a Aura **“Bênção Sincera”** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói Gastar um CA para qualquer efeito que não seja FADIGA (como para ganhar uma Ação de Movimento adicional em um turno, por exemplo) ele também ganha FOCO 1. Então leia **“Fim da Aventura – Ainda Não Acabou”** na página 39.

- **#103: Acontece que o símbolo de poder do Rei Anão está com você...**

Você explica ao arqueiro que o patriarca está fora de alcance agora, mas, por sua sorte, a majestade do Rei Sob a Montanha está em suas mãos. “Sério? Se você detém a espada do Rei, você tem o poder de acabar com a maldição que arruinou minha vida!” ele explica com o ânimo da esperança renovada. “Mas preciso avisar: minha liberdade não será de graça. A maldição que você tirar de mim cairá sobre você. Lentamente, com o

passar das estações, seu corpo rejeitará a luz e não demorará muito para que você comece a se refugiar no subsolo, fugindo dela, como eu fiz”, finaliza com tristeza.

Você enfrenta um dilema: O jogador que detém o Item de Aventura **Espada do Rei Anão** deve escolher uma opção e proceder à sua resolução.

- **#104– Aceitar as consequências e quebrar a maldição**
- **#105– Lamentar pelo arqueiro, mas não quebrar a maldição**

- **#104: Aceitar as consequências e quebrar a maldição**

Com os olhos cheios de lágrimas, o arqueiro se apresenta como Jim Volin e cai de joelhos em agradecimento. Recitando as palavras que ele o ensina, você estende a espada em sua direção e observa surpreso enquanto seu corpo explode em uma chama esmeralda como uma efígie incendiada. Para sua surpresa, é um fogo que queima sem feri-lo...

O jogador que detém a **Espada do Rei Anão** deve anotar o Resultado **"Quebra-Maldições"** em seu Registro de Campanha (Os Resultados permanecem em vigor durante toda a Campanha, a menos que algum outro efeito os altere). Então leia **"Fim da Aventura – O Bracelete Amaldiçoado"** na página 39.

- **#105: Lamentar pelo arqueiro, mas não quebrar a maldição**

Agradecendo ao homem por sua honestidade, você lamenta por seu destino, mas explica que não pode ajudá-lo porque também tem um papel a cumprir. “Entendo... Infelizmente, o preço da minha liberdade é alto demais para ser pago por qualquer pessoa”, admite o arqueiro. “No entanto, embora eu lamente que minha maldição persista, dou-lhe minha bênção para prosseguir em paz”, diz ele, afastando-se para abrir caminho.

O Líder do Grupo anota a Aura **"Bênção da Fortuna"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói Gastar um CA para qualquer efeito que não seja FADIGA (como para ganhar uma Ação de Movimento adicional em um turno, por exemplo) ele também ganha 1 CA. Então leia **"Fim da Aventura – Ainda Não Acabou"** na página 39.

- **#106: Pedir que ajude a resgatar os aldeões**

Já ocupado lidando com as criaturas, você aponta para onde imagina ter visto um aldeão em apuros e pede ao homem para ajudá-lo...

Se houver um aldeão (um marcador de PNJ) no tabuleiro, prossiga para a Interação #110. Caso contrário, se não houver aldeão atualmente no tabuleiro, leia a resolução abaixo:

Porém, entre as chamas, a fumaça e o desespero, seus sentidos foram traídos: você foi enganado. Não há ninguém na direção que você apontou. Parece que esta será uma longa noite...

Você ganha FOCO 2. Essa interação não reduz o marcador de interação.

- **#107: Pedir ajuda para lutar contra os monstros**

Você recorre à bravura do herói popular e pede a ele que o ajude a lutar contra as criaturas. “Claro! Pode contar comigo! Dewey, Guss, venham! ele chama seus parceiros leais, que latem em resposta, prontos para o ataque. “Como podemos ajudar?”

Remova um Monstro de sua escolha do tabuleiro e considere-o derrotado. Se este Monstro for um Comandante, anote o Status **"O Melhor Amigo do Homem"** no seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento). Caso contrário, nada de especial acontece.

- **#108: Perguntar se ele pode lhe dar algo para ajudar**

A batalha é difícil e, cansado devido a sua jornada subterrânea, você sabe que precisará usar todos os recursos que encontrar. Então, você pede ao homem por qualquer coisa que ele possa lhe dar. “Dewey, pega!” ele ordena, e um de seus cachorros volta balançando o rabo, com uma bolsinha de couro na boca. “Eu estava guardando isso para um momento de dificuldades, mas você parece precisar mais do que eu. Pegue.”

Compre cartas do baralho do Baú até encontrar duas cartas do suptipo **Poção**. Você pode usar neste momento quaisquer Itens Consumíveis que você tenha (incluindo os que você acabou de comprar). Fique com essas cartas e devolva todas as outras cartas que foram compradas dessa maneira ao baralho.

- **#109: Dizer a ele para correr e se salvar, pois você vai resolver**

Preocupado com o que poderia acontecer com esse corajoso aldeão, você diz a ele que veio aqui para ajudar e que ele pode se concentrar na busca por um lugar seguro. “Hezechia é meu lar. Não vou abandonar assim!” — retruca o homem, preparando-se para mais uma rodada de batalha. “Se você está achando difícil, amigo, você também pode procurar um lugar seguro...” ele prossegue com um sorriso, que você retribui.

Você ganha FOCO 2. Então, você pode optar por anotar o Status **"Inspirado"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), uma vez por turno, você pode rolar novamente um d20 que acabou de rolar. Se você optar por não fazê-lo, essa interação não reduz o marcador de interação.

- **#110: E o homem pode te ajudar!**

“Dewey, Guss, aquele ali, guarda!” o herói do povo comanda seus cães corajosos, que partem como um raio para proteger o aldeão. “Eles são bons garotos. Vão conseguir ganhar tempo até eu chegar lá. Pode deixar comigo”, conclui, seguindo logo atrás deles.

Você ganha FOCO 2. Em seguida, remova um aldeão (um marcador de PNJ) à sua escolha do tabuleiro e considere-o resgatado.

- **#111: Verificar o arsenal**

Notando algumas peças de armadura antigas armazenadas entre os sacos de grãos e outras provisões, você vasculha procurando por algo que possa ser útil. Entre elas, um peitoral feito de aço e couro chama sua atenção, e você o pega.

Pegue a carta **Peitoral Xerethiano** do baralho de Aventura.

- **#112: Vasculhar as prateleiras**

Intrigado com as garrafas, pergaminhos e imagens sagradas que encontra, você vasculha em busca de algo que possa ser útil...

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 13. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será considerado bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Você revira tudo aqui e ali, mas apressado e preocupado com a batalha ao seu redor, não consegue encontrar nada de valor que já não estivesse à vista.*

Compre cartas do baralho de Baú até encontrar uma carta do subtipo **Poção**. Fique com essa carta e devolva todas as outras que foram compradas desta forma ao baralho.

SUCESSO: *Embora esteja apressado e preocupado com a batalha, você nota um compartimento falso em uma das prateleiras. Levantando uma tábua de madeira, você encontra, enrolada em um pano para cobrir o brilho, uma linda pedra preciosa que parece ter uma noite estrelada em seu interior.*

Pegue a carta **Gema Cósmica #004** do baralho de Aventura e, em seguida, compre cartas do baralho de Baú até que encontre uma carta do subtipo **Poção**. Fique com essa carta e devolva todas as outras que foram compradas desta forma ao baralho.

- **#113: Contemplar a tapeçaria**

Impressionado com aquela bela obra de arte, você contempla a cena nela representada. Uma figura sombria luta contra um guerreiro e, por um momento, olhando diretamente em seus olhos, você tem a impressão de vê-los se mover...

Se algum Herói tiver o Resultado **“Semeando Ventos”** em seu Registro de Campanha, prossiga para a Interação #115. Se, por acaso, algum Herói tiver o Resultado **“Irredutível”**, prossiga para a Interação #116.

- **#114: Olhar atrás da tapeçaria**

Curioso pela alcova escondida atrás da tapeçaria, você a arrasta para o lado e desvenda o mistério: um baú jaz no chão, esperando que alguém reclame seus tesouros.

Você ganha FOCO 2 e compra uma carta de Baú. Você pode usar neste momento quaisquer Itens Consumíveis que tiver (incluindo o que você acabou de comprar) em vez de descartar algum deles por falta de espaço.

- **#115: Os olhos te encaram de volta?**

...E não foi só a sua impressão. Farfalhando como se fosse atingida por um vento, a tapeçaria ondula aqui e ali, mas os olhos da figura sombria estão fixos em você: As Trevas se aproximam de você como se tivessem capturado seu cheiro, rastejando vigorosamente como um verme tentando alcançá-lo, e você não parece se importar se ela te pegar...

Anote a Aura **“Coração Gelado”** em seu Registro de Campanha. Enquanto a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), as Trevas o considerarão o Herói Mais Forte (a menos que você já esteja sobre peças de Trevas) e, enquanto você estiver sobre suas peças, sempre que acertar um Monstro com um Ataque de Arma ou Ataque Mágico pela primeira vez durante seu turno, esse ataque causa +2 de dano.

- **#116: Os olhos te encaram de volta?**

...E não foi só a sua impressão. Farfalhando como se fosse atingida por um vento, a tapeçaria ondula aqui e ali, mas os olhos da figura sombria estão fixos nos seus: As Trevas lhe atraem como se tivessem capturado seu cheiro, rastejando vigorosamente como um verme tentando alcançá-lo, mas você não se deixa enganar! Rasgando a tapeçaria com sua arma, você observa, perplexo, enquanto o objeto solta gritos de dor e desespero enquanto misteriosamente explode em chamas...

Anote a Aura **"Coração Valente"** em seu Registro de Campanha. Enquanto a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), as Trevas o considerarão o Herói Mais Forte (*a menos que você já esteja sobre suas peças*) e você não recebe dano das Trevas.

- **#117: Perguntar a ela que lugar é esse**

Intrigado com a mudança repentina de ambiente, você pergunta à mãe que lugar é esse. "Você não vê? Estamos na Cordilheira Narang, que une as Montanhas Ragnar às Montanhas Solekk", ela responde, mas sua confusão só aumenta. Não deveria ser lá que fica o Deserto Hellscar? "A pergunta que mais importa, andarilho, não é 'onde você está?', mas 'para onde você quer ir?'"

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

- **#119 – Ir onde possa encontrar o Conselheiro Klee**
- **#120 – Voltar para Valarai**

- **#118: Perguntar quem ela é**

Curioso para saber o que uma mulher poderia estar fazendo com os filhos num lugar como este, você pergunta quem ela é. "Meu nome é Tania, filha de Aestrid, a Aelfar. Eu sou uma das Gurreiras do Martelo, vassalas de Volar'Calix, o Frio Eterno," ela responde com orgulho, embora você não consiga entender a maioria dos nomes que ela menciona. "Você parece perdido. O que está fazendo aqui?" ela pergunta de volta.

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

- **#121 – Vim procurar um alguém, ajude-me a encontrá-lo**
- **#122 – Estou em Hel? Quem é esse Frio Eterno ou algo do tipo?**

- **#119: Ir onde possa encontrar o Conselheiro Klee**

"Eu não conheço essa pessoa, mas se você sabe para onde quer ir, basta seguir em frente e encontrá-la. Quando? Isso não é certo. O que você encontrará no caminho até lá? Isso depende de você. De qualquer forma, você chegará onde precisa chegar. Aqui, estamos sempre em alguma jornada. Eu, por exemplo, vou para Aelfar, levando os meus para longe da guerra", explica ela, e só agora você percebe, com tristeza, que se trata da alma de alguém falecido há muito tempo.

O Líder do Grupo anota o Status **"Contido"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), todos os Heróis podem usar seus cubos verdes como se fossem cubos azuis ou amarelos. Sempre que um Herói usar um cubo verde para ativar uma Habilidade Corpo a Corpo que **NÃO** seja um Ataque com Arma dessa forma, essa Habilidade ganha Alcance Ilimitado.

- **#120: Voltar para Valarai**

"A verdade, andarilho, é que nunca poderemos voltar. A corrente do rio do tempo só flui para frente, e aqui, quando e onde são a mesma coisa", responde ela. "Quando for novamente a hora de chegar ao mesmo lugar de onde você veio, você chegará. Mas você também fará isso seguindo em frente... Nunca se esqueça disso, e cuidado. As estradas são longas e cheias de curvas", ela conclui, e só agora você percebe, com tristeza, que se trata da alma de alguém que já faleceu há muito tempo.

O Líder do Grupo anota o Status **"Cauteloso"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que um Herói sem o Status **"Avisado"** seria eliminado, esse Herói pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1. Se assim fizer, deve anotar o Status **"Avisado"** em seu Registro de Campanha e, em vez disso, reduzir 1 de Vida.

- **#121: Eu vim procurar um alguém, me ajude a encontrá-lo**

"Se você sabe quem precisa encontrar, eventualmente você encontrará. O caminho pode ser tortuoso e você verá tudo o que seu coração deseja, mas que ainda não sabe com sua mente. O melhor conselho que posso dar é que continue andando, porque as mesmas névoas que te levam aonde você quer ir também podem levá-lo a lugares onde você não gostaria de estar", explica ela, e só agora você percebe, infelizmente, que esta é a alma de alguém que faleceu há muito tempo.

O Líder do Grupo anota o Status **"Verdadeiro"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), cada Herói pode deter dois Cubos de Maldição adicionais em suas fichas.

- **#122: Estou em Hel? Quem é esse Frio Eterno ou algo do tipo?**

Intrigado com tantos nomes e títulos, você desvia a pergunta que lhe é feita e pede as respostas que precisa para entender onde está. "Eu não conheço esse lugar. Mas se for perto das Montanhas Solekk, é o território de Volar'Calix, o Alto Guardião dos Dragões do Norte", ela responde, deixando você se perguntar por que nunca ouviu falar de nenhum dragão vivendo nesta região antes. .

Se algum Herói do grupo seguir o **Caminho dos Místicos** ou o **Caminho da Natureza**, leia a Interação #123. Caso contrário, se ninguém o seguir, leia a resolução abaixo:

...*"Se Hel é para onde você deve ir, não se preocupe. Nessa estrada sempre encontramos quem procuramos. Basta lembrar, sempre, de seguir em frente, nunca ficar para trás", finaliza, se despedindo*

O Líder do Grupo deve anotar o Status **"Andarilho das Névoas"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que um Herói realiza uma Ação de Movimento, ele pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1. Se o fizer, ele remove seu Herói do tabuleiro e o coloca em qualquer quadrado revelado de sua escolha, em vez de se mover. Isso é considerado "executar uma Ação de Movimento" para fins de ativação de habilidades.

- **#123: Na verdade, você sabe porque**

Então, em um momento de epifania, você entende o que está acontecendo: Esta é a alma de uma mulher falecida há muito tempo, que viveu séculos atrás. Tudo ao seu redor data daquela época: o mundo como ela o conhecia. Cada novo encontro que este lugar lhe oferece, você supõe, assumirá outra forma da realidade cíclica que envolve cada pessoa, não muito diferente de um sonho... Ou de uma prisão.

O Líder do Grupo deve anotar o Status **"Entendimento Profundo"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói escolher uma Interação, ele poderá: EM SI, MALDIÇÃO 1. Se assim fizer, pode desfazer a Interação que acabou de ler e escolher outra Interação da mesma cena novamente. Ele pode usar esta Habilidade apenas uma vez por Interação, e a Interação que é revertida desta forma torna-se disponível novamente.

- **#124: Perguntar o que eram aquelas coisas que o atacaram**

Impressionado, você pergunta ao guerreiro o que eram aquelas coisas contra as quais você lutou. "São espíritos daqueles que não encontraram a paz, consumidos por questões mal resolvidas que deixaram para trás. Por isso, eles semeiam o tormento que afligem a si mesmos e a todos que encontram. Na verdade, essa agonia é a única coisa que eles conhecem agora", ela responde, convidando-o a fazer outra pergunta.

Vocês enfrentam um dilema: Em grupo, você e seus parceiros devem escolher uma opção e prosseguir à sua resolução. Em caso de decisão dividida, o Líder do Grupo tem o poder de decidir qual das opções empatadas será tomada.

- **#120 – Voltar para Valarai**
- **#121 – Vim procurar um alguém, ajude-me a encontrá-lo**

- **#125: Apenas agradecer pela ajuda**

Aliviado após sua vitória sobre este inimigo desconhecido, você agradece a guerreira por sua ajuda. "Não há de que.

Você estava no meu caminho e precisava da minha ajuda. Fiz apenas o que me ensinaram a fazer", diz ela, apontando para a direção de onde veio. "Passe por ali, o caminho é seguro. Preciso retomar minha jornada, mas acho que posso lhe dar um último benefício. Pegue isso, vai servir mais para você do que para mim", acrescenta ela, se despedindo depois de lhe entregar um saco com alguns suprimentos que você pode precisar.

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e até dois Heróis à sua escolha podem comprar duas cartas de Baú cada. Qualquer Herói que comprar uma carta dessa maneira pode usar qualquer um de seus Itens Consumíveis (*incluindo as que acabou de comprar*) para liberar espaço, se necessário.

- **#126: Perguntar o que ele está fazendo aqui**

Tentando entender melhor o que todos esses encontros aleatórios significam neste lugar, você pergunta ao homem o que ele está fazendo aqui. "Apenas existindo," ele responde sem piscar. "Mas não tenha pena de mim, não é tão tedioso quanto parece. Posso voltar a viver lembranças agradáveis, e até viver algumas novas, como esta com você. Cada vez como se fosse a primeira vez. Imagine quantas pessoas não dariam tudo o que têm apenas para serem capazes de algo assim?" ele acrescenta, fazendo você pensar sobre isso.

Anote o Status **"Pela Primeira Vez"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), depois de gastar seu primeiro CA durante seu turno, você pode escolher recuperá-lo imediatamente (*ainda conta como uma de suas ações de cubo*). Este efeito ocorre antes de você realizar uma Ação de Recolher Involuntária.

- **#127: Perguntar se ele estava falando de Tharmagar**

Percebendo que suas vestes são parecidas com as que Tharmagar usa, você pergunta se ele o confundiu, por acaso, com o sábio. "Você também o conhece? Oh, sim, isso explica tudo! o homem diz, alegremente. "Eu o conheci, sim. Mas ele não é meu mestre. Fui ordenado pelo melhor amigo dele, Yithzak Zamir: outro mentor e pesquisador do Mosteiro", explica.

Anote o Status **"Mestre dos Mortos-Vivos"** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que você realizar uma Ação de Recolher, depois de resolvê-la, você pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1. Se o fizer, ative uma Aparição de base pequena à sua escolha. Você controlará seu turno durante essa ativação (*você pode ignorar suas prioridades de mira e forçá-la a atacar outro Monstro*).

- **#128: Pedir por qualquer coisa que possa ajudar**

Sentindo que é difícil avançar neste lugar, você pergunta ao homem se ele tem alguma coisa de que possa dispor para

lhe ajudar. "Claro! Viajar por este lugar é perigoso para os andarilhos. As aparições estão sempre à espreita, invejando o seu privilégio", ele fala como se estivesse sozinho, dando um sermão para si mesmo. "Não seja tímido, dê uma olhada nas minhas malas e bolsas e leve o que precisar!"

Escolha uma carta no baralho de Baú para comprar. Você pode reorganizar sua mochila neste momento usando quaisquer Itens Consumíveis que tiver (*incluindo o que você acabou de escolher*) para liberar espaço, se necessário.

- **#129: Perguntar quem ele é**

Impressionado com a figura desse homem, você pergunta quem ele é. "Sou Pascal, ao seu dispor", ele responde com sinceridade. "Nascido em Umbral, assim que me tornei adulto, fui para o Mosteiro de Valarai onde fui ordenado Sacerdote da Doutrina. Porém, minha maior paixão sempre foram os livros, então me dediquei mais aos estudos do que ao trabalho. Foi uma escolha que, embora me tenha levado a uma sepultura precoce no ano de 1399 do nosso Ajuste de Contas, nunca me arrependi", explica, referindo-se à sua própria morte, há vinte anos.

Anote o Status "**Biblioteca**" em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que você realizar uma Ação de Recolher durante seu turno, você pode recuperar uma carta de Pergaminho da pilha de descarte do baralho do Baú e usá-la neste momento. Isso não conta como uma Ação Menor "Usar Item Consumível". Se o fizer, depois de resolver essa carta, devolva-a ao baralho de Baú em vez de colocá-la novamente na pilha de descarte.

- **#130: Perguntar a ele por que sua presença tem o toque de alguém**

Intrigado, você pergunta como ele poderia confundi-lo com outra pessoa. "Aqui sentimos os modos de uma pessoa da mesma forma que sentimos com os outros cinco sentidos. Afinal, todos nós nada mais somos do que a soma de nossas experiências junto com as pessoas com quem mais convivemos. Foi daí que veio a minha confusão", explica ele, presenteando você com um pouco de sua sabedoria.

Anote o Status "**Traquinagem**" em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que você realizar uma Ação de Recolher, escolha entre: infligir QUEIMAR 2 a um Alvo dentro do Alcance 1 ou CURA 2 a um Alvo Herói dentro do Alcance 1.

- **#131: Perguntar a ele por que não te ajudou**

Respirando pesadamente, como se o cansaço que sente fosse real, você fica irritado com a negligência demonstrada pelo conselheiro para com sua luta e exige que ele lhe diga por que não ajudou. "E por que eu faria isso?" ele retruca. "Você

é quem me procura, não o contrário. Além disso, eu precisava ver 'do que você é feito' para avaliar se você seria digno do meu tempo", afirma, zombando de você. Agora você entende que este é realmente o homem que você buscava; e também por que ele não teve amigos quando vivo.

O Líder do Grupo deve anotar o Status "**Fique a Vontade**" em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), como uma Ação Menor, ele pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1 para devolver uma Pilha de Runas revelada (*que esteja no tabuleiro, não na Trilha de Iniciativa*) para a Bolsa e ganhar FOCO 1.

A aventura termina aqui. Você pode ler "**Após a Aventura – O Rei dos Mortos-Vivos**" na página 47.

- **#132: Confirmar a identidade do conselheiro**

Sabendo que cautela nunca é demais, mesmo com todos os sinais apontando para esse homem ser aquele que procura, você precisa ter certeza. "Sim, sim. Eu sou o Conselheiro Klee. A questão não é quem eu sou ou por que estou aqui; mas o que diabos está acontecendo que é tão extremo que os homens precisam enviar alguém para me perturbar mesmo na vida após a morte."

O Líder do Grupo deve anotar o Status "**Dupla verificação**" em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), como uma Ação Menor, ele pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1 para remover uma peça de Trevas sobre a qual ele está e ganhar FOCO 1.

A aventura termina aqui. Você pode ler "**Após a Aventura – O Rei dos Mortos-Vivos**" na página 47.

- **#133: Atacar o Conselheiro**

Ainda agitado pelo calor da batalha, você toma o Conselheiro como inimigo e salta em sua direção. Porém, assim que você dá o primeiro passo, movido pela raiva em seus olhos, ele implora para que você se contenha: "Espere! Sou eu, Conselheiro Klee! O homem que você procura, não é? Abaixem suas armas, a luta acabou!" Então, percebendo que cumpriu a tarefa, você se acalma e relaxa sua postura ofensiva. Felizmente para esta figura curiosa...

O Líder deve anotar o Status "**Abordagem Agressiva**" no Registro da Campanha. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), como uma Ação Menor, ele pode aplicar: EM SI, MALDIÇÃO 1 para cancelar a invocação de uma **Assombração do Rei Morto-Vivo**.

A aventura termina aqui. Você pode ler "**Após a Aventura – O Rei dos Mortos-Vivos**" na página 47.

- **#134: Pedir a ele para mostrar uma lâmina**

Preferindo o combate corpo a corpo com uma arma simples, confiável e mortal, você pede a Morlokin, o ferreiro, que lhe mostre uma lâmina. Com um sorriso estampado no rosto, ele te entrega uma peça bem diferente de todas que você já viu...

Pegue a carta **Extraordinária Lâmina Onirofeita** do baralho de Aventura.

- **#135: Pedir a ele para mostrar alguma armadura**

Curioso sobre os diferentes tipos de materiais que Morlokin pode forjar neste local, você pede a ele que lhe mostre algumas armaduras. Com um sorriso estampado no rosto, ele te entrega uma peça bem diferente de todas que você já viu...

Pegue a carta **Malha Onirofeita** do baralho de Aventura.

- **#136: Pedir a ele para lhe mostrar um broquel**

Pensando em algo que possa ser versátil, você pede a Morlokin que lhe mostre um broquel, que pode ser útil tanto para se proteger quanto para atacar; ou ser adornado com um símbolo arcano. Com um sorriso estampado no rosto, ele te entrega uma peça bem diferente de todas que você já viu...

Pegue a carta **Broquel Onirofeito** do baralho de Aventura.

- **#137: Perguntar ao ferreiro sobre sua história**

Convencido pela propaganda que o ferreiro faz de si mesmo, você pergunta sobre sua história. "Nascido nas Estepes Douradas, fui criado entre fornalhas e espetos; sendo levado por Aral'Hezec para ser seu discípulo como recompensa por meus belos trabalhos. Ao longo de uma década de aprendizado, me tornei o primeiro humano a ser pioneiro no encantamento de runas, forjando peças tão incríveis que foram mantidas no tesouro do meu mestre..." Morlokin responde com o brilho nos olhos de alguém que se lembra do passado com carinho.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Curiosidade"** em seu Registro de Campanha.

- **#138: Pedir ajuda para encontrar sua Alma Gêmea.**

Determinado a falar com o sua Alma Gêmea, você pergunta ao ferreiro se ele pode ajudá-lo a encontrar um caminho até ela. "Está perdido?" Morlokin está genuinamente surpreso. "Já faz um tempo que não encontro ninguém perdido por aqui, mas não se preocupe. Se você quiser mesmo, uma passagem se abrirá para você", explica, sempre com um sorriso no rosto.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Certeza"** em seu Registro de Campanha.

- **#139: Pedir para ajudá-lo a lutar contra as aparições**

Acreditando que está em desvantagem, você pede a ele que o ajude a derrotar as aparições. "Te ajudar!?" o patrulheiro responde com raiva. "Você não vê que mal estou aguentando? Quem precisa de ajuda sou eu!" ele rosna, se contorcendo de dor e grunhindo pelo esforço extraordinário de lutar contra seu inimigo...

Você ganha FOCO 2 e, se algum Herói tiver o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha, leia a interação #145. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, anote o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha.

- **#140: Tentar exorcizar a aparição que o está atacando**

Impressionado com o conflito, você fica do lado do patrulheiro e decide ajudá-lo neste desafio...

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 15. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Devoção** ou se algum Herói tiver o Status **"Misericordioso"** em seu Registro de Campanha, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Ao recitar apressadamente um sermão de difícil reprodução, você se enreda na dicção das palavras e seu feitiço não é convincente o suficiente para desatar o nó que liga o espírito à sua vítima. "Você não pode me derrotar, Keinz! Você me pertence e sabe disso!" a alma enfurecida uiva ao invadir o corpo do homem, transformando-o em algo que não é mais nenhum dos dois, mas uma combinação amorfa de ambos...

Substitua este marcador de Interação por uma miniatura de **Vampiro Soturno**. Agora ele se tornou uma **Aparição Assassina** com dois detalhes adicionais: Ganha 5 de Vida Extra e compra uma carta de Ataque de Comandante por Herói. Essas cartas são atreladas a esta Aparição e a consideram como um Comandante de forma geral.

SUCESSO: Ainda que o exorcismo seja um sermão difícil de recitar, você o reproduz com agilidade e firmeza, lançando um poderoso feitiço. Em meio a gritos de agonia, o espírito maligno se contrai e evapora em uma fumaça negra, libertando sua vítima de suas garras. "Não acredito... Estou livre!" o patrulheiro comemora. "Não tenho palavras para expressar minha gratidão a você, andarilho, mas agora que você salvou minha alma, meu arco está à sua disposição!"

Pegue a carta de Companheiro **Ronald Keinz** do baralho de Aventura e substitua este marcador de Interação por um marcador de PNJ para representá-lo.

- **#141: Desferir um golpe de misericórdia**

Ao perceber que o patrulheiro está sofrendo e já tendo testemunhado o que acontece com os corpos daqueles que são levados por espíritos malignos, você resolve agir com firmeza e misericórdia, dando um fim à agonia do homem. "Não! O que foi que você fez!? Você o tirou de mim! Ele era meu, meu! a aparição rugiu com indignação, enquanto sua forma se evapora em uma nuvem de fumaça negra. No final, o que restou foi apenas o arco que o patrulheiro carregava: o espólio de sua difícil decisão.

Pegue a carta **Arco Onioperfurador** do baralho de Aventura. Em seguida, remova este marcador de Interação. Se esta foi a primeira interação com este marcador, você também ganha FOCO 2.

- **#142: Perguntar o que diabos está acontecendo aqui**

Confuso, você pergunta ao patrulheiro o que está acontecendo. "O que VOCÊ ACHA que está acontecendo?" ele responde, irritado. "Ao longo da vida, fiz uma coisa ou outra que não devia para sobreviver... Agora, as forças que me ajudaram naquela época cobram seu preço. Por favor, ajude-me a salvar minha alma! Posso ter cometido alguns erros, mas nunca tirei a alma de ninguém!

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Misericordioso"** no seu Registro de Campanha (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*). Em seguida, o Líder do Grupo anota o Status **"Curiosidade"** em seu Registro de Campanha.

- **#143: Pedir por qualquer coisa que ele possa lhe dar**

Percebendo o belo arco que ele carrega, você pergunta ao homem se ele tem alguma coisa que possa lhe dar. "Está vendo meu desespero e mesmo assim veio me pedir bugigangas? Isto é inacreditável!" com a respiração pesada devido à luta, o homem se esforça para responder.

Você ganha FOCO 2 e, se algum Herói tiver o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha, leia a interação nº 145. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, anote o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha.

- **#144: Pedir ajuda para encontrar sua Alma Gêmea.**

Imaginando que o patrulheiro pode enlouquecer a qualquer momento, você faz a pergunta que mais lhe importa. "Sério? É só com isso que você se importa? Você vê alguém em perigo e só consegue pensar em como lhe pode ser útil, em vez de como VOCÊ poderia ajudar?" o homem responde, frustrado.

Se o Líder do Grupo tiver no máximo um Status **"Certeza"** em seu Registro de Campanha, ele anota novamente **"Certeza"**. Se ele já tiver duas vezes, não deve anotar pela terceira vez.

Então, você ganha FOCO 2 e, se algum Herói tiver o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha, leia a interação nº 145. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, anote o Status **"Apático"** em seu Registro de Campanha.

- **#145: A aparição vence a força de vontade do homem**

Fortalecida pela fúria de seu hospedeiro, a aparição ganha vantagem na luta. "Você não pode me derrotar, Keinz! Você pertence a mim e sabe disso! a alma enfurecida uiva ao invadir o corpo do homem, transformando-o em algo que também ela já não é mais, dando lugar a uma combinação amorfa de ambos...

Substitua este marcador de Interação por uma miniatura de **Vampiro Soturno**. Ele se tornou uma **Aparição Assassina**.

- **#146: Pedir ao padre uma bênção**

Percebendo que essas pessoas estavam profundamente envolvidas em suas tarefas, você participa da encenação e pede ao sacerdote que o abençoe. "Que nossa Princesa Narang'Erel, o 'Sol Poente', fortaleça sua determinação de enfrentar os Varatash, 'Aqueles que não podem ser'." Ele aceita o seu pedido, evocando alguns nomes desconhecidos, como é costume das almas por aqui...

Você ganha LIMPAR 3. Se remover apenas 2 ou menos Cubos de Maldição desta forma, você também ganha CURA 3. Se você recuperar apenas 2 pontos de Vida ou menos dessa maneira, também ganhará FOCO 2.

Então, esta Interação ficará indisponível para você, como de costume, mas outros Heróis podem escolhê-la novamente se houver alguma carga restante no marcador de Interação.

- **#147: Perguntar se algum dos dois pode lhe dar alguma coisa**

Tanto o sacerdote quanto o paladino estão muito bem equipados, fazendo você se perguntar se eles poderiam emprestar algo. "Você parece estar angustiado e necessitado, meu companheiro", responde o padre, retirando o medalhão que usou para canalizar suas orações ao ouvir seu pedido. "Espero que lhe sirva tão bem quanto serviu a nós." Então, ele lhe entrega as joias. Para eles, o ouro não vale nada diante da necessidade de alguém.

Pegue a carta **Distintivo do Vento Oeste** do baralho de Aventura.

- **#148: Perguntar o que está acontecendo**

Impressionado, você pergunta o que está acontecendo aqui. "O Monastério das Sombras, um dos Santuários de Gil Garoth, abriga os feridos na luta contra os Varatash. Nós, a Ordem do Vento Oeste, cuidamos desses guerreiros para que voltem à

batalha o quanto antes”, responde o sacerdote sem se desviar das suas tarefas. A dedicação dessas pessoas é inspiradora.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Curiosidade"** em seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

• **#149: Pedir para ajudá-lo a enfrentar as aparições**

Inspirado pela aparência de bravos combatentes que parecem ser o padre e o paladino, você pede que o ajudem na luta contra as aparições. “Já estamos travando nossa própria batalha, meu amigo”, responde o padre. “A cada vida que salvamos, enfraquecemos os Varatash. Nosso campo de batalha está sob este teto abobadado. No entanto, temos muitas poções por aqui, talvez elas possam ser úteis para você,” ele explica enquanto lhe entrega dois frascos de sua bolsa.

Compre cartas do baralho de Baú até encontrar duas do subtipo **Poção**. Fique com essas cartas e devolva as outras que foram compradas dessa maneira. Além disso, você pode usar quaisquer Itens Consumíveis que tiver neste momento em vez de descartá-los para liberar espaço.

• **#150: Pedir ajuda para encontrar sua Alma Gêmea.**

Acreditando que essas pessoas, versadas nos caminhos da Doutrina, possam conhecer melhor o Reino Espiritual, você pede que elas o ajudem a encontrar o seu Amado. “Na terra das brumas, ninguém que vagueia se perde, meu amigo. Vá em frente, pois o que você busca será revelado quando for a hora certa...”, responde o padre, enigmático como todos que você encontra por aqui.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Certeza"** em seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

• **#151: Ajudar o homem a procurar o que perdeu**

Comovido pelo desespero daquele homem perdido em sua própria confusão, você se oferece para ajudá-lo. “Procuro Mothka, minha cigarra companheira. Ela gosta de se esconder nas minhas coisas, sempre quando eu mais preciso dela!” ele explica o que perdeu, o que o deixa ainda mais confuso.

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 13. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Você vasculha as pilhas de papéis, tecidos e ferramentas de todos os tipos. Mas a bagunça é tanta que não dá para encontrar nenhum sinal de cigarra; se realmente é um inseto que você está procurando. “Tudo bem! Mais cedo ou mais tarde, ela aparecerá. Ela é sempre assim, só preciso procurar um pouco”, o vidente agradece pela ajuda, concentrando-se em sua tarefa.

Você ganha FOCO 2.

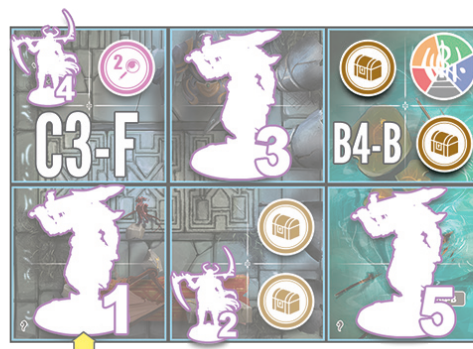
SUCESSO: Você vasculha pilhas de papéis, tecidos e ferramentas de todos os tipos; e apesar da enorme bagunça, você encontra o inseto perdido. “Sim, é ela! Muito obrigado!” o vidente comemora o reencontro. Ele esqueceu de dizer que “ela” não era um animal vivo, mas um brinquedo com uma casca de ouro, juntas mecânicas e asas de filigrana. Uma verdadeira obra-prima que se move como se tivesse vida própria.

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Canto da Cigarra"** no seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

• **#152: Pedir a ele qualquer coisa que possa lhe dar**

Com tanta coisa espalhada por todo o lugar, certamente o homem tem algo que ele possa lhe dar. Então, você pede. “Claro, claro, estou muito ocupado para procurar qualquer coisa agora, mas você pode ficar à vontade para levar o que quiser por aqui...”

Coloque 2 marcadores de Baú no Mapa B4-B conforme indicado na ilustração a seguir. Todos os Baús neste Mapa tornam-se seguros e os Heróis não precisam rolar o Dado de Armadilha ao abri-los.



• **#153: Questionar sobre o que está acontecendo aqui**

Curioso com a situação, você pergunta ao homem o que ele está fazendo. “Procuro a minha cigarra que me permite ver o futuro. Sou Claude, o Vidente de Xereth, e não suporto ficar muito tempo sem ela. Viver no presente é muito difícil...” ele responde, embora não explique muito.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Curiosidade"** em seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

• **#154: Interrogar sobre o que mais ele viu em seu futuro**

Intrigado com o que o homem lhe contou quando você entrou no quarto, você o pressiona para saber mais sobre o seu futuro.

Se algum Herói tiver o Status **"Canto da Cigarra"** em seu Registro de Campanha, leia a interação #158. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

"Eu te diria se pudesse. Não sou um vidente, sou apenas um receptáculo do Cosmos. Não vejo cenas de minhas previsões, mas as sussurro para minha companheira enquanto meus olhos estão vendados. Ela, porém, é uma criatura fantástica: nunca esquece nenhuma palavra que ouve", explica o homem, fazendo cada vez menos sentido.

Se esta for a primeira vez que um Herói lê esta resolução, você ganha FOCO 2. Caso contrário, nada de especial acontece.

Essa resolução não reduz o marcador de interação e não fica indisponível.

• **#155: Pedir ajuda para encontrar sua Alma Gêmea.**

Preocupado com sua própria busca, você pede ajuda para encontrar seu Amado. "Interessante como as coisas estão desaparecendo ultimamente, não é?" ele responde retoricamente, sem sequer olhar para você. "Não se preocupem: procurem e encontrarão", diz o ditado", conclui, fazendo o mesmo discurso que parece ser o único que as almas deste lugar conhecem.

Você ganha FOCO 2 e o Líder do Grupo anota o Status **"Certeza"** em seu Registro de Campanha (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento).

• **#156: Seu futuro é virtuoso**

"Você escolheu a virtude e a virtude lhe escolheu. Não dê ouvidos às mentiras que lhe digam e não hesite quando chegar a última vez: seu coração é puro. Apunhale o Filactério e dê fim à aberração. Você é a pessoa certa para fazer isso!" o homem responde, trazendo grande conforto ao seu coração.

O Líder do Grupo anota a Aura **"Grandeza"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói marcar um Acerto Crítico, ele ganha: EM SI, LIMPAR 2.

• **#157: Seu futuro é perigoso**

"Seu futuro está nublado, mas não é com nuvens de chuva, cheias de vida e alegria que o obscurecem. Sinto cheiro de alcatrão, vejo fumaça, escuridão. Seu coração está partido, mesmo que você não sinta isso. Não pegue o filactério, ou ele irá agarrar você. Seu propósito será nobre, mas suas ações não..." o homem responde, deixando você ainda mais confuso e furioso.

O Líder do Grupo anota a Aura **"Decidido"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas

quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói marcar um Acerto Crítico, o ataque ganha +1 DANO (não dobre devido ao crítico) por Cubo de Maldição que o Herói detém.

• **#158: O canto da cigarra**

... com seu precioso brinquedo de volta, o homem não hesita em realizar seu desejo. Com cuidado, como se segurasse uma vida na concha feita com as mãos, o vidente encosta o ouvido na abertura que fez entre os polegares, contando as previsões que a cigarra lhe lembra.

Se algum Herói tiver o Resultado **"Irredutível"** em seu Registro de Campanha, leia Interação #156. Caso contrário, se tiver o Resultado **"Semeando Ventos"**, leia a Interação #157. Se nenhum Herói tiver nenhum desses Resultados em seu Registro de Campanha, leia a resolução abaixo:

"Algo mudou há pouco tempo, vejo isso nas brumas..." o homem diz. "Seu futuro está em aberto, então tudo pode acontecer. No entanto, você está destinado a grandes coisas. Concentre-se em sua jornada e fará o que ninguém mais faria; se tomar outro curso, pode estragar tudo. Não se esqueça que quem anda em cima do muro nunca deve se inclinar para um lado..."

O Líder do Grupo anota o **"No limite"** Aura em seu registro de campanha. Enquanto ele a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), sempre que qualquer Herói marcar um Acerto Crítico, ele ganha: EM SI, FOCO 1.

• **#159: Vasculhar a caixa**

Curioso sobre o que pode haver naquela caixa, você a abre. Levantando uma nuvem de poeira, você encontra algumas moedas inúteis entre alguns potes e papéis que poderiam servir para alguma coisa. Será que teve sorte?

Você ganha FOCO 2 e compra uma carta do baralho de Baú.

• **#160: Pegar o pergaminho**

Intrigado com aquele pedaço de papel tão formal, você o pega, abre e lê seu conteúdo...

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 13. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho dos Místicos**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: ...para sua surpresa, o que está escrito ali é um conhecido poema na linguagem da Doutrina. Conta a história

do príncipe elfo Lorelandriss, que é tão bonita quanto trágica: Traído por seu grande amor, ele se viu dividido entre o dever e o perdão, duas virtudes muito apreciadas pelos elfos da antiguidade. Tendo escolhido o primeiro, teve um reinado longo e próspero, mas nunca mais foi feliz.

Você ganha FOCO 2.

SUCESSO: ... o que está escrito ali é um belo poema narrando a história do príncipe elfo Lorelandriss. No entanto, o poema é apenas um disfarce. Ao ler nas entrelinhas, você decifra os anagramas que escondem o verdadeiro segredo: este é um pergaminho mágico e extremamente poderoso! Os elfos do passado eram realmente muito astutos.

Pegue a carta **Pergaminho da Desconstrução** do baralho de Aventura.

- **#161: Pegar a espada**

Sabendo que poucas coisas podem ser melhores ou mais confiáveis do que uma boa lâmina, você saca a bela espada daquela pilha de ossos. Apesar de estar empoeirada, você logo percebe que está segurando algo especial...

Pegue a carta **Espada do Príncipe** do baralho de Aventura.

- **#162: Vasculhar as ossadas**

Curioso para saber o que pode estar escondido entre tantos ossos e poeira, você vasculha a pilha de entulhos. Alcançando um pano de veludo velho e esfarrapado que chama sua atenção, você o tira do meio da sujeira, trazendo junto uma mão esquelética que o segura e o resto do corpo que o acompanha. Animado por encontrar uma joia incrível que parece conter uma tempestade em seu núcleo, você mal percebe a pilha se movendo e estremeando, como se algo não estivesse certo...

Pegue uma carta **Gema Cósmica** do baralho de Aventura. Então, se algum Herói tiver o Status **"Decapitado"** anotado em seu Registro de Campanha, nada de especial acontece. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, leia a resolução abaixo:

...e seus instintos estavam corretos: Erguendo-se junto com o tesouro que você pegou, um arqueiro esquelético agora está diante de você.

Substitua este marcador de Interação por um **MB: Esqueleto Arqueiro – Campeão**.

- **#163: Verificar os crânios**

Impressionado com a quantidade de caveiras naquela pilha de ossos, você pega a mais próxima e a contempla por um momento. Considerando a ideia de que aquele rosto já

pertenceu a alguém vivo, você mal percebe um braço magro que se contorce entre os ossos, como se estivesse morrendo pela segunda vez. Envergonhado, sem nem saber porque, você devolve a caveira ao seu lugar – como se isso pudesse consertar alguma coisa...

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Decapitado"** no seu Registro de Campanha (**Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento**). Então, você ou outro Herói de sua escolha ganha FOCO 2 adicional.

- **#164: Vasculhar a alvenaria solta**

Percebendo que muitas das pedras que compõem a alvenaria da parede estão soltas, você decide retirar mais algumas lajes em busca de compartimentos secretos. Ao fazer isso, você acidentalmente move um interruptor oculto e um clique alto reverbera atrás da parede. O que é que você fez?

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Um Clique Misterioso"** no seu Registro de Campanha (**Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento**).

- **#165: Convidá-la para ajudar na luta**

Sabendo que os inimigos são muitos, você incita a mulher a brandir seu cajado ao seu lado. Essa luta não será fácil, mas você não estará sozinho. "Crianças, rápido, venham aqui", o sábio dá um passo à frente, acenando para as crianças entrarem no grande salão para afastá-las do perigo. Thamagar se encarregará de proteger as crianças, abrindo espaço para os adultos lutarem...

Remova os componentes de Thamagar do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento. Em seguida, pegue a carta de Companheiro **Janina do baralho de Aventura** e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-la. Se Janina for derrotada, a Aventura termina imediatamente em fracasso.

- **#166: Pedir-lhe que ajude com sua magia**

Você pede à mãe que o cubra com um feitiço enquanto você luta em nome dela e de seus filhos. Erguendo seu cajado, a feiticeira balbucia palavras que dão vida a uma maré infernal, que se agita como uma onda contra pedras e criaturas, deixando um rastro de fogo e destruição. Um truque impressionante que ela guardou para o último momento... "Leve as crianças para dentro, nós cuidamos disso!" Thamagar incentiva a mulher, antes de entrar na briga ao seu lado.

Substitua o Mapa E2-B pelo Mapa E6-B. Cada Monstro que estiver em cima dele imediatamente sofre 2 de dano não evitável, **QUEIMAR 2 (devido ao Terreno de Lava)** e **DEVAGAR**.

- **#167: Pedir-lhe seu broche**

Mesmo que pareça insensível, você pede à mulher o lindo broche que se destaca aos seus olhos, quase como se não tivesse ouvido seu apelo. "O broche? Pelas Estrelas, claro, claro, tome..." Ela remove a joia e lhe entrega às pressas. Tharmagar franze a testa, perplexo, mas não diz uma palavra. Ele está mais preocupado em tirar as crianças do perigo...

Pegue a carta **Broche de Rubi** do baralho de Aventura. Em seguida, remova os componentes de Tharmagar do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento.

Então, pegue a carta de Companheiro **Janina** do baralho de Aventura e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-la.

Se Janina for derrotada, a Aventura termina imediatamente em fracasso. Em seguida, prossiga para a Interação #170.

- **#168: Questioná-la sobre o que ela está fazendo aqui**

Intrigado, você pergunta o que ela está fazendo aqui. "Estou fugindo! Nera está sitiada, mas consegui escapar com as crianças. Eu não poderia imaginar, entretanto, que o Passo de Omekka também estaria cheio dessas coisas!" ela responde desesperada, compartilhando as terríveis notícias do leste...

Você ganha FOCO 2. Então, se algum Herói tiver o Resultado **"Contador de Histórias"**, você anota a Aura **"Criando Laços"** Aura em seu Registro de Campanha. Enquanto você a tiver (*Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura*), sempre que um Companheiro termina seu turno adjacente a você, ele ganha ESCUDO 4. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, nada de especial acontecerá. Em seguida, leia a resolução abaixo:

"Pelas Estrelas, haverá tempo para isso depois! Rápido, agora, dê-me as crianças, vou mantê-las seguras lá dentro." Tharmagar interrompe a conversa, levando as crianças aterrorizadas para o grande salão.

Remova os componentes de Tharmagar do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento. Em seguida, pegue a carta de Companheiro **Janina** do baralho de Aventura e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-la.

Se Janina for derrotada, a Aventura termina imediatamente em fracasso. Por fim, prossiga para a Interação #170.

- **#169: Pedir-lhe o cajado**

Mesmo que isso possa parecer insensível, você pede à mulher o lindo cajado que se destaca aos seus olhos, quase como se não

tivesse ouvido seu apelo. "Meu cajado? Pelas Estrelas, claro, claro, tome..." Ela pega a arma e lhe entrega apressadamente. Tharmagar franze a testa, perplexo, mas não diz uma palavra. Ele está mais preocupado em tirar as crianças do perigo...

Pegue a carta **Cajado do Fogo Selvagem** do baralho de Aventura. Em seguida, remova os componentes de Tharmagar do tabuleiro e considere sua Mecânica Especial resolvida. Ele não foi derrotado, mas não seguirá nenhum Herói a partir deste momento.

A seguir, pegue a carta de Companheiro **Janina** do baralho de Aventura e coloque um marcador de PNJ adjacente a você para representá-la.

Se Janina for derrotada, a Aventura termina imediatamente em fracasso. Por fim, vire a carta dela e prossiga para a Interação #170.

- **#170: Seus inimigos chegaram primeiro**

...No entanto, sua hesitação custou caro e os monstros se lançam sobre você! Embora surpreso com o ataque mortal dos perseguidores, você agarra uma das crianças e cai para o lado, afastando-a heroicamente do perigo... apenas para colocá-la de volta em perigo.

Leia atentamente as instruções a seguir, pois muitas coisas acontecerão neste momento:

Primeiro, coloque seu Herói no Ponto de Surgimento das Trevas no Mapa E2-B. Em seguida, pegue a carta de Companheiro **Oliver Twist** do baralho de Aventura e coloque outro marcador de PNJ adjacente a você para representá-lo. Embora seja incapaz de se mover sozinho, quando um Herói está adjacente a ele, como uma Ação de Cubo, ele pode gastar 1 CA para realizar uma Ação de Movimento e carregar a criança para outro quadrado de sua escolha que seja adjacente ao local onde terminou seu movimento. Se assim fizer, também ganha FOCO 1.

Se a criança ou Janina forem derrotados, a Aventura terminará imediatamente em fracasso. Por fim, você pode realizar uma Ação de Cubo adicional neste turno.

- **#171: Perguntar se ele pode lhe dar alguma coisa**

"Não acredito! Vocês não são monstros!" o homem exclama, aliviado porque as Estrelas lhe enviaram ajuda. Percebendo que ele tem uma bolsa na cintura, você pergunta se isso é algo que pode ser útil contra os monstros. "Claro, meus amigos! É uma poção que guardei para minha viagem para longe daqui. Bebam, rápido!" ele diz de forma generosa.

Compre cartas do baralho de Baú até encontrar uma carta do subtipo **Poção**. Guarde esta carta e embaralhe todas as outras que foram retiradas desta forma de volta ao baralho. Então, leia a resolução abaixo:

No entanto, enquanto o homem luta para pegar o frasco e entregá-lo a você, os tentáculos pretos – como se sentissem esse momento de negligência – pressionam-no com força. “Rápido, meus companheiros, afastem-se de mim!” ele implora, preocupado com sua segurança.

Prossiga para a Interação nº 177.

- **#172: Protegê-lo do predador**

Pensando que o homem é forte o suficiente para segurar a grade, você decide protegê-lo das Criaturas das Trevas, usando seu corpo como escudo.

Se a **Regra Especial – Monstro Predador** já tiver sido resolvida, prossiga para a Interação #178. Caso contrário, se a REGRA ESPECIAL ainda estiver ativa, leia a resolução abaixo:

Ao enfrentar o monstro e levantar sua arma, assumindo sua posição de combate, você vê seus olhos brilharem de ódio, como um abutre maligno perseguindo sua presa.

Você ganha FOCO 2 e a **Regra Especial – Monstro Predador** é resolvida. O Monstro Predador agora irá considerá-lo como seu Alvo Primário até ser derrotado.

- **#173: Tomar seu lugar na guarda das grades**

Pensando que o homem não é forte o suficiente para segurar a grade, você decide segurá-la, usando seu corpo como barricada. Colocando os pés entre as lajes, você se prepara para manter o túnel fechado, como se disso dependesse a vida de todos...

Faça um Desafio de Habilidade de Força (amarelo) de Dificuldade 17. Cada cubo Corpo a Corpo que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Força**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: No entanto, sua força se mostra menor do que a tarefa necessitava. Como se sentisse esse momento de negligência, as gavinhas negras o pressionam com força.

Remova este marcador de Interação. Se esta foi a primeira vez que houve interação com este marcador, remova um Monstro de sua escolha do tabuleiro. Caso contrário, se esta for a segunda vez, você ganha FOCO 2.

SUCESSO: Quando você o diz para se afastar das grades, ele suspira aliviado, extremamente grato por seu gesto. “Oh meu amigo, você salvou minha vida! Certamente, você pode contar com a minha ajuda em troca!”

Prossiga para a Interação nº 177.

- **#174: Proteger-lo das gavinhas**

Pensando que o homem precisa de proteção, você decide usar suas habilidades para defendê-lo dos tentáculos escuros que se projetam das grades. Com tantas ferramentas e feitiços que você conhece, certamente algo funcionará aqui.

Se você tiver alguma Habilidade PREVENIR disponível, você pode gastar 1 CA para usá-la (isso não conta como uma de suas Ações de Cubo neste turno). Caso contrário, prossiga para a Interação #176. Se assim fizer, leia a resolução abaixo:

“Ah, meus amigos! Eu realmente não sei o que seria de mim se não fosse pela sua ajuda!” ele diz, cheio de gratidão, enquanto pega um amuleto pendurado em seu pescoço. “Agora é minha vez de protegê-lo com um truque!” ele sorri gentilmente, logo antes de entoar um feitiço protetor que emana do colar, os envolvendo em um brilho caloroso.

O Líder do Grupo anota o Status **“Sangue de Cavalo”** em seu Registro de Campanha. Enquanto o tiver (**Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento**), todos os Heróis são imunes a todas as Condições impostas por inimigos ou terreno perigoso.

- **#175: Ajudar-lo a proteger a grade**

Pensando que o homem poderia ser libertado se a grade estivesse obstruída, você decide bloquear as grades com entulho. Procurando com pressa por pedras grandes, vocês tentam encontrar o máximo de coisas possíveis para realizar a tarefa, como se suas vidas dependessem disso...

Faça um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de Dificuldade 15. Cada cubo de Agilidade que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o Caminho da Astúcia ou o Caminho da Natureza, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: Infelizmente, você não consegue encontrar detritos suficientes para bloquear completamente o túnel. Como se sentisse esse momento de negligência, as gavinhas negras o pressionam com força.

Remova este marcador de Interação. Se esta foi a primeira vez que houve interação com este marcador, remova um Monstro de sua escolha do tabuleiro. Caso contrário, se esta for a segunda vez, você ganha FOCO 2.

SUCESSO: Com seu conjunto de habilidades úteis, você consegue bloquear o túnel completamente, fazendo o homem suspirar de alívio. “Oh meu amigo, você salvou minha vida! Certamente, você pode contar com a minha ajuda em troca!”

Prossiga para a Interação nº 177.

- **#176: Você não pode ajudá-lo**

Para sua grande decepção, nenhuma de suas habilidades ou ferramentas é capaz de proteger o homem dos sombrios tentáculos. "Não fique triste, meu companheiro! O que importa é a sua intenção de ajudar. Estamos juntos nessa!" diz o homem.

Você ganha FOCO 2. Se esta foi a primeira vez que houve interação com este marcador, outro Herói pode escolher a Interação #174 ao utilizá-lo.

- **#177: As criaturas o afligem**

De repente, com um barulho alto como trovões, a grade explode, jogando pedras, sujeira e Trevas por toda parte. Chocado pela confusão e machucado pela explosão, você não consegue encontrar nenhum sinal do homem.

Adicione a seguinte Configuração:

 1 - Abominação (Alternativo - **Novato**)



#178: O homem não está mais em perigo

...No entanto, para seu alívio, o homem não está mais em perigo. Por outro lado, o mesmo não pode ser dito de você... Então você se concentra em sua própria luta!

Você ganha FOCO 2.

- **#179: Perguntar por que ele está preso**

Você não imagina por que alguém estaria preso enquanto a cidade está sitiada, então pergunta ao homem o que ele fez para acabar ali. "Nada, exceto um incrível ato de bravura!" ele responde, com raiva. "Um poderoso Comandante das Trevas me engoliu inteiro, mas eu consegui escapar! E pior: Meus homens nem ajudaram a limpar a gosma preta que me cobria da cabeça aos pés. Em vez disso, eles me colocaram sob 'observação'..."

Você ganha FOCO 2. Então, se algum Herói tiver o Resultado **"Contador de Histórias"** em seu Registro de Campanha, prossiga para a Interação #184. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, nada de especial acontecerá.

- **#180: Tentar libertá-lo**

Comovido com sua condição, você decide tentar libertar o prisioneiro. O cadeado da velha cela de ferro, porém, não está cooperando...

Faça um Desafio de Habilidade de Destreza (vermelho) de Dificuldade 15. Cada Cubo À Distância que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se você seguir o **Caminho da Astúcia**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Você cutuca aqui e ali com suas ferramentas. Mas com sua mente em problemas maiores, você se envergonha por não conseguir nada. "Oh não! Que injustiça!" o homem lamenta, com todas as razões para se sentir frustrado e enraivecido; mais do que já estava.*

Você ganha FOCO 2.

SUCESSO: *Você cutuca aqui e ali com suas ferramentas e, mesmo com todas as preocupações em mente, consegue ouvir o clique satisfatório que coroa seu sucesso. "Obrigado! Mil vezes obrigado!" exclama o homem, com todos os motivos para se sentir feliz, como está agora. "Ok, ok, para onde vamos agora?" ele continua, juntando-se ao seu grupo.*

Pegue a carta de Companheiro **Conner** do baralho de Aventura e substitua este marcador de Interação por um marcador de PNJ para representá-lo (Você pode encontrar detalhes sobre Companheiros na página 15 do **Livro de Regras**). Inicialmente, **Conner** está ARMADO. Então, se algum Herói tiver o Status **"Inofensivo"** em seu Registro de Campanha, vire esta carta. Por fim, se esta for a primeira interação feita com este marcador, você também ganha FOCO 2.

- **#181: Desferir um golpe de misericórdia**

Ponderando sobre o que poderia ter feito alguém aprisionar esse homem aqui, no meio de uma batalha contra as Criaturas das Trevas, você conclui que ele já deve estar infectado pelo inimigo, além de qualquer salvação. Acreditando que você age por misericórdia, você acaba com seu sofrimento.

Se algum Herói tiver o Resultado **"Um Ato Hediondo"**, anote o Status **"Sede de Sangue"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento), sempre que você matar um Monstro durante seu turno, depois de resolver a Ação atual, você pode realizar uma Ação de Cubo adicional. Este efeito pode ser ativado apenas uma vez por turno. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, você ganha FOCO 2. Em seguida, leia a resolução abaixo:

"Este homem estava realmente comprometido, meu amigo?" Tharmagar pergunta com uma expressão sombria no rosto. Ele não aprovou o seu gesto, mas também não o impediu; no fundo, ele compartilha de suas suspeitas. "Estamos trilhando um caminho muito perigoso, meu amigo, muito perigoso..." ele conclui, fazendo você refletir sobre suas escolhas.

Se algum Herói tiver o Status **"Notar as pontas dos dedos"** em seu Registro de Campanha, ele deve substituí-lo pelo Status **"Inspirado"**. Enquanto o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), uma vez por turno, ele pode rolar novamente um D20 quando errar. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, vire a carta de Personagem de Tharmagar e use o lado RESENTIDO.

• **#182: Inspeccionar suas feridas**

Desconfiado de sua situação, você nota os ferimentos do prisioneiro. Você vê alguns arranhões aqui e ali, mas será que há mais coisa por trás disso?

Faça um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 15. Cada Cubo de Sabedoria que você possui lhe dá um bônus de +2 em sua rolagem. Se algum Herói seguir o **Caminho da Natureza**, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: *Olhando com mais atenção sob suas vestes e armadura, você percebe algumas escoriações, sangramento e curativos. Ele está machucado, com certeza, mas são todos ferimentos leves. Até mais leves que os seus...*

Você ganha FOCO 2.

SUCESSO: *Olhando com mais atenção sob suas vestes e armadura, você percebe algumas escoriações, sangramento e curativos. Ele está machucado, com certeza, mas são todos ferimentos leves. Porém, o diabo mora nos detalhes: todas as suas unhas, sem exceção, estão enegrecidas como se o sangue embaixo delas formasse coágulos. Tal mancha não é incomum nos dedos de um soldado, mas também não é comum a todos eles...*

Você ganha FOCO 2 e anota o Status **"Notar as pontas dos dedos"** no seu Registro de Campanha (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*).

• **#183: Perguntar se ele pode lhe dar alguma coisa para ajudar**

Um pensamento repentino passa por sua mente: Se este homem está atrás das grades, não precisará de nenhum de seus pertences. Sabendo que uma dura batalha virá, você pergunta ao prisioneiro se ele pode lhe dar alguma coisa, dizendo-lhe que proteger Amira é sua única preocupação. "Claro! Pegue minha arma..." Ele passa seu machado-lança pelas grades, ainda inseguro sobre seu gesto. "Posso contar que, depois disso, você vai tentar me tirar daqui, certo?"

Anote o Status **"Inofensivo"** no seu Registro de Campanha (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*) e pegue a carta **Almirante Halberd** do baralho de Aventura.

• **#184: Deixá-lo falar demais dá frutos**

Tendo se tornado capaz de perceber as nuances de sentido por trás das palavras, você percebe que a situação dele é mais drástica do que parece: a indagação do soldado faz sentido para ele, pois ele não parece imaculado. Nem mesmo ferido. No entanto, esse fato é precisamente o que o preocupa. Ninguém, novato ou veterano, sai totalmente ileso de uma batalha contra um Comandante...

Anote o Status **"Inspirado"** em seu Registro de Campanha. Enquanto você o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), uma vez por turno, você pode rolar novamente um D20 quando errar.

• **#185: Perguntar sobre o túmulo da Rainha-Mãe**

Em resposta à única exigência do Conselheiro Klee, você pede ao guardião para levá-lo ao túmulo da Rainha-Mãe. Mesmo profanando seu túmulo para colocar um medalhão onde estava seu coração, Nowacki não te questiona, imaginando que isso faz parte da sua tarefa. Certificando-se de que o túmulo está devidamente fechado novamente, o guardião se dirige para a superfície, deixando você se concentrar na tarefa em mãos...

O Herói que tiver o item de Aventura **Promessa de um Amante** deve descartá-lo. Então, o Herói que tem o Resultado **"Pedido de um Amante"** anotado em seu Registro de Campanha deve apagá-lo e anotar o Resultado **"Pombinhos Reunidos"** em seu lugar. Por fim, coloque a Porta 04 no tabuleiro conforme a ilustração a seguir:



• **#186: Perguntar se ele pode lhe dar alguma coisa**

Sabendo que muitos perigos ainda o aguardam, você pergunta a Nowacki se ele não tem algo que possa lhe dar para ajudá-lo nessa terrível tarefa. "Você quer dizer armas, equipamentos,

qualquer coisa?" - ele responde surpreso. "É claro, é claro! Pegue este distintivo. Isso ajuda a nós, Guardiões da Cripa, a nos mantermos protegidos de assombrações e coisas do tipo... Algo muito útil neste trabalho."

O Líder do Grupo pega a carta **Distintivo dos Guardiões** do baralho de Aventura. Em seguida, posicione a Porta 04 conforme a ilustração a seguir:



- **#187: Agradecer e insistir para que ele vá o mais rápido possível**

Sem mais delongas, basta agradecer ao guardião e pedir que ele vá o mais rápido possível: cada momento é importante. Atendendo ao seu pedido, Nowacki sai apressado.

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e anota o **"Dispensa gentil"** Resultado em seu log de campanha. Em seguida, posicione a Porta 04 conforme a ilustração a seguir:



- **#188: Todos os Heróis mantêm sua palavra...**

Mesmo condenado, o Conselheiro Klee era um servo da Coroa de Amira e o Rei Mago Ulthar não o privaria de um enterro honroso. Removendo a pesada tampa de pedra, você traz o cadáver seco e enfaixado para a luz tímida das tochas que brilham ali. Conforme instruiu o fantasma, apoiado nos braços cruzados, há uma joia digna demais para pertencer a um

Conselheiro. Demasiado digno até para uma Rainha... Poderia ter sido um presente de uma amante real? Sem pensar muito, você retira o precioso colar do túmulo e o sela novamente, continuando sua jornada.

O Herói que saqueou este Baú ganha FOCO 2 e pega a carta **Promessa de um Amante** do baralho de Aventura.

- **#189: Quebrar o Filactério**

Certo do que deve fazer, você não hesita nem se curva diante dos desejos sombrios que brotam do âmago do seu ser. Apertando a joia em suas mãos, ela se quebra como se fosse feita de açúcar, fazendo você se sentir mais poderoso do que nunca.

Um momento depois, um grito ensurdecedor de negação ecoa pela sala enquanto uma nuvem de fumaça preta explode dos cacos do filactério, cobrindo a sala completamente. A hora da batalha final chegou e você está mais do que pronto...

O Líder do Grupo ganha FOCO 2 e anota o Resultado **"Destruidor de Relíquias"** em seu Registro de Campanha. Além disso, se algum Herói tiver o Resultado **"Irreduzível"** anotado em seu Registro de Campanha, o Líder do Grupo anota a Aura **"Liderança Inspiradora"** em seu Registro de Campanha. Enquanto a tiver (Auras são removidas quando você recebe um Cubo de Trauma ou outra Aura), todos os Heróis do grupo marcam um Acerto Crítico em vez de uma Falha Crítica sempre que rolar 1 no d20.

Então, leia **"Após a Aventura – Quebrando o Acordo"** na página 72.

- **#190: Tentar conter o Filactério**

Seduzido por essa nova possibilidade, você decide tentar. E a joia sente. De repente, uma dura batalha é travada dentro de sua mente, fazendo suas têmporas suarem. Por um lado, você tenta controlar a energia pulsante contida no Filactério como se fosse seu próprio peito arfando. Por outro lado, ele tenta detê-lo, acelerando seu coração até uma falha letal, deixando-o tonto e atrapalhando sua concentração. Qual de vocês vencerá neste confronto?

O Líder do Grupo faz um Desafio de Habilidade de Sabedoria (azul) de Dificuldade 21. Cada Cubo de Sabedoria que ele possui lhe dá um bônus de +2 em suas jogadas. Se algum Herói tiver o Resultado **"Irreduzível"** anotado em seu Registro de Campanha, este Desafio será bem-sucedido sem a necessidade de rolar. No entanto, se algum Herói tiver o Resultado **"Semeando Ventos"** anotado em seu Registro de Campanha, este Desafio falha sem a necessidade de rolar.

FRACASSO: ...No entanto, a longa jornada até aqui enfraqueceu sua determinação diante das provações que você sofreu. Mesmo que você esteja pensando em fazer o bem, em fazer a coisa certa, seus impulsos são mais fortes. Satisfazendo

seu desejo de se vincular ao Filactério, você o aproxima de seu coração, iniciando assim uma nova vida como uma Criatura das Trevas...

A Aventura termina aqui. Ler **“Depois da Aventura – Nasce um Campeão Corrompido”** na página 73.

SUCESSO: *...E no fim, a joia fracassou! Vencendo o poderoso miasma que emana do Filactério, você sente o ritmo do coração do artefato, alto como um tambor, lento como uma folha caindo. Apertando-o com toda força, você encerra a disputa saindo vitorioso. A próxima coisa que você ouve é o grito que ecoa por toda a sala quando uma pequena rachadura na joia aparece, trazendo à tona uma enorme coluna de fumaça negra...*

O Líder do Grupo pega a carta **Filactério** do baralho de Aventura. A Aventura termina aqui. Leia **“Após a Aventura – Quebrando o Acordo”** na página 72.

- **#191: Lutar com o Herói de Daren pelo Filactério**

Com raiva de si mesmo, você ataca o Herói corrompido. Para seu azar, ele é forte, muito mais forte do que você esperava. Indo com tudo, você consegue derrubá-lo e vocês dois rolam pelo chão da cripta em uma luta brutal. A joia está ao seu alcance, mas primeiro você precisa encontrar um ponto fraco na monstruosa criatura. É certamente muito mais fácil falar do que fazer...

O Líder do Grupo realiza uma Ação de Recolher Livre. Em seguida, devolva 3 Runas de cada cor da Trilha de Iniciativa para a Bolsa. Para cada Runa que permanecer na Trilha de Iniciativa, o Líder do Grupo pode gastar uma CA que corresponda à cor da Runa para devolvê-la à Bolsa (considere todas as Runas laranjas como se fossem amarelas) ou pegue um Cubo de Maldição para devolver uma Runa que não tem um CA para combinar (como com as Runas cinzas, por exemplo).

Se o Líder do Grupo conseguir devolver todas as Runas sem ser derrotado pelo número de Cubos de Maldição que detém, leia a Interação #193. Caso contrário, se ele for derrotado ao pegar o próximo Cubo de Maldição, ele deixa de pegá-lo e você lê a Interação #194 em vez disso.

- **#192: Lutar contra o Herói de Daren sem se arriscar tanto**

Antes de ver por si mesmo o que está acontecendo na Cripta, você não tinha ideia de quão importante era essa tarefa que o Herói de Daren e Tharmagar se propuseram a cumprir. Embora não saiba de todos os detalhes, você sabe que o resultado desta guerra depende disso, e o destino de Drunagor não é algo que você esteja disposto a arriscar. Nem mesmo por um ex-herói. Lamentando, o sábio aceita sua decisão. Afinal você tem razão...

O Líder do Grupo anota o Status **"Focado"** em seu Registro de Campanha. Enquanto ele o tiver (*Os Status são removidos durante a próxima Fase de Acampamento*), sempre que qualquer Herói marcar um Crit, esse Herói ganha FOCO 1. Retome a Aventura. Quando o Herói Caído for derrotado, leia **“Fim da Aventura – Uma Triste Partida”** na página 78.

- **#193: Você consegue conter o Herói Corrompido**

Realizando um de seus feitos mais impressionantes, você derrota – mesmo que por apenas um breve momento – um poderoso Lorde das Trevas em uma luta corpo a corpo! Sem hesitar, você toma o Filactério e o esmaga com as mãos, regozijando-se por esta conquista gloriosa. Para sua surpresa, a joia é quebradiça como um vidro frágil. Saindo das rachaduras da joia e do corpo do Herói, uma nuvem escura rapidamente se espalha pelo salão, indicando que a missão foi cumprida...

O Líder do Grupo anota o Resultado **"Dupla Dinâmica"** em seu Registro de Campanha. Então, a Aventura termina. Leia **“Fim da Aventura – Problemas em Dobro”** na página 78.

- **#194: Você não é forte o suficiente**

Por um momento, muito breve, você pensou que tinha a criatura em suas mãos, mas ela não luta usando apenas dois membros. Cercado por Trevas, você está em grande desvantagem, o que percebe logo quando gavinhas pretas o prendem e lhe batem com força. Sua vida passa diante de seus olhos enquanto você é jogado no chão, esperando pelo fim. De repente, Tharmagar se lança contra a criatura, desviando o golpe mortal no último segundo! Você está vivo, mas não está muito bem...

O Líder do Grupo faz uma Ação de Recolher Livre e pega um Cubo de Trauma. Considere-o Nocauteado até o próximo turno. Se esta resolução não fizer com que a Aventura termine em fracasso, retome o jogo no turno do personagem atual (*aquele em que o Marcador de Iniciativa está*). Quando o Herói Caído for derrotado, leia **“Fim da Aventura – Uma Triste Partida”** na página 78.

BATALHA NAS DOCAS

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Neste Campo de Batalha, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento de Trevas ou das peças já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

OBJETIVOS DESTA CAMPO DE BATALHA – PADRÃO:

Seu objetivo é ser o único Herói ou equipe sobrevivente. Para que um Herói (ou equipe) seja considerado eliminado, siga as orientações padrão apresentadas no Livro de Regras.

ORGANIZAÇÃO DE EQUIPES – JOGADOR CONTRA JOGADOR OU BATALHA DE EQUIPES:

Os Heróis representarão a si mesmos, cada um por si; ou, se os jogadores quiserem, podem ser organizados em equipes de até dois contra dois.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas do Vampiro Soturno, a Carta de Monstro de Cenário **Surgimento do Vampiro Soturno** (*não o use como um Monstro aleatório*), e coloque a Carta de Cenário **Ataque de Monstro** ao final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa a alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (*consulte a página 119 para obter detalhes*).

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM – PADRÃO:

Para este Campo de Batalha, os Heróis não terão nenhum benefício. Eles se enfrentarão usando apenas suas Fichas iniciais.

PERSONALIZANDO SEU CAMPO DE BATALHA:

Se desejar, você pode usar ou remover qualquer uma das seguintes Regras Especiais ou Mecânicas:

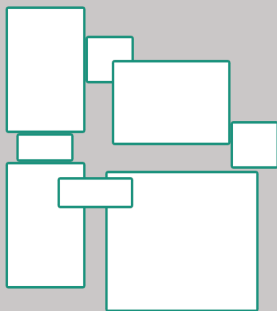
- Regras de Surgimento das Trevas e Comportamento das Trevas;
- Mecânica Especial - Incursão de Monstros;

Além disso, você pode melhorar o nível inicial de cada Herói dando a eles:

- Duas **Habilidades de Herói** de Nível 1 ou **Habilidades de Função de Equipe** (e seus respectivos CAs);
- Uma **Habilidade de Herói** de Nível 2 ou **Habilidade de Função de Equipe** (e seu respectivo CA);
- Duas cartas de **Equipamento** do baralho de Acampamento de Nível 1 (*distribua-as entre os Heróis*);
- De duas a quatro **Habilidades de Classe**;

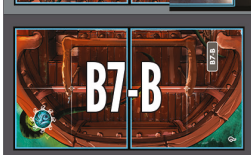
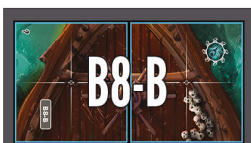
Ao remover as Trevas, alguns personagens têm suas Habilidades de Classe reduzidas e o Herói Mais Forte pode levar vantagem em todo o Campo de Batalha. Ao remover a Incursão de Monstros, o Campo de Batalha tende a ser plano e rápido, mas com menos variação. Por fim, ao aprimorar seus Heróis, o jogo tende a ficar mais emocionante, mas o tempo de preparação aumenta significativamente.

ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm



- 2 Marcadores de Baú
- 1 marcador de Runa Azul
- 1 marcador de Runa Laranja
- 1 marcador de Runa Verde
- 1 marcador de Runa Cinza
- 1 marcador de Runa Vermelho

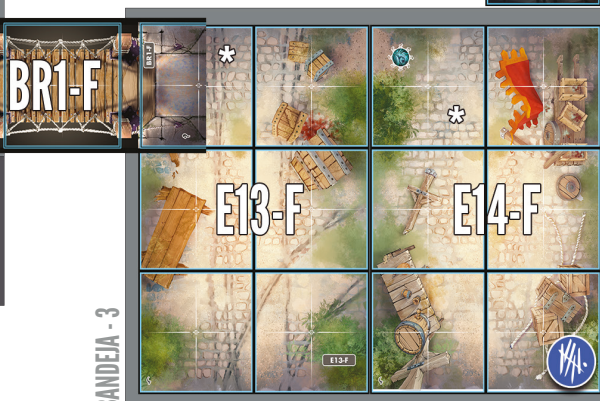
BANDEJA - 2



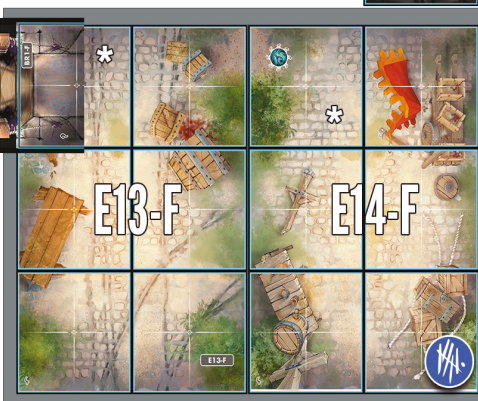
BANDEJA - 2



BANDEJA - 1



BANDEJA - 3



PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS DE CAMPO DE BATALHA

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta Incursão de Monstros é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta Incursão de Monstros, ele aparecerá em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) da escolha do Herói Mais Fraco. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

CONFRONTO NAS NÉVOAS RODOPIANTES

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Nesta aventura, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento das Trevas ou das peças de Trevas já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - NÉVOAS PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule esse surgimento e todos os heróis sofrerão ATORDOAR. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

OBJETIVOS DESTA CAMPO DE BATALHA – PADRÃO:

Seu objetivo é ser o único Herói ou equipe sobrevivente. Para que um Herói (ou equipe) seja considerado eliminado, siga as orientações padrão apresentadas no Livro de Regras.

ORGANIZAÇÃO DE EQUIPES – JOGADOR CONTRA JOGADOR OU BATALHA DE EQUIPES:

Os Heróis representarão a si mesmos, cada um por si; ou, se os jogadores quiserem, podem ser organizados em equipes de até dois contra dois.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue a Carta de Monstro de Cenário **Aparição Fúnebre** e coloque a Carta de Cenário **Incursão de Monstros** no final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa a alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (*consulte a página 121 para obter detalhes*). O marcador de Evento no centro do tabuleiro é o Ponto de Surgimento desses Monstros (*você pode pular a parte MANIFESTAR*).

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM – PADRÃO:

Para este Campo de Batalha, os Heróis não terão nenhum benefício. Eles se enfrentarão usando apenas suas Fichas iniciais.

PERSONALIZANDO SEU CAMPO DE BATALHA:

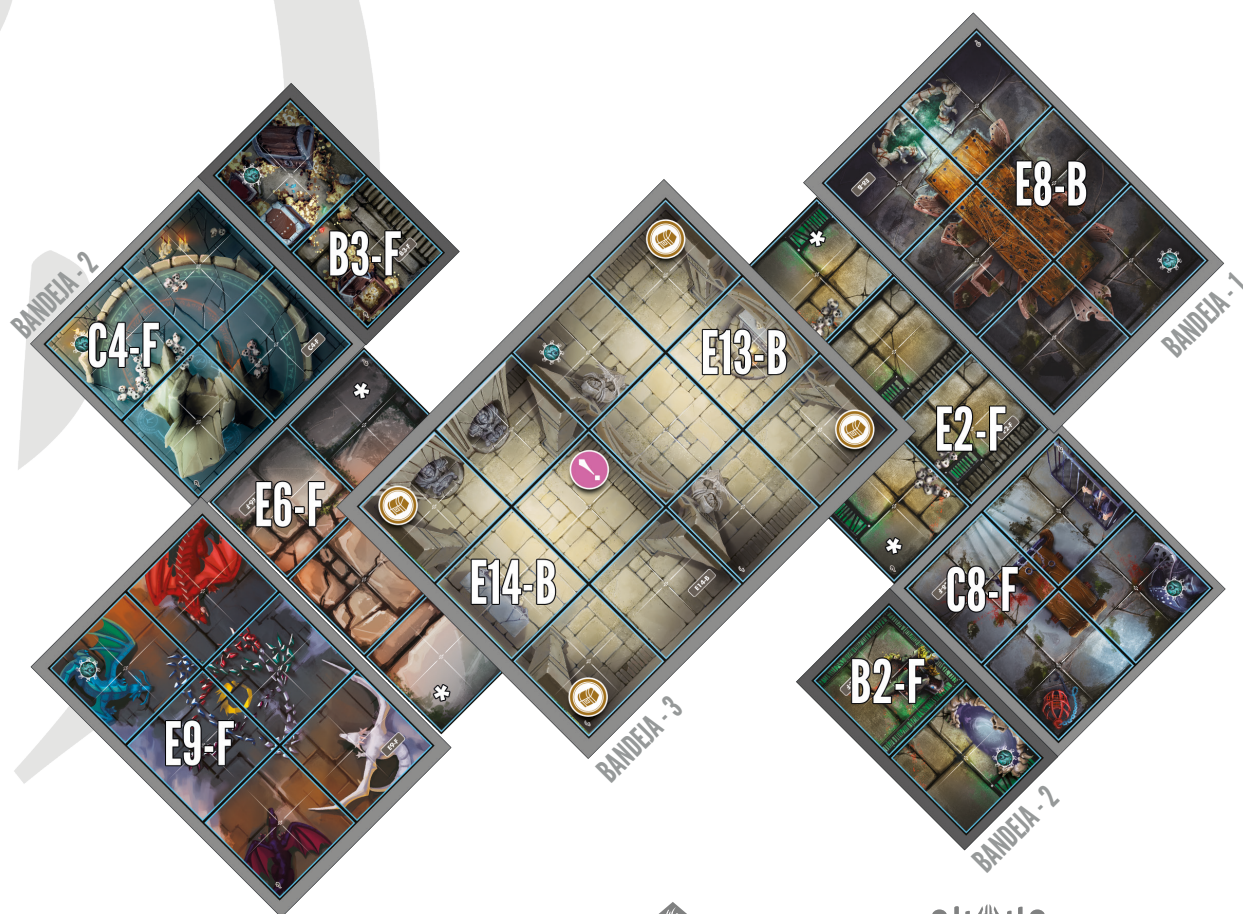
Se desejar, você pode usar ou remover qualquer uma das seguintes Regras Especiais ou Mecânicas:

- Regras de Surgimento das Trevas e Comportamento das Trevas;
- Mecânica Especial - Incursão de Monstros;

Além disso, você pode melhorar o nível inicial de cada Herói dando a eles:

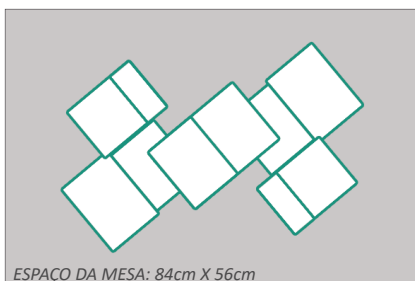
- Duas **Habilidades de Herói** de Nível 1 ou **Habilidades de Função de Equipe** (e seus respectivos CAs);
- Uma **Habilidade de Herói** de Nível 2 ou **Habilidade de Função de Equipe** (e seu respectivo CA);
- Duas cartas de **Equipamento** do baralho de Acampamento de Nível 1 (*distribua-as entre os Heróis*);
- De duas a quatro **Habilidades de Classe**;

Ao remover as Trevas, alguns personagens têm suas Habilidades de Classe reduzidas e o Herói Mais Forte pode levar vantagem em todo o Campo de Batalha. Ao remover a Incursão de Monstros, o Campo de Batalha tende a ser plano e rápido, mas com menos variação. Por fim, ao aprimorar seus Heróis, o jogo tende a ficar mais emocionante, mas o tempo de preparação aumenta significativamente.



! 1 marcador de Evento

📦 4 marcadores de Baú



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS DE CAMPO DE BATALHA

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta Incursão de Monstros é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta Incursão de Monstros, ele aparecerá em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) da escolha do Herói Mais Fraco. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

CONFUSÃO NA ALDEIA EM CHAMAS

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - CAÇA DAS TREVAS:

Neste Campo de Batalha, as Trevas emergirão dos Pontos de Surgimento de Trevas ou das peças já existentes no tabuleiro. Coloque a Carta Rúnica **Caça das Trevas** com a face A virada para cima ao final da Trilha de Iniciativa. Sempre que o Marcador de Iniciativa o alcançar, você deve: comprar o número indicado de Runas (*uma por vez*), colocar suas respectivas peças de Trevas no tabuleiro, colocar a(s) Runa(s) comprada(s) na Trilha de Iniciativa e, em seguida, virar a Carta Rúnica.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

OBJETIVOS DESTA CAMPO DE BATALHA – PADRÃO:

Seu objetivo é ser o único Herói ou equipe sobrevivente. Para que um Herói (ou equipe) seja considerado eliminado, siga as orientações padrão apresentadas no Livro de Regras.

ORGANIZAÇÃO DE EQUIPES – JOGADOR CONTRA JOGADOR OU BATALHA DE EQUIPES:

Os Heróis representarão a si mesmos, cada um por si; ou, se os jogadores quiserem, podem ser organizados em equipes de até dois contra dois.

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Durante esta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas do Vampiro Soturno, a Carta de Monstro de Cenário **Surgimento do Vampiro Soturno** (*não o use como um Monstro aleatório*), e coloque a Carta de Cenário **Ataque de Monstro** ao final da Trilha de Iniciativa com a face “A” para cima. Quando o Marcador de Iniciativa a alcançar, você deve resolver seus efeitos e depois virar a carta (*consulte a página 123 para obter detalhes*).

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM – PADRÃO:

Para este Campo de Batalha, os Heróis não terão nenhum benefício. Eles se enfrentarão usando apenas suas Fichas iniciais.

PERSONALIZANDO SEU CAMPO DE BATALHA:

Se desejar, você pode usar ou remover qualquer uma das seguintes Regras Especiais ou Mecânicas:

- Regras de Surgimento das Trevas e Comportamento das Trevas;
- Mecânica Especial - Incursão de Monstros;

Além disso, você pode melhorar o nível inicial de cada Herói dando a eles:

- Duas **Habilidades de Herói** de Nível 1 ou **Habilidades de Função de Equipe** (e seus respectivos CAs);
- Uma **Habilidade de Herói** de Nível 2 ou **Habilidade de Função de Equipe** (e seu respectivo CA);
- Duas cartas de **Equipamento** do baralho de Acampamento de Nível 1 (*distribua-as entre os Heróis*);
- De duas a quatro **Habilidades de Classe**;

Ao remover as Trevas, alguns personagens têm suas Habilidades de Classe reduzidas e o Herói Mais Forte pode levar vantagem em todo o Campo de Batalha. Ao remover a Incursão de Monstros, o Campo de Batalha tende a ser plano e rápido, mas com menos variação. Por fim, ao aprimorar seus Heróis, o jogo tende a ficar mais emocionante, mas o tempo de preparação aumenta significativamente.

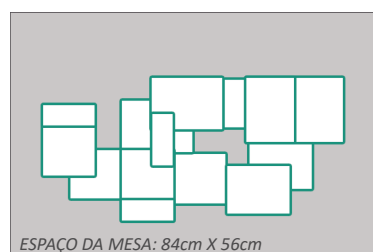


PERGUNTAS FREQUENTES: INCURSÃO DE MONSTROS DE CAMPO DE BATALHA

Incursão de Monstros é uma mecânica especial projetada para manter o jogo em um estado dinâmico entre combate e exploração ao longo de algumas Aventuras, incentivando os jogadores a evitar o tempo ocioso. Os Heróis devem fazer uma gestão eficiente de seu tempo, seu progresso e seus recursos para vencer. Incursão de Monstros funciona da seguinte forma:

- A carta tem duas faces: uma que invocará Monstros com certeza e outra que invocará Monstros apenas se não houver nenhum no tabuleiro. A carta Incursão de Monstros é virada após resolver seus efeitos da mesma forma que a Carta Rúnica, alternando seus efeitos.
- Sempre que você invocar um Monstro através do efeito da carta Incursão de Monstros, ele aparecerá em um quadrado adjacente ao seu Ponto de Surgimento (ou o mais próximo possível) da escolha do Herói Mais Fraco. Se você manifestar uma Runa que já foi removida do tabuleiro, esta rodada está livre de Surgimentos e nenhum Monstro é invocado.
- Não pode haver mais de quatro Monstros surgidos desta forma ao mesmo tempo. Se fosse surgir um quinto Monstro, pule esse surgimento e todos os Heróis sofrerão 3 de dano cada. (cada ocorrência desse dano deve ser evitada individualmente se essa regra for acionada duas ou mais vezes em uma única ativação).

- 1 marcador de Runa Azul
- 1 Marcador de Runa Cinza
- 1 Marcador de Runa Verde
- 1 Marcador de Runa Laranja
- 1 Marcador de Runa Vermelha
- 7 Marcadores de Baú



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm

UM JULGAMENTO POR COMBATE

REGRA DE SURGIMENTO DAS TREVAS - SEM TREVAS:

Não há Carta Rúnica nesta Aventura. As cartas de Ataque do **Rei Morto-Vivo** irão instruir sobre quando as peças de Trevas irão aparecer. Quando isso acontecer, as peças de Trevas seguirão o comportamento padrão descrito abaixo.

COMPORTAMENTO DAS TREVAS - PADRÃO:

As Trevas perseguirão o Herói Mais Forte que ainda não esteja sobre peças de Trevas. Se todos os Heróis estiverem sobre peças de Trevas, pule a etapa de Surgimento e todos os Heróis recebem Y de dano não evitável, sendo que Y é igual ao número de Heróis. Este efeito é aplicado cada vez que uma Runa deve ser comprada, mas uma peça não é colocada no tabuleiro e é chamada de “Esmagamento”.

PREPARAÇÃO ESPECIAL - CONFRONTO FINAL:

Coloque as cartas de Ataque do **Rei Morto-Vivo** com o lado do Confronto Final para cima na Trilha de Iniciativa em suas posições indicadas (*combinando suas Runas*).

MECÂNICA ESPECIAL – TREVAS AGITADAS

Antes de iniciar esta Aventura, você deve tirar 6 Runas de cada cor da Bolsa (*um total de 30 Runas*). Coloque duas de cada cor na Trilha de Iniciativa e deixe as outras 20 ao lado, perto do tabuleiro. Durante esta Aventura, toda vez que for formar uma “Pilha de Runas”, você deve pegar 1 Runa de cada cor daquelas que foram definidas para criá-la.

MECÂNICA ESPECIAL - CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle de caminhos cruciais, os Heróis podem recuperar as criptas e ganhar mais tempo. Para fazer isso, eles devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha dessa pilha igual a 6 menos o número de Heróis, devolva-as à Bolsa e ganhe FOCO 1. Um Herói pode usar esta Ação mais de uma vez por turno. Isso conta como uma Ação de Cubo e não pode ser realizada se houver pelo menos um Monstro adjacente a essa Pilha de Runas.

OBJETIVOS DESTA CAMPO DE BATALHA – PADRÃO:

Seu objetivo é ser o único Herói ou equipe sobrevivente. Para que um Herói (ou equipe) seja considerado eliminado, siga as orientações padrão apresentadas no Livro de Regras.

ORGANIZAÇÃO DE EQUIPES – JOGADOR CONTRA JOGADOR OU BATALHA DE EQUIPES:

Os Heróis representarão a si mesmos, cada um por si; ou, se os jogadores quiserem, podem ser organizados em equipes de até dois contra dois.

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM – PADRÃO:

Para este Campo de Batalha, os Heróis não terão nenhum benefício. Eles se enfrentarão usando apenas suas Fichas iniciais.

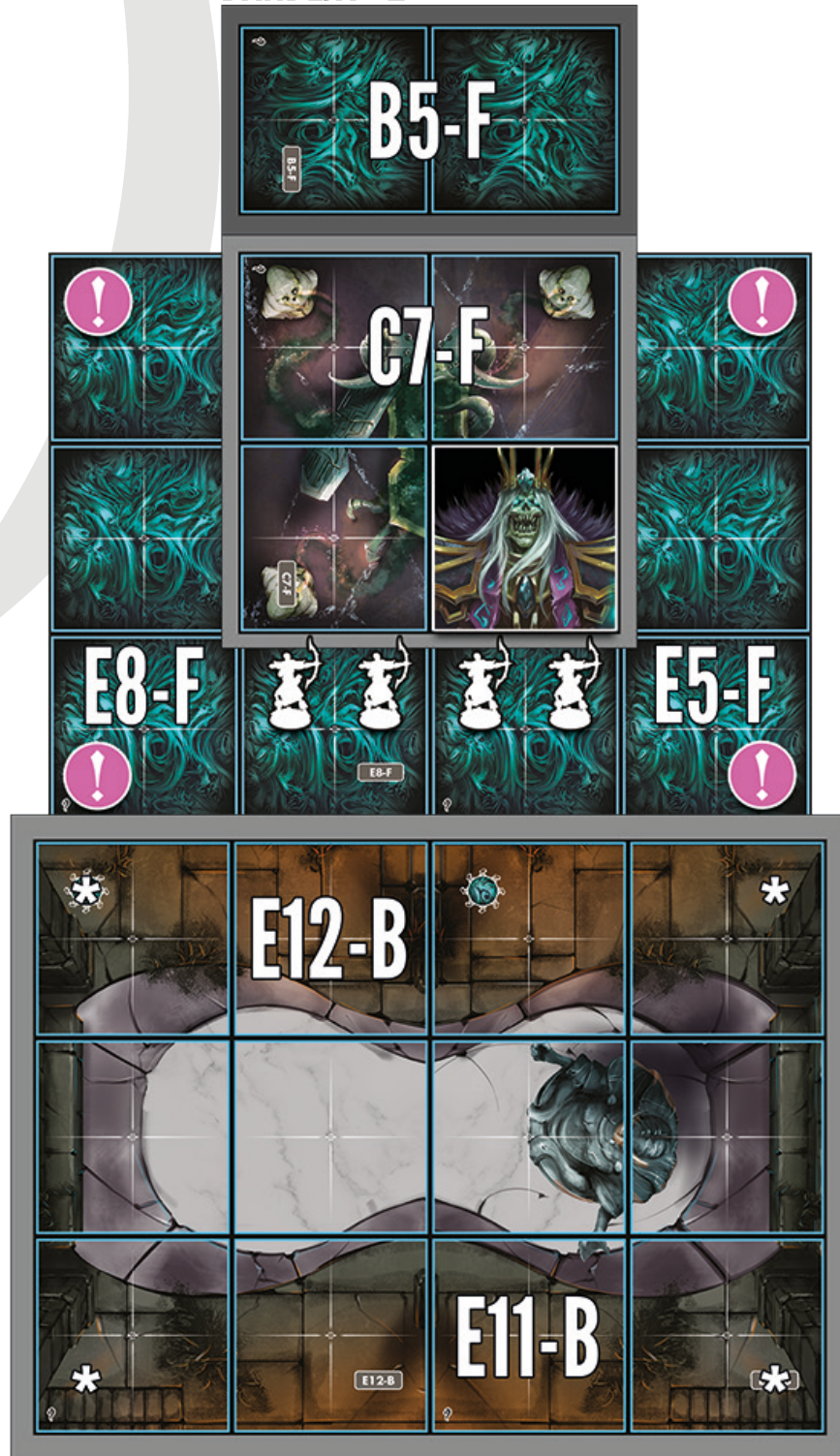
PERSONALIZANDO SEU CAMPO DE BATALHA:

Se desejar, você pode melhorar o nível inicial de cada herói, dando-lhes:

- Duas **Habilidades de Herói** de Nível 1 ou **Habilidades de Função de Equipe** (e seus respectivos CAs);
- Uma **Habilidade de Herói** de Nível 2 ou **Habilidade de Função de Equipe** (e seu respectivo CA);
- Duas cartas de **Equipamento** do baralho de Acampamento de Nível 1 (*distribua-as entre os Heróis*);
- De duas a quatro **Habilidades de Classe**;

Ao remover as Trevas, alguns personagens têm suas Habilidades de Classe reduzidas e o Herói Mais Forte pode levar vantagem em todo o Campo de Batalha. Ao melhorar seus Heróis, o jogo tende a ficar mais emocionante, mas o tempo de preparação aumenta significativamente.

BANDEJA - 2



BANDEJA - 3



1 Rei Morto-Vivo



X Lacaio do Rei Morto-Vivo (um por jogador)



4 marcadores de Evento Especial



ESPAÇO DA MESA: 84cm X 56cm





CRÔNICAS



DE DRUNAGOR