

ERA DAS TREVAS

LIVRO DE INTERAÇÕES





CREATIVE
Games Studio

CRÉDITOS

Design 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, Isaías 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: Luigi Gomes e Bárbara Andrade

Revisão de texto: William Niebling e Bárbara Andrade

Esculturas 3D: Pedro Tavares

Cofundadores da CGS: Daniel Alves, Eurico Cunha, Márcio Assis e Ricardo Bach Cater

www.wearecgs.com

Qualquer dúvida, elogio ou qualquer outra questão, entre em contato através do e-mail: info@wearecgs.com.

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



CHRONICLES OF DRUNAGOR

AGE OF DARKNESS



LIVRO DE INTERAÇÕES

Interações

Era das Trevas não se trata apenas de explorar cenários, derrotar monstros, coletar tesouros e progredir seu personagem. Uma parte muito importante da jogabilidade está relacionada aos Eventos que os Heróis testemunham e como eles escolhem reagir a eles. Esses momentos em que a narrativa se mistura com a Mecânica do Jogo são chamados de “Interações”.

Interações podem ser encontradas no tabuleiro representado pelos Marcadores de Interação ou podem ser estipuladas por uma configuração (conforme indicado acima). Os Marcadores de Interação geralmente têm duas “cargas”, o que significa que até duas Interações podem ser feitas para a cena que representam, enquanto as Interações estipuladas geralmente são únicas.



Independentemente de sua origem, sempre que uma Interação for apresentada, um número de página referente a uma ilustração que pode ser encontrada no Livro de Interações será mostrado ao lado dela. Analisando a cena apresentada, o jogador pode escolher uma das opções e prosseguir com a respectiva resolução que está listada em ordem numérica no final do Livro de Aventuras, na seção apropriada.

Este é um exemplo de uma cena de interação.



Quando representado no tabuleiro por um Marcador de Interação, um Herói pode interagir com uma cena somente quando adjacente ao Marcador usando a Ação Menor de Interação. Como de costume, o Herói não pode fazer isso se houver Monstros adjacentes a ele (independentemente de um Monstro estar ou não ao lado do Marcador de Interação).

Veja mais detalhes sobre a Ação Menor de Interação e suas consequências na página 30.

Por fim, os Marcadores de Interação são considerados objetos sólidos e, portanto, nenhum personagem pode ocupar os espaços em que eles estão. Portanto, um Herói ou um Monstro não podem se mover em cima de uma Interação, por exemplo, mas uma peça de Trevas pode ser colocada abaixo de um, se necessário.



 **02**

TENTE ACALMAR A
SENHORA

 **01**

FALAR COM A GAROTA

 **03**

AFASTAR-SE DE
DEIXÁ-LAS EM PAZ

5

10

RETIRAR
AS JOIAS

11

EXAMINAR
O PERGAMINHO

09

PUXAR A TOCHA
DE CHAMA AZUL

08

PUXAR A TOCHA
DE CHAMA AZUL

07

EXAMINAR A
ÁGUA CORRENTE

12

PUXAR
A ALÇA

6



13
PEGAR
O MACHADO



14
PEGAR
O ESCUDO



15
PEGAR
A BESTA



17
PEGAR
A ADAGA LEVE



18
VASCULHAR
GAVETA TRANCADA



16
VASCULHAR
GAVETA ABERTA



 **23**

EXAMINAR
A ÁGUA CORRENTE

 **20**

EXAMINAR
O PADRE

 **21**

FAZER UMA
ORAÇÃO DERRADEIRA

 **22**

SAQUEAR O
BOLSA COM TESOUROS

 **19**

SAQUEAR O
BAÚ PEQUENO

8

"Obrigado Alesio Fasoli por fazer parte da nossa história e do nosso mundo."

 **28**

PEDIR POR QUALQUER COISA QUE ELE POSSA LHE DAR DE BOM GRADO

 **30**

DIZER A ALESIO PARA IR EMBORA, ELE NÃO ESTÁ SEGURO AQUI

 **29**

REPREENDER ALESIO, ELE DEVERIA ESTAR LUTANDO

 **27**

PEDIR UMA TROCA DE EQUIPAMENTO

 **31**

TENTAR FORÇAR ALESIO A LHE DAR EQUIPAMENTOS

 **26**

TENTAR ROUBAR ALGO DA MESA

9

“Obrigado Neil Mesick por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **33**

PERGUNTAR SE ELE CONHECE THARMAGAR, O SÁBIO

 **37**

PERGUNTE SE ELE CONHECE O ALMIRANTE LUCCANOR

 **32**

PERGUNTAR A ELE O QUE ESTÁ NO ARMAZÉM

 **34**

DIZER A ELE PARA IR EMBORA, POIS VOCÊ VAI RESOLVER

 **36**

PEDIR QUE ELE TE AJUDE NA LUTA

 **35**

PEDIR QUE ELE LHE DÊ SUPRIMENTOS

10



39
DESTRUIR A ARCA
E TUDO O QUE ESTIVER
DENTRO



38
ABRIR A ARCA
E INSPECIONAR SEU
CONTEÚDO

44

**COLOCAR-SE ENTRE
ELE E A CRIATURA QUE O
PERSEGUE**

45

**PERGUNTAR SE ELE PODE
LHE DAR ALGUMA COISA**

46

**PERGUNTAR A ELE O QUE
ESTÁ ACONTECENDO AQUI**

*“Obrigado Sylvain Milossi por
fazer parte da nossa história e
do nosso mundo.”*

43

**PEDIR-LHE AJUDA
PARA CONTER A INVASÃO**

42

**OFERECER AJUDA
AO GUERREIRO FERIDO**

“Obrigado Bobby James Stone por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **49**

REPREENDER O PADRE POR SER DESRESPEITOSO COM SEUS ESFORÇOS POR IGNISPYRA

 **50**

EXPLICAR QUE VOCÊ VEIO ESTUDAR MEIOS DE DERROTAR AS TREVAS

 **51**

EXPLICAR QUE VOCÊ ESTAVA APENAS TENTANDO AJUDAR E ACABOU AQUI

 **52**

PERGUNTAR A ELE PORQUE ESTÁ ESPERANDO PARA FECHAR OS PORTÕES DO SANTUÁRIO

53
REMOVER O ELMO

54
REMOVER
A PEDRA INCRÚSTADA

57
REMOVER O ESCUDO

55
LER A EPIGRAFE

58
REMOVER O MANTO

56
REMOVA A ESPADA

14

“Obrigado Lasse Laaninen por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **59**

**TENTAR FAZÊ-LO
OUVIR A RAZÃO**

 **62**

**TENTAR
MATÁ-LO**

 **63**

**PEDIR AJUDA
A THARMAGAR**

 **61**

**GUARDAR
SEU CUBO**

 **60**

**TENTAR TIRAR
O CUBO DELE**

15



68

PUXAR A ALAVANCA FEITA DE OSSOS

69

PUXAR A ALAVANCA INCRUSTADA DE PEDRAS PRECIOSAS

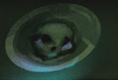
70

PUXAR A ALAVANCA EM FORMATO DE CRÂNIO

71

PUXAR A ALAVANCA DE MADEIRA

In honor of Devin Hamilton. USA





72

APRESENTAR-SE
COMO AMIGO



74

QUESTIONÁ-LO
SOBRE ESTE LUGAR



73

EXIGIR QUE ELE SE
APRESENTE PRIMEIRO



75

QUESTIONAR O QUE UM
"EMPREENDEDOR"
PODERIA ESTAR
FAZENDO AQUI

*"Obrigado Simon Klisch por
fazer parte da nossa história e
do nosso mundo."*



82

INSPECIONAR
A PORTA DE FERRO

18



83

**PEDIR POR QUALQUER COISA
QUE POSSA AJUDAR**



84

**PERGUNTAR AO HOMEM
O QUE DIABOS ELE ESTÁ
FAZENDO AQUI**



85

**EXAMINAR A
FERIDAS DO HOMEM**



86

**DIZER AO HOMEM PARA
SE LEVANTAR
E SE DEFENDER**

*“Obrigado Johan Ente por
fazer parte da nossa história e
do nosso mundo.”*

“Obrigado James Lakin por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **93**

PEDIR SUA AJUDA CONTRA A PRÓXIMA ONDA DE MONSTROS

 **95**

PERGUNTAR SOBRE O TESOURO PRECIOSO QUE MENCIONOU

 **94**

PEDIR PARA PASSAR PELA PORTA COM O SOBRENOME DELE

 **96**

PEDIR POR QUALQUER EQUIPAMENTO QUE ELE POSSA COMPARTILHAR



101

**APRESENTAR-SE COMO
VOLUNTÁRIOS DA DOCTRINA**



100

**AMEAÇAR O HOMEM DE VOLTA,
EXIGINDO QUE ELE SE APRESENTE**

*“Obrigado Jim Volin por fazer
parte da nossa história e do
nosso mundo.”*



102

**APRESENTAR-SE COMO SOB
A PROTEÇÃO DO REI ANÃO**

“Obrigado Hassan Yousefi por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **106**

PEDIR QUE AJUDE A RESGATAR OS ALDEÕES

 **107**

PEDIR AJUDA PARA LUTAR CONTRA OS MONSTROS

 **108**

PERGUNTAR SE ELE PODE LHE DAR ALGO PARA AJUDAR

 **109**

DIZER A ELE PARA CORRER E SE SALVAR, POIS VOCÊ VAI RESOLVER



113

CONTEMPLAR
A TAPEÇARIA



111

VERIFICAR O
ARSENAL



114

OLHAR ATRÁS DA
TAPEÇARIA



112

VASCULHAR AS
PRATELEIRAS

124

PERGUNTAR O QUE ERAM
AQUELAS COISAS QUE O
ATACARAM

125

APENAS AGRADECER
PELA AJUDA

118

PERGUNTAR QUEM ELA É

117

PERGUNTE A ELA QUE
LUGAR É ESSE

*“Obrigado Adalberto Junior e Tania
Sanches por fazerem parte da nossa
história e do nosso mundo.”*

“Obrigado Mike Paschal por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

127

PERGUNTE SE ELE ESTAVA FALANDO DE THARMAGAR

130

PERGUNTA A ELE POR QUE SUA PRESENÇA TEM O TOQUE DE ALGUÉM

126

PERGUNTA O QUE ELE ESTÁ FAZENDO AQUI

128

PEDIR POR QUALQUER COISA QUE POSSA AJUDAR

129

PERGUNTA QUEM ELE É

25



133

ATACAR O
CONSELHEIRO



131

PERGUNTAR A ELE POR QUE
NÃO TE AJUDOU



132

CONFIRMAR A IDENTIDADE
DO CONSELHEIRO

26

*“Obrigado Roger Klee por fazer
parte da nossa história e do
nosso mundo.”*



“Obrigado Tim Lee por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **135**

PEDIR A ELE PARA LHE ALGUMA ARMADURA

 **136**

PEDIR A ELE PARA LHE MOSTRAR UM BROQUEL

 **134**

PEDIR A ELE PARA LHE UMA LÂMINA

 **137**

PERGUNTAR AO FERREIRO SOBRE SUA HISTÓRIA

 **138**

PEDIR AJUDA PARA ENCONTRAR SUA ALMA GÊMEA.

“Obrigado Ronald Keinz por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **140**

TENTAR EXORCIZAR A APARIÇÃO QUE O ESTÁ ATACANDO

 **141**

DESFERIR UM GOLPE DE MISERICÓRDIA

 **142**

PERGUNTAR O QUE DIABOS ESTÁ ACONTECENDO AQUI

 **143**

PEDIR POR QUALQUER COISA QUE ELE POSSA LHE DAR

 **144**

PEDIR AJUDA PARA ENCONTRAR SUA ALMA GÊMEA.

 **139**

PEDIR PARA AJUDÁ-LO A ENFRENTAR AS APARIÇÕES

“Obrigado Jason e Zephyr por fazerem parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **150**

PEDIR AJUDA PARA ENCONTRAR SUA ALMA GÊMEA.

 **146**

PEDIR AO PADRE UMA BENÇÃO

 **149**

PEDIR AJUDA PARA ENFRENTAR AS APARIÇÕES

 **147**

PERGUNTAR SE ALGUM DOS DOIS PODE LHE DAR ALGUMA COISA

 **148**

QUESTIONAR SOBRE O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI

29





 **153**

QUESTIONAR SOBRE O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI

“Obrigado Claude Provost por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **152**

PEDIR POR QUALQUER COISA QUE ELE POSSA LHE DAR

 **151**

AJUDAR O HOMEM A PROCURAR O QUE PERDEU

 **154**

INTERROGAR SOBRE O QUE MAIS ELE VIU EM SEU FUTURO

 **155**

PEDIR AJUDA PARA ENCONTRAR SUA ALMA GÊMEA.

 **161**
PEGAR A
ESPADA

 **162**
VASCULHAR
AS OSSADAS

 **164**
VASCULHAR A
ALVENARIA SOLTA

 **159**
VASCULHAR
A CAIXA

 **163**
VERIFICAR OS
CRÂNIOS

 **160**
PEGAR A
PERGAMINHO

“Obrigado Peter Kreisel e Janina por fazerem parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **169**

PEDIR-LHE O CAJADO

 **166**

PEDIR-LHE QUE AJUDE COM SUA MAGIA

 **167**

PEDIR-LHE O BROCHE

 **168**

QUESTIONÁ-LA SOBRE O QUE ELA ESTÁ FAZENDO AQUI

 **165**

CONVIDÁ-LA PARA AJUDAR NA LUTA

“Obrigado Oliver Thronicker por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **174**

PROTEGÊ-LO DAS GAVINHAS

 **172**

PROTEGÊ-LO DO PREDADOR

 **171**

PERGUNTAR SE ELE PODE LHE DAR ALGUMA COISA

 **175**

AJUDÁ-LO A PROTEGER A GRADE

 **173**

TOMAR SEU LUGAR NA GUARDA DAS GRADES

“Obrigado Kevin Conner por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **180**
TENTAR
LIBERTÁ-LO

 **182**
INSPECIONAR SUAS
FERIDAS

 **181**
DESFERIR UM
GOLPE DE MISERICÓRDIA

 **179**
PERGUNTAR POR QUE
ELE ESTÁ PRESO

 **183**
PERGUNTAR SE ELE
PODE LHE DAR ALGUMA
COISA PARA AJUDAR

“Obrigado Marcin Nowacki por fazer parte da nossa história e do nosso mundo.”

 **187**

AGRADECER E INSISTIR PARA QUE ELE VÁ O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL

 **185**

PERGUNTAR SOBRE O TÚMULO DA RAINHA-MÃE

 **186**

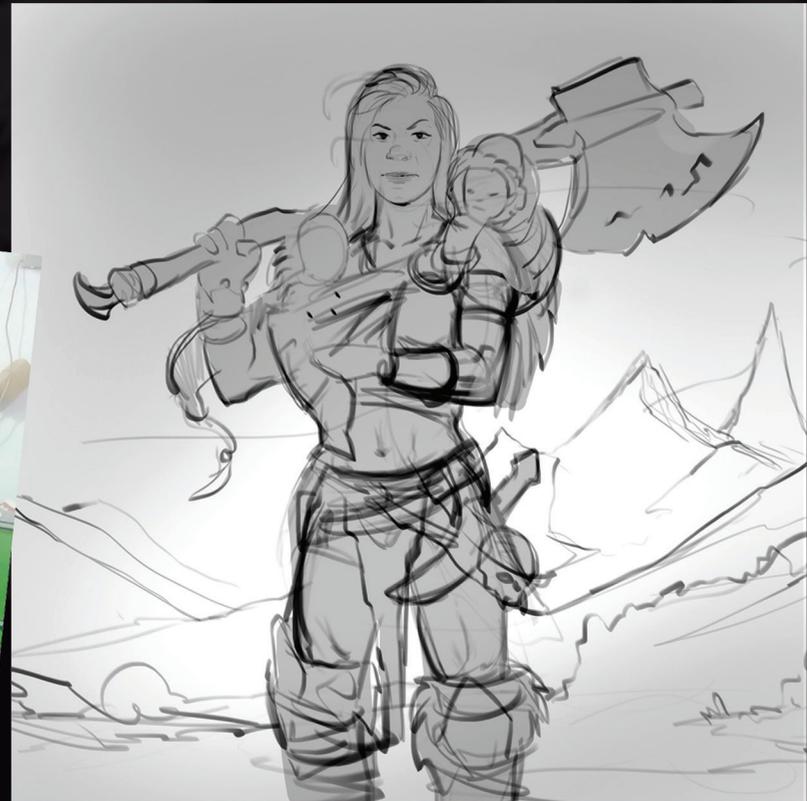
PERGUNTAR SE ELE PODE LHE DAR ALGUMA COISA

35



PARTICIPE DA HISTÓRIA COMO FUNCIONA

1. O APOIADOR NOS ENVIOU ALGUMAS FOTOS



2. OS ESBOÇOS FORAM ENVIADOS PARA APROVAÇÃO

3. APÓS APROVAÇÃO, NOSSO ARTISTA FINALIZOU!



**NÃO PERCA NOSSA PRÓXIMA CAMPANHA,
E FAÇA PARTE DO NOSSO MUNDO!**

ERA DAS TREVAS

LIVRO DE INTERAÇÕES

