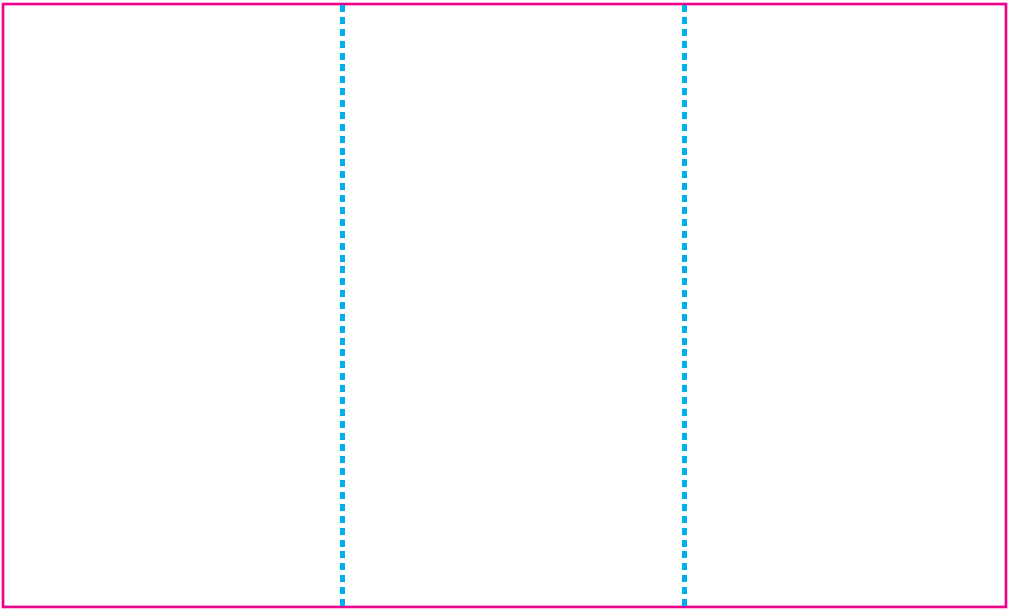


A CABANA NA FLORESTA

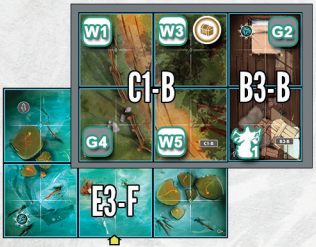
Você ultrapassa seus inimigos e avança pelos arbustos.

À frente, uma pequena clareira serve de jardim para uma cabana. É possível ver as silhuetas de duas pessoas através das janelas quebradas, reveladas pela luz bruxuleante de velas.

"Fique longe! Não tenho medo de você!" você ouve uma senhora rosnar para visitantes indesejados. No entanto, parece que sua chegada desviou a atenção deles da mulher.

Afinal, a determinação brilha em seus olhos e você não é uma vovózinha indefesa...

BANDEJA - 2



- W1 *1 MB - **Novato***
- *1 MB: Ocultista Sombrio - **Novato***
- *1 Marcador de Baú*

- C2 *2+: MC - **Novato***
- W3 *3+: MB - **Novato***
- C4 *4+: MC - **Novato***
- W5 *5+: MB - **Novato***

REGRA ESPECIAL - INVOCADOR DE OCULTISTAS

No início da ativação doMB: Ocultista Sombrio – Novato*(logo após sofrer os efeitos de qualquer uma de suas Condições)*, você deve comprar uma Runa: Coloque no tabuleiro a peça de Trevas mostrada seguindo o Comportamento Padrão. Se o Ocultista Sombrio estiver sobre as Trevas, ele deve ser colocado próximo à peça de Trevas conectada ao Ocultista Sombrio.

GATILHO DE EVENTO - UMA DOCE SENHORA

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Evento especial – Uma doce senhora" na página 10.

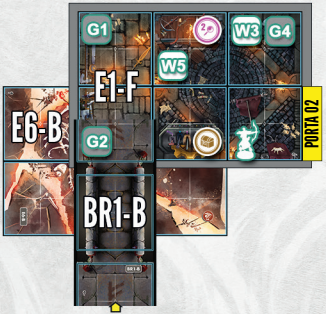
O VELHO ARMOÁRIO

Avançando pela porta, você chega a uma câmara subterrânea, longe de qualquer luz, que no passado serviu como arsenal para a fortaleza.

Lá dentro, espreitando entre as sombras, havia mais daqueles esqueletos desenterrados e também... pessoas? Com uma aparência e comportamento errantes, para dizer o mínimo, você se pergunta se ainda pode considerá-los humanos.

O que estava acontecendo aqui? Poderia haver alguém por trás de tudo isso, assim como havia quando você enfrentou uma situação semelhante algumas semanas atrás?

BANDEJA - 1



- G1 *1 MB - **Novato***
- *1 MB: Nome do monstro- **Novato***
- *1 Marcador de interação 2: **Página XX***
- *1 Marcador de Baú*

- G2 *2+: MC - **Novato***
- W3 *3+: MB - **Novato***
- G4 *4+: MC - **Novato***
- W5 *5+: MB - **Novato***

PORTA COM ARMADILHA! - TROVÃO

Quando esta Porta for aberta, logo após completar sua Configuração, se algum Herói tiver o Status"Barreira Destruída: Trovão" no Registro da Campanha, deve apagá-lo e nada acontece.

Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, uma armadilha será acionada e cada Herói deverá fazer um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de dificuldade 11. Cada cubo de Agilidade que tiverem lhes dá um bônus de +2. Heróis que falham no teste sofrem 2 de dano não evitável e ficam ATORDOADOS.

A SALA DE ARMAZENAMENTO

Ao passar pela próxima porta, você se depara com o que deve ter sido um depósito ou porão.

Uma estranha escuridão paira à frente enquanto uma criatura monstruosa coberta por uma armadura de placas sai das sombras ameaçadoramente.

Perto dali, outra figura jaz imóvel: um padre com as vestes da Doutrina do Sol Poente, em um estado tão frágil que não é possível dizer se ele está vivo ou morto, encostando em um canto das paredes.

BANDEJA - 2

EVENTO ESPECIAL – BARREIRA

Quando esta Porta for aberta, logo após completar sua Configuração, se algum Herói tiver o Status"Barreira Destruída: Inferno" no Registro de Campanha, deve apagá-lo e nada de especial acontece.

Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, uma armadilha será acionada e cada Herói deverá fazer um Desafio de Habilidade de Agilidade (verde) de dificuldade 11. Cada cubo de Agilidade que você tem lhe dá um bônus de +2. Heróis que falharem no teste sofrem 2 de dano não evitável e QUEIMAM 2.

- *1 MP: Cavaleiro das Sombras - **Novato***
- *1 MB: Nome do monstro- **Novato***
- *1 Marcador de interação 2: **Página XX***
- *1 Marcador de Baú*

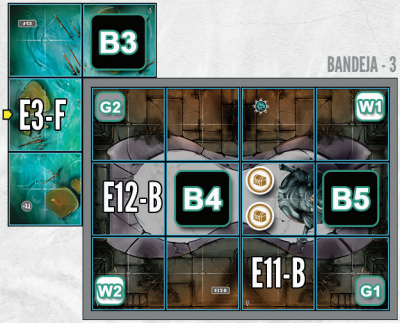
- *2+: MC - **Novato***
- *3+: MB - **Novato***
- *4+: MC - **Novato***
- *5+: MB - **Novato***

A CÂMARA DE RITUAIS

Dando passos à frente, você se encontra em uma câmara em ruínas, onde grossas colunas se erguem até o teto, ladeando uma estátua de uma mulher em pé sobre um pedestal.

Ao redor dela, mais algumas daquelas pessoas atormentadas cantarolam seu canto fúnebre em uma língua que você não conhece, imersas em uma espécie de ritual.

Roupas esfarrapadas, botas perdidas e ferramentas se encontram espalhadas por todo local, levando você rapidamente a concluir: você esteve lutando contra os desaparecidos do Rio Negro o tempo todo!



- G1 *1 MP: Cavaleiro das Sombras -* ***Novato***
- W1 *1 MB: Nome do monstro-* ***Novato***
- *2 Marcadores de Baú*

- W2 *2+: MB -* ***Novato***
- G2 *2+: MC -* ***Novato***
- B3 *3+: MP -* ***Novato***
- B4 *4+: MP -* ***Novato***
- B5 *5+: MP -* ***Novato***

GATILHO DE EVENTO – DESENREDO

Quando o último inimigo for derrotado, o turno atual será pausado e você deverá ler "Evento especial: Uma audiência com Vossa Majestade" na página 14.

REFÚGIO DO VAGABUNDO

O confronto pelo Porto de Umbral é implacável. Os inimigos vinham de todos os lugares: casas em chamas, becos mal iluminados, até mesmo surgindo das marés.

Nenhum lugar parece seguro — mas você encontra uma taverna onde alguns cidadãos se abrigaram e os soldados pararamm para recuperar o fôlego. Um verdadeiro "refúgio".

Entre os ocupantes, você vê um que, sorrindo mais do que deveria, chama sua atenção. "Ei, você... Tipo aventureiro, com cara de bobo... Venha aqui! Um amigo das redondezas, Mestre Alesio, tem uma oferta para lhe fazer!"

1 Marcador de interação 2: ***Página XX***

1 Marcador de Baú

REGRA ESPECIAL – ESCONDE-ESCONDE

Ao despenderem 1 CA enquanto estiverem adjacentes a esta Porta *(conforme mostrado na Primeira Configuração)*, os Heróis podem fechá-la novamente. Essa é considerada uma Ação de Cubo. Se assim fizerem, coloquem esta Porta de volta em seu lugar. Enquanto permanecer fechada, todos os Monstros que estiverem fora do Mapa C10-F tratarão todos os Heróis dentro como se não tivessem sido revelados *(eles não podem vê-los e, portanto, não os escolherão como alvos)*. Se um Herói dentro do Mapa C10-F mirar em um Monstro fora dele com qualquer Ataque, Habilidade ou Efeito enquanto esta Porta estiver fechada *(e somente enquanto estiver fechada)*, remova-a do mapa e ela não mais poderá ser fechada.

O ARMAZÉM ASSOMBRADO

Por fim, você abre caminho através das hordas e chega ao armazém.

Ali, num canto nos fundos, há uma arca negra bem adornada, de onde emergem luzes esmeralda que brilham durante toda a noite. E toda essa energia exige seu dízimo: a estrutura de madeira está quebradiça, como se eras tivessem passado em horas.

O ar está denso e uma inquietação inexplicável toma conta de você, só porque você está ali. Você não sabe o que fazer, mas, de alguma forma, acha que a resposta está sob a tampa do baú...

C1 *1 Comandante PC 2+P*

1 Marcador de Baú

G3 *3+:MC -* ***Novato***

W5 *5+:MB -* ***Combatente***

GATILHO DE EVENTO – CUIDADO ONDE PISA

Quando esta Porta for aberta, logo após completar sua Configuração, vá para a Interação #041. O Herói que abriu esta Porta é o responsável pela interação.

GATILHO DE EVENTO – BAÚ DO MORTO

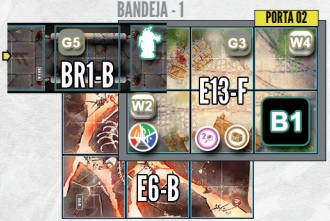
Quando o Comandante for derrotado, leia "Evento Especial – Uma Maldição Disfarçada" na página 18 *(mesmo que haja outros monstros no mapa).*

ATRAVESSANDO O DISTRITO

Você avança pelas lajes rochosas, em meio às habitações draconianas, e mais uma vez encontra alguns corpos, embora haja muitos sinais de luta.

Você leva apenas alguns passos pela estrada para atrair a atenção das criaturas das Trevas — todas, menos uma: uma criatura irracional que não desvia sua atenção, porque já tem outra presa à vista: um guerreiro humano ferido que não teme o que o espera.

BANDEJA - 1



B1 *1 MP - **Novato***

*1 Monstro Predador (Putrefato - **Novato**)*

*1 Marcador de interação 2: **Página XX***

Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)

1 Marcador de Baú

W2 *2+:MB - **Combatente***

G3 *3+:MC: Carrasco - **Combatente***

W4 *4+:MB - **Combatente***

G5 *5+:MC: Carrasco - **Combatente***

REGRA ESPECIAL – MONSTRO PREDADOR

Durante sua primeira ativação, o Putrefato – Novato *(somente aquele invocado por esta configuração)* tentará "atacar" o Marcador de Interação *(se ainda estiver no mapa)*. Se o marcador sofrer pelo menos 1 dano, você deve removê-lo do tabuleiro e considerá-lo derrotado. Caso contrário, se o Monstro não puder atacá-lo ou não causar dano suficiente devido aos efeitos de PREVENIR, por exemplo, o marcador de Interação "sobrevive". A partir da segunda ativação, o Predador agirá normalmente, e você pode considerar esta Regra Especial como resolvida.

REGRA ESPECIAL – PORTA TRANCADA

A porta 02 fica trancada até que o Marcador de Interação seja removido do tabuleiro.

A PRAÇA DO SANTUÁRIO

Seguindo em frente, seus passos o levam até a Praça do Santuário, que foi completamente tomada, com gavinhas se espalhando sobre os prédios em ruínas.

A adrenalina corre em suas veias enquanto você contempla a aberração que tomou conta do lugar: uma monstruosidade amorfa e distorcida que parece obrigar a névoa escura a dançar ao seu redor.

Quando te vê, ele solta o grito mais estridente e macabro que você já ouviu, fazendo você sentir um arrepio terrível na espinha enquanto é desafiado a lutar...

BANDEJA - 1

C1 *1 Comandante PC 2+P*

2 Marcadores de Baú

Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)

W3 *3+:MB - **Combatente***

B5 *5+ : MP - **Novato***

REGRA ESPECIAL – GUINCHO SOBRENATURAL

Quando esta Porta for aberta, logo após completar sua Configuração, se algum Herói tiver o Status "Encerado" no Registro de Campanha, deve apagá-lo e nada de especial acontece. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, uma armadilha será acionada e cada Herói deverá fazer um Desafio de Habilidade de Força (amarelo) de dificuldade 15. Cada cubo Corpo a Corpo que você tiver lhe dará um bônus de +2. Heróis que falharem no teste sofrem a diferença entre a dificuldade e sua pontuação final como dano *(esse dano pode ser prevenido normalmente)*.

REGRA ESPECIAL – PORTA TRANCADA

A porta 03 fica trancada até que o Comandante seja derrotado.

A ENTRADA DO SANTUÁRIO

Após uma dura batalha, você avança pelo manto negro da escuridão, finalmente se encontrando em frente à entrada do Santuário dos Anciões.

É um edifício impressionante com enormes portões de ferro que, naquele momento, estavam abertos como uma boca escancarada, expelindo de dentro um hálito fétido e uma luz esmeralda.

Tomando como premissa o que aconteceu em Umbral, você suspeita que tudo começou aqui. "Oh não! E se for tarde demais?" Tharmagar murmura ao perceber uma companhia indesejada emergindo das brumas...

BANDEJA - 2

EVENTO ESPECIAL – O GUARDIÃO

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Evento Especial – O Guardião" na página 22.

- G1 *1 MC - Combatente*
- W1 *1 MB - Combatente*
- *1 Marcador de Baú*
- *Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)*

- W2 *2+:MB - Combatente*
- G3 *3+:MC - Combatente*
- W3 *4+:MB - Combatente*
- G5 *5+:MC - Combatente*

O GRANDE SALÃO

Sua incursão no Santuário dos Anciões se mostrou trabalhosa, graças às névoas esmeralda que atrapalham seu caminho.

Mas isso não é suficiente para lhe fazer desistir. "O que causa essa névoa eu não sei; e pela sua pergunta, imagino que não havia nada disso na fortaleza de James Eerst, havia?" Tharmagar responde, ouvindo seus questionamentos mais uma vez.

De fato, naquele local, você encontrou apenas um salão enevoado; e agora, pensando nisso, você deseja sinceramente que o que você encontrou lá não seja o que o espera lá na frente...

BANDEJA - 3

- B1 *1 MP - Combatente*
- W1 *1 MB - Combatente*
- *2 Marcadores de Baú*
- *1 Marcador de interação 2: **Página XX***
- *Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)*

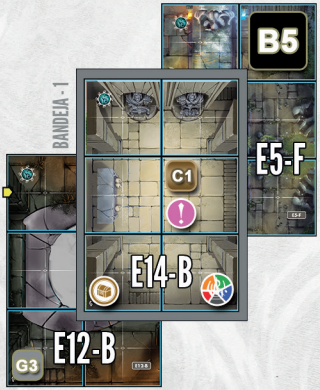
- G2 *2+: MC - Combatente*
- B3 *3+: MP - Combatente*
- W4 *4+: MB - Combatente*
- G5 *5+: MC - Combatente*

A CÂMARA DO MEDO

Seguindo em frente, você se depara com algo que as palavras não conseguem descrever completamente, mas você já sabia o que era porque você também tem um: um cubo metálico, com entalhes rúnicos, flutuando ao nível dos olhos.

Um brilho fraco e opaco de cor esmeralda banha o salão.

Saindo de seu núcleo, uma substância plasmoide cai em cascata e se espalha por todos os lugares, tocando o chão com um som crepitante, como se fosse feita de algum ácido que não corrói, mas ainda assim emite gases...



- C1 *1 Comandante PC 1+P*
- ! *1 Marcador de Evento*
- *Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)*
- *1 Marcador de Baú*

- G3 *3+: MB - Combatente*
- B5 *5+: MP - Combatente*

REGRA ESPECIAL – DOMINAR

Até que a Aventura termine, o dano causado quando um Herói é pego pelas Trevas aumenta para 4. Este dano ainda não é evitável e também rompe qualquer tipo de imunidade *(como Resistência às Trevas dos Clérigos)*, exceto a Robustez.

REGRA ESPECIAL – ENTÃO CHEGOU

Quando o último inimigo for derrotado, o turno atual termina. Ler "Evento Especial – Lembranças Singulares" na página 26.

UMA SALA PROMISSORA

Transformando-se em cinzas diante de seus olhos, a parede de energia cristalizada que protege o salão desaparece, libertando as monstruosidades que ela confinava.

Suspirando, você se prepara para outra dura rodada de luta... Mas espere, o que poderia ser isso?!

Coloque os seguintes objetos nas posições descritas abaixo na Configuração que já está no tabuleiro.

- G1 *1 MC - Combatente*
- W1 *1 MB - Combatente*
- *1 Marcador de Baú*

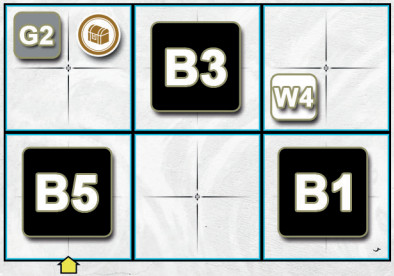
- G2 *2+: MC - Combatente*
- W3 *3+: MB - Combatente*
- G4 *4+: MC - Combatente*
- W5 *5+: MB - Combatente*

UMA SALA PROMISSORA

Transformando-se em cinzas diante de seus olhos, a parede de energia cristalizada que protege o salão desaparece, libertando as monstruosidades confinadas por ela.

Suspirando, você se prepara para outra dura rodada de luta... Mas espere, o que poderia ser isso?!

Coloque os seguintes objetos nas posições descritas abaixo na Configuração que já está no tabuleiro.



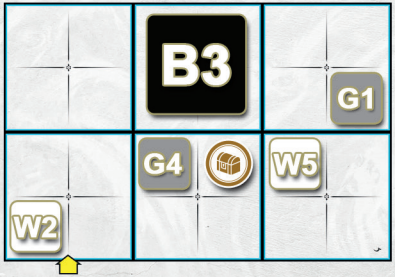
- B1 *1 MP - Combatente*
- *1 Marcador de Baú*
- G2 *2+: MC - Combatente*
- B3 *3+: MP - Combatente*
- W4 *4+: MB - Combatente*
- B5 *5+: MP - Combatente*

UMA SALA PROMISSORA

Transformando-se em cinzas diante de seus olhos, a parede de energia cristalizada que protege o salão desaparece, libertando as monstruosidades confinadas por ela.

Suspirando, você se prepara para outra dura rodada de luta... Mas espere, o que poderia ser isso?!

Coloque os seguintes objetos nas posições descritas abaixo na Configuração que já está no tabuleiro.



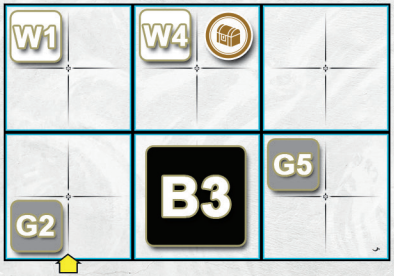
- G1 *1 MC - Combatente*
- *1 Marcador de Baú*
- W2 *2+: MB - Combatente*
- B3 *3+: MP - Combatente*
- G4 *4+: MC - Combatente*
- W5 *5+: MB - Combatente*

UMA SALA PROMISSORA

Transformando-se em cinzas diante de seus olhos, a parede de energia cristalizada que protege o salão desaparece, libertando as monstruosidades confinadas por ela.

Suspirando, você se prepara para outra dura rodada de luta... Mas espere, o que poderia ser isso?!

Coloque os seguintes objetos nas posições descritas abaixo na Configuração que já está no tabuleiro.



- W1 *1 MB - Combatente*
- *1 Marcador de Baú*
- G2 *2+: MC - Combatente*
- B3 *3+: MP - Combatente*
- W4 *4+: MB - Combatente*
- G5 *5+: MC - Combatente*

RECUO

Sem uma alternativa melhor, você reabre a passagem que o ladrão de túmulos tentou bloquear.

E sua motivação logo fica clara: criaturas vem rastejando por toda parte, surgindo dos cantos em ruínas.

Como elas poderiam estar aqui, tão abaixo da terra? "Na verdade, a razão é que devemos estar perto da superfície, meu amigo", Tharmagar responde à pergunta que você murmurou para si mesmo.

C1 *1 Comandante PC 2+P*

Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)

2 Marcadores de Baú

W3 *3+: MB - **Veterano***

G5 *5+: MC - **Combatente***

MECÂNICA ESPECIAL – INCURSÃO DE MONSTROS

Até o final desta aventura, há criaturas por toda parte e elas podem atacar a qualquer momento. Pegue as miniaturas de Vampiro Soturno, as cartas de aventura deSurgimento do Vampiro Soturno*(não use o Vampiro Soturno como um Monstro aleatório)*, e coloque a carta de Cenário Ataque de monstrosacima do final da Trilha de Iniciativa com a face "A" voltada para cima. Quando o Marcador de Iniciativa chegar até ela, você deve resolver seus efeitos e então virar a carta *(veja a página 34 para mais detalhes)*. AMecânica Especial - Controle de Área ainda não está ativa, então você não pode remover nenhuma Runa agora.

REGRA ESPECIAL PORTA TRANCADA

A porta 02 fica trancada enquanto ainda houver pelo menos dois inimigos no mapa.

ANTECÂMARAS INVADIDAS

Ao passar pela próxima porta, você se depara com um amplo salão em ruínas, para o qual as Trevas já encontraram seu caminho antes de você, bloqueando a passagem de onde vieram com lajes em ruínas, deslizamentos de terra e tentáculos pretos.

Mas isso não é tudo: encurralado lá dentro, ferido após lutas incontáveis, um homem se levanta e luta contra onda após onda de criaturas, deixando escapar um sorriso de prazer quando vê um rosto amigável surgindo pelas portas de onde ele esperava apenas sua ruína...

BANDEJA - 1

- G1 *1 MC - Combatente*
- B1 *1 MP - Combatente*
- *1 Marcador de interação 2:* ***Página 15***
- *Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)*

- W2 *2+: MB - Veterano*
- B3 *3+: MP - Combatente*
- W4 *4+: MB - Veterano*
- G5 *5+: MC - Combatente*

MECÂNICO ESPECIAL – CONTROLE DE ÁREA

Ao lutar pelo controle de caminhos cruciais, os Herói podem ganhar tempo. Para isso, devem estar adjacentes a uma Pilha de Runas e gastar 1 CA. Se assim fizerem, pegue um número de Runas de sua escolha daquela pilha igual a 6 menos o número de Heróis e devolva-as à bolsa. Além disso, o Herói ganha 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 àquela Pilha de Runas.

REGRA ESPECIAL – PORTA TRANCADA

A porta 03 fica trancada enquanto houver pelo menos dois inimigos ou um Marcador de Interação no mapa.

UM TRONO VAZIO

Você luta para passar, adentrando cada vez mais a montanha, na esperança de que este caminho o leve de volta à superfície.

Diferentemente das outras portas pelas quais você passou, essa está destrancada e com as dobradiças destruídas. Corrompida pelas Trevas, você presume.

À frente, um amplo salão em arco com ornamentos e tapeçarias claramente feitos por anões se abre.

Há um trono, esculpido em pedra em frente a uma pilha de tesouros, cuja presença predomina o local.

Como uma câmara como essa pode estar tão intocada? Você não tem a mínima ideia...

BANDEJA - 2

Pilha de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)

2 Marcadores de Baú

REGRA ESPECIAL – QUEM SE ATREVE?

Depois que o primeiro baú nesta sala for saqueado, leia "Evento Especial – Somos Todos Ladrões" na página 34.

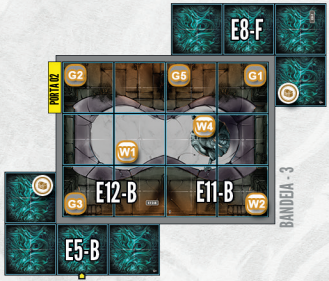
A PASSAGEM OCULTA

Com um caminho livre à sua frente, você avança até a porta e logo se encontra em outro salão de arquitetura anã, completamente tomado pelas Trevas.

As paredes ao seu redor estão em ruínas, e entre as lajes de pedra, gavinhas negras emergem como raízes de uma árvore.

A estrutura treme de tempos em tempos, como se fosse balançada por braços fortes e gigantes, fazendo o teto rachar e desmoronar com fluxos constantes de pequenas pedras.

O caminho poderia estar... desmoronando?



W1 *1 MB - Veterano*

G1 *1 MC - Veterano*

2 Marcadores de Baú

W2 *2+: MB - Veterano*

G2 *2+: MC - Veterano*

G3 *3+: MC - Veterano*

W4 *4+: MC - Veterano*

G5 *5+: MC - Veterano*

REGRA ESPECIAL – CAMINHO EM RUÍNAS

Quando esta Porta for aberta, coloque 2 Marcadores de Tempo na carta de Iniciativa do Herói que a abriu. Sempre que o Marcador de Iniciativa chegar àquela carta novamente, remova um desses marcadores. Quando o último for removido, você também deve remover todas as Bandejas e Mapas da Primeira Configuração, junto com quaisquer personagens e objetos que estejam neles. Qualquer personagem removido desta forma é derrotado.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

Enquanto houver um Marcador de Tempo no jogo, a Porta 02 permanece Trancada.

O SANTUÁRIO ABANDONADO

Uma nuvem de poeira se ergue enquanto o salão do trono desmorona na escuridão do abismo. Será o fim do Rei Anão?

Você se arrepende, mas não há tempo para tristeza, porque os tremores estão se tornando cada vez mais intensos e não demorará muito para que essas galerias tenham o mesmo destino.

O caminho continua por uma passagem alta, parcialmente obstruída por uma rede de gavinhas e escombros, com Criaturas das Trevas por toda parte, aparentemente confusas.

E então você entende: sua última aventura neste lugar será uma corrida contra o tempo...

B1 *1 MP - **Combatente***

2 Marcadores de Baú

G2 *2+: MC - **Veterano***

W3 *3+: MB - **Veterano***

G4 *4+: MC - **Veterano***

W5 *5+: MB - **Veterano***

REGRA ESPECIAL – CAMINHO EM RUÍNAS

Quando esta Porta for aberta, coloque 2 Marcadores de Tempo na carta de Iniciativa do Herói que a abriu. Sempre que o Marcador de Iniciativa chegar àquela carta novamente, remova um desses marcadores. Quando o último for removido, você também deve remover a Ponte BR1-B e todas as Bandejas e Mapas da Porta 01, junto com quaisquer personagens e objetos que estejam nelas. Qualquer personagem removido dessa forma é derrotado.

REGRA ESPECIAL – NUVENS DE POEIRA

Até o final desta aventura, considere o alcance de todas as habilidades de agilidade, habilidades de sabedoria, habilidades de foco que não sejam ataques de arma 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.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

Enquanto houver um Marcador de Tempo no jogo, a Porta 03 permanece Trancada.

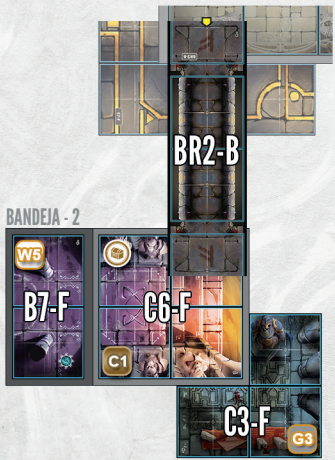
A PONTE QUE CAI

Outra derrota esmagadora, outra provação, mas você continua de pé. O caminho fica livre novamente por um momento, e você vê uma ponte de pedra se estendendo sobre o abismo e as nuvens de poeira, alcançando outra seção dessas galerias.

Será que finalmente está chegando perto da superfície? Será que esses corredores finalmente estão chegando ao fim?

Você já está exausto das batalhas que travou e rimas cacofônicas ecoam em sua cabeça. Você se preocupa se Tharmagar conseguirá sobreviver.

Mas, mesmo assim, o caminho à frente sempre parece continuar...



C1 *1 Comandante PC 2+P*

1 Marcador de Baú

G3 *3+: MC - **Veterano***

W5 *5+: MB - **Veterano***

REGRA ESPECIAL – CAMINHO EM RUÍNAS

Quando esta Porta for aberta, coloque 2 Marcadores de Tempo na carta de Iniciativa do Herói que a abriu. Sempre que o Marcador de Iniciativa chegar àquela carta novamente, remova um desses marcadores. Quando o último for removido, você também deve remover a Ponte BR2-B e todas as Bandejas e Mapas da Porta 02, junto com quaisquer personagens e objetos que estejam nelas. Qualquer personagem removido dessa forma é derrotado.

REGRA ESPECIAL – DERRUBANDO

Cada espaço vazio adjacente à Ponte BR2-B é considerado um abismo, e os Heróis podem usar isso a seu favor. Se um efeito de EMPURRAR ou TELECINESE colocar um Monstro em um desses espaços vazios, esse Monstro será lançado no abismo e derrotado.

GATILHO DE EVENTO – O GUARDIÃO

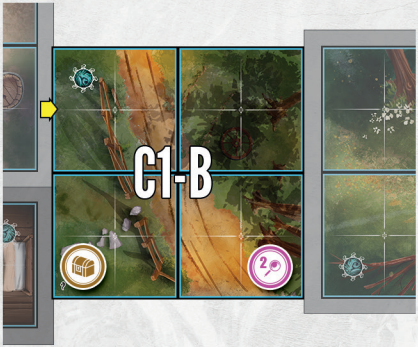
Quando o último Monstro for derrotado, leia "Evento Especial O Guardião Amaldiçoado" na página 38.

O QUINTAL

Derrubando uma velha porta de madeira, você chega a um quintal compartilhado por várias casas da vila.

Entulhos e cadáveres de todos os tipos estão espalhados pelo terreno. Um homem corajoso e seus dois cães lutam em perfeita sincronia, abrindo caminho através de uma onda de Criaturas das Trevas e dando a você esperança de que essas pessoas não desistirão tão facilmente.

A batalha está longe de terminar, mas ao testemunhar a determinação do povo dali, você sabe que o inimigo não terá chance...



1 Marcador de interação 2: ***Página 22***

1 Marcador de Baú

O PORÃO

Ao passar pela porta em ruínas de um porão, você chega ao que parece ser o depósito de algum armazém cuja entrada foi destruída na confusão.

Utensílios de vários formatos e materiais, sacos cheios de grãos e provisões, e até mesmo armas e armaduras estão por toda parte, empilhados em armários e prateleiras.

No entanto, nada nesta sala chama mais a atenção do que a curiosa tapeçaria ao fundo.

Você poderia jurar que seus desenhos estão se movendo...

1 Marcador de interação 2: ***Página 23***

1 Marcador de Baú

VENTOS DE MESICK?

Como num passe de mágica, uma nova trilha se forma além dos espelhos d'água, abrindo uma passagem entre as brumas. Você mal consegue acreditar no que seus olhos veem: o Ventos de Mesick, agitado por uma névoa branca, logo depois que você pensou que um navio seria útil para navegar até aqui.

Um pensamento curioso, aliás, considerando as velas paradas pela ausência de vento.

Mas seu caminho não será tranquilo, considerando que mais dessas aparições já deslizam pelos conveses, vindo em sua direção...

BANDEJA - 2

BANDEJA - 2

- 1 ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
- 1 ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
- 2 *Marcadores de Baú*

REGRA ESPECIAL: NÉVOAS ASFIXIANTES

Até o final desta aventura, considere o Alcance de todas Habilidades de Agilidade, Habilidades de Sabedoria, Habilidades de Foco que não sejam Ataques de Arma 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.

REGRA ESPECIAL: PORTAS TRANCADAS

A porta 02 fica trancada enquanto houver pelo menos três inimigos no mapa.

- *2+:* ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
- *2+:* ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
- *3+:* ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*
- *4+:* ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
- *4+:* ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
- *5+:* ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

CRIPTAS ESQUECIDAS

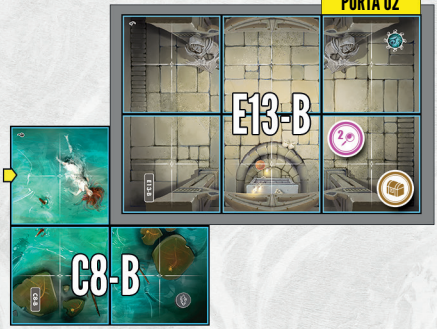
Atravessando mais uma passagem que acabou de se formar, você chega a um salão enigmático, onde o teto é baixo e arqueado. Talvez as fundações ou as masmorras de uma fortaleza.

A iluminação é fraca e nuvens brancas enchem o ambiente como uma névoa matinal.

"Mestre, é você?" pergunta a silhueta de um homem vestido com robes de um sábio. "Não acredito! Depois de todo esse tempo..." ele continua, parando quando finalmente lhe vê.

"Oh, me perdoe, andarilho. Sua presença tem o toque do meu mestre, me enganei..."

BANDEJA - 1



1 Marcador de interação 2: ***Página XX***

1 Marcador de Baú

REGRA ESPECIAL: PORTAS TRANCADAS

A porta 03 fica trancada enquanto houver um Marcador de Interação no tabuleiro.

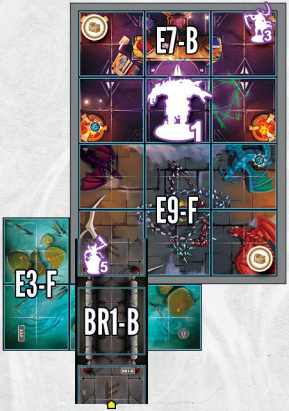
A CÂMARA DO CONSELHEIRO

Aqui, as brumas revelam um amplo salão, onde se encontra uma enorme mesa ladeada por braseiros que parecem não emitir luz nem calor.

"É aquele que procura os mortos?" pondera uma figura atrás da mesa, debruçada sobre uma confusão de papéis, ceras e tinteiros, com a calma de alguém que tem toda a eternidade para si.

Em sua mão, você pode ver o Sinete da Coroa Amirana brilhando em um dos dedos. E instantaneamente, você sabe quem é, porque sua chegada era esperada, mesmo que ele não se importe em afastar a aparição que está em seu caminho...

BANDEJA - 3



1 ***Tormento da Dor*** *(Abominação)*

2 *Marcadores de Baú*

3+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

5+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

PREPARAÇÃO – TORMENTO DA DOR

Invoque o Monstro de Cenário Tormento da Dor como um comandante com PC 2+jogadores e use uma miniatura de Abominação para representá-lo *(Compre o número apropriado de cartas de Ataque do Comandante normalmente).*

GATILHO DE FIM DE JOGO

Quando o último monstro for derrotado, leia "Fim da Aventura – Hora da Diplomacia" na página 47.

A SEGUNDA ASSOMBRAÇÃO

O que está acontecendo?

"Você a invocou, andarilho..." explica o conselheiro, como se pudesse ouvir seus pensamentos. Ele não está disposto a participar de suas lutas, mas também não quer ficar longe delas. Mas você não consegue vê-lo.

"...as brumas ouviram as batidas inquietas do seu coração. Pense muito sobre qualquer coisa aqui e você atrairá para si. Então esse é o rosto de um lich? Este é o rosto daquele que faz o sacrifício máximo em nome do poder?" ele acrescenta, e então o Rei Morto-Vivo aparece novamente.

BANDEJA - 1

1 Rei Morto-Vivo

1: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

2 Pilhas de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)

2 Marcadores de Baú

2+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

3+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

4+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

5+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

MECÂNICA ESPECIAL – A SEGUNDA ASSOMBRAÇÃO

Invoque o Rei morto-vivo na posição mostrada com 12 de Vida.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

A porta 02 fica trancada até que o último inimigo seja derrotado.

A TERCEIRA ASSOMBRAÇÃO

Você avança e, mais uma vez, a cena muda completamente ao seu redor. A essa altura, você já está quase acostumado – ou talvez esteja exausto demais para se importar. "Bahábal. Este é seu nome!" O Conselheiro Klee grita para você.

"O primeiro homem ambicioso que buscou a vida eterna através da necromancia, a Arte proibida. Ele se tornou ums criatura esquelética e, no final, enlouqueceu com seu poder. Marchou para a capital com um exército de mortos-vivos, causando a queda de sua própria linhagem e de toda a Velha Amira..."

- *1 Rei Morto-Vivo*
- *1* ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*
- *2 Pilhas de Runas (Uma pilha de uma de cada cor)*
- *2 Marcadores de Baú*

2+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
3+: ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*
4+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
5+: ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

MECÂNICA ESPECIAL – A TERCEIRA ASSOMBRAÇÃO

Invoque o Rei morto-vivo na posição mostrada com 12 de Vida.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

A porta 03 fica trancada até que o último inimigo seja derrotado.

A ÚLTIMA ASSOMBRAÇÃO

Você não consegue acreditar: se encontra novamente nas criptas da Fortaleza de James Eerst, onde viu o Rei Morto-Vivo pela primeira vez.

"Gilgamesh, o herói que se tornaria o primeiro Rei-Mago ao salvar o antigo reino daquele vilão, herdou uma terra devastada e precisava deixá-la com tudo o que restava de seu povo.

Navegando sempre para o oeste, "seguindo o Sol Poente", os sobreviventes chegaram à costa de Daren. Este foi o nascimento do Império, há mil anos atrás..."

Agora, as últimas peças que faltavam se encaixam.

1 Rei Morto-Vivo

2 Marcadores de Baú

2+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

3+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

4+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

5+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

MECÂNICA ESPECIAL – A ÚLTIMA ASSOMBRAÇÃO

Invoque o Rei morto-vivo na posição mostrada com 30 de Vida por jogador. Desta vez, ele não pode ser desinvocado por nenhuma ação especial: A única maneira de destruí-lo é reduzindo sua Vida a 0.

GATILHO DE FIM DE JOGO

Quando a Assombração do Rei Morto-Vivo for derrotada, leia "Fim da Aventura – Seu Nome" na página 50.

OFICINA DE MORLOKIN

Após uma passagem forçada através das brumas, você entra em uma oficina incrível e observa seu armário.

Peças de todos os tipos brilham à luz de velas, e o brilho do aço polido é tão incrível quanto os detalhes nelas esculpidos.

"Bem-vindo à oficina do único e inigualável Morlokin! O melhor artesão de metais ou tecidos, das Montanhas Ragnar à Costa Aria! Venha, venha, tenho um presente para você!" a silhueta fantasmagórica de um homem com o peito aberto e braços fortes lhe cumprimenta, sorrindo por trás de um balcão.

- *1:* ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
- *1 Marcador de interação 2:* ***Página XX***
- *1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*
- *1 Marcador de Baú*

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

REGRA ESPECIAL – NÓS AMARRADOS

Os Nós Nebulosos estão ainda mais fortes nesta aventura. Toda vez que você abrir uma nova Porta, também deve pegar uma Runa da bolsa para cada Porta aberta nesta aventura e adicioná-la ao Nó Nebuloso que está sendo formado pela Configuração. Por exemplo: Se esta for a primeira Porta a ser aberta, você deve pegar uma Runa e adicioná-la ao Nó. Se for a terceira, três Runas; e assim por diante. Runas retiradas da bolsa dessa forma não geram suas respectivas Peças de Trevas, mas se você retirar a última Runa da bolsa, a aventura termina imediatamente em fracasso.

REGRA ESPECIAL – À DERIVA

Sempre que um Herói usa a ação para desatar um nó, ele também pode escolher ser removido do mapa e então recolocado em qualquer quadrado adjacente ao marcador de Evento no centro do mapa.

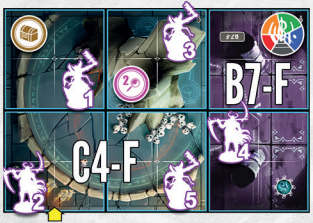
A CONTENDA

De repente, como acontece todas as outras vezes, você atravessa as brumas e se encontra em outra cena: o tormento de outra pessoa.

À frente, um homem vestido como um patrulheiro, gravemente ferido, luta com toda a determinação contra uma aparição que tenta possuí-lo.

Você não sabe se ele está com dor, sofrendo ou vencendo a luta.

Apesar das explosões de fúria, ele e a sombra parecem estar envolvidos em uma dança confusa – e esta é, de longe, uma das interações mais curiosas entre as almas deste lugar que você já viu...



- *1* ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
- *1 Marcador de interação 2:* ***Página XX***
- *1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*
- *1 Marcador de Baú*

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

REGRA ESPECIAL – NÓS AMARRADOS

Os Nós Nebulosos estão ainda mais fortes nesta aventura. Toda vez que você abrir uma nova Porta, também deve pegar uma Runa da bolsa para cada Porta aberta nesta aventura e adicioná-la ao Nó Nebuloso que está sendo formado pela Configuração. Por exemplo: Se esta for a primeira Porta a ser aberta, você deve pegar uma Runa e adicioná-la ao Nó. Se for a terceira, três Runas; e assim por diante. Runas retirada da bolsa dessa maneira não gera sua respectiva peça de Trevas, mas se você retirar a última Runa da bolsa, a aventura termina imediatamente em fracasso.

REGRA ESPECIAL – À DERIVA

Sempre que um Herói usa a ação para desatar um nó, ele também pode escolher ser removido do mapa e então recolocado em qualquer quadrado adjacente ao marcador de Evento no centro do mapa.

ESTADIA HOSPITALAR

Mais uma vez, seguindo os caminhos que pode, você chega ao grande salão abobadado de um hospital: um templo convertido em moradia para os fiéis da Doutrina, mas que agora está abarrotado de doentes e enfermos.

Um jovem paladino guarda o local; mas nem ele, nem as irmãs, nem mesmo o padre que reza de cama em cama se importam com as aparições que enchem o salão.

Afinal, eles sabiam que os doentes estavam seguros, porque os monstros só estavam procurando por você...

1 ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

1 Marcador de interação 2: ***Página XX***

1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)

1 Marcador de Baú

2+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

2+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

3+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

4+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

5+: ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

REGRA ESPECIAL – NÓS AMARRADOS

Os Nós Nebulosos estão ainda mais fortes nesta aventura. Toda vez que você abrir uma nova Porta, também deve pegar uma Runa da bolsa para cada Porta aberta nesta aventura e adicioná-la ao Nó Nebuloso que está sendo formado pela Configuração. Por exemplo: Se esta for a primeira Porta a ser aberta, você deve pegar uma Runa e adicioná-la ao Nó. Se for a terceira, três Runas; e assim por diante. Runas retiradas da bolsa dessa forma não geram suas respectivas Peças de Trevas, mas se você retirar a última Runa da bolsa, a Aventura termina imediatamente em fracasso.

REGRA ESPECIAL – À DERIVA

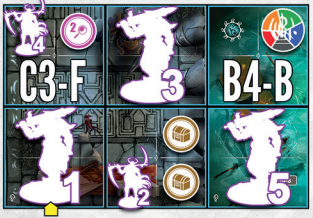
Sempre que um Herói usa a ação para desatar um nó, ele também pode escolher ser removido do mapa e então recolocado em qualquer quadrado adjacente ao marcador de Evento no centro do mapa.

O VIDENTE PERDIDO

Rompendo as brumas, você chega ao que parece ser um refúgio de estudiosos, muito parecido com as câmaras na torre de Tharmagar, embora pareça mais organizado.

"Oh sim, você, o Herói de Daren!" - um homem de cabelos grisalhos lhe cumprimenta com um olhar de esguelha. Sua atenção está focada quase que inteiramente em procurar por algo.

"Você finalmente chegou para que nos ajudássemos a encontrar o que ambos perdemos nas brumas. Exatamente como vi em nosso futuro..." - ele completa com a naturalidade de quem não se surpreende nem se incomoda com as aparições.



1 ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

1 *Marcador de interação 2:* ***Página XX***

1 *pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*

2 *Marcadores de Baú*

2+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

3+: ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

4+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

5+: ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*

REGRA ESPECIAL – NÓS AMARRADOS

Os Nós Nebulosos estão ainda mais fortes nesta aventura. Toda vez que você abrir uma nova Porta, também deve pegar uma Runa da bolsa para cada Porta aberta nesta aventura e adicioná-la ao Nó Nebuloso que está sendo formado pela Configuração. Por exemplo: Se esta for a primeira Porta a ser aberta, você deve pegar uma Runa e adicioná-la ao Nó. Se for a terceira, três Runas; e assim por diante. Runas retiradas da bolsa dessa maneira não geram suas respectivas Peças de Trevas, mas se você retirar a última Runa da bolsa, a aventura termina imediatamente em fracasso.

REGRA ESPECIAL – À DERIVA

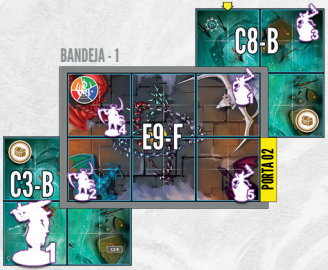
Sempre que um Herói usa a ação para desatar um nó, ele também pode escolher ser removido do mapa e então recolocado em qualquer quadrado adjacente ao marcador de Evento no centro do mapa.

O MORRO DOS VENTOS UIVANTES

De repente, o salão se abre para o topo de uma montanha, onde os ventos uivam e o frio lhe faz companhia.

"Vocês, mortais, estão em dívida! Muito poucas orações nos foram dirigidas; e todas elas mal proferidas!" ecoa outra voz sibilante, uivando como uma respiração arrepiante. "Vocês não respeitam mais o Frio Eterno? Vocês não respeitam mais Volar'Calix? Nosso sacrifício os amoleceu e, por isso, os tempos difíceis estão voltando, não é mesmo? a criatura prossegue em meio a um sobrevoo, se exibindo.

É de umbranco perolado, quase tão translúcido quanto as novas aparições que surgiam para detê-lo...



- 1 ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*
- 1 ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*
- *1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*
- *2 Marcadores de Baú*

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

REGRA ESPECIAL – JULGAMENTO DO DRAGÃO [VOLAR'CALIX]

Sempre que uma Runa cinza for comprada, se algum Herói tiver o Resultado "Semeando Ventos" no Registro de Campanha, o Líder do Grupo sofre SILÊNCIO. Por outro lado, se algum Herói tiver o Resultado"Irredutível", o Líder do Grupo pode recolher até 4 CA. Caso contrário, se nenhum Herói tiver nenhum desses Resultados, ignore esta Regra Especial.

O COVIL DO CELEBRANTE

Atravessando uma ponte que leva às extensões cavernosas de uma masmorra vulcânica, você segue em frente.

Você está tão acostumado ao Reino Espiritual agora que as mudanças no ambiente nem o incomodam mais. "Não se incomode tanto com o nosso irmão..." uma terceira voz sibilante ecoa, tão afinada quanto uma melodia.

Ela faz seu coração disparar. "Narang'Erel fez o que fez por amor a vocês, para que vocês aproveitassem a vida, não para nos servir. Então, sempre que vocês viverem suas vidas com paixão, vocês honram também a mim, REX'EIHAN, o Calor da Vida."

- 1 ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*
- 1 ***Manifestação de Ira*** *(Cavaleiro das Sombras)*
- 1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)
- 1 Marcador de Baú

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

REGRA ESPECIAL – JULGAMENTO DO DRAGÃO [REX'EIHAN]

Sempre que uma Runa vermelha for sorteada, se algum Herói tiver o Resultado "Semeando Ventos" no Registro de Campanha, o Líder do Grupo sofre QUEIMAR 2. Por outro lado, se algum Herói tiver o Resultado"Irredutível", o Líder do Grupo remove todo QUEIMAR que o afeta e CURA a SI MESMO igual à quantidade de QUEIMAR que foi removida dessa forma. Caso contrário, se nenhum Herói tiver nenhum desses Resultados, ignore esta Regra Especial.

SANTUÁRIO DE NARANG'EREL

Seguindo em frente, você chega a um salão enorme, o maior que você já viu, com um teto tão distante quanto a vista alcança. Uma maravilha arquitetônica, digna da majestade dos Altos Dragões, projetada para erguer a estátua de uma dama élfica que fica no centro de tudo. Uma estátua que você já conhece...

"Não tema, mortal, não somos inimigos, mas os primeiros aliados que você já teve", ecoa outra voz sibilante, reverberando como um trovão.

O dono da voz voa sobre você como uma grande nuvem azul, aparentemente não querendo pousar, nem mesmo quando uma aparição grotesca e disforme se forma, gritando, da própria sombra projetada pelo dragão.

Uma última provação, você supõe...

BANDEJA - 3

1 ***Tormento da dor*** *(Abominação)*

2 *Marcadores de Baú*

3+: ***Aparição Assassina*** *(Vampiro Soturno)*

5+: ***Aparição Andarilha*** *(Carrasco)*

REGRA ESPECIAL – JULGAMENTO DO DRAGÃO [ZULAN'THALLAS]

Sempre que uma Runa azul for comprada, se algum Herói tiver o Resultado "Semeando Ventos"no Registro de Campanha, o Líder do Grupo sofre DESARMAR. Por outro lado, se algum Herói tiver o Resultado"Irredutível", o Líder do Grupo ganha ESCUDO 2. Caso contrário, se nenhum Herói tiver nenhum desses Resultados, ignore esta Regra Especial.

PREPARAÇÃO – TORMENTO DA DOR

Invoque o Monstro de Cenário Tormento da Dor como um comandante com PC 2+jogadores e use uma miniatura de Abominação para representá-lo *(Compre o número apropriado de cartas de Ataque do Comandante normalmente).*

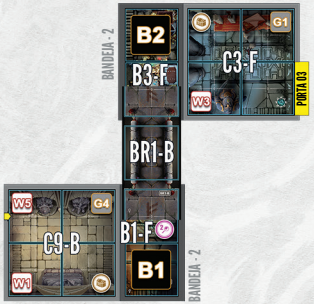
GATILHO DE FIM DE JOGO

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Fim da Aventura – O Vento Lazur da Mudança" na página 58.

A ENTRADA

Com cuidado, você empurra a porta de madeira que guarda a entrada do posto avançado. Fortemente danificada por tentáculos vindo de dentro, basta um pequeno esforço para que ele se desfaça.

Os primeiros raios de luz penetram nos corredores cavernosos, causando um alvoroço tanto entre as criaturas que esperavam ociosamente nas sombras quanto entre as Trevas que barricavam a porta, na esperança de capturar a próxima vítima que se colocasse na frente dela, como você acabou de fazer...



- G1 *1 MC - **Veterano***
- B1 *1 MP - **Veterano***
- W1 *1 MB - **Campeão***
- *1 Marcador de interação 2: **Página 31***
- *2 Marcadores de Baú*

- B2 *2+: MP - **Veterano***
- W3 *3+: MB - **Campeão***
- G4 *4+: MC - **Veterano***
- W5 *5+: MB - **Campeão***

REGRA ESPECIAL – PREDADOR DAS TREVAS

Até que esta Aventura termine, as Trevas tem o Herói que abriu esta Porta como seu único alvo, não perseguindo mais ninguém. Se uma peça de Trevas precisar ser colocada e o Herói já estiver em cima de uma delas, ele sofrerá o dano de Esmagamento *(só ele)* e então esse Herói gera aquela peça que parte dele da forma que ele escolher. Se a peça não couber em lugar nenhum ao surgir do Herói perseguido, ela se quebrará em três menores, colocadas de qualquer maneira que o Herói escolher. *(ainda devem partir das já colocadas).*

REGRA ESPECIAL – APERTO FIRME

Até que esta Aventura termine, o dano causado pelas Trevas atravessa qualquer tipo de imunidade (como Resistência às Trevas de Clérigos), exceto Robustez.

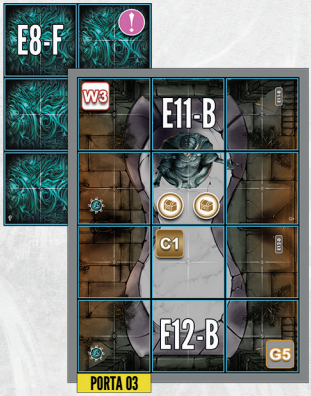
O GRANDE SALÃO

Avançando para o grande salão, a cena de destruição continua.

Ossos estão espalhados ao redor do que antes servia como um lugar de companheirismo e alegria, mas que agora está em ruínas, silencioso e cheio de armadilhas.

Do outro lado, a porta que leva à continuação do caminho permanece firme, trancada deste lado.

Parece que a última resistência dos anões fracassou, mas atingiu seu objetivo de manter este cômodo e seu conquistador aberrante isolados do resto do posto avançado. Pelo menos até você reabrir o caminho...



C1 *1 Comandante PC 3+P*

1 Marcador de Evento (Acionado por uma Interação)

2 Marcadores de Baú

W3 *3+: MB -* ***Campeão***

G5 *5+: MC -* ***Veterano***

REGRA ESPECIAL – DOMINADO

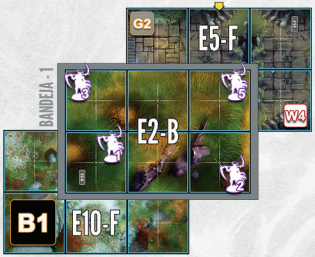
Se algum Herói tiver o Status"Um Clique Misterioso" no Registro de Campanha, remova o marcador de Evento Especial e considere esta Regra Especial resolvida. Caso contrário, se nenhum Herói o tiver, até que esta Aventura termine, sempre que você ativar o lado B da Carta RúnicaCaça das Trevas, você também deve invocar um Vampiro Soturno – Novato adjacente ao marcador de Evento Especial. Invoque um Vampiro Soturno adicional adjacente ao primeiro se houver três ou quatro Heróis e um terceiro se houver cinco Heróis. Não use Vampiros Soturnos como Monstros aleatórios pelo resto desta Aventura. Se um quinto Vampiro Soturno for surgir, pule esse surgimento e cada Herói leva 4 de dano*(evitável)* em vez disso. Esse dano é aplicado cada vez que um Monstro deveria ser invocado, mas não é, e você pode Prevenir cada dano individualmente.

A ENTRADA DOS FUNDOS

Jogando a barra grossa para o lado, você abre a pesada porta de madeira que leva para fora dali.

Você nunca poderia imaginar que, logo atrás dela, encontraria uma matriarca desesperada. "Pelas estrelas! Não acredito!" ela fica animada ao contemplar sua salvação. "Por favor, eu imploro, deixe-nos entrar! Eles estão vindo..."

E é então que você vê, rastejando pelo caminho que esperava seguir, mais Criaturas das Trevas, guardadas por uma silhueta crepuscular.



1 ***Carrasco*** *Atroz*

B1 *1 MP -* ***Veterano***

2+: ***Carrasco*** *Atroz*

G2 *2+: MC -* ***Veterano***

3+: ***Carrasco*** *Atroz*

W4 *4+: MB -* ***Campeão***

5+: ***Carrasco*** *Atroz*

GATILHO DE EVENTO – OS REFUGIADOS

Quando esta porta for aberta, logo após concluir sua Configuração, abra o Livro de Interações na página 32. O Herói que o abriu perde todos os pontos de movimento restantes que tiver *(ou sua Ação de Movimento livre, se ainda não a tiver feito neste turno)* e deve resolver a Interação imediatamente.

MONSTROS ASSASSINOS

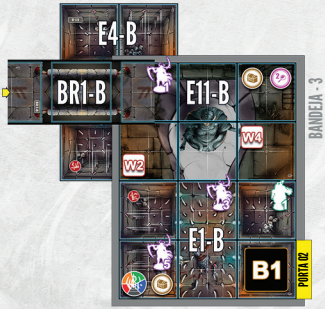
Pegue a Carta de Monstro de CenárioCarrasco Atroz e coloque-a na Trilha de Iniciativa. Use as miniaturas de Carrasco para representá-los no tabuleiro. Até que a aventura termine, não use mais o Carrasco como um monstro aleatório.

GATILHO DE FIM DE JOGO

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Fim da Aventura - Um Caminho Esquecido" na página 64.

FORA DO GRADIL, ADENTRANDO A ESCURIDÃO

Ao encontrar uma brecha nas defesas da capital, você desce para os esgotos. É tudo muito nojento: velhas pedras cobertas de musgo pingam fluidos suspeitos sobre suas cabeças. Depois de alguns momentos caminhando em silêncio, ouvindo apenas alguns passos, você encontra uma grande cisterna, como um salão, onde canais menores se encontram. "Pelas estrelas! Ainda mais monstros? Ok! "Eu contemplarei a Luz do Sol outra vez na vida após a morte!" grita um homem, lutando para segurar uma grade que impede muitas criaturas de entrarem no salão. Infelizmente, há mais delas ao redor dele, emergindo das sombras...



- *1 Monstro Predador (Putrefato - **Novato**)*
- *1 MP - **Veterano***
- *1 **Carrasco**Atroz*
- *1 Marcador de interação 2: **Página XX***
- *1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*
- *1 Marcador de Baú*

- *2+: MB - **Campeão***
- *3+: **Carrasco**Atroz*
- *4+: MB - **Campeão***
- *5+: **Carrasco**Atroz*

REGRA ESPECIAL – MONSTRO PREDADOR

Durante sua primeira ativação, o Putrefato – Novato *(somente aquele invocado por esta configuração)* tentará "atacar" o Marcador de Interação *(se ainda estiver no tabuleiro)*. Se o marcador sofrer pelo menos 1 dano, você deve removê-lo do tabuleiro e considerá-lo derrotado. Caso contrário, se o Monstro não puder atacá-lo ou não causar dano suficiente devido aos efeitos de PREVENIR, por exemplo, o marcador de Interação "sobrevive". A partir da segunda ativação, o Monstro agirá normalmente, e você pode considerar esta Regra Especial resolvida.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

A porta 02 fica trancada enquanto houver um marcador de Interação no tabuleiro.

CÂMARAS DA DOR

Atravessando os túneis certos, guiado por Janina, você começa a ouvir gritos abafados ecoando no canal, talvez vindos de mais à frente.

Depois de uma caminhada cautelosa, você chega a um cômodo assustador, onde ninguém gostaria de estar.

"Não me lembro de ter passado por aqui", diz Janina, preocupada com a segurança do grupo num lugar como este.

No entanto, vocês não podem falar muito, pois o prisioneiro volta a gritar assim que ouve suas vozes.

- B1 *1 MP - **Campeão***
- *1 **Carrasco**Atroz*
- *1 Marcador de interação 2: **Página XX***
- *1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)*
- *1 Marcador de Baú*

- W2 *2+: MB - **Campeão***
- *3+: **Carrasco**Atroz*
- W4 *4+: MB - **Campeão***
- *5+: **Carrasco**Atroz*

PREPARAÇÃO – CONTATO IMEDIATO

Quando esta Porta for aberta, remova quaisquer Runas deixadas na Pilha de Runas colocadas pela Configuração da Porta 01 no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. Somente a Pilha de Runas adicionada por esta Configuração deve permanecer no tabuleiro.

SISTEMA DE ESGOTO

Seguindo uma comporta, você encontra outro salão ainda maior, onde se reúnem cursos d'água vindos de todas as direções. Os esgotos de Neran são antigos, e alguns dizem que nunca foram completamente mapeados.

Mas a batalha havia chegado aqui também.

Curvado sobre os cadáveres de muitos soldados corajosos que falharam em sua última resistência, um Comandante das Trevas vasculha os despojos. Uma cena horrível, que só não é pior por sorte: a brecha que atravessava a parte de trás das muralhas da cidade foi revelada a um bruto inimigo que não sabe pensar... Apenas destruir.

1 Comandante Brutus PC 3+Jogadores

1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)

1 Marcador de Baú

*3+: MB - **Campeão***

*5+: **Carrasco Atroz** (Monstro do Cenário)*

PREPARAÇÃO – CONTATO IMEDIATO

Quando esta Porta for aberta, remova quaisquer Runas deixadas na Pilha de Runas colocada pela Configuração da Porta 02 no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. Somente a Pilha de Runas adicionada por esta Configuração deve permanecer no tabuleiro.

PREPARAÇÃO – COMANDANTE BRUTUS

Invoque o Comandante de Cenário Brutus com a face "A" para cima. Use uma miniatura de Abominação para representá-lo (Compre o número apropriado de cartas de Ataque de Comandante normalmente). Esta carta não deve ser virada a menos que assim seja especificado.

GATILHO DE EVENTO – RANCOR ANTIGO

Quando o último inimigo for derrotado, o turno atual termina. Mova o Marcador de Iniciativa adiante, mas não comece o próximo turno. Pause o jogo. se Conner ainda estiver seguindo um Herói, leia "Evento Especial – O Acerto de Contas" na página 68. Caso contrário, se ele foi derrotado durante esta Aventura ou nunca seguiu um Herói, leia "Fim da Aventura – A Coisa Certa" na página 68.

A PORTA DOS FUNDOS

Basta atravessar a primeira porta para que suas preocupações se mostrem erradas: o inimigo está aqui.

Sangue, fedor e tentáculos enegrecidos se espalharam por toda parte, indicando que a batalha aconteceu. Os pobres homens enviados para guardar esta passagem também estão aqui, mas não são mais os mesmos.

Tomados pelas Trevas, seus corpos passaram por transformações abomináveis, que só não são piores que as castigos que suas almas receberam.

Lamentando o terrível destino dos soldados, você segue em frente, certo de que a presença das criaturas aqui não é em vão.

BANDEJA - 2

W1 *1 MB - **Campeão***

B1 *1 MP - **Campeão***

1 Marcador de Baú

G2 *2+: MC - **Campeão***

W3 *3+: MB - **Campeão***

G4 *4+: MC - **Campeão***

W5 *5+: MB - **Campeão***

MECÂNICO ESPECIAL – ENGOLFAR

Se um mapa ficar completamente coberto por peças de Trevas *(ou apenas a 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 dessa forma é considerado derrotado.

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

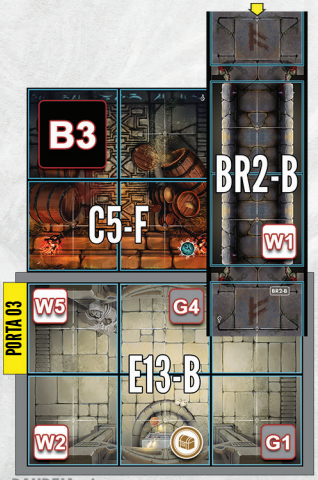
A Porta 02 fica trancada até que o último inimigo seja derrotado.

AS CRIPTAS ESCONDIDAS

Seguindo pela masmorra através de caminhos projetados para serem saídas, você chega aos primeiros sarcófagos: lá estão enterradas pessoas que, por mais que tenham servido ao Rei-Mago em vida, falharam em seguir o caminho da virtude.

A efígie do Conselheiro Klee está aqui, guardando o túmulo do homem que você conheceu na morte. Um rosto do qual você se lembra, assim como o último pedido que ele fez em troca de seu serviço no Reino Espiritual.

Algo que você pode decidir fazer depois de se livrar dos companheiros indesejados que assolam este lugar, vindos de sabe-se lá onde...



BANDEJA - 1

REGRA ESPECIAL – PORTAS TRANCADAS

A Porta 03 fica trancada até que o Baú apresentado por esta Configuração seja removido.

GATILHO DE EVENTO – UMA PROMESSA

Quando um Herói vasculha o Baú apresentado por esta Configuração, deve ler a Resolução de Interação #188.

- W1 *1 MB - **Campeão***
- G1 *1 MC - **Campeão***
- *1 Marcador de Baú*

- W2 *2+: MC - **Campeão***
- B3 *3+: MP - **Campeão***
- G4 *4+: MC - **Campeão***
- W5 *5+: MB - **Campeão***

O TÚMULO SEM CORPO

Você chega às câmaras funerárias reservadas para o Rei-Mago Ulthar.

Apesar do teto alto e largo com uma cúpula de decoração impressionante, este túmulo estava vazio, pois seu dono ainda caminhava entre os vivos.

Um fato com o qual as Trevas não parecem se importar, pois elas se espalham aqui em abundância como se fossem erva daninha. No entanto, do nada, elas se projetam mais do que através da porta que leva aos sarcófagos dos estimados servos, arrancando-os de lá como se fossem grama.

Em meio a essa cena terrível, um homem encurralado luta por sua vida, quase chorando de alegria quando seus olhos pousam em você...

BANDEJA - 3

*1 Monstro Abatedor (Putrefato - **Novato**)*

W1 *1 MB - **Campeão***

G1 *1 MC - **Campeão***

Marcador de PNJ Azul

2 Marcadores de Baú

G2 *2+: MC - **Campeão***

B3 *2+: MP - **Campeão***

W4 *4+: MB - **Campeão***

G5 *5+: MC - **Campeão***

REGRA ESPECIAL – ABATE

Durante sua primeira ativação, o Putrefato – Novato tentará "atacar" o Marcador de PNJ. Se o marcador sofrer pelo menos 1 dano, você deve removê-lo do tabuleiro e considerá-lo derrotado. Caso contrário, se o Monstro não puder atacá-lo ou não causar dano suficiente devido aos efeitos de PREVENIR, por exemplo, o marcador de Interação "sobrevive". A partir da segunda ativação, o Monstro agirá normalmente, e você pode considerar esta Regra Especial resolvida.

GATILHO DE FALHA – O ÚLTIMO GUIA

Se o Predador derrotar o marcador do PNJ, a Aventura termina imediatamente em fracasso.

GATILHO DE EVENTO – O GUARDIÃO DO TÚMULO

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Evento Especial – O Guardião do Túmulo" na página 72.

O FILACTÉRIO

Rasgando os tentáculos, você avança pela porta destruída que leva ao próximo corredor. Para sua surpresa, a parede inteira desaba assim que você destrói os braços negros que a mantinham unida.

As Trevas tomaram completamente esta câmara, se espalhando pelas paredes como se todo o lugar estivesse dentro da barriga de algum tipo de animal. Quase nada da alvenaria pode ser visto, exceto as formas de túmulos de pedra rachados, tampas e estátuas.

Um deles, do qual tentáculos negros se erguem no ar e um fedor fétido exala, no entanto, permaneceu inteiro: você sabia que devia ser de Kefera. O caixão que guarda o futuro de toda Drunagor.

Nem é necessário dizer que ele é guardado por uma das Criaturas das Trevas mais ameaçadoras que você já viu...

BANDEJA - 2

1 Comandante - O Guardião PC 4+P

PREPARAÇÃO – O GUARDIÃO

O Monstro de Cenário O Guardião é um comandante com PC 4+jogadores *(Compre o número apropriado de cartas de Ataque do Comandante normalmente)* embora tenha a habilidade MAELSTROM.

GATILHO DE FIM DE JOGO

Quando o último inimigo for derrotado, leia "Fim da aventura – é agora ou nunca" na página 72.

OS SALÕES DA MEMÓRIA

Antecipando seu ataque, outra onda de Criaturas das Trevas chega à superfície, deslizando por belos corredores cheios de armaduras, bandeiras, estátuas e muitos outros tipos de objetos.

"Não fique para trás, meu amigo! Eu sei que é difícil me acompanhar. Até agora, apenas alguns que sobreviveram ao confronto com o Rei Morto-Vivo conseguiram..." Tharmagar brinca mais uma vez. Mas desta vez, você sabe que ele não está falando sério.

Quem poderia ter enfrentado aquele grande vilão e sobrevivido para contar a história?

PREPARAÇÃO – CONTATO IMEDIATO

Quando esta Porta for aberta, remova quaisquer Runas deixadas na Pilha de Runas colocada pela Primeira Configuração no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. Somente a Pilha de Runas adicionada por esta Configuração deve permanecer no tabuleiro.

B1 *1 MP - **Campeão***

1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)

1 Marcador de Baú

G2 *2+: MC - **Campeão***

B3 *3+: MP - **Campeão***

W4 *4+: MB - **Campeão***

G5 *5+: MC - **Campeão***

AS CRIPTAS REAIS

Conforme você avança, mais passagens, corredores e galerias se abrem, mas Tharmagar prontamente aponta para uma delas, a mais nova e maior, pertencente à dinastia do Rei-Mago Ulthar.

Os outros caminhos, você imagina, devem levar aos túmulos do passado, de outras famílias e de outros tempos.

As Trevas já se espalham por aqui, reivindicando o local. Com tantos ossos e tantos cadáveres dos guardas que falharam em protegê-la antes de você, você sente que o inimigo poderia lançar um ataque contra a cidade daqui, se quisesse...

C1 *1 Comandante PC 4+P*

1 pilha de runas (uma pilha de uma de cada cor)

1 Marcador de Baú

B3 *3+: MP -* ***Campeão***

W5 *5+: MB -* ***Campeão***

PREPARAÇÃO – CONTATO IMEDIATO

Quando esta Porta for aberta, remova quaisquer Runas deixadas na Pilha de Runas colocadas pela Configuração da Porta 01 no tabuleiro e coloque-as na Trilha de Iniciativa. Somente a Pilha de Runas adicionada por esta Configuração deve permanecer no tabuleiro.

GATILHO DE EVENTO – INVADINDO

Quando o último inimigo for 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 – O Triunfo das Trevas" na página 76.