

Registro de Campanha



Última Expedição



Última Carta de Campanha





Herói: _____
Jogador: _____

Aumento de Nível

Precisão ○○○	Poder ○○○	Vida ○○○	Proteção ○○○
-----------------	--------------	-------------	-----------------

Ataques Especiais

Ataques Primários

Herói: _____
Jogador: _____

Aumento de Nível

Precisão ○○○	Poder ○○○	Vida ○○○	Proteção ○○○
-----------------	--------------	-------------	-----------------

Ataques Especiais

Ataques Primários

Herói: _____
Jogador: _____

Aumento de Nível

Precisão ○○○	Poder ○○○	Vida ○○○	Proteção ○○○
-----------------	--------------	-------------	-----------------

Ataques Especiais

Ataques Primários

Herói: _____
Jogador: _____

Aumento de Nível

Precisão ○○○	Poder ○○○	Vida ○○○	Proteção ○○○
-----------------	--------------	-------------	-----------------

Ataques Especiais

Ataques Primários



		Pergaminhos			
		Possui	Usou	Possui	Usou
Aceleração	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Erro Tático	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amizade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Essência de Transferência	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amnésia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fúria Caótica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ataque de Desestabilização	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imobilizar Pessoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Barreira Mágica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Instinto Assassino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combate Justo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Instinto Básico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conexão Vital	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ler Mentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contra-ataque	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Magia de Controle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Corrida Rápida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Modificar Armadura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dança Planar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Raízes Profundas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Debilidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Recuperação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deturpar Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Revisão de Realidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dissipação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Segunda Chance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Distração	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sobrevivência	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espiral Espacial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Terremoto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



		Artefatos	
		Possui	Possui
Amuleto da Determinação	<input type="checkbox"/>	Escudo do Dragão	<input type="checkbox"/>
Anel da Invulnerabilidade	<input type="checkbox"/>	Espada de Gelo	<input type="checkbox"/>
Armadura de Dragão	<input type="checkbox"/>	Luvras de Precisão	<input type="checkbox"/>
Arma Espectral	<input type="checkbox"/>	Machado de Lava	<input type="checkbox"/>
Botas Deslizantes	<input type="checkbox"/>	Manto Arcano	<input type="checkbox"/>
Cajado dos Trovões	<input type="checkbox"/>	Máscara do Camaleão	<input type="checkbox"/>
Cinturão Sombrio	<input type="checkbox"/>	Orbe do Sol	<input type="checkbox"/>
Coroa do Poder	<input type="checkbox"/>	Talismã de Dragão	<input type="checkbox"/>



Realizações



Observações

ARENA

THE CONTEST



Tomo de Campanha

Tanares

Províncias e pontos de interesse

Kolbjörn

Stravian

Vilarejo de Northarbor

Vilarejo de Eb'boria

Minas de Moolooíta

Ilha Blake

Cidade de Kolbjörn

Cidade das Flores

Cidade de Kolachi

Cidade de Miral

Outumn

Cidade de Devere

Cais do Pescador

Ilha do Povo

Cidade de Ayefall

Cidade de Goldraft

Cidade de Astérion

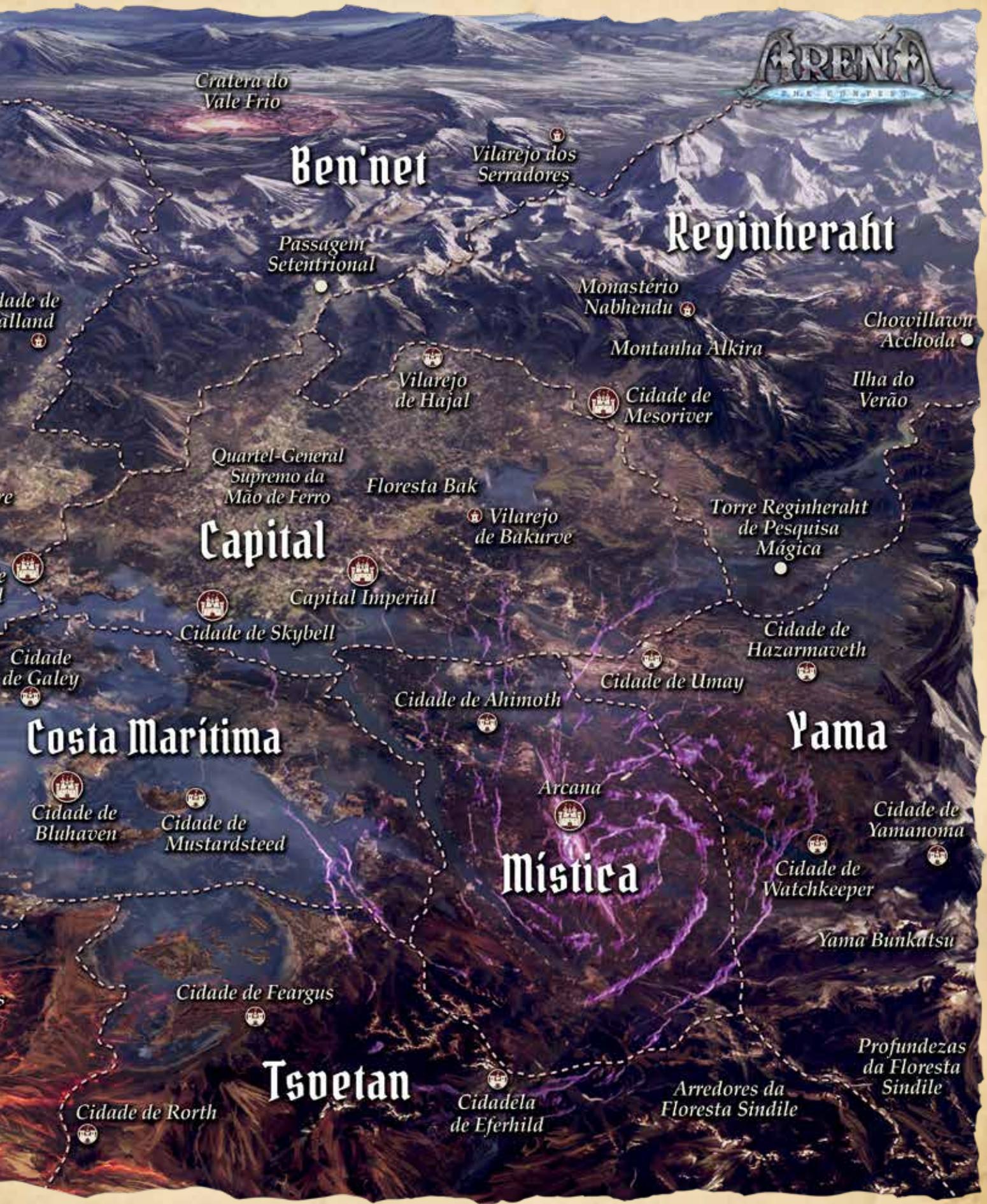
Braseira de Ulbel

Vilarejo de Desdemona

Ulbel

Boca de Bauron





Cratera do Vale Frio

Ben'net

Vilarejo dos Serradores

Reginheraht

Passagem Setentrional

Monastério Nabhendu

Chowillawon Acchoda

Cidade de Alland

Montanha Alkira

Ilha do Verão

Vilarejo de Hajal

Cidade de Mesoriver

Quartel-General Supremo da Mão de Ferro

Floresta Bak

Torre Reginheraht de Pesquisa Mágica

Capital

Vilarejo de Bakurve

Capital Imperial

Cidade de Hazarmaveth

Cidade de Skybell

Cidade de Umay

Cidade de Galey

Cidade de Ahimoth

Yama

Costa Marítima

Cidade de Yamanoma

Cidade de Bluhaven

Cidade de Mustardstead

Cidade de Watchkeeper

Mística

Arcana

Yama Bunkatsu

Cidade de Feargus

Profundezas da Floresta Sindile

Tsoetan

Arredores da Floresta Sindile

Cidade de Rorth

Cidadela de Eferhild

Índice

Loja	4	Fortaleza da Mão de Ferro - Prelúdio ...	20	Zarumag - Prelúdio	36
Sobre este Livro	5	Fortaleza da Mão de Ferro - Conclusão ..	22	Zarumag - Conclusão	37
O Mundo de Tanares	6	Cidade Zumbi - Prelúdio	24	Kelorth - Prelúdio	38
Introdução	8	Cidade Zumbi - Conclusão	25	Kelorth - Conclusão	39
Cidadela de Lava - Prelúdio	10	Torre de Cristal - Prelúdio	26	Baleroth - Prelúdio	40
Cidadela de Lava - Conclusão	11	Torre de Cristal - Conclusão	27	Baleroth - Conclusão	41
Castelo de Sangue - Prelúdio	12	Cemitério de Dragões - Prelúdio	28	Finais das Conquistas	42
Castelo de Sangue - Conclusão	13	Cemitério de Dragões - Conclusão	29	Um Novo Prelúdio	44
Azymor - Prelúdio	14	Palácio Imperial - Prelúdio	30	Masmorras de Tanares	45
Azymor - Conclusão	15	Palácio Imperial - Conclusão	31	Respostas	47
Thyra - Prelúdio	16	Pântano Maldito - Prelúdio	32	Registro de Campanha	48
Thyra - Conclusão	17	Pântano Maldito - Conclusão	33		
A Mina Fantasma - Prelúdio	18	Vradok - Prelúdio	34		
A Mina Fantasma - Conclusão	19	Vradok - Conclusão	35		

Loja

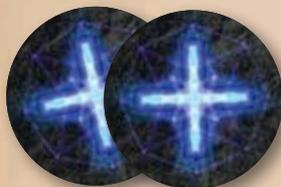
Consumíveis



Pergaminho: 1 XP



Ataque Especial: 2 XP



Primeiros Socorros Aprimorados

1 Ficha: 3 XP
2 Fichas: 8 XP

Permanentes



Aumento de Nível: 4 XP

Mesma carta para o mesmo Herói
2ª Carta: 8 XP
3ª Carta: 12 XP



Artefato:

Nível 1: 4 XP
Nível 2: 8 XP



Ataque Primário Extra: 3 XP

Sobre este livro

Bem-vindo, aventureiro! Este Tomo servirá de guia ao longo da **Campanha Épica**, uma jornada onde as suas decisões escrevem o destino do mundo. O que você fará da História de Tanares?

Você só deve usar este livro se for jogar o Modo Cooperativo da Campanha Épica, enfrentando Missões e Chefões que acontecem em sequência, com uma história que precisa ser lida. Se você deseja jogar uma rápida expedição isolada, escolha qualquer cenário do **Guia de Expedição**, um manual que contém as informações necessárias para jogar expedições cooperativas.



O Guia de Expedição também é necessário na Campanha Épica!

Nas primeiras páginas deste Tomo você encontra o **Mapa do Mundo**. Ao seguir a história, você vai acabar lendo o nome dos locais; você pode consultar o mapa quando quiser, pois ele é um excelente elemento de imersão.



Depois desta introdução, há um resumo da “**História de Tanares** até o presente momento.” Esta pode ser a primeira vez que você ouve falar em “Tanares”. Assim, para que você fique mais familiarizado com esse mundo rico e vasto, vamos contar um pouco do que aconteceu em Tanares antes dos eventos descritos neste Tomo. Isso vai lhe ajudar a coletar informações essenciais já conhecidas por alguns personagens que você encontrará ao longo da jornada, como quando falam sobre a “Maldição Malrokiana” como se você soubesse do que se trata.



Antes de iniciar a Campanha, você também terá acesso a uma consulta rápida aos **preços de cartas** (Artefatos, Pergaminhos, Aumento de Nível) que podem ser comprados entre as expedições, quando permitido pelo Tomo.



Você começará a Campanha ao ler **A Introdução** (pág. 08), que vem logo em seguida. Não se preocupe se ficar perdido. Tudo o que você precisa saber é:

- 1 - **Siga as instruções escritas em vermelho negrito e itálico imediatamente.**
- 2 - Assim que você concluir uma Expedição (cumprindo seu Objetivo Principal), **pegue e leia uma Carta de Campanha de cima do baralho** (ela deve mostrar a imagem da expedição que você acaba de terminar).

Você não pode jogar a Campanha como Imperador ou Imperatriz, e se você jogar com Heróis que não têm uma das sete Funções de Combate originais (*Harun, por exemplo*), escolha qualquer Função de Combate ausente em sua Equipe quando necessário (*ganhe uma carta de ataque de outro herói, por exemplo - ver Livro de Regras, página 38*).

Nunca embaralhe nem altere a ordem do **baralho de Campanha**. Se acontecer alguma tragédia, as cartas estão numeradas para permitir a reorganização. Tente não as ler antes do tempo, a não ser que você queira estragar a surpresa.

Cada episódio no Tomo corresponde a uma expedição no Guia de Expedição. Elas são divididas em **Prelúdio** (leia antes de jogar a expedição correspondente no tabuleiro) e **Conclusão** (leia depois, quando solicitado por uma Carta de Campanha).

Nem todas as decisões que você toma entre as expedições são aleatórias. Este Tomo fornece diversas dicas, algumas muito sutis, com relação a possíveis maneiras de agir. Essa afirmação é especialmente verdadeira para as Conclusões, que na maioria dos casos contém a recompensa (em informações) obtida ao concluir a expedição correspondente.

Na parte de trás do Tomo, um **Histórico de Campanha** possibilita registrar os itens do seu grupo, os XP e as conquistas. Sempre que seu grupo fizer progressos, anote no histórico, porque é quase impossível completar a campanha em uma só sessão e lembrar-se de tudo o que acontece. Sempre que você ler uma frase **em negrito e verde**, saiba que ela corresponde à Conquista de Fim de Jogo, com consequências que você deve ler depois de concluir a Expedição Final.

Às vezes você encontrará enigmas seguidos por **Códigos QR**. A maioria deles vai levá-lo a um site que informa se a resposta está errada, sem estragar as surpresas. Dessa forma, você não precisará ler a solução, o que possibilita uma nova tentativa de resolver o enigma no futuro. Essa é uma característica opcional, pois você também pode encontrar as respostas na página 47.

Pense bem nas opções que você tem, tanto dentro como fora do tabuleiro, pois nenhuma outra Campanha em todo o mundo será igual à sua. Boa Sorte!

O Mundo de Tanares - Contexto Histórico Nefasto

Idade Antiga → Era Malrokiana

Há cerca de 200 anos, o *Reino Malrokiano* se tornou a mais próspera civilização da história. Sendo uma nação autossustentável, seus habitantes priorizavam a paz em detrimento da guerra, acolhiam as pessoas de outros reinos e louvavam aos Deuses.

Eles não fabricavam armas; somente muros e feitiços defensivos. Isso mostrou ser um erro quando diversas nações que os invejavam fizeram uma aliança para depor o Rei Malrok. Centenas de espiões se infiltraram lentamente na cidade principal e, depois de meses de cuidadosa observação e planejamento, enormes exércitos foram enviados para destruir o reino e matar seu povo. Eles conseguiram.

Diversos registros antigos contam que, logo depois que o Rei Malrok foi assassinado, uma fissura se abriu no céu e dois Dragões, supostamente as manifestações físicas dos Deuses Tamera e Bauron, com vozes retumbantes que alcançavam os mais longínquos cantos do mundo, condenaram Tanares por destruir o único reino que seguia o caminho divino de paz e da constante evolução que poderia transformar todas as criaturas inteligentes em criadores divinos.

Eles declararam que, a partir daquele momento, *as imensas carnificinas seriam punidas com catástrofes naturais*. Esse decreto ficou conhecido como a **Maldição Malrokiana**.

Era Malrokiana → Era Dracônica

Com o passar dos anos, as gerações que morreram sentindo medo deram lugar a gerações que cresceram na dúvida. Ficava cada vez menos claro se os contos do Reino Malrokiano eram histórias reais ou mitos. Como consequência, a humanidade desobedeceu o decreto e entrou em guerra. E no meio de cada grande guerra ocorreram catástrofes naturais que fizeram com que todas as partes envolvidas perdessem.

1032 anos depois do início da Era Dracônica, outro reino pacífico prosperava devido a seu profundo conhecimento da magia. Os forasteiros o chamavam de *Reino Místico*.

Querendo desvendar os segredos mágicos do Reino Místico, diversas civilizações próximas formaram uma aliança contra ele. A história se repetia. Depois de meses de um cerco à capital do reino, **Arcana**, a guerra começou. A mais sangrenta da história.



Bem no meio da luta, uma fissura se abriu no céu e na terra. Um desfiladeiro colossal engoliu instantaneamente a maior parte de Arcana e dos exércitos próximos. Aqueles que sobreviveram agora se viam obrigados a enfrentar bestas terríveis jamais vistas que surgiram repentinamente.

Essa catástrofe era diferente das outras. Em primeiro lugar, porque ela não parecia natural. Em segundo, devido às suas proporções, afetando uma região muitas vezes maior que das outras vezes. Em terceiro, e mais importante, devido a seus efeitos duradouros: a região continua sendo perigosa e inabitável. As pessoas chamam essa região de **Terras Desventuradas**.



Chowillawu Acchoda. Essa montanha de gelo tem um vulcão que entrou em erupção, e agora uma ilha tropical pode ser vista no meio da fria província de Reginherah, como resultado da guerra entre os grupos que disputaram a região há séculos.

Era Dracônica → Era Imperial

Um homem poderoso, supostamente o único sobrevivente da guerra, fez boas alianças com a nobreza e com a Igreja para preencher o vácuo de poder que surgia com a morte da maioria dos exércitos do mundo. Ele criou um Império para abranger toda Tanares.

Evitar a guerra é o principal objetivo - divulgado - do Império. Para evitar que a Maldição Malrokiana caia sobre estas terras novamente, o Império aprovou uma lei proibindo a criação de grandes grupos armados além do exército do próprio Império, chamado *Mão de Ferro*. O principal objetivo da Mão de Ferro é fazer com que essa lei seja cumprida, assegurando o monopólio do Império sobre o direito de ser violento.

Entretanto, conflitos são inevitáveis. As províncias interferem nos interesses umas das outras; famílias disputam as mesmas coisas. Às vezes, somente a violência pode resolver uma situação. Neste contexto, para impedir que as pessoas quebrem a lei e montem grupos armados, o Império criou a **ARENA**: um lugar onde até mesmo os maiores conflitos podem ser resolvidos com derramamento de sangue mínimo.

Com a Mão de Ferro fazendo valer os resultados dos combates, as Arenas se tornaram rapidamente o epicentro da cultura, violência, entretenimento e política em Tanares. Apesar de muitas pessoas estarem descontentes com o Império, é inegável que, enquanto o Império existir, provavelmente não haverá mais guerras.

Na Arena, uma única batalha é tão importante quanto uma guerra, decidindo o futuro de nações inteiras. Um combatente é tão importante quanto um exército inteiro, o que quer dizer que somente a nata luta nas Arenas: os mais fortes, ferozes, confiáveis e bem pagos lutadores. Esses lutadores, com razão, são chamados de *Heróis*.

Recentemente, o Império contratou uma equipe com alguns dos melhores Heróis de Tanares para uma missão ultrassecreta: investigar e

lutar contra uma ameaça crescente e misteriosa que poderia significar o fim do mundo.

Cinco Fatos Principais

1. A maioria dos tanarianos acredita na **MALDIÇÃO MALROKIANA**, por meio da qual os Deuses (Bauron e Tamera) punirão com um enorme derramamento de sangue (Guerra) com catástrofes naturais.
2. A maior guerra da história levou à criação das **TERRAS DESVENTURADAS**, um território em expansão, saturado com gás tóxico e energia obscura, onde residem terríveis aberrações.
3. A **ARENA** é uma instituição criada pelo Império para evitar a Maldição Malrokiana, uma vez que seus combates resolvem os maiores conflitos com pouco sangue derramado.
4. O **TRUNFO DO VENCEDOR** é um pedido assegurado a qualquer combatente que sobrevive a 15 combates na Arena do Destino, um estímulo para que os combatentes venham representar os interesses do povo e das Nações.
5. O Imperador comanda o único Exército do mundo: A **MÃO DE FERRO**, formada por homens submetidos a uma mágica lavagem cerebral depois de serem capturados em lugares aleatórios onde crimes contra o Império tenham sido cometidos. É um crime reunir qualquer outro grande grupo armado, pois isso poderia resultar em Guerra.

Continuem lendo para INICIAR A CAMPANHA e vivam a história da excursão desta equipe.



Introdução

Escolha um Herói. Em seguida, leia a introdução adiante.

Uocê está descansando dentro de uma cabana alugada, recuperando-se dos ferimentos que sofreu em sua última batalha na Arena do Destino, que foi facilmente vencida.

Uma luxuosa caravana para diante de sua porta. Um emissário, coberto por distintivos e pingentes do Império, avança rapidamente e se apresenta como Mestre de Espadas Islair Oloren - mas a apresentação não era necessária. Você já o havia visto em algumas batalhas na Arena, brandindo sua espada de duas mãos com perícia singular. Ele te entrega a seguinte carta:

Respeitável **Herói**,

Nosso **Glorioso Imperador** assistiu a todas as últimas batalhas na Arena com muita atenção e ficou impressionado com o nível de habilidade que você demonstrou.

Você está convidado para um jantar especial que ocorrerá amanhã à noite, no salão nobre de nossa Arena da Capital.

Apresente esta carta no portão principal e nossos soldados o abrirão para você.

Na reunião, apresentaremos uma oferta que consideramos irrecusável. Queremos contratá-lo para realizar uma missão delicada de grande relevância para o futuro do mundo e do Império.

Os demais detalhes são confidenciais e serão apresentados a você na reunião. Venha sozinho e não conte a ninguém sobre isso.

Um grande banquete esperava por você no salão do camarote da maior Arena do Destino, onde, depois do jantar, o mesmo emissário apareceu e começou a falar:

— O Império quer contratá-lo para uma Missão. Podemos lhe pagar com uma vasta fortuna, o suficiente para que você nunca mais precise lutar em Arenas, se assim desejar.



Vendo que você não faz qualquer objeção, o emissário continua:

— O que você sabe sobre as **Terras Desventuradas**? Os boatos correm o mundo, mas as informações concretas se arrastam... O que todo mundo sabe é que tudo aconteceu 170 anos atrás, na última Grande Guerra de Tanares, como uma punição divina pelo derramamento de sangue em Arcana, a antiga Capital do Reino Místico.

Uma grande fissura se abriu no céu e na terra, engolindo a maior parte dos guerreiros. Aqueles que sobreviveram à abertura da cratera pereceram diante das bestialidades e aberrações materializadas pelos deuses.

Hoje, é impossível ficar por muito tempo na Região. Uma terrível neblina se propaga por quase todo o território que agora chamamos de 'Província Mística', causando uma série de estranhos efeitos naqueles que entram em contato direto com ela, como alucinações.



O que você talvez não saiba é que estamos recebendo relatos de um número crescente de cidades que estão sendo atacadas por estranhos monstros vindos das Terras Desventuradas. Alguns vilarejos menores são completamente destruídos antes que seu povo possa se defender. Aqueles que vivem perto das fronteiras com as Terras Desventuradas não estão seguros.

Para piorar tudo, nossas medições indicam que as Terras Desventuradas dobraram de tamanho nos últimos 100 anos, e sua expansão está acontecendo em ritmo acelerado. Se isso continuar, estimamos que, em alguns anos, as Terras Desventuradas terão o dobro do tamanho que têm hoje, o que significa o engolimento da Capital Imperial, boa parte do Mar Central e tudo o que chamamos de "Oriente".

Se nada for feito, as Terras Desventuradas podem engolir toda Tanares.

O representante do Imperador se levanta e gesticula para que você o siga. Você entra em uma sala adjacente, onde um enorme mapa mundial foi pintado em toda a extensão de uma das paredes.

Apontando para partes do mapa na parede, o emissário continua o relato:

— O Império vem estudando a face Norte da fronteira com as Terras Desventuradas há muito tempo, tentando descobrir maneiras de conter sua expansão, mas sem sucesso.

No entanto, recentemente, tivemos um avanço. Um grupo independente de estudiosos, especialistas em Dragões, viajou para a face Sul da fronteira com as Terras Desventuradas. Lá, eles parecem ter encontrado uma pista importante para a solução do problema.

Entretanto, o conteúdo e a relevância dessa orientação ainda nos é desconhecida, pois antes de conseguirmos compartilhar suas descobertas, eles foram capturados por um grupo de Orcs bárbaros da Cidadela de Eferhild, em aliança com os membros da Ala Sombria, um grupo terrorista que quer que o mundo sofra e consequentemente chegue ao fim, por meio da expansão das Terras Desventuradas.

Sua missão é viajar para a Província de Tsvetan e se infiltrar na Cidadela de Eferhild para resgatar da prisão a maior quantidade de estudiosos que puder. Depois, usando o conhecimento compartilhado por eles, iniciar uma investigação com o objetivo de resolver o problema da expansão das Terras Desventuradas.

O cumprimento dessa missão chamará a atenção do Culto da Ala Sombria, os aliados dos Orcs, que, é preciso supor, têm espiões em todos os lugares na Capital. Se eu fosse você, só voltaria aqui ao se ver em um impasse, para não se arriscar a ser seguido pela Ala Sombria. Tente também não falar para ninguém sobre seu objetivo principal e nunca revele que você é contratado pelo Império.



Infelizmente, essa é a razão pela qual o Império não pode enviar a Mão de Ferro para essa tarefa. Precisamos de especialistas, porque não queremos chamar a atenção da Ala Sombria. Se descobrirem que estamos por trás dessa iniciativa para deter a expansão das Terras Desventuradas, eles podem tentar sabotar a investigação.

Além disso, não há garantia alguma de que os Orcs não matariam os prisioneiros assim que descobrissem que enviamos um exército atrás deles. A melhor forma de assegurar a sobrevivência dos estudiosos é por meio de infiltração, busca e resgate. Entre na Cidadela sem ser visto, mate os guardas que encontrar e deixe a cidade tão silenciosamente quanto entrou.

O emissário o convida a se sentar diante dele em uma enorme mesa de carvalho. Ele retira da mesa um pergaminho e uma placa dourada com inscrições e o símbolo do império que são entregues a você.

— Esta é uma **Placa Imperial de Trânsito Livre**, dada somente aos mais valiosos cidadãos e comerciantes com relação direta com o Império. Apresente-a sempre que encontrar problemas, tais como inspetores querendo examinar sua carga ou recolher impostos, guardas que não queiram abrir os portões da cidade tarde da noite, ou donos de hotéis que façam perguntas demais antes de lhe dar um quarto.

Esse pergaminho contém uma lista com os Heróis mais impressionantes que lutaram recentemente nesta Arena, incluindo você. Ao pesquisar suas habilidades e histórico, acreditamos que eles sejam capazes de contribuir para o sucesso da missão.

Veja se você já os conhece ou se já lutou ao lado de algum deles e escolha a sua equipe. Tente deixá-la a mais diversa e completa possível. Assim, **não escolha dois heróis que realizam as mesmas Funções de Combate. Contando com você, sua equipe deve ter um total de QUATRO membros:** pequena o bastante para não chamar atenção, mas suficientemente grande para superar perigos e adversidades de sua missão.

Recrute outros três Heróis. Em seguida, leia a Cidadela de Lava - Prelúdio (pág. 10)



Cidadela de Lava - Prelúdio

Cumprindo com suas primeiras ordens imperiais, vocês partem rumo ao **Vilarejo de Ventana**, muitos quilômetros a nordeste da **Cidadela de Eferhild**.

O vilarejo está parcialmente destruído. Ele foi atacado por bestas saídas das Terras Desventuradas - vocês conseguem avistar a neblina tóxica no horizonte, ao norte. Para ajudar com a reconstrução, o Império construiu um posto improvisado da Mão de Ferro, onde seu grupo se reúne com o **Cavaleiro da Aurora**, um Major do Exército Imperial, para uma reunião secreta:

— Enviei uma pequena tropa para as montanhas próximas à Cidadela de Eferhild para observar o movimento na cidade. Aqui estão nossas conclusões!— diz ele, apontando para um mapa rústico da cidade pendurado na parede.

— Eferhild é uma cidade antiga que pertencia ao Reino Místico. Os Orcs Bárbaros (não se pode confiar neles) a conquistaram depois da extinção do reino, embora fosse protegida por um rio de lava que a rodeava, extraída das profundezas de Tanares por uma magia há muito perdida.

Aparentemente, os Orcs aprenderam a lidar com os feitiços de proteção da Cidade. O local onde eles aprisionaram os estudiosos tem muitos poços sempre em chamas e está sob a influência de um dispositivo mágico que de tempos em tempos acerta os intrusos.

Encontramos uma maneira de entrar em segurança na cidade. Vocês vão precisar andar na ponta dos pés por uma parte da Cidadela, mas nós confiamos em sua habilidade de se manterem sorrateiros.



Infiltrarem-se na Cidade na escuridão da madrugada, na calada da noite, para retardar o tempo de reação dos habitantes da Cidade. Todos os Orcs que vivem lá são excelentes guerreiros. Se demorarem demais e se virem rodeados por eles, será impossível escaparem com vida.

O confronto com os guardas é praticamente inevitável, já que os Orcs patrulham a área o tempo todo. Vocês devem **matar as sentinelas** que encontrarem, pois elas podem alertar os outros sobre sua presença.

Escapar do perímetro da cidade o mais rápido possível é de suma importância, já que os prisioneiros estão mal alimentados e não conseguirão correr muito. Também não se pode acreditar que eles ficarão em silêncio ou que seguirão ordens.

Depois de resgatar os prisioneiros, há uma maneira de sair de lá bem rápido, ainda durante a noite, mas vocês não vão gostar.

Quando construíram o alojamento da sua líder, os Orcs usaram uma das paredes externas da Cidadela como os fundos da estrutura, localizada perigosamente perto dos prisioneiros. É preciso acionar duas alavancas para destrancar a porta. Em seguida, **matem Kor'dal**, a lendária líder Orc.

Isso deve atrasar as iniciativas de perseguição dos Orcs e dará tempo bastante para que, dentro dos aposentos de Kor'dal, vocês consigam abrir um buraco na parede que dá para a parte externa da cidade sem chamar atenção. Se vocês forem bem sucedidos, os Orcs só descobrirão que algo está errado quando o sol já estiver alto.

Durmam bem. Comam. Amanhã será uma noite sem luar — a oportunidade perfeita para executar a missão. Boa Sorte.

Na noite seguinte, vocês entram na Cidade por meio de um túnel de esgoto, mas encontram uma grade trancada no final. Parece que uma alavanca abre a grade. Ao lado dela, há uma fileira de caveiras humanas debaixo do nome da cidade, EFERHILD, em uma fresta escavada na parede de pedra do esgoto.

Há nove caveiras no chão. Elas parecem ter caído de suas fendas, pois há espaços vazios embaixo de algumas das letras.

Peguem a Carta de Campanha número 2. Coloquem a Carta 1 de volta no baralho.

Cidadela de Lava - Conclusão

Depois de concluir a Missão da Cidadela de Lava, peguem a Carta 1. Só continuem depois que o jogo pedir que retirem a Carta 3 da partida.

O primeiro estudioso resgatado, **Zalir Draconis**, tinha uma esfera prateada. Ele pediu para que vocês a protegessem a qualquer custo. Como o objeto era muito gelado e leve, vocês aceitaram o trabalho de bom grado, já que tinham pela frente quilômetros do ardente deserto de Tsvetan. **Mizu, o Curandeiro**, é o segundo estudioso que vocês resgataram. O terceiro estudioso/prisioneiro se chama **Cecil**.

Vocês conseguiram voltar para o Vilarejo de Ventana, onde descansam e curam seus ferimentos (**Vocês podem ganhar seus XP agora**). Em seguida, é hora de reunir as informações dos estudiosos.

- *Se o Mizu estiver vivo, coloquem a Carta 4 na sua lista de itens. Caso contrário, retirem a Carta 4 do jogo.*
- *Se vocês tiverem resgatado Cecil E se ele estiver vivo, coloquem a Carta 5 na sua lista de itens. Cecil sobrevive. Caso contrário, retirem a Carta 5 do jogo.*
- *As Cartas adicionadas à sua lista de itens podem ser consultadas a qualquer momento. Continuem lendo.*

CONHECIMENTO GERAL DOS ESTUDIOSOS / INFORMAÇÃO DE ZALIR (Especialista em Cofres)

— A principal teoria sobre a **Maldição Malrokiana** diz que ela é um decreto divino: *‘grandes derramamentos de sangue serão punidos com catástrofes naturais.’* Mas, pelo jeito, Torygg acreditava em uma explicação diferente. Se as Terras Desventuradas **não** são obra dos Deuses, talvez ele pudesse pôr um fim nisso e de alguma forma a resposta poderia estar nesta pequena esfera.

Essa **esfera** é um cofre mágico. A lenda diz que o que quer que esteja aí dentro tem o poder de invocar Dragões. Descobri que isso estava escondido em Eferhild há mais de um século, depois da queda do Reino Místico. Mas, antes que eu pudesse espalhar a notícia, os Orcs me capturaram e me forçaram a tentar abri-lo.

Em toda a **superfície do cofre**, há grandes símbolos e pequenas letras, de A a Z. Pressionando o dedo com firmeza contra uma letra, ela fica úmida e uma luz escarlate brilha. Acho que é assim que se escreve a senha.

A **senha** deve ter seis letras. Tentei escrever ‘DRAGÕES’, mas assim que eu apertei o ‘E’, a esfera emitiu uma pulsão de defesa que me fez desmaiar e todas as inscrições desapareceram por horas. Sim, você pode ficar tentando diferentes senhas, mas vai precisar de milhares de anos para acertá-la, tendo em vista o número de possibilidades. E duvido que essa pulsão faça bem. Os Orcs me forçaram a desmaiar três vezes e a sensação piorava a cada uma delas. Acho que mais uma vez teria me matado. Eu só tentaria novamente se tivesse certeza.

As outras duas **tentativas** de senha foram ‘Torygg’ e ‘Zaibal’. Porque o cofre foi feito por Torygg Addin-Zaibal, o mago mais poderoso da história. A lenda conta que ele escapou de Arcana, a Capital do Reino Místico, logo antes de ela ser engolida pelas Terras Desventuradas.

Só há uma esperança de **desvendar** o que exatamente o cofre faz e a senha que o abre, mas vocês não vão gostar do que vão ouvir: há diversos indícios de que Addin-Zaibal tinha um colega de estudos, um rico Conde que possuía uma grande coleção de tudo relacionado a Dragões.

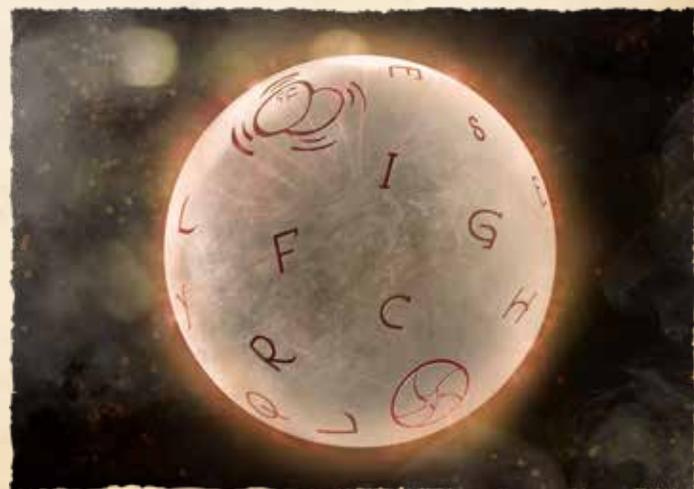
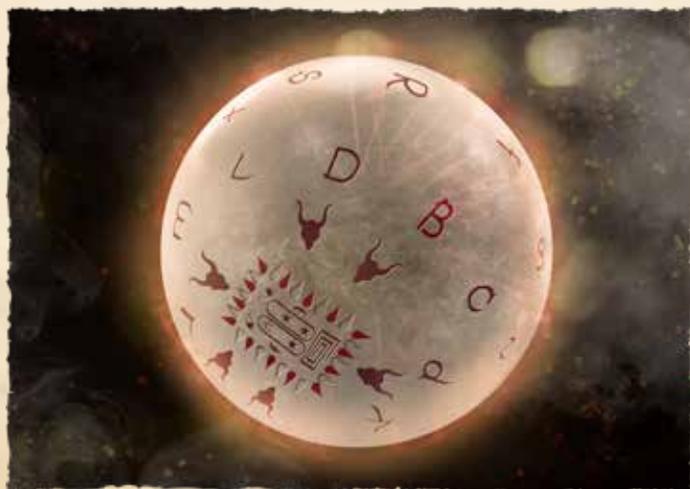
Addin-Zaibal escreveu um **manuscrito** chamado *‘Invocação de Dragão’* que contém resultados de seus estudos. Esse documento é considerado perdido desde a queda de Arcana, mas eu creio que ele pode fazer parte da coleção desse Conde. Se isso for verdade, o documento pode estar há décadas em seu castelo, **localizado na Ilha Gazini, no extremo noroeste de Tanares. Vocês devem viajar até lá e encontrá-lo.**

A **boa notícia** é que o documento ainda pode estar lá, porque há rumores assustadores sobre a ilha que mantêm as pessoas bem longe desde que o Conde morreu. A **má notícia** é que os poucos destemidos que tiveram a coragem de pegar um barco para lá nunca mais voltaram.

E isso não é tudo. Vocês precisam se apressar. O Culto da Ala Sombria e os Orcs são aliados. Da minha cela, eu ouvi um visitante devoto da Ala dizer que o projeto deles estava perto de um ‘grande progresso’. Em questão de dias, eles ‘libertariam a besta’ e dominariam o que seria um mundo totalmente novo...”

Com essas poucas informações, parece que o único jeito de seguir adiante nesta investigação é verificar a coleção dracônica que está supostamente no castelo. Então vocês seguem em frente, despedindo-se dos estudiosos que ficam para trás para se recuperar de seu martírio.

Vão para a Página 12 (Tomo).



Castelo de Sangue - Prelúdio

Vocês viajam para a **Ilha Gazini** para encontrar o **Manuscrito de Invocação de Dragão**. Com ele, vocês podem descobrir a senha que abre um **cofre** que estava escondido na cidade dos orcs, **Eferhild**. O que quer que esteja dentro do cofre poderia ajudar a resolver os problemas das **Terras Desventuradas**, uma região em constante expansão com gases tóxicos e violentas criaturas que atacam os vilarejos ao redor.

Vocês passam por pântanos fétidos para chegar ao Vilarejo de Northarbor, que parece uma cidade fantasma. As placas ao longo do caminho avisavam sobre uma peste que aparentemente matou a maior parte dos habitantes da Província.

Com a visão periférica, vocês veem sombras e silhuetas. Janelas de madeira em cabanas surradas se fecham de repente, acabando com o

silêncio. Não dá para ter certeza se as sombras e os barulhos vêm de pessoas assustadas... ou de criaturas assustadoras.

Ao longe, vocês veem a Ilha Gazini, coberta por uma neblina que provavelmente nunca deixa os raios de sol entrarem. As pontas de algumas torres do Castelo podem ser vistas em meio aos montes e da espessa vegetação da ilha.

Não há vento, mas a maré está levemente agitada, resquícios da eterna tempestade do oeste que ocorre ao longe. Ao largo da costa, a sudoeste, quase na linha do horizonte, nuvens escuras gigantes parecem se misturar, criando raios ameaçadores, trombas d'água e uma tempestade de proporções épicas que, por séculos, impede a navegação longe da costa.



Assim que pisam na ilha, vocês sentem a umidade do ar - um espesso nevoeiro que de tempos em tempos invade suas peles e congela seus ossos. Um forte odor de ferrugem misturado com mofo impregna o ar.

Já é noite quando vocês chegam ao enorme portão principal. Ele se abre com um rangido ressonante. Ao mesmo tempo vocês ouvem uma voz profunda e aterrorizante, tão alta que parece vir de dentro de suas mentes: — *Bem-vindos. Eu estava à sua espera.*

Apesar das boas-vindas, o hall de entrada do castelo não parece nada convidativo; está tudo muito escuro ali. Vocês estavam pensando em encontrar uma entrada lateral quando de repente escutam barulhos de arranhões e farfalhar de asas. Primeiro eles vêm de muito longe, mas o barulho fica cada vez mais alto, chegando a um ponto em que parece que toda a ilha está sibilando, rangendo e farfalhando suas asas.

Rindo ainda mais alto, a voz reaparece: — *É melhor vocês entrarem... sangue quente é algo muito atrativo para meus bichinhos... Muahahahaha*, Velas e tochas se acendem instantaneamente dentro do castelo. No mesmo momento, vocês descobrem a origem dos altos e estranhos barulhos: milhões de pontinhos pretos - *morcegos* - escondem a lua cheia. A noite se impõe ainda mais, escondendo tudo sob os vultos dos morcegos. A única coisa visível é o interior do castelo.

Sem qualquer outra opção razoável, vocês entram apressadamente no Castelo. A enorme porta da frente se fecha atrás de vocês com uma forte batida. — *Estou muito interessado no artefato que vocês carregam. Aproximem-se. Sintam-se em casa. Para uma experiência completa, deixem seus pescoços à mostra.*

Vão para a página 06 (Guia de Expedição). A Missão do Castelo de Sangue começa AGORA!

Castelo de Sangue - Conclusão

Leia o texto abaixo de acordo com a sua escolha na Carta 6.

A, ou se levaram tempo demais para decidir) Vocês descobrem que os gritos horripilantes são de vampiros mais fracos pegando fogo por conta do sol. Como Gazini tinha milhares de lacaios em seu castelo (e janelas extragrandes), não demorou muito para o fogo se espalhar. Vocês gastaram seu tempo, mas enfrentar vampiros em chamas lhes ensinou lições muito úteis. **Retirem a Carta 7 do jogo. Ganhem 1 XP. Continuem lendo o texto fora deste quadro.**

B) Vocês chegam à sala um pouco antes, conseguindo recuperar algo mais. **Coloquem a Carta 7 em seus itens. Continuem lendo.**

O fogo chega à “sala da coleção” de Gazini antes de vocês. Seus inestimáveis pergaminhos, artefatos e livros dracônicos - tudo em chamas. Um enorme tapete pendurado na parede do fundo chama a sua atenção: nele há um dragão branco atacando um dragão marrom que parece estar prestes a desabar, desfalecendo, no escuro precipício que agora queima na parte de baixo do tecido.

Diante do tapete, em um pedestal particularmente notável, vocês encontram uma série de papéis queimados: O *Manuscrito de Invocação de Dragão*. Lutando contra o fogo, vocês pegam os pergaminhos e escapam do castelo através de uma janela quebrada no primeiro andar. Abaixo, os fragmentos que vocês conseguiram salvar depois de apagar o fogo usando as mãos:

... todos históricos sobre a Maldição Malrohiana resumidos
...aram um dragão em todos os eventos. Muito significativo para igno
...ão foram enviados pelos Deuses. Deve ter uma causa material.
...res nunca pararam de guerrear no sul, mas não
... quê faz, as Guerras do Sul serem diferentes? Eu tive que viajar
...les foram atraídos para algo? Os altos sons foram
...dor e o número de mortos também eram os mesmos, em to
...Salvar, os Ores sofreram menos porque eles foram ensinados a
...entendi: não eram as guerras que eram diferentes!
...constituição de humanos (e elfos) é diferente da
...a arcia absorve isso, e as feridas ficam bem menos

...Caso, eu estou convicto que eu poderia invocar um
...vez, isso interrompesse a Maldição Malrohiana
...fundou uma organização destinada a matar to
...Contudo, serão necessárias mais pesquisas
...ria levar anos, já que eu ainda não sei o qu
...radas seriam um fenômeno completamente dife

...Eu dei todo meu coração para criar outro, um q
...mite que o cofre que o contém poderia
...senha é a coisa que atrair os Dragões
...se alguém errar, as defesas do cofre irão
...a quantidade não é suficiente para atraí-los do
...que se for muito isso pode enlouquecê-los
...poderoso quanto mais forte for o cheiro exalado pel
...é por isso que estar no local certo é de extrema

Uma mistura de artefato mágico e orgânico, selado em
Só pode ser usado uma vez, mas existem ao menos quatro
O próximo desafio começou: descobrir onde eles se escondem
eles chamam de Tempestade Eterna, mas nada da Idade Antiga
deve ser onde um deles está desde que Malland caiu
navegar lá pode se mostrar impossível, mas ao menos eu
o confronto seria garantido, mas perigoso, e mor
outro definitivamente não poderia acontecer, mas seria o primeiro
melhor informação sobre o que está acontecendo com as To
decidir, um grupo de homens poderosos deve ser reuni
enquanto nas Braseiras de Uhel, o local mais óbvio
não confiante que o Fogo do Dragão apareceria, porque
contudo, seu temperamento mais calmo pode permitir um del
Não existe um lugar natural anormal no Leste e no Star
exceto aqueles que se manifestaram após as Guerras, como a Cl
Bunkatsu.

Depois de ler os papéis diversas vezes, vocês decidem ir para o Sul, querendo passar a noite o mais longe possível.

Leiam a Carta 8.

Azymor - Prelúdio

Retirem cartas do baralho (se houver) até que a Carta 9 esteja em cima.

(Leiam isto se não contrataram um guia especializado.) Nas desconhecidas redondezas, vocês seguem pelo caminho menos adequado de Outumn rumo à Província de Ubel, a qual é vigiada por bárbaros ansiosos para saquear viajantes desavisados. No último dos três diferentes ataques que vocês sofrem, flechas envenenadas são usadas contra vocês. Essas feridas vão demorar bastante tempo para melhorarem e vocês adotam medidas desesperadas para curar uma delas (todos os Heróis começam a próxima batalha com -1 de HP Máx, e sua equipe começa a próxima expedição com apenas uma Ficha de Ajuda). Ao saquear o acampamento dos bárbaros, vocês encontram um estranho Pergaminho (ganhem o "Pergaminho de Fúria Caótica". Se ele já houver sido adquirido, ganhem um Frasco). Continuem lendo o texto fora desta caixa de texto.

Considerando a probabilidade de que o ambiente que vocês enfrentarão assim que entrarem nas Braseiras de Ubel será nocivo, com seus gêiseres que cospem fogos e poços de lava escaldante, vocês decidem acampar e discutir qual poderia ser a senha de 6 letras.

Escrevam seu principal palpite aqui: _____ .
Depois, continuem lendo.

Vocês acordam ouvindo gritos desvairados. À medida que o sol se ergue sobre as montanhas ao leste, vocês veem dezenas de sombras no topo das dunas a oeste, correndo em direção a seu grupo. Vocês reconhecem neles membros da tribo bárbara que enfrentaram (e derrotaram) no caminho para as Braseiras. Eles querem vingança.

Encurralados entre a entrada das Braseiras e diversos selvagens sedentos por sangue, vocês decidem adentrar as Braseiras, torcendo para despistar os bárbaros depois que entrarem.

Infelizmente, as Braseiras são um campo aberto onde não há onde se esconder. A boa notícia é que a entrada para as Braseiras, um estreito corredor entre duas montanhas, obriga os bárbaros a formar uma fila, possibilitando lutar contra somente alguns deles de cada vez. Mas vocês não conseguirão aguentar por muito tempo.

Sem qualquer outra opção razoável, vocês traçam um plano. Um de vocês vai se separar do grupo e tentará invocar um Dragão de Fogo, esperando que isso assuste os inimigos. Se vocês interpretaram bem os fragmentos do manuscrito, o Dragão de Fogo pode ser pacífico, mas sua visão definitivamente faria com que os selvagens recuassem. Enquanto isso, os outros três vão bloquear a entrada das Braseiras pelo maior tempo possível.

Escolham um Herói para retroceder e tentar a senha que vocês escreveram acima. Verifiquem se vocês acertaram; em seguida, leiam a Carta 9.

Respostas na página 47



Leiam o texto abaixo depois de lerem a Carta 9.

Adrenalina da luta contra os bárbaros torna imperceptível no início, mas à medida que o chão fica encharcado de sangue, vocês notam que ele está tremendo cada vez mais. De repente, algumas poças de lava se afastam e o solo estoura em uma explosão de fogo e escombros. O que sai dali é algo que a humanidade não vê há centenas

de anos: um Dragão. E ele está irritado. Pedras enormes rolam do topo das montanhas, bloqueando a entrada para as Braseiras. Mas estar livre dos selvagens não é alívio algum, já que agora vocês precisam lutar por suas vidas contra a besta de fogo.

Retirem a Carta 10 do jogo. Vão para a página 08 (Guia de Expedição). AZYMOR - LUTA CONTRA CHEFÃO - COMEÇA AGORA!

Azymor - Conclusão

Leiam um dos quadros abaixo depois de derrotar o Chefão Azymor, de acordo com a escolha feita na Carta 11.

A) O Medo é o principal causador da negligência. Com o que restava de suas forças, Azymor consegue golpeá-los com a cauda e saltar para o topo de um monte próximo, mas isso não impede que vocês o acertem no peito aberto nesse processo. — **VOCÊS NÃO VEEM? CHEGA DE LUTA. SANIDADE. MORTE. SEU OBJETIVO?**

Coloquem a Ficha de Tempo no Marcador de PV, no número igual a (5+H)*. Depois, leiam o que está fora dos quadros.

B) Azymor também fica em guarda enquanto a situação não está definida. Ele finalmente relaxa, vendo que vocês se recusam a continuar com a luta, e diz: — **LÚCIDO. MORRENDO. SEU OBJETIVO?**

Coloquem a Ficha de Tempo no Marcador de PV, no número igual a (7+H)*. Depois, leiam o que está fora dos quadros.

C) Você rapidamente percebe que “render-se” não era um comando, mas um pedido, pois Azymor está morrendo. Em resposta às suas armas baixadas, Azymor diz: — **ESTOU LÚCIDO. SEU OBJETIVO?**

Coloquem a Ficha de Tempo no Marcador de PV, no número igual a (9+H)*. Depois, leiam o que está fora dos quadros.

*H = número de Heróis vivos ao final da Luta contra o Chefão.

Vocês explicam a Azymor que estão lá para recolher informações sobre os Dragões e as Terras Desventuradas (se ele estiver disposto a dá-las), e que só atacaram Azymor como resposta à investida que ele fez contra o grupo. Ele responde, entre respirações ofegantes: — **HIBERNAÇÃO. INVOCÇÃO. INSANO. INSTINTO. NÃO QUERIA MACHUCAR. MORRENDO. RESPONDER SUAS PERGUNTAS.**

(Azymor está disposto a responder a suas perguntas, mas seu tempo está acabando, conforme indica a Ficha de Tempo. Algumas respostas podem levar a novas perguntas. O número entre colchetes indica a duração da resposta e quantos espaços mais vocês poderão mover a Ficha de Tempo para fazer a pergunta correspondente. Quando a Ficha chegar em “0”, Azymor morre e vocês não podem fazer mais perguntas)

Escolham uma das perguntas abaixo e leiam sua resposta imediatamente pelo texto de cabeça para baixo. Continuem fazendo perguntas até que não consigam mais “pagar o seu preço” com a Ficha de Tempo; em seguida, leiam a seção “(Depois que Azymor morre)” desta página.

Perguntas:

- A) Qual é a senha do cofre, afinal? [1]
 B) Como invocamos você / Como se pode invocar um Dragão? [2]
 C) O que é responsável pelas Terras Desventuradas? [3]

Tabela de respostas:

A)
 — NÃO SEI.

B) *Leiam a Carta 12.*
 PERTO DEMAIS.
 CHEIRO. SANGUE. LOUCURA. DESTRUTIVO.
 MAIS SANGUE, MAIS FORTE. VOCÊS CHEGARAM

C) *Leiam a Carta 13.*
 “ARCANA. GUERRA. SANGUE. E DEMAIS. DUAS NARRINAS DE DRAGÕES. PERTO DO NORTE E DO LESTE. QUASE ME ACERTOU. LUTAR. BRANCO VENCEU. MARROM PERDEU. CORROMPIDO. ESCRAVIZADO. SEM DESCANSO. PERMANENTEMENTE LOCO. INFLUENCIA AMBIENTE. CATACLISMA SE EXPANDE. POSSO SENTIR.

G)
 — VENCEDOR.
 UMA SENSÇÃO.
 INCOMUM.

H)
 “TERRAS DESVENTURADAS.
 CENTRO. RUÍNAS DE
 ARCANA. GASES TÓXICOS.
 NÃO PASSAR POR ELAS.
 SUBTERRÂNEO? AR? MAGIA?”

I)
 — LOCAL.
 DESCONHECIDO.
 HIBERNA?”

(Depois que Azymor morre): com o conhecimento recentemente adquirido, vocês finalmente parecem estar no caminho certo para resolver o problema para o qual o Império os contratou. Vocês descansam e se recuperam de suas feridas ao lado da carcaça de Azymor antes de tentarem encontrar uma saída das Braseiras, que agora parecem um pouco mais frias.

Se as Cartas 12 e/ou 13 estiverem no Baralho de Campanha, retirem-nas do jogo. Em seguida, leiam a Carta 14.

Se tiverem entrado em Astérion) Astérion é uma cidade vibrante, construída onde as áridas areias do deserto do sul começam a se encontrar com os campos verdes e abertos vistos ao longo de grande parte da Província de Outumn. Os mercados estão abarrotados e vocês encontram uma pequena loja especializada no preparo de artefatos dracônicos. O dono, um humano velho e amigoso que atende pelo nome de Qi Wan, não tem muitos itens para vender, mas oferece um grande desconto por peças dracônicas se vocês tiverem Escamas de Dragão para trocar.

Vocês podem gastar Escamas de Dragão junto com XP para comprar os itens abaixo, nos seguintes preços: 1 Escama de Dragão = 1 XP; 2 Escamas de Dragão = 3 XP; 3 Escamas de Dragão = 5 XP.



Armadura de Dragão



Talismã de Dragão

Itens não listados ainda podem ser adquiridos com outros donos de lojas em Astérion, mas eles não valorizam as Escamas de Dragão tanto quanto Qi Wan. Vocês podem trocar Escamas de Dragão por outros itens com a seguinte proporção: 1 Escama de Dragão = 1 XP; 2 Escamas de Dragão = 2 XP; 3 Escamas de Dragão = 3 XP.

Depois que terminarem, leiam a Carta 16.

Thyra - Prelúdio



(Leia isto caso não tenham tomado uma embarcação resistente.)

A Tempestade Eterna do Oeste é muito conhecida por sempre destruir todas as embarcações que se aventuraram muito longe da costa. Ficou claro que vocês a subestimaram grosseiramente quando, de repente, perderam o controle do barco em um momento em que não havia como voltar e não havia terra à vista.

O inevitável aconteceu: a embarcação começou a afundar. Por sorte, os fortes ventos carregaram vocês mais para o oeste antes que isso acontecesse. Depois, vocês começaram a nadar em direção a uma massa no horizonte que parecia ser terra.

Para salvar o cofre, carregando-o, é preciso fazer sacrifícios. Um de seus pertences se perdeu para sempre com o barco afundado (**retire do jogo um Pergaminho que esteja em sua posse. Ele não pode ser recuperado. Se não tiverem nenhum, percam um Artefato e recuperem metade de seu valor em XP. Ele não pode ser recuperado. Se ainda não tiverem comprado Pergaminhos/Artefatos, percam 2 XP**). **Continuem lendo.**

A situação não parece boa para vocês. Só para conseguirem sobreviver à tempestade, parece que foi necessário gastar uma quantidade absurda de energia. A pequena ilha que vocês encontraram é infecunda e vocês não tem comida. Além disso, vocês perderam o barco.

A última gota de esperança é a possibilidade de que a tempestade seja causada por um Dragão. Se vocês usarem o cofre para evocá-lo, talvez o clima melhore e barcos possam vir salvá-los.

Vocês traçam um plano. Os Heróis se revezam tentando senhas na esfera. Em cada tentativa errada, vocês esperam o mínimo possível de tempo para a sua recuperação e tentam novamente. O tempo é precioso.

Escrevam sua sequência de tentativas e palpites favoritos para a senha:

Herói 1: _____ / _____

Herói 2: _____ / _____

Herói 3: _____ / _____

Herói 4: _____ / _____

Vejam se alguma das respostas acima é a senha correta. Em seguida, retirem a Carta 9 do jogo e leiam a Carta 10.

Respostas na página 47



Leiam o texto abaixo depois de lerem a Carta 10.

Para cada tentativa errada, o Herói que errou o palpite começará a próxima batalha com -3 PV. Devido à falta de comida e à intensidade da Tempestade, se o Herói que errar tiver pelo menos uma Carta de Aumento de Nível vinculada, virem uma delas (à sua escolha) de cabeça para baixo, ignorando seu fortalecimento. Quando a luta acabar, virem a Carta de Aumento de Nível novamente para cima, voltando a receber seu fortalecimento. Esses modificadores são aplicados mesmo que o próximo

Herói acerte a senha. Se todos os palpites tiverem sido errados, lembrem-se de também aplicar o modificador de combate descrito na Carta 10.)

A Tempestade Eterna cessa pela primeira vez em séculos. Atravessando as nuvens negras acima de vocês, aparece um **Dragão de Tempestade irritado**.

Retirem cartas do baralho até que a Carta 17 esteja em cima. Vão para a página 10 (Guia de Expedição). THYRA - LUTA CONTRA CHEFÃO - COMEÇA AGORA!

Thyra - Conclusão

Leiam o texto abaixo depois dos eventos da Carta 19. A *Tempestade Eterna* acabou.

As ondas e as correntes de água seguem conturbadas. Em dado momento, um navegante no alto de um mastro grita que um enorme monstro com cabeças de dragão agarrou a carcaça de Thyra e a levou para o fundo do oceano. A capitã não acredita nele, mas de alguma forma a embarcação começa a avançar mais rápido em seguida.

Com um suspiro de alívio, todos voltam sãos e salvos para o Cais do Pescador, onde seus habitantes estão conversando e assistindo admirados, pois é a primeira vez em suas vidas que veem o Sol se pondo ao longe, no oceano. Antes que vocês consigam desembarcar, a capitã, uma mulher ruiva e robusta que atende pelo nome de Yume Couch, os chama para uma rápida, mas importante conversa.

Vocês estão prestes a conversar. Escolham como se comportarão e então leiam a caixa de continuação indicada pelo [código entre colchetes]. Vocês podem mentir ou tentar enganá-la se acharem que essa conduta é apropriada e trará mais benefícios ao grupo.

“Vocês mataram um Dragão e a Tempestade Eterna cessou. Esses dois eventos isolados não podem ser uma coincidência. Temos de concluir algo que, até ontem, era só uma suspeita para a Assembleia Dracônica Evolucionista Universal Sagrada: os Dragões são responsáveis pelo importante fenômeno ambiental observado no mundo.”

“Se continuarmos com nossas deduções, é razoável supor que um Dragão esteja por trás das Terras Desventuradas, ou pelo menos de sua expansão. Vocês têm alguma ideia de como encontrar esse Dragão?”

- Digam a ela que vocês têm uma ideia sobre como podem evocar o dragão, mas não sobre o local onde ele hiberna. [1]
- Digam a ela que vocês têm uma ideia sobre o local onde ele hiberna, mas não de como invocá-lo. [2]

1) A capitã da A.D.E.U.S. fecha os olhos vermelhos e coça o esquerdo, que está machucado.

— Ótimo, porque eu tenho uma ideia sobre o local onde ele hiberna, mas não de como invocá-lo. A invocação está relacionada ao cofre? Como ele funciona? Vocês o abriram?

- Digam tudo o que vocês sabem sobre o cofre, o manuscrito de Invocação de Dragão e suas teorias. [A]
- Vocês não confiam na mulher ainda, principalmente depois que ela começou a fazer perguntas sem compartilhar aquilo que sabe antes. Digam a ela que não sabem nada sobre o cofre e que encontraram Thyra por acaso. [B]

2) — *Eu esperava que fosse o contrário, porque nossa maior esperança era de que a invocação de dragões estivesse ligada ao manuscrito e ao cofre; se vocês não fizeram nenhum progresso a esse respeito... deve ser praticamente impossível invocar, de fora das Terras Desventuradas, o dragão que provavelmente vive em Arcana... é por isso que esse conhecimento é tão importante. Posso levar o que vocês recolheram até o momento para nosso quartel-general, para ver se nossos estudiosos descobrem algo que vocês não descobriram?*

- Claro. [E]
- De jeito nenhum. Essas informações são muito valiosas e não podem ser confiadas a mais ninguém. [F]

A) — *Incrível! Com certeza é possível invocar o Dragão das Terras Desventuradas com ele, então! Vocês sabem como abri-lo?*

- Digam a ela que não. [B]
- Digam a ela que sim e que ainda não o abriram. [C]
- Digam a ela que sim, mas que ele já não pode mais ser usado. [D]

B) — *Que pena! Tenho a sensação de que esse cofre poderia ser um divisor de águas em nosso conhecimento dracônico. Posso levar o que vocês recolheram até o momento para nosso quartel-general, para ver se nossos estudiosos descobrem algo que vocês não descobriram?*

- Claro. [E]
- De jeito nenhum. Essas informações são muito valiosas e não podem ser confiadas a mais ninguém [F]

C) Os olhos da capitã se esbugalharam e uma gota de suor lhe cai da testa.

— Deuses! Eu batalho e batalho, mas nunca pensei que um dia meus serviços para a A.D.E.U.S. seriam recompensados. Temos uma chance de fazer história aqui, amigos. Se vocês sabem como invocar o Dragão responsável pelas Terras Desventuradas, só precisamos descobrir onde ele mora. E acho que esse lugar pode ser Arcana ou pelo menos suas ruínas, que hoje, de acordo com nossos cálculos, devem estar bem próximas do centro das Terras Desventuradas; é na região de Arcana em que a guerra mais importante do mundo aconteceu. [G]

D) — *É uma pena! Bom, se não se pode fazer um dragão vir até você, deve-se ir até o dragão. E acho que nosso alvo vive bem no meio das Terras Desventuradas, nas ruínas da antiga Arcana. Mas eu não faço ideia de como chegar até lá, com tantos quilômetros e perigos e ameaças para a vida e para a sanidade entre Arcana e as fronteiras das Terras Desventuradas. [G]*

E) **Se vocês tiverem as Cartas 4, 5, 7 e/ou 10, tirem-nas do jogo. A A.D.E.U.S. fica com seus itens.** *“Que ótimo! Vamos cuidar bem de seus preciosos itens e entraremos em contato se descobrirmos alguma coisa. [G]*

F) — *É uma pena que vocês não confiem em nós mesmo depois de mostrarmos que confiamos em vocês. Espero que tenham alguma ideia de como acessar as profundezas das Terras Desventuradas e matar o Dragão que, provavelmente, vive em Arcana antes que as Terras Desventuradas enlouqueçam todos vocês. [G]*

G) Um dos marinheiros de baixa patente corre até Yume Couch e sussurra algo em seu ouvido. Eles conversam por alguns minutos sobre algo que vocês não conseguem ouvir. O marinheiro vai embora e a capitã volta a atenção a vocês.

— Desculpem-me, vamos precisar encurtar nossa conversa. Acabo de ser avisada sobre dois eventos desagradáveis. Nosso líder, Ismir Habitante da Noite, o mais importante estudioso da A.D.E.U.S., foi capturado pelo Império, perto da fronteira norte das Terras Desventuradas. Eles o acusaram de traição e atividades ilegais dentro das Terras Desventuradas em conspiração com o Culto da Ala Sombria.

Nossos amigos da Cidade de Umay, onde nossa organização está sediada disseram que, antes de sua prisão, ele tinha feito importantes e terríveis descobertas nas profundezas das Terras Desventuradas. Ninguém conhece o lugar como ele; é provável que ele tenha descoberto algo perigoso.

Eles ainda não marcaram a data para sua execução, mas isso deve acontecer em breve. A A.D.E.U.S. está planejando resgatar Ismir da prisão da Mão de Ferro antes que isso aconteça, e a sua ajuda seria mais que bem-vinda. As informações dele podem ser valiosas e, se não nos apressarmos, podemos perdê-las para sempre. E, nem precisava dizer, sua prisão foi totalmente injustificada. Ismir trabalhou a vida inteira para tornar o mundo um lugar melhor, de acordo com os princípios Evolucionistas.

Mas isso não é tudo; também recebemos notícias de que algumas aberrações apareceram longe das Terras Desventuradas e estão acabando com vilarejos inocentes no noroeste. Ao que parece, eles estão vindo das Minas de Moolooita, fechadas pelo Império há décadas depois que os anões que lá trabalhavam foram encontrados misteriosamente mortos. Os túneis subterrâneos das minas estão de alguma forma ligados às Terras Desventuradas, mas não sabemos se vocês encontrarão informações valiosas lá para avançar em suas investigações.” Peguem a Carta 20.

A Mina Fantasma - Prelúdio

Vocês correm para as Minas de Moolooíta.

Vocês se despedem dos marinheiros Dracônicos quase na fronteira das Províncias de Outumn e Stravian; eles vão para o leste, para seu quartel-general na *Cidade de Umay*, enquanto o sentimento de heroísmo e impulso de salvar o maior número possível de vidas leva vocês para o norte.

Os vilarejos próximos às montanhas estão em um terreno selvagem e rudimentar, quase sem estradas por perto e distantes de qualquer cidade civilizada de tamanho considerável. Entretanto, é fácil encontrar os lugares aonde vocês devem ir; só precisam viajar na direção oposta dos grupos aterrorizados que vocês encontram fugindo de uma região, carregando quase nada consigo e com lágrimas de medo nos olhos.

Vocês apertam o passo e chegam a um quadro caótico: casas demolidas, incêndios descontrolados em diversos edifícios e um fedor de sangue e morte por todos os lados. Vocês acabam com monstros pequenos aqui e acolá, mas percebem rapidamente que não podem salvar a todos: cada um dos três monstros maiores devem ser encarados por pelo menos dois Heróis e ainda assim a luta será difícil.

Dividam seu grupo em duas duplas de Heróis; depois leiam o verso da Carta 20.



Continuem lendo somente depois dos eventos das duas cartas escolhidas. (21, 22, e/ou 23).

Pouco tempo depois que todos os monstros foram mortos, vocês decidem entrar na caverna de onde as aberrações parecem sair. Vocês pensam em descansar e curar as feridas, mas chegam à conclusão de que o risco de que apareçam mais bestas é muito grande para negligenciar.

Há destroços por todos os lados perto da entrada da caverna, como se parte da montanha tivesse explodido de dentro para fora. Ao entrar, vocês passam por um arco de pedra com inscrições que não reconhecem, onde a atmosfera é sombria e, de certa forma, tranquila. Vocês andam por um longo caminho, sempre caminhando por túneis amplos, até que encontram as primeiras antigas estruturas dos anões. Paredes ricas em minerais lançam um brilho maravilhoso de um tom turquesa sobre almas errantes semitranslúcidas cujo sofrimento é palpável.

Vão para a página 12 (Guia de Expedição). A Missão da Mina Fantasma começa AGORA!



A Mina Fantasma - Conclusão

Leiam um dos quadros abaixo, de acordo com a sua escolha na Carta 24.

A ou C) Reforços do Império chegaram e estão se preparando para fechar a entrada da caverna com uma barreira ainda mais forte, fazendo o túnel desmoronar definitivamente. Vocês não conseguem convencer Kyrent Avenderi, o Comandante, pois ele está seguindo uma ordem direta de Dillsgar, o Capitão, que ordenou que nada deveria parar ou atrasar a operação.

Além disso, Kyrent informa a vocês que o Capitão também ordenou que não era permitido a ninguém entrar na caverna depois que a Mão de Ferro chegasse ao local e qualquer um que saísse da caverna deveria ser preso. Vocês mostram a eles a **Placa Imperial de Trânsito Livre**, mas eles dizem que não há exceções. Mas Kyrent lhes dá uma alternativa.

O que vocês fazem?

1) Vocês já estão dentro da montanha, então a Mão de Ferro não pode impedi-los de entrar e vocês não serão presos a não ser que saiam da caverna. Um dos túneis subterrâneos deve levar a outro local da superfície, já que não há outra razão para que essas aberrações tenham aparecido naquele local. Corram de volta para a caverna. (**Caso escolham "C" na Carta 24, vocês devem seguir esta opção, pois não podem deixar os colegas de equipe para trás.**)

2) Saiam da caverna, rendendo-se à Mão de Ferro e perdendo de forma permanente a oportunidade de investigar o que está acontecendo aqui.

3) Vocês estão em uma missão importante para salvar o mundo e nada pode detê-los. Lutem contra a Mão de Ferro por sua liberdade!

Depois de escolher, leiam a Carta 25.

B) Os espíritos flutuam rapidamente; vocês precisam correr à toda velocidade para acompanhar o ritmo deles. Entrando na grande construção, eles os levam por diversos corredores, algumas passagens secretas e, por fim, a um lindo "quintal" na parte de trás da estrutura, onde vocês encontram pequeninas cachoeiras que desaguam em um lago e muitos esqueletos humanoides com ossos pequenos e grossos. Na parede ao lado da cachoeira, os anões escreveram algo. Vocês tentam traduzir o que está escrito quando um som retumbante e grandes tremores por todos os lados anunciam o que vocês temiam: alguém explodiu o túnel por onde vocês adentraram as montanhas. E agora vocês estão presos aí dentro, talvez para sempre.

Retirem a Carta 25 do jogo; em seguida, leiam a Carta 26.

Leiam o texto abaixo depois de lerem o verso da Carta 25, ou depois de adicionarem a Carta 26 ao seu inventário.

Vocês lutaram contra os fantasmas em uma grande caverna com apenas dois túneis: o primeiro, de onde vocês vieram, foi demolido e o segundo, pequeno em largura e em altura, é sua única chance de voltar à superfície; infelizmente, parece que ele os leva ainda mais

fundo sob a terra. À direita desse túnel, há uma enorme parede com inscrições em seu idioma; à esquerda, vocês encontram uma estátua com três cabeças:

Vocês podem fazer oferendas aos Deuses, escrevendo no máximo um item por cabeça na estátua. Depois que terminarem, se decidirem oferecer pelo menos um item perante a cabeça, peguem a Carta 27. Se não fizerem oferendas, removam a Carta 27.



(Cabeça esquerda)

(Cabeça do meio)

(Cabeça direita)

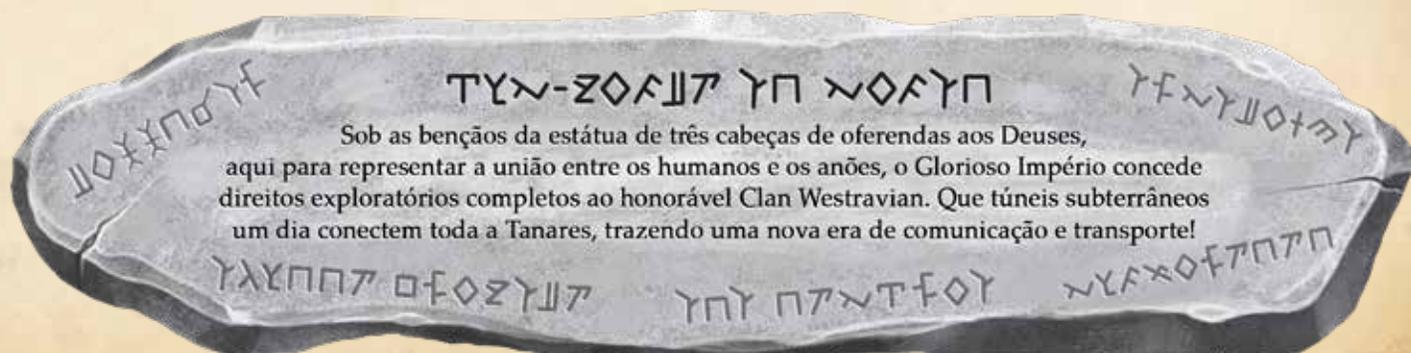
Leiam o texto a seguir depois de retirar a Carta 27 do jogo.

Vocês olham para dentro do túnel. Parece ser uma descida extremamente escorregadia. Sem qualquer outra opção, vocês rastejam para dentro, com a cabeça primeiro. É uma má ideia, já que o túnel rapidamente fica em um ângulo inclinado e vocês começam a deslizar em alta velocidade, sem controle.

De repente vocês sentem uma grande pressão nos ouvidos; quando parecem estar prestas a explodir, o túnel fica mais horizontal que vertical, mas vocês continuam escorregando rápido demais, impulsionados para a frente pela inércia e com a ajuda de uma forte corrente de água que flui na mesma direção.

O túnel fica muito quente e úmido; vocês notam aberturas laterais dos lados esquerdo e direito, mas, das mesmas direções, podem ouvir gritos terríveis e irreconhecíveis; não sabendo para que lado ir, vocês decidem continuar no caminho atual.

Leiam a Carta 28.



Fortaleza da Mão de Ferro - Prelúdio

Retirem cartas do baralho até que a Carta 29 esteja em cima.

No porão do quartel-general, um antigo membro da A.D.E.U.S., chamado simplesmente de "Hay, a Lenda", está dando instruções a outros membros e acena com a cabeça, aliviado quando vocês entram.

— Ótimo. Vocês estão aqui. Sem a ajuda de vocês, com certeza fracassaríamos.

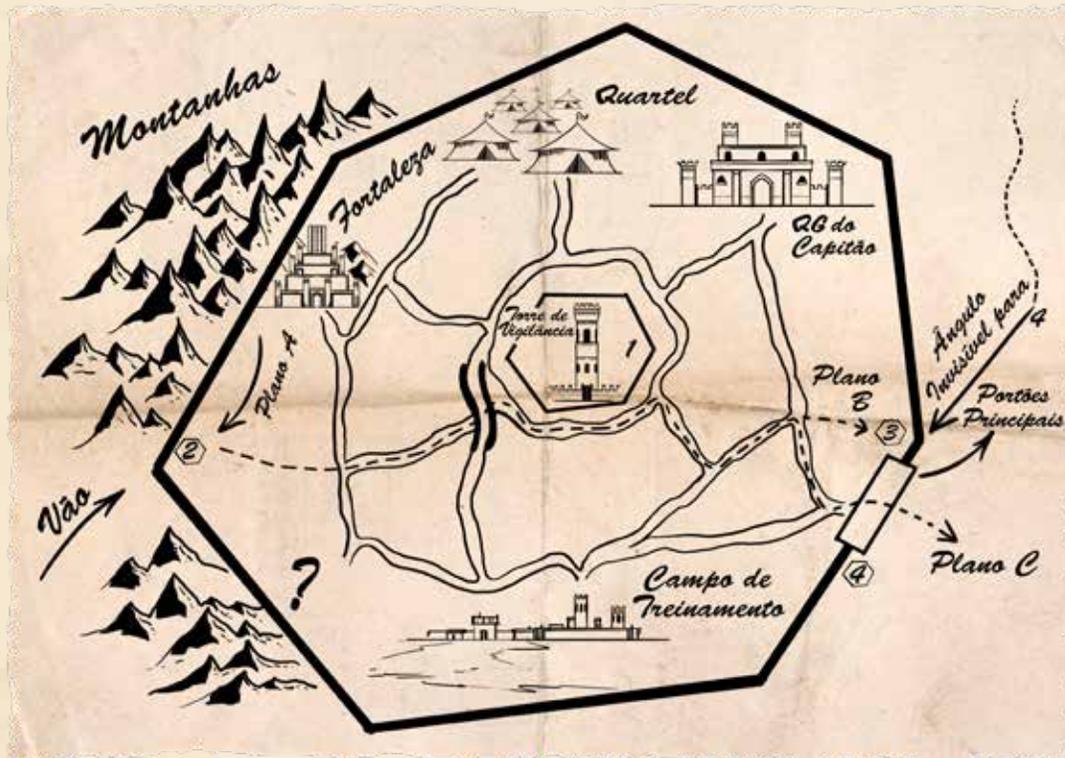
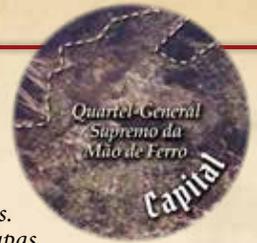
— Tyshin Lockwell é um de nossos respeitados membros; seu irmão mais velho herdou um importante Condado na Província de Outumn e, com laços estreitos com o Império, conseguiu arrumar um trabalho para Tyshin na Mão de Ferro. Ninguém sabia, entretanto, que Tyshin simpatizava com nossa causa, o que significa que agora temos um agente infiltrado; infelizmente, ele ainda ocupa um posto inferior de tenente.

Tyshin supervisiona o transporte de prisioneiros dos postos avançados da Mão de Ferro para o Quartel-General Supremo da Mão de Ferro, ou QGSMF. Nosso plano é o seguinte: o próximo trabalho dele será transportar um grupo de prisioneiros do posto avançado de Bakurve para o QGSMF. A carruagem vai tomar uma estrada que vai pela Floresta Bak, onde aguardaremos para emboscá-los. Tyshin tem uma moeda de fogo que ele costuma girar em seus dedos.

Assim que ele pegar essa moeda e distrair os outros guardas com ela, será o sinal para atacarmos.

Vamos dominar os soldados acompanhantes. Os membros da A.D.E.U.S. pegarão as roupas deles. Depois, libertaremos os prisioneiros e colocaremos **vocês** — ele aponta para seu grupo — no lugar deles. Não podemos invadir a Fortaleza pela parte de fora, o que significa que vocês vão precisar escapar de dentro da prisão. Fazer isso o mais rápido possível é de suma importância, pois a Mão de Ferro é conhecida por fazer seus prisioneiros enlouquecerem. E se isso acontecer, perdemos tudo que Ismir pode ter descoberto e que o Império quer que continue em segredo.

Hay, a Lenda, se volta para um dos rascunhos grosseiros, debilmente desenhados. — Tyshin raramente pode entrar no QGSMF, mas ele desenhou um mapa do que viu, tanto dentro da fortaleza como dentro da fortificação. Os soldados sempre usam essas estradas, pois o terreno acidentado torna incrivelmente difícil viajar com rapidez fora delas, exceto pelo lado mais a oeste, entre a fortaleza e essa instalação, onde acreditamos que eles realizam rituais arcanos para transformar pessoas sãs em soldados sem cérebro.



O **Plano A** é simples: o motivo pelo qual o complexo tem esse formato estranho é que as paredes a oeste acompanham uma série de íngremes montanhas e há um pequeno vão entre elas, nesse canto aqui. Reconhecendo acertadamente que isso é um ponto fraco, o Império fixou uma pequena torre de vigilância aqui.

Enquanto vocês escapam da fortaleza, nós planejamos que alguns guerreiros da A.D.E.U.S. escalem uma parte dessas montanhas e ataquem essa torre. Se tudo correr conforme o plano, vamos pendurar uma bandeirinha vermelha no parapeito da torre que vocês poderão ver de longe. Isso indicará que essa rota de fuga estará disponível para vocês.

Se não conseguirmos assegurar essa saída, as coisas se complicam, já que os soldados patrulham a parte externa dos muros. A única saída viável que podemos conceber é por essas torres do lado leste, mas para isso vocês vão precisar atravessar alguns quilômetros com nosso VIP e por essas estradas.

Estimamos que, se as tropas forem alertadas sobre sua tentativa de

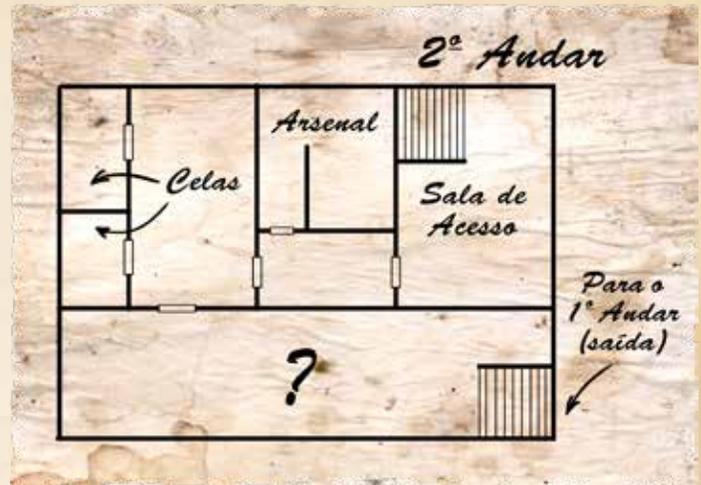
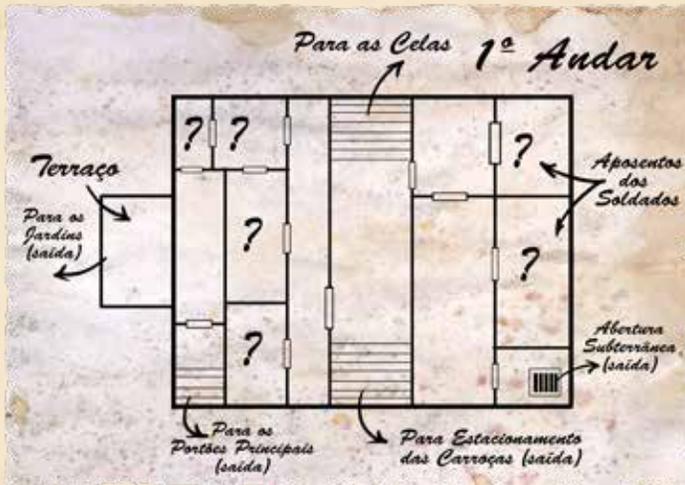
escapar, elas vão seguir por essas outras estradas, pois elas se ligam diretamente às seções mais "cheias" do Quartel-General, como o Campo de Treinamento e o Quartel.

Traçamos o caminho que vocês devem seguir se por um acaso precisarem seguir o Plano B ou C. Esse sombreado do lado sudoeste da torre de vigilância é uma ponte. Sim, o terreno fica montanhoso nessas partes, mas não achem que podem se esconder por muito tempo. Nosso trunfo, se vocês seguirem os Planos B/C, é fazer com que eles acreditem que vocês continuam perto da fortaleza. Portanto, vocês precisam andar rápido.

O **Plano B** é igual ao Plano A, mas na torre leste, perto dos portões principais. Eles projetaram o lugar para que uma torre ficasse do lado de fora e outra do lado de dentro da fortificação, para segurança extra, mas acreditamos que um ataque desse ângulo ficará fora da vista da torre externa.

Se tudo o mais falhar, tentaremos atacar a torre externa e abrir os portões para vocês. Esse é o **Plano C**.

Fortaleza da Mão de Ferro - Prelúdio - Página 2



“**M**emorizem esses mapas, pois eles revistarão e confiscarão todos os seus pertences nos portões principais; suas armas e pergaminhos serão armazenados no Arsenal e qualquer esboço de mapa levantará fortes suspeitas; eles podem queimar os papéis e enviar vocês para outro lugar, chamar os superiores, ou pior...”

Tudo segue conforme o plano. Vocês esperam a carruagem imperial se aproximar das árvores atrás das quais vocês se esconderam. Tyshin pega uma moeda do bolso, coloca fogo nela, gira a moeda pelos dedos e finge perder o controle sobre ela, jogando-a nos guardas. Em um momento de distração, vocês os atacam e trocam de lugar com os agradecidos prisioneiros. **Coloquem de lado, formando um monte de cartas, todos os seus Artefatos e Pergaminhos. Continuem lendo.**

Ao chegar aos portões principais do Supremo Quartel-General da Mão de Ferro, alguns Tenentes transferem vocês da carruagem de Tyshin, colocando-os em uma jaula com uma fechadura gigante. No caminho para a Fortaleza, um Major para a carruagem, pega o saco com seus pertences e entrega um pedacinho de papel para cada um dos três Tenentes:

— Cada um de vocês agora tem um terço da senha da jaula. Memorizem sua parte.



Um segundo depois, os Tenentes engolem os papéis e vocês continuam a viagem. Algum tempo depois, um dos tenentes diz, de repente:

- Vocês viram a lista de senhas de hoje?
- Sim. — respondem os outros dois.
- Bom, eu já sei a senha inteira.

Alguns momentos depois, outro tenente diz:

- Também sei a senha inteira...

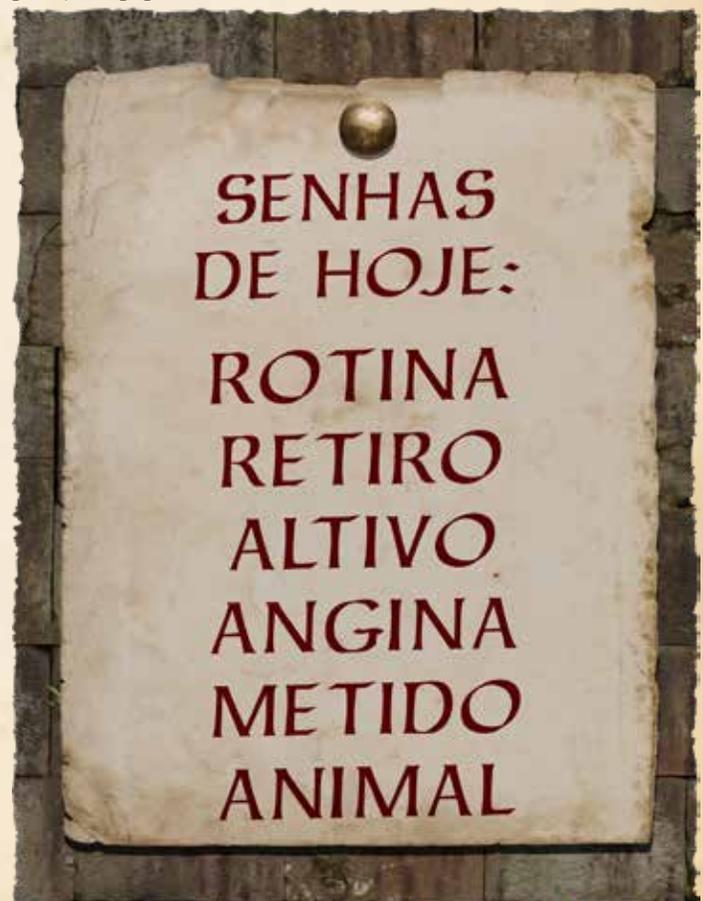
Alguns momentos depois, o terceiro tenente diz:

- Também sei qual é a senha!

Um tempo depois, a carruagem para ao lado de uma escadaria.

- Vou chamar o Comandante. Estaremos mais seguros levando esses prisioneiros se ele estiver conosco. Venha comigo. Você, vigie o veículo.

Dois dos Tenentes sobem as escadas, enquanto o outro fica para trás, de costas para vocês. Em uma parede distante, vocês veem um pedaço de papel:



Pegue e leia a Carta 30. Coloquem a Carta 29 de volta no topo do baralho.

Fortaleza da Mão de Ferro - Conclusão



Regras

Vocês tentam escapar da fortificação o mais rápido possível e enfrentando a menor quantidade possível de adversidades, para manter vivo Ismir (de agora em diante chamado de “VIP”), que está enfraquecido. Até que seu grupo deixe a fortificação, sigam as regras abaixo:

Fichas

- Coloquem uma **Ficha de Tempo** no espaço da Trilha de PV igual a “4xJ,” em que “J” é o número de jogadores em jogo. Essa Ficha representa a passagem do tempo. Quando a Ficha de Tempo chegar a “0”, **peguem imediatamente a Carta 38.**
- Coloquem uma **Ficha de Primeiros Socorros** no espaço “5” da Trilha de PV. Ela representa a saúde do seu VIP. Se a Ficha de Primeiros Socorros chegar a “0” **o VIP morre. Percam imediatamente 10 XP e leiam o Marco III na página seguinte.** Se isso não acontecer e vocês não lerem “**O VIP morre**” durante a fuga, **o VIP sobrevive.**

Escolha de Caminho

- Vocês **não podem** consultar os mapas nas páginas do Prelúdio.
- Os Jogadores não podem debater as opções que a carta apresenta, pois o tempo é escasso. Em vez disso, depois que a carta e suas opções são lidas, cada jogador deve **colocar um dado na mesa (ou escrever um número em um pedaço de papel) e cobri-lo.** O número no dado deve corresponder à opção que esse jogador considera ser a melhor.

- Depois que todos os jogadores tiverem escolhido, o grupo deve contar até três e **revelar todos os números ao mesmo tempo.**
- Se os números não forem uma escolha unânime, **coloquem a Ficha de Tempo 1 espaço para baixo para cada número diferente;** os jogadores devem, então, debater livremente qual das opções eles escolherão conjuntamente.
- Ao ler as cartas (**as instruções em negrito, itálico e vermelho entre parênteses**) devem ser seguidas somente se o grupo escolhe essa opção, ou uma de suas sub-opções.

Recordação

- A qualquer momento, sua equipe pode pagar 2 XP para olhar as páginas de Prelúdio por 10 segundos.

Marcos; Leitura da conclusão do Tomo

- Em sua épica fuga, vocês podem alcançar alguns **marcos**, representados por numerais romanos (I, II, III). Sempre que uma carta disser que vocês alcançaram um marco, leia a seção correspondente na conclusão deste Tomo.

Vocês podem consultar as regras acima a qualquer momento. Voltem para o verso da Carta 29.



Marco I

Retirem cartas do baralho até que a Carta 35 esteja em cima.

Uocês conseguem avistar uma pequena torre ao longe, entre duas enormes cadeias montanhosas, mas nada de bandeiras vermelhas, movimento ou outras indicações de que devem ou não seguir o Plano A.

1) Eventos perigosos e demorados esperam por vocês se decidirem ir para o Plano B sem qualquer evidência de que o Plano A foi abortado. Aproximem-se da torre (*Leiam a Carta 35*).

2) Algo cheira mal. Nenhuma bandeira vermelha pendurada na Torre, nada de Plano A (*Leiam a Carta 36*).

Marco II

Deste ponto em diante, vocês sabem que precisam ir para o Leste, o máximo possível. Chega o emocionante momento em que vocês veem uma bandeira vermelha pendurada na torre de vigilância do Plano B. O pessoal da A.D.E.U.S. estava triste e exausto. Muitos perderam bons amigos e familiares e fizeram tremendos sacrifícios pessoais para possibilitar que vocês escapassem de uma das estruturas mais seguras do mundo. **Ganhem 3 XP. Leiam o Marco III.**



Marco III - *Vocês escaparam do Supremo Quartel-General da Mão de Ferro.*

Vocês podem gastar seus XP agora.

Ao longo de todo o caminho, ao tentarem escutar Ismir, o Habitante da Noite, para fora da base, estava nítido que ele havia sido submetido a algo que o deixou parcialmente insano, talvez sem chances de reversão. Murmurando palavras sem sentido desde que sua cela foi aberta, vocês percebem que, às vezes, ele murmurava uma série de palavras das quais era possível extrair algum sentido. Quanto mais tempo vocês ficavam a seu lado, mais informações ele revelava. Adiante está a história que ele contou a vocês:

— *Era uma vez, um dragãozinho vermelho infiltrado no ninho daqueles com asas negras. O dragão pintou suas próprias asas e disse exatamente o que as asas negras queriam escutar.*

O dragão vermelho acreditava que as asas negras tinham uma rotina maluca. Louca, louca, louca. Para estimular a asa mais escura dentre elas, para fazê-la dominar o mundo. Para fazer o mundo acabar. O que ele descobriu, entretanto, foi uma grande conspiração que envolvia a mão prateada direita do Cetro.

O dragão vermelho foi levado para perto de onde o Sol nasce. Os três picos. A ponta do pico do meio projeta uma sombra nas rochas, no momento em que a estrela chamejante pode ser totalmente vista no céu.

Rochas. Alçapão. Um túnel escondido. Para um cemitério. Cemitérios são os lugares onde eles guardam os corpos. O corpo da asa mais escura está lá; e mesmo assim, a asa mais escura vive. Os segredos estão lá; segredos sobre uma história de dois dragões adversários de outrora.

Antes do início do cemitério, quinhentos passos para oeste, asas negras antigas descem uma escada para as profundezas de um fosso com um pântano amaldiçoado. A cavidade é uma prisão espiritual que mantém tudo afastado. A asa mais escura odeia isso, e, portanto, exala-se o mal.

O cemitério continha o passado e a mais profunda verdade; o pântano continha o presente e a mais rápida solução. O dragão vermelho queria crescer rápido, não queria respeitar seu amadurecimento. Ele desceu. E encontrou uma asa verde retida.

Imprudente, ele foi pego. Desculpa nenhuma bastaria. As asas negras chamaram o amigo do Cetro e, com sua mão de ferro, o pequeno dragão desapareceu para sempre. Sua mente foi levada pelo vento. O segredo, perdido para sempre.

A estranha fábula de Ismir faz menção a um cemitério ao final de um túnel e a um pântano ao final de uma escada, onde segredos reveladores podem se esconder, junto com instruções sobre como chegar a eles. **Para qual lado vocês querem ir?**

A) Investiguem o cemitério (*ir para a páginas 28 - Tomo*).

B) Investiguem o pântano (*ir para a página 32 - Tomo*).

Cidade Zumbi - Prelúdio

Retirem cartas do baralho até que a Carta 39 esteja em cima.

Sua Placa de Trânsito Livre os leva diretamente para o portão principal do Palácio Imperial, onde sentinelas da Mão de Ferro cruzam suas lanças.

— O Imperador não está disponível para ninguém. Não sabemos quem é Islair Oloren — eles repetem incansavelmente, não importa o que vocês digam. Vocês olham pelas frestas das barras de aço atrás deles e não veem movimento algum, exceto um tigre ao longe.

Vocês desistem e decidem tentar a sorte de novo no dia seguinte. Ao se afastarem, procurando por pousadas próximas, vocês são puxados por forças invisíveis para um beco escuro e sacos cobrem suas cabeças. Uma voz familiar diz:

— Sou eu, Oloren. Por favor, não resistam. Eu vou levá-los até o Imperador.

Em seu caminho até o palácio vocês conversam com Islair, explicando a ele que precisam encontrar um atalho até Arcana, localizada bem no meio das Terras Desventuradas, para tentar encontrar e matar o Dragão, que é possivelmente o responsável por toda essa situação.

— Eu ordenei diretamente que vocês não voltassem aqui — Islair responde.
— O Culto da Ala Sombria tem olhos em todos os lugares, especialmente no Sul. Alguém pode estar seguindo vocês desde o início da missão em Eferhild e não podemos arriscar que eles saibam que vocês trabalham com um contrato imperial.

Muitas horas depois, quando tiram os sacos de suas cabeças, vocês se veem de joelhos em uma sala grande e mal iluminada, de frente para um trono magnífico ocupado por um homem magnífico. Os trejeitos do Imperador indicam que ele não está ali para conversar com vocês:

— Fui informado de que vocês desejam encontrar Arcana. — O Imperador fala devagar, sem permitir que as palavras atrapalhem a calma respiração.

— Se desejam chegar ao estômago e, ainda assim, não permitir que as Terras Desventuradas os engulam por inteiro...

Há rumores de que o Culto da Ala Sombria pode ir e vir sem problemas. Se conseguirem identificar um lugar frequentado por eles no Império, talvez seja possível seguir seus passos ao contrário e encontrar o caminho para as Terras Desventuradas.

Até recentemente, não fazíamos ideia de onde ficaria esse lugar, até que uma comitiva da Mão de ferro vinda de Watchkeeper não completou seu caminho até a Capital.

Tendo em vista a expansão das Terras Desventuradas, grupos que abandonam Watchkeeper têm ido cada vez mais para o norte, até que um deles chegou perto demais da Cidade de Hazarmaveth. Ela foi construída na Era Malrokiana por humanos que mais tarde seriam dizimados na guerra pelo domínio de Chowillawu Achoda. Desde então, é uma cidade fantasma.



Enviei um segundo grupo depois do primeiro. Eles relataram que a comitiva desaparecida foi encontrada lá, apodrecendo, com terríveis mordidas e marcas de arranhões. Depois, seus corpos mortos voltaram à vida e atacaram meu segundo grupo, que quase não conseguiu escapar do encontro.

Não é segredo algum que o Culto está envolvido com quase todas as práticas proibidas conhecidas; dentre elas, a necromancia. Não sei quais são os objetivos nefastos que eles têm, mas a força do feitiço visto em Hazarmaveth me faz acreditar que se trate do trabalho de um grupo grande e não de um só indivíduo. Se há um lugar em que o Culto pode ter se reunido, é lá. Vão e vejam se conseguem descobrir algum de seus segredos.

Meus magos prepararam um ritual de purificação para eliminar a energia necromante que reanima os mortos em Hazarmaveth. Realizem-no no templo central da cidade; o ritual deve ser mais eficaz lá e esse foi o mais provável laboratório do Culto. O Imperador deixa seu trono antes que vocês tenham a chance de dizer algo. Vocês vão para a Cidade de Hazarmaveth depois que Oloren entrega alguns mapas e um pergaminho com símbolos e instruções. Ele avisa que haverá problemas se vocês tentarem voltar à Capital antes de completarem a missão.

Vão para a página 16 (Guia de Expedição). A Missão da Cidade Zumbi começa AGORA!

Cidade Zumbi - Conclusão

Leiam o texto abaixo de acordo com a sua escolha na Carta 39:

A) Quando o fogo consome a última palavra mágica no pergaminho, sua tinta libera uma fumaça que segue diretamente para um ponto no chão. Ao investigar, vocês descobrem um pequeno alçapão e uma escada. Ela leva a uma sala secreta onde tudo está em chamas, inclusive um grande pedaço de couro estendido, pendurado em uma parede oposta. Vocês não conseguem olhá-lo por muito tempo, pois precisam voltar para cima. **Todos os jogadores devem pegar a Carta 40 e coletivamente olhar seu verso por cerca de 10 segundos. Em seguida, retirem as Cartas 40 e 41 do jogo e continuem lendo a parte de fora deste quadro.**

B) **Escolham o Herói que tentará apagar o fogo.** O fogo que queima o pergaminho é anormal e queima sua mão de tal maneira que não se pode curar por meios convencionais. Vocês conseguem apagar o fogo do pergaminho, mas o incêndio no templo continua forte, não deixando muito tempo para examinar os arredores e levar para fora algo que pareça informativo ou valioso. **Retirem a Carta 40 do jogo. O Herói escolhido ganha a Carta 41 e não pode carregar Artefatos, Pergaminhos e Frascos, exceto a Carta 41, até que tal carta seja usada em uma expedição. Necromante Aprendiz. Continuem lendo.**

Vocês recolhem papéis e livros velhos e deixam o templo antes que o fogo o consuma por completo. Na parte de fora há um grande número de corpos carbonizados, a maioria deles perto das entradas do templo.

Nada parece promissor ou útil, exceto por um pedaço de papel encontrado dentro do livro: de um lado, anotações, e do outro, alguns esquemas desenhados:

Seres inteligentes e densos possuem um Corpo, um Espírito e uma Vontade. O Corpo contém o Espírito, e o Espírito contém a Vontade. O estado natural da Vontade é a liberdade (alguns chamam isso de 'vontade própria').

Um fantasma não tem Corpo; um humano sem cérebro não tem Vontade (hipnose ou controle mental reprimem a Vontade, mas ela ainda existe); um Corpo morto reanimado por um necromante recebe uma Vontade temporária, emprestada, e não tem Espírito.

Quando alguém (um dragão, por exemplo) morre, o Corpo e o Espírito se separam. Entretanto, o Espírito (que contém a Vontade) permanece vinculado ao plano material por um certo tempo (ou até que a causa desse vínculo, como a obsessão sobre seu assassino, desapareça). O Espírito ainda está preso à sua experiência corpórea. Mas, com o tempo, a Vontade segue sua natureza e se liberta. Depois disso, ninguém sabe o que acontece ao Espírito.

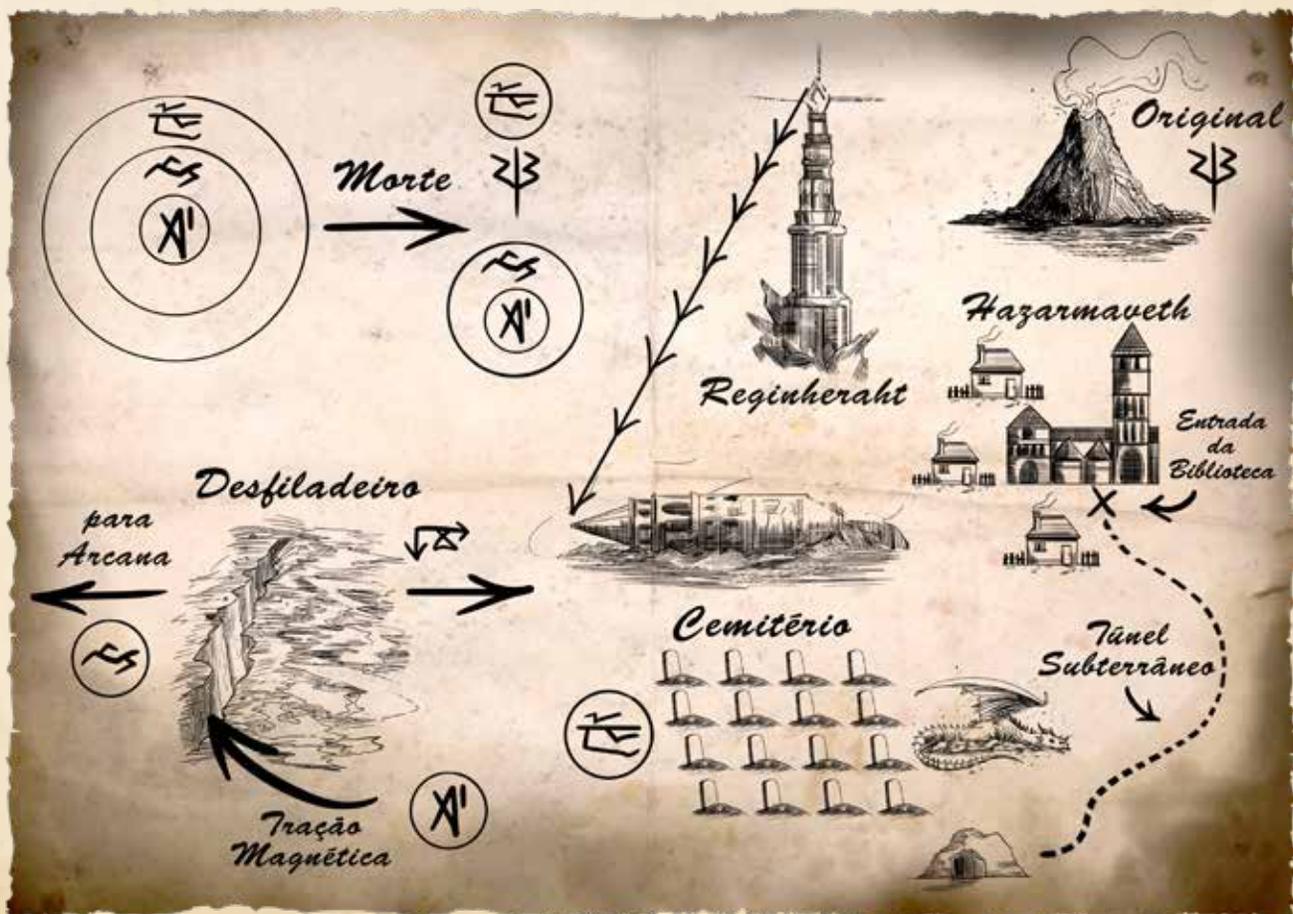
Se o Corpo e o Espírito podem se separar, é teoricamente possível separar a Vontade e o Espírito. Essa é a primeira parte do plano da Ala Sombria. Em seguida, meu Chefe quer que desenvolvamos um ritual de 'dupla necromancia', no qual um Espírito sem Vontade se reúna com seu antigo Corpo, que depois podemos controlar

O desenho mostra claramente uma Torre, que só pode ser a famosa Torre Reginheraht de Pesquisa Mágica, destacando o que seria o último andar da torre e instruções para um lugar específico dentro do templo, que parece levar a um local dentro das Terras Desventuradas, chamado "Cemitério de Dragões." O que vocês fazem?

A) Vão para a Torre e continuam suas investigações lá.

B) Tentam encontrar essa entrada do túnel subterrâneo no templo e seguem para onde quer que ela leve.

Caso escolham A, leiam a Carta 42. Caso escolham B, retirem as Cartas 42-43 do jogo e leiam a Carta 44.



Torre de Cristal - Prelúdio

Retirem cartas do baralho até que a Carta 50 esteja em cima.

A plataforma os leva por um túnel escuro por bastante tempo, até finalmente chegar em uma salinha circular, toda branca, exceto por uma pequena porta com uma placa afixada a ela e outra placa de metal ao lado dela. A placa menor diz simplesmente:

"No último andar desta torre, as limitações corporais humanas de movimento são destruídas. Se você não é grande o bastante para o mundo, o mundo deve permanecer grande demais para você. Ao ultrapassar esta porta, sua grandeza será testada."



A placa principal contém a história mais estranha que vocês já ouviram:

Há muito tempo, Tyrana, cujo nome os bardos místicos adoravam rimar com sua posição soberana e com o nome de Arcana, queria salvar a capital da destruição iminente. Para tanto, ela contava com a ajuda de seus irmãos gêmeos, Torygg e Baleroth, e irmãs gêmeas, Sintaya e Sara.

Da última vez que nós cinco nos reunimos, ela disse:

— Dentre nós há um Oráculo, um importante Herborista que abandonou sua notável carreira como musicista para se dedicar a curar os outros, um Mago do Pentagrama e... — Então, ela olhou para mim, e hesitou: — ...E... bem... cada um de nós é mestre em um dos cinco elementos: Fogo, Terra, Ar, Água e Luz. Não há nada que nós cinco, juntos, não possamos fazer. Salvaremos o Reino Místico!

Discordei de todo coração em dois pontos: primeiro, o reino não tinha salvação. Segundo, seu desdém por minha profissão era equivocado, pois foi tirando o pó de velhas prateleiras que encontrei e li o livro obscuro que me ensinou como absorver dos meus irmãos os seus domínios sobre os elementos. Tudo o que eu precisava fazer era matá-los e seu conhecimento e força vital seriam meus.

Quando o cerco estava para terminar, Tyrana foi primeiro a uma de suas irmãs para uma consulta. Em sua bola de cristal, entretanto, ela viu notícias terríveis:

— Oh, não! Não somos mais cinco irmãos! — Quem morreu? — Perguntou Tyrana.

— Não posso ver com clareza, mas nem o Fogo nem a Luz se apagaram em minha visão, então só pode ser... — Tyrana não deixou que ela terminasse, pois ela saiu correndo da sala.

Logo depois dessa partilha, eu entrei pela porta oposta da sala. Minha irmã voltou os olhos para mim:

— Você não vai acreditar no que acaba de acontecer... — mas então eu a interrompi.

— Sendo musicista, Sara Sonata sabia valorizar o silêncio. Você devia ter aprendido com ela, porque suas fofocas se espalham como o Ar. Essas foram as últimas palavras que minha irmã ouviu.

Vocês não conseguem fazer com que a plataforma se mova. Então, respiram fundo e abrem a porta.

Vão para a página 18 (Guia de Expedição). A Missão da Torre de Cristal começa AGORA.



Torre de Cristal - Conclusão

Leia o texto abaixo depois de ler a Carta 50.

Uma escada em espiral leva para uma estranha plataforma perto do topo da torre, que vocês percebem ser vazado, pois é possível ver o céu logo acima do grande arco metálico. Do lado nordeste da pequena sala redonda vocês veem uma mesa com cinco taças. Perto da mesa, uma prateleira de pedra afixada à parede mostra cinco brilhantes esferas de cristal.

Em outra placa presa à parede, próxima à prateleira, lê-se:

A penúltima luta foi a mais difícil, pois Tyrana já tinha compartilhado a visão de sua irmã. Faltava-me o elemento surpresa e eu não detinha poderes sobre a Luz ou a Água, ainda. Mas eu já estava mais poderoso. Ganhei, então, o maior número de recompensas: junto com o domínio sobre o novo elemento, acabei roubando a renomada identidade e o prestígio de minha gêmea e ainda destruí os planos de evacuação de Arcana, que poderiam ter mudado a história.

Deixei Tyrana por último. Para que ela pudesse ver seu reino perecer. Para que eu pudesse governar o mundo por centenas de anos, a antiga ordem mundial precisava acabar.

Para lembrar para sempre da história de minha ascensão, para carregar corretamente o portal, é necessário colocar cada elemento na taça de seu mestre original, na ordem exata em que eu adquiri o domínio sobre eles, começando pelo meu próprio. Cada taça representa uma pessoa e cada esfera representa um elemento.

Escrevam um número, de um a cinco, em cada linha, para marcar a ordem em que vocês posicionarão as esferas nas taças.

		TAÇAS				
ESFERAS						



Quando terminarem, coloquem a Ficha de Tempo no espaço "0" do Marcador de PV, depois verifiquem a resposta no Código QR a seguir.

Para cada posição E ordem corretas, movam a Ficha de Tempo um espaço para cima. Vocês podem ganhar um máximo de 5 pontos.

Respostas na pág. 47

Depois de colocar a última esfera na taça, tudo começa a tremer e se ouve um alto zumbido. As esferas emanam um brilho ofuscante que quase os cega. A luz difusa emitida finalmente se concentra em um só raio direcionado ao topo do arco, que por sua vez dispara um pequeno fio de luz por um buraco na parede. Agora, o topo da torre está resplandecente, convidando vocês a subirem as escadas. Vocês entram no portal e sentem seus corpos se desintegrando inteiramente, sendo transportados por meio da luz para um local desconhecido.

Apliquem as consequências a seguir, de acordo com o que marca a sua Ficha de Tempo:

(Recuperem metade do custo de XP dos itens perdidos, se houver.)

Espaço 5: posições/ordem perfeitas - O portal é perfeito.

Espaço 3: dois erros - O portal está muito carregado, mas imperfeito. Todos os Heróis perdem 1 PV Máx.

Espaço 2: três erros - O portal está fraco. Parte de vocês fica para trás depois do teletransporte. Um Herói perde até 4 PV e uma carta de aumento de nível.

Espaço 1: quatro erros - O portal está fraco e uma boa parte da alma de vocês se perde depois do teletransporte. Todos os Heróis perdem até 2 PV e uma carta de aumento de nível.

Espaço 0: cinco erros ou mais - O portal mal pode ser visto. Ao pisar na plataforma, ele os arremessa para longe, deixando a maior parte de suas almas e pertences para trás. Todos os Heróis perdem até 4 PV e uma carta de aumento de nível.

Se, na Carta 50, vocês escolherem apontar o arco para o buraco à direita, leiam a Carta 51. Caso escolham apontá-lo para a esquerda, leiam a Carta 52.



Cemitério de Dragões - Prelúdio

Retirem cartas do baralho até que a Carta 53 esteja em cima.

Uepois de uma longa jornada, o túnel subterrâneo secreto, que é cheio de desvios, passagens secretas e becos sem saída, os leva a um lugar que fica nas entranhas das Terras Desventuradas: um velho cemitério do Reino Místico que mostra muitos sinais de atividade recente. Parece claro que pessoas vêm acessando esse local depois que as Terras Desventuradas dominaram os arredores com sua neblina tóxica.

Ao longe, vocês podem ver as ruínas de Arcana, a velha Capital do Mundo. Somente algumas grandes muralhas continuam em pé; todo o restante virou pó, ou está destruído e despedaçado no chão.

Perto do cemitério vocês avistam uma grande estrutura no chão: uma torre gigante, no formato de um cone com uma pequena pirâmide no andar de cima, quebrada ao meio. Parece ter centenas de metros de altura e dá uma ideia do quão incrível era a civilização que ali viveu há mais de cem anos.

Sua contemplação dos arredores é interrompida por um movimento próximo. Sombras negras passam por seções fechadas ao longe. Elas parecem ter um objetivo, pois todas estão se deslocando para longe de seu grupo em direção a uma grande seção específica. Vocês passam por algumas efígies e lápides para ver do que se trata.

De repente, vocês ouvem uma voz distante dando ordens:

— *Eles já estão aqui! Tirem as Pedras de Proteção dos altares e fechem-nas nas Tumbas da Efigie! Sejam fortes, não se rendam às Aflições! Em nome da Ala Sombria, comecem o ritual para despertar Vradok! Quando se aproximarem, parem o ritual e corram! Deixem o corpo reanimado do Dragão de Terra cuidar de nossos inimigos! Chamem o Chefe. Precisamos apressar o ritual; não importa se ainda não estamos preparados!*



Vocês não entendem a maior parte do que foi dito, mas as Pedras de Proteção devem ser importantes, pois, de repente, vocês sentem que um campo de força de proteção foi removido. Vocês são esmagados pelas forças maléficas das Terras Desventuradas, o que lhes faz sentir frio, desesperança e insegurança. O que quer que seja que está acontecendo,

parece grave. Vocês se apegam à toda força que conseguem reunir e colocam um pé na frente do outro para acabar com os planos de seus antagonistas.

Vão para a página 20 (Guia de Expedição). A Missão do Cemitério de Dragões começa AGORA!

Cemitério de Dragões - Conclusão

Vradok morre antes que o ritual esteja completo. Leiam um dos textos dos quadros abaixo, de acordo com a sua escolha na Carta 53.

A) Vocês correm para a porta. A devota perdida escapa de sua visão. Sem consequências. *Continuem lendo o texto da parte de fora dos quadros.*

B) Quando vocês estão prestes a alcançar a devota, ela coloca algo na boca e cai, morta, à sua frente. Vasculhando os bolsos dela, vocês encontram um pedaço de papel. *Adicionem a Carta 54 a seus itens. Ela representa o pedaço de papel que vocês encontraram.*

Com ele, vocês voltam para a porta. *Continuem lendo.*

Eis o que vocês encontram pintado na porta trancada:



Abaixo desse estranho espaço, lê-se:
“A soma de quaisquer 8 espaços seguidos (linha, coluna, diagonal, cantos agrupados) deve ser igual ao nosso número sagrado, 38. É preciso pintar com sangue tirado dos dedos 3, 2, ou 4 (dedão, indicador ou mindinho). Todos os 38 números são únicos. Tomem cuidado: o preenchimento parcial do espaço ativará nossas 9 armadilhas, uma em cada canto da sala.”

Dando a volta na seção, que tem a forma de um heptágono, vocês não descobrem outras entradas e as paredes são fortes o bastante para resistir a seus golpes. Vocês não têm escolha senão preencher os espaços vazios com seu sangue. *Use o espaço acima como quiserem para preenchê-lo; depois, continuem lendo.*



Respostas na pág. 47

Você também pode conferir em inglês no site:

www.arenathecontest.com/campaign

A pesada porta se abre. *Para cada espaço preenchido de maneira errada, escolham um Herói para perder permanentemente 1 PV Máximo, como consequência da ativação de armadilhas.* Lá dentro, vocês não veem ninguém. Os devotos devem ter usado uma passagem secreta



para sair, passagem essa que vocês não encontram. O aposento parece uma seção fechada do cemitério lá fora. Vocês veem muitas lápides. Todas elas têm algo escrito, mas parecem estar fora de ordem:

- I - Uma vez, o Dragão de Terra hibernou no Leste
- II - O Corpo, nós amortecemos; o Espírito, adoecemos
- III - Kelorth venceu e retomou sua hibernação
- IV - A oeste de Arcana ou ao norte de onde a montanha de neve entrou em erupção
- V - Enquanto o Chefe, Avô do Capitão, começou a separação
- VI - O final chegaria matando o corruptor ou o corrompido
- VII - Enquanto o Norte era o lar da besta do Ar
- VIII - Por meio de um orbe magnético, a Vontade estava aprisionada
- IX - Mas a Vontade de Zarumag era forte. Precisávamos inibir
- X - Quando a guerra estourou no reino mágico
- XI - Este último rompe os elos da separação original
- XII - O cheiro de sangue deixa os dragões em frenesi
- XIII - Aquele, mais forte, acaba com a exalação das trevas
- XIV - O conflito era inevitável, pois ambos estavam ensandecidos
- XV - A morte causou a separação entre corpo e espírito
- XVI - Ambos foram tirados de sua monotonia, para a liberdade

Quando terminarem, leiam o verso da Carta 54.

Palácio Imperial - Prelúdio

Retirem Cartas do baralho até que a Carta 55 esteja em cima.

O interior do palácio não parece ser muito organizado e isso confunde vocês. Uma linha reta não parece ser o caminho mais curto entre dois pontos aqui e vocês suspeitam que talvez seja proposital para que invasores, ou detentos como vocês, não possam escapar. Vocês acabam sendo jogados em uma cela já ocupada por um homem que parece desequilibrado. Seus itens estão guardados em um baú do lado de fora da cela.

— Meu nome é Kane, o Amaldiçoado. Não quero saber o de vocês. Para isso seria preciso fazer uma pergunta. Não importa o que façam, só tomem o cuidado de não fazer perguntas... venham, deixem-me contar uma história.

Ao ver que vocês estavam prestes a fazer uma pergunta, ele grita:

— NÃO FAÇAM PERGUNTAS!!!

Vocês percebem que ele fala sério, e assim, se aproximam em silêncio.



— Pois bem, a primeira porta construída nesta sala (e antes que vocês perguntem, eu não sei o que é isso) foi encantada com a magia de Tamera, a Deusa da Verdade; assim sendo, eles nunca puderam trancá-la nem construir uma armadilha que estivesse de alguma forma associada a ela. Obstinado em transformar esta sala em uma cela de qualquer maneira, o Imperador colocou duas outras portas nela: uma com uma magia de Bauron, o Deus da Mentira e a terceira tem a alma de um humano, e, portanto, pode mentir ou dizer a verdade, de acordo com o seu próprio desejo. Todas elas estão destrancadas! Mas abrir a 'porta Bauron' ou a 'porta Humana' ativará uma armadilha fatal.

— A coisa piora. As portas só respondem perguntas de sim ou não uma vez por ano, se forem explicitamente entoadas a apenas uma delas. Elas entendem perfeitamente nosso idioma, mas só respondem em uma língua antiga. Elas só respondem 'Dada' ou 'Ozob,' mas eu nunca entendi qual significa 'sim'.



Antes eu tinha um colega de cela, ele chamava a si próprio de 'Fenom'. Nós discutimos por horas qual seria a melhor maneira de descobrir que porta era a de Tamera. Ele estava obcecado com a ideia de que dois negativos formam um positivo, o que poderia enganar Bauron e fazê-lo responder uma pergunta hipotética com a mesma palavra que Tamera responderia. Um dia, brigamos e quase matamos um ao outro. Nunca nos falamos de novo, mas concordamos em nunca fazer perguntas às portas a não ser que tivéssemos certeza do que estávamos fazendo.

Dois anos depois, acordei no meio da pergunta que Fenom fazia à porta do meio: "Se eu te perguntasse se a porta da sua esquerda tem a alma de um humano, você responderia 'Dada'?" Ouvi a resposta 'Dada.' Essa resposta podia ser verdadeira, uma mentira, ou ainda pior, ela podia ser aleatória e eu nem sei se a porta respondeu 'sim' ou 'não'.

Alguns minutos depois, Fenom fez outra pergunta. Eu estava sonolento e estava escuro, então não sei a que porta ele se dirigia: 'Se eu lhe perguntasse se você é a porta Tamera, você responderia 'Dada'?' Mais uma vez, ouvi a resposta 'Dada.' Fenom olhou para mim, percebeu que eu estava acordado e voltou para a cama. Eu nem fiquei bravo por ele ter gastado as perguntas do ano, pois já havia desistido das portas havia muito tempo.

Mas acordei no dia seguinte e Fenom tinha sumido! Ele havia esperado para escapar enquanto eu dormia! Para piorar tudo, depois que o Império percebeu que ele havia escapado, eles vieram aqui e colocaram um feitiço na sala. Se qualquer porta disser qualquer coisa, o feitiço perceberá a mágica da porta e nos matará de uma maneira que não estou disposto a descobrir.

Leiam a Carta 56. Coloquem a Carta 55 de volta ao baralho.

Palácio Imperial - Conclusão

Leia o texto abaixo depois de ler a Carta 55 ou a 57.

Vocês correm o mais rápido que podem pelo longo corredor que leva a cinco portas. No centro, uma pessoa estranha, com roupas coloridas, parece ser ao mesmo tempo pacífica e misteriosa. Ignorando essa pessoa, já que têm coisas melhores para fazer, vocês correm para a primeira porta, mas não conseguem abri-la. A porta resiste a seus ataques como se não fossem nada.

Vocês percebem que a porta tem o que parece ser uma janelinha, que vocês também não conseguem abrir para olhar por ela. Vocês se apressam até a segunda porta para ver se a sorte melhora.

— Fernando, o Erudito, considera isso inútil. — Diz a pessoa estranha.
— Fernando pode ajudar seus amigos a entender como funcionam essas salas, caso eles precisem de recuperação e proteção dos ferimentos.

Parece que essa pessoa não se importa com sua condição de aliados ou inimigos do Império e parece um guarda e anfitrião dessa seção.

— As salas atrás dessas portas fornecem privacidade e cura. Nosso Imperador está atualmente se recuperando de seus ferimentos em uma delas e ativou o protocolo de segurança máxima.

— No protocolo de segurança máxima, só é possível abrir uma porta ou sua janela de cada vez. Quando uma janela se abre, todas as outras portas ficam fechadas por uma hora e aquela cuja janela foi aberta ficará destrancada por cinco segundos. Passados esses cinco segundos, a janela se tranca junto com a porta. Cuidado ao abrir uma porta. Uma vez que vocês abrirem uma porta, todas as outras se trancam permanentemente e só será possível abri-las de dentro.

Cada sala tem uma passagem secreta para a sala, ou salas, localizadas ao lado. As salas 1 e 5 não se conectam. Se vocês não sabem onde está a passagem secreta, encontrá-la deve demorar meses. O Imperador mudará sempre de sala por meio de uma dessas passagens secretas e, ele o fará uma vez por hora, quando todas as portas estão fechadas. Por exemplo, se ele estiver na sala 1 agora, na próxima hora ele estará na sala 2.

— A primeira hora acabou. Vocês desejam ver o Imperador? Deixem o Fernando olhar uma das janelas para vocês...

Fernando vai até a porta número 4 e abre a janela. A sala está vazia. Cinco segundos depois, a janela se fecha com violência.

— Que pena! Achei que o Imperador tinha começado sua recuperação em uma sala de número ímpar. Talvez seja isso mesmo, mas, de qualquer maneira, ele não está na sala quatro agora. Em uma hora, vocês podem verificar outra sala.

O Imperador completará sua recuperação em seis horas. Fernando ficará feliz em esperar com vocês.

Seria melhor encontrar o Imperador antes que ele complete sua recuperação. Escrevam, abaixo, a ordem em que vocês verificarão as salas, para garantir que o farão dentro das próximas cinco horas.

1ª hora - Sala número 4.

2ª hora - Sala número _____.

3ª hora - Sala número _____.

4ª hora - Sala número _____.

5ª hora - Sala número _____.

Hora final - Sala número _____.

Antes de verificarem se acertaram a ordem, leiam a Carta 57.



Respostas na página 47

Você também pode conferir em inglês no site:
www.arenathecontest.com/campaign

Depois que voltarem da leitura da Carta 57, Dillsgar não quer brigar e foge de cena quando percebe que vocês estão prestes a atacar. Vocês não querem gastar tempo numa perseguição, pois a sexta hora está prestes a chegar. **Verifiquem se acertaram a ordem correta de verificação das salas. Caso tenham acertado, o próximo Chefão começa a batalha com -12 PV. Vão para a página 40 (Tomo).**



Pântano Maldito - Prelúdio

Retirem Cartas do baralho até que a Carta 58 esteja em cima.

Vocês sentem a pressão elevada do desfiladeiro profundo em seus ossos. Vocês estão na parte mais baixa de um fosso profundo bem no meio das Terras Desventuradas e essa não é uma sensação fácil de aguentar. **Virem sua Ficha de Equipe para o lado “Sem Especial”. Vocês só podem virá-la de volta para “Especial Disponível” na segunda rodada da próxima expedição.**

Ao Sul, vocês veem uma densa vegetação; árvores e arbustos de espécies jamais vistas. Vocês ficam surpresos por alguma forma de vida conseguir crescer nesse ambiente. Vocês vão para o norte, onde o vão entre as paredes do desfiladeiro aumenta, permitindo que um pouco mais de luz entre em cena. Mas, por sorte, a neblina tóxica da superfície não parece impregnar os arredores.



Vocês quase sujam as calças quando um homem à esquerda, coberto pelas sombras, grita para vocês. Ele se apresenta como Tyven, um vendedor do Culto da Ala Sombria. Ao se aproximarem, vocês veem que há um velho cego sob o capuz preto.

— Vocês são novos aqui, dá para perceber. Aposto que vocês não imaginavam esse tipo de trabalho quando entraram, não é?

Vocês podem gastar seus XP agora; em seguida, continuem lendo.

O homem está feliz com sua visita à loja e revela coisas demais. Ele diz que trabalha no local há décadas. Seu antigo chefe desenvolveu uma magia poderosa que chamava de “magnetismo”. Com isso, o Culto descobriu e materializou o Espírito de um velho Dragão marrom que havia morrido lá, removendo sua Vontade, que foi armazenada em um orbe que eles devem constantemente vigiar e recarregar.



O espírito do dragão, embora paralisado, ainda está de alguma forma ligado à sua Vontade e está lutando para reconectar-se com ela. O Espírito até invocou *outro* dragão no local, um verde, possivelmente vindo do Mar Central de Tanares, para libertar a Vontade. Por sorte, o Culto conseguiu conter esse dragão antes que ele pudesse quebrar o Orbe, mas isso custou caro: Tyven foi cegado e o antigo Chefe do Culto morreu no evento. Agora eles mantêm esse dragão verde vivo e tiram regularmente sangue dele para usar como ingrediente em uma poção que deixa os devotos imunes às toxinas das Terras Desventuradas por um certo tempo, se necessário.

O objetivo atual do Culto é desenvolver uma forma de unir o espírito do dragão com o seu corpo e usar um feitiço de necromancia para dar a ele uma vontade emprestada, permitindo, assim, que o necromante controle as ações do dragão revivido. Com isso, o Culto com certeza poderia governar o mundo. Seu novo Chefe (neto do antigo Chefe) é do alto escalão no Império e está confiante de que pode fazer uma transição suave para um novo governo depois que desenvolver essa magia.

Tendo em vista as informações fornecidas pelo membro da Ala Sombria, vocês colocam vestes negras e se infiltram no local de trabalho. De longe, vocês veem as escadas mais altas do mundo, coladas a ambas as paredes do desfiladeiro. Elas levam até a superfície.

No canteiro de obras vocês veem uma série de orbes em volta de um dragão verde imóvel. Vocês ouvem uma voz dentro da mente:

— *Libertem-me e eu os ajudarei. Fiquem no meu caminho e serão destruídos.*

Vocês se aproximam dele, tentando descobrir o que fazer, até que são chamados. Alguém grita. O disfarce foi comprometido. Há vestes negras correndo por todos os lados. Criaturas mortas-vivas aparecem do chão. Vocês derrubam um dos orbes. O dragão solta um rugido e todos correm. O dragão faz um esforço imenso para derrubar todos os outros orbes em volta e depois avança em direção a um Orbe distante.

Vão para a página 24 (Guia de Expedição). A Missão do Pântano Maldito começa AGORA!

Pântano Maldito - Conclusão

Leiam depois da carta 58. *Vontade Própria.*

A) Vocês se aproximam da mesa redonda, que tem sete velas acesas organizadas e numeradas de 1 a 7 em sentido horário: “A porta se abre quando todas as velas se apagarem ou por meio de um sacrifício. Quando vocês apagam uma vela, essa vela e as duas adjacentes invertem seu estado, de apagadas para acesas ou vice-versa. Vocês podem apagar as velas até sete vezes. **O que vocês fazem?**”



A) Escrevam a ordem em que vocês apagarão as velas:

B) Desistir e ir para a outra parede.

C) Escolher quaisquer duas Cartas de Aumento de Nível no grupo para perder, e abrir a porta.

Caso escolham A, verifiquem a resposta abaixo. Caso tenham errado, vocês devem voltar e escolher B ou C.



Respostas na página. 47

Você também pode conferir em inglês no site: www.arenathecontest.com/campaign

Caso escolham B, leiam o texto do quadro B.

Caso escolham C, continuem lendo esta Conclusão.

A pequena sala é um dos muitos aposentos usados pelos devotos e contém alguns segredos da Ala Sombria. Lá dentro, vocês encontram Tyven e seu irmão, Tyrus, que, reconhecendo sua força, se rendem imediatamente ao seu grupo. Tyven chega a oferecer-lhes os seus itens. **Vocês podem gastar seus XP agora.**

Tyven revela o que ele sabe:

— Os locais de hibernação de Dragões estão regularmente espalhados pelo mundo. Não sei por quê; talvez seja por vontade dos Deuses.

Quando a guerra em Arcana estourou, perto de onde estamos agora, o derramamento de sangue foi tão gigantesco que chamou a atenção de dois dragões: o que vivia no Leste e o que hibernava no Norte. Até esse ponto, embora os dragões já houvessem causado fortes catástrofes na história, eles o haviam feito por conta própria. Essa foi provavelmente a primeira vez que dois dragões se encontraram. Os dois estavam alucinados por todo aquele caos sangrento e lutaram um contra o outro. Isso criou a fissura

B) Vocês se aproximam de uma mesa redonda com duas ampulhetas que vocês não conseguem levantar ou virar. A primeira ampulheta, mais alta, tem o número “11” entalhado; a menor, o número “7.” Na mesa, uma inscrição: “Só se pode virar as ampulhetas depois de acender a primeira tocha. A segunda tocha deve ser acesa exatamente 15 minutos depois da primeira, destrancando a porta.”



Escrevam como resolverão este problema:

Em seguida, leiam a resposta abaixo.



Respostas na página. 47

Você também pode conferir em inglês no site: www.arenathecontest.com/campaign

Se errarem, vocês conseguem abrir a porta, mas a armadilha é acionada. Vocês inalam gases tóxicos de enfraquecimento permanente. Escolham quaisquer duas Cartas de Aumento de Nível no grupo para perder.

Continuem lendo.

nos céus e o desfiladeiro dentro do qual estamos.

O Dragão do Ar/Neve, Kelorth, venceu a luta contra o Dragão de Terra, Zarumag, que morreu. A morte separou o corpo de Zarumag de seu espírito.

A história podia parar por aí e essa seria somente mais uma cicatriz no mundo. Pouco depois, outro reino ascenderia e cairia por conta da guerra. A história não poderia ficar se repetindo. Por isso, a Ala Sombria criou uma forma de sempre lembrar o mundo sobre os riscos da guerra. Despertamos o Espírito de Zarumag, separando-o de sua Vontade. Com a Vontade de Zarumag contida aqui embaixo por orbes magnéticos, o Espírito corrompido continuou liberando poderosas energias sombrias que gradualmente expandiram as Terras Desventuradas, lembrando o mundo de que todos deveriam obedecer o Império e resolver suas disputas nas Arenas.

Leiam a Carta 59.

Vradok - Prelúdio



Todos os momentos que antecedem a maior luta de sua vida são importantes. Marquem suas decisões abaixo e depois apliquem as consequências.

1) Vradok parece ter sido invocado por necromantes não faz muito tempo. O poderoso dragão de ossos ainda está devagar em seus passos, dando-lhes uma chance de superar as dificuldades ao redor. **Escrevam uma ou duas das Funções de Combate dos heróis ao lado das dificuldades descritas abaixo. Elas indicam a quais heróis serão atribuídas as seguintes tarefas:**

A) Há devotos em vestes negras se posicionando para atacá-los à distância enquanto vocês lutam contra Vradok. Mate-os.

B) Alguns devotos estão tentando derrubar um dos orbes magnéticos que estão ao redor da área do cemitério. O orbe mantém os gases tóxicos das Terras Desventuradas longe desse local. Não permita que tenham êxito.

C) Algumas grandes efígies e estátuas estão entre seu grupo e o dragão, dificultando ver e atacar Vradok de longe. Derrube-as.

2) Altos estalos e estrondos podem ser ouvidos sempre que o dragão morto-vivo se move. Vocês acham que há uma chance de poder enfraquecer Vradok se tirarem vantagem de sua falta de carne no corpo, mirando em algumas articulações expostas que ligam ossos importantes. **Escrevam uma ou duas das Funções de Combate dos heróis ao lado das articulações com localizações descritas abaixo. Elas indicam os heróis que serão atribuídos para atacá-las:**

D) Entre o púbis e o fêmur: _____

E) Entre o crânio e a vértebra cervical: _____

F) Entre as asas e a coluna vertebral: _____



1A) O fato de que estão tentando se espalhar pela área torna a tarefa mais fácil para aqueles que atacam à distância, principalmente se conseguirem atacar mais de um devoto ao mesmo tempo. Se vocês designaram um **Atirador** e/ou **Curandeiro**, não há consequência. **Caso somente outras Funções de Combate tenham sido designadas, no início de cada turno, os heróis designados perdem 1 PV cada.**

1B) O fato de muitos devotos estarem tentando derrubar os orbes e nenhum ainda ter conseguido indicar que os orbes estão bem presos ao chão. Heróis com bastante experiência tática que podem lutar contra diversos inimigos ao mesmo tempo são adequados para essa tarefa. Se vocês designaram um **Controlador** ou **Estrategista**, não há consequência. **Caso somente outras Funções de Combate tenham sido designadas, coloquem uma Ficha de Tempo no espaço "0" do Marcador de PV e movam-no um espaço para cima ao final de cada rodada. No início de cada rodada, distribuam livremente entre os heróis do grupo uma quantidade de dano igual ao número do espaço da Ficha de Tempo.**

1C) Se a destruição de Arcana não foi o bastante para acabar com essas grandes estátuas e pedras, serão necessários heróis fortes em ataques corpo a corpo para realizar a tarefa. Se vocês designaram um **Bruto**, **Estrategista**, e/ou **Tanque**, não há consequências. **Caso somente outras Funções de Combate tenham sido designadas, todos os ataques à distância dos heróis e seu dano residual causam -1 de dano, cada um.**

2D) Essas articulações são rígidas, grandes, próximas ao chão e numerosas, já que Vradok tem quatro pernas. A tarefa é mais adequada para heróis de combate corpo a corpo (ainda melhor para os rápidos). **Tanques e Brutos designados causam +1 de dano residual; Estrategistas designados causam +3 de dano residual. Outras Funções de Combate designadas causam -1 de dano residual.**

2E) Os ataques a essa região difícil de acertar devem ser fortes ou incrivelmente precisos. **Atiradores designados causam +2 de dano por acerto crítico e uma vez que os Curandeiros têm muito conhecimento de anatomia, se designados, eles causam +5 de dano por acerto crítico. Outras funções designadas causam -2 de dano por acerto crítico.**

2F) O dragão está constantemente voando e se virando para encarar os heróis, dificultando alcançar a região protegida nas costas. Nas poucas vezes em que vocês conseguem alcançá-la, devem causar um bom dano a Vradok, ou pelo menos posicionar-se taticamente a uma certa distância para tentar acertar as duas asas ao mesmo tempo. **Controladores designados ganham um bônus de +2 em jogadas de Ataque Especial; outras Funções de Combate designadas sofrem uma pena de -1 em jogadas de Ataque Especial.**

Vocês podem gastar seus XP uma última vez (não é possível vender itens). Em seguida, vão para a página 26 (Guia de Expedição). LUTA CONTRA CHEFÃO Vradok começa AGORA!

Vradok - Conclusão

Leia o texto abaixo depois de derrotar Vradok.

Uma vez que o Dragão Morto-Vivo não tem cordas vocais saudáveis, o som da vitória é simplesmente um estrondoso estalar e crepitar de ossos colossais caindo uns sobre os outros.

Quase simultaneamente, vocês ouvem um rugido distante e aterrorizante. As Terras Desventuradas em volta do cemitério parecem mais ameaçadoras e parece que os orbes protetores que circundam a área não aguentarão por muito tempo. Raios aparecem do nada no meio dos gases tóxicos de cor lilás, que adquirem um tom mais escuro e ameaçador.

Se o portal da Torre os enviou para os limites do Sudoeste:

Vocês veem duas pessoas em vestes negras correndo, ainda que devagar, bem longe de onde vocês lutaram contra Vradok. Vocês correm e os alcançam. São dois irmãos, e um deles é cego. Eles pedem para serem poupados e contam que o Culto da Ala Sombria já não existe, devido à sua intervenção. Isso ativou o plano Armagedom, por meio do qual eles invocariam o Corpo de Zarumag e libertariam sua Vontade ao mesmo tempo, com a esperança de que o Espírito de Zarumag não seria capaz de unir-se com o Corpo reinvocado que vocês destruíram.

Se vocês Libertaram a Vontade:

Vocês se juntam aos irmãos devotos que lhes deram as informações depois que o grupo libertou a Vontade de Zarumag do confinamento do Orbe. Eles dizem que vocês mataram Vradok muito depois de a Ala Sombria ter tomado medidas contra sua investigação. Quando vocês apareceram no Pântano Maldito, a maioria dos devotos fugiu. Alguns devem ter subido pelas escadas que levavam ao outro lado do desfiladeiro e avisaram os devotos na superfície. Vradok tinha de ser invocado para que não houvesse chance de que o Espírito de Zarumag pudesse possuir seu antigo corpo em decomposição. Eles não fazem ideia do que está por vir, agora que a Vontade se juntou a um Espírito materialmente preso a este plano... mas sem um Corpo para servir como âncora material.

Vocês não têm tempo para entender os irmãos, pois precisam deixar o local. Vocês escapam por um túnel subterrâneo mostrado pelos dois; esse parece ser o caminho principal de entrada e saída das Terras Desventuradas.

O túnel subterrâneo mostra muitos sinais de atividade recente; todos os devotos devem ter escapado das Terras Desventuradas com pressa depois que o plano "Armagedom" foi acionado. Os rastros mostram que a maioria deles subiu a primeira escada para a superfície. Para evitar expor-se em uma posição vulnerável contra um possível grande número de devotos, vocês decidem continuar pelo túnel, subindo por ele em uma segunda oportunidade.



Se a Tempestade Eterna acabou, ou se vocês escaparam do Supremo Quartel General da Mão de Ferro:

As escadas levam para o interior de um templo em ruínas no centro de uma cidade abandonada com zumbis rastejantes. Vocês lutam para sair da cidade. Quando já não estão em apuros, tiram um tempo para contemplar o que fizeram com as Terras Desventuradas.

Se vocês realizaram um Banimento:

Bem quando estão subindo as escadas que levam ao templo de Hazarmaveth, vocês se lembram de que suas ruínas podem estar bloqueando a porta. Vocês tentam abri-la mesmo assim e, para sua surpresa, ela se abre. A maior parte das imediações está limpa, a maior parte dos corpos de zumbi desapareceu, alguns estão empilhados ao longe. Vocês encontram o Herói que vocês baniram e ele diz:

— *Eu não tinha lugar algum para ir, então fiquei e tentei ser útil limpando esse lugar. Ele podia voltar a ser uma cidade normal, sabe? Acho que, sem mim, vocês falharam na missão, hein?*

Depois, ele aponta para as Terras Desventuradas, ao sul. **Pule a próxima caixa de texto, mesmo que tiverem uma de suas realizações.**

Se houve uma Morte Súbita ou um Grupo Inseparável:

Vocês não conseguem abrir a porta que leva ao templo de Hazarmaveth. Vocês se lembram de que as ruínas a estão bloqueando. O tempo que vocês gastaram para ir para o norte no túnel, entretanto, fez com que vocês não encontrassem devotos ao voltarem à primeira escada que levava a um amontoado de rochas no meio do nada. Vocês olham para as Terras Desventuradas.

Vocês ficam surpresos ao ver que as Terras Desventuradas parecem piores do que nunca; seus ameaçadores ramos em espiral que se estendem pelo céu cresceram e vocês ouvem relatos de que os gases tóxicos avançaram mais. Ataques de monstros em cidades próximas aumentaram de número. Vocês veem bandos de pessoas viajando por todos os lados sem nada além das roupas do corpo, forçados a deixar suas casas para trás à medida que as Terras Desventuradas avançam sem misericórdia.

Os contatos que vocês fizeram durante a jornada, tais como Islair e os Evolucionistas Dracônicos, deram uma luz sobre o que poderia ter acontecido. Com o antigo Corpo de Zarumag invocado por necromancia e destruído por vocês, o Espírito de Zarumag perdeu qualquer esperança de um dia se juntar ao plano material. Sua raiva e frustração pode ter sido o que causou a rápida expansão das Terras Desventuradas, resultando no contrário ao que vocês desejavam.

O Imperador está bravo com vocês por terem intensificado a situação. Não há motivo para resolver disputas em Arenas se o mundo parece estar prestes a acabar. As pessoas começam a se rebelar, desafiando a Mão de Ferro. Algumas figuras influentes começam a formar grupos armados. Há morte por todos os lados, pois o Império acreditou que a violência era a melhor forma de se chegar à paz.

Dois anos depois, o caos chegou ao ponto alto de sua história, com as Terras Desventuradas engolindo metade do mundo. Populações inteiras fugiam para o mundo ao leste, levando a problemas nas cidades do oeste para onde migraram. A maior parte das tropas da Mão de Ferro foi designada para defender a cidade contra os monstros, o que só aumentou o problema social no Oeste. Um dia, a expansão acelerada parou, dando a todos um pequeno alívio. Muitas testemunhas que viviam perto da fronteira com as Terras Desventuradas relataram que esse evento coincidiu com uma grande sombra de asas negras voando em direção à velha abertura no céu.

Vocês se convencem de que foi necessário dar cinco passos para trás para dar seis à frente, permanentemente resolvendo o Problema da Expansão das Terras Desventuradas, embora isso só tenha acontecido depois de um longo período de crescimento acelerado. Será que vocês deveriam ter apressado um pouco mais a jornada, feito coisas de maneira diferente? Impossível não pensar que provavelmente havia uma maneira melhor de fazê-lo, uma forma que causasse menos caos, menos passos para trás.

FIM

Zarumag - Prelúdio



Vocês caminham devagar por uma região particularmente ruim das Terras Desventuradas, onde o vento é forte e a atmosfera, esmagadora. Vocês sentem que cada memória feliz que vocês já tiveram está sendo arrancada permanentemente de sua mente. Através da neblina tóxica e densa, às vezes vocês ouvem rugidos monstruosos e veem formas obscuras, fazendo com que se lembrem de que estão invadindo o habitat de perigosas aberrações.

À frente de vocês, as ruínas do maior palácio jamais visto; mesmo destruído, suas ruínas parecem ser pelo menos três vezes maiores do que o Palácio Imperial visto na Capital. Assim que atravessam os portões para o interior do palácio de Arcana, o vento para de soprar e vocês se sentem muito melhores, como se tivessem entrado no olho de um enorme tornado.

Vocês se distraem e olham ao redor, perplexos, contemplando as coisas incríveis que o Reino Místico havia construído. Mas isso não dura muito, pois uma voz profunda explode dentro de suas cabeças:

—Por fim, estou livre! Vocês, humanos, me mantiveram paralisado por mais de um século, mas isso não impediu que meu ódio crescesse. Eu sabia que algum dia vocês falhariam. Sua longevidade é curta demais. Vir até aqui para me impedir de voltar é inútil; vocês estão muito atrasados. Preparem-se para sofrer, frágeis mortais!

Todos os momentos que antecedem a maior luta de sua vida são importantes. Marquem sua decisão abaixo. Em seguida, apliquem suas consequências.

Vocês ficam em uma formação defensiva, com a respiração acelerada, esperando que Zarumag venha voando em sua direção com todo seu poder, mas, por muito tempo, nada acontece. Vocês começam a suspeitar de que Zarumag ainda esteja recuperando sua força, depois de ficar paralisado por tempo demais. Vocês têm a chance de se preparar para o combate iminente ou mesmo forçar Zarumag a sair do esconderijo. **Escrevam uma ou duas das Funções de Combate dos heróis ao lado dos elementos táticos descritos abaixo. Elas indicam os heróis a quem serão atribuídas as seguintes tarefas:**

- A) Há escadas à sua frente e um portão à esquerda. Alguém poderia explorar a área e forçar Zarumag a sair de onde está escondido antes que ele reúna toda a sua força. _____
- B) Há uma parte grande de teto e uma estrutura metálica pendurada em um telhado próximo. Fiquem a postos para derrubá-la rapidamente sobre Zarumag quando ele aparecer. _____
- C) Não é tão fácil trazer Zarumag para esse ponto específico. Alguém deve atraí-lo para lá. _____



A) Zarumag causa -4 de dano na próxima Rodada para cada **Estrategista** e/ou **Bruto** designado para a tarefa, pois eles podem correr rapidamente e esmagar quaisquer obstáculos no caminho. Acima de tudo, quando eles encontrarem Zarumag no segundo andar, podem voltar em segurança para o grupo. **Outras Funções de Combate designadas começam a batalha com -4 PV.**

B) Vocês devem ser precisos e atacar a certa distância, cobrindo os heróis especializados em ataque corpo a corpo que estarão mais próximos de Zarumag, sofrendo danos. **Caso tenham designado um Curandeiro e/ou um Atirador, eles podem escolher qualquer espaço**

de início na próxima batalha.

C) Vocês precisam atacar com força e resistir aos golpes de Zarumag para atraí-lo para um local específico; outra opção é irritá-lo com ataques atordoantes à distância. **Zarumag começa a próxima batalha com -8 PV para cada Tanque e/ou Controlador enviados. Outras Funções de Combate designadas começam a próxima batalha com -3 PV.**

Vocês podem gastar seus XP uma última vez (não é possível vender itens). Vão para a página 28 (Guia de Expedição). LUTA FINAL CONTRA CHEFÃO Zarumag começa AGORA!

Zarumag - Conclusão

Leiam o texto abaixo depois de derrotarem Zarumag.

Zarumag cai pesadamente no chão à sua frente, causando uma explosão que os arremessa para trás. A onda de impacto continua forte depois de passar por vocês, “varrendo” as Terras Desventuradas por onde passa. Todos os gases tóxicos que escondiam os vestígios da mais bela civilização desaparecem como magia.

O corpo de Zarumag, que estava preto durante toda a batalha, fica gradualmente marrom, revelando a cor e a forma originais do dragão. Ele também começa a desaparecer diante de seus olhos. A biomassa, que era muito sólida (como vocês bem perceberam durante a batalha) perde gradualmente a sua densidade e se torna quase translúcida, como um fantasma; até que, por fim, ela desaparece diante dos seus olhos.

Vocês se sentem tentados a explorar as Terras Desventuradas e o lendário Reino Místico que estivera escondido ali; afinal de contas, menos de duzentos anos atrás o mundo travou uma guerra contra o relativamente pacífico Reino Místico, com o objetivo quase exclusivo de ter acesso aos segredos mágicos que eles se recusaram a compartilhar.

Em vez disso, vocês vão para Oeste, para a Capital Imperial, pois têm negócios a discutir com o Império.



O Imperador os recebe pessoalmente e parece agradecido por terem resolvido o problema das Terras Desventuradas, embora tenham levado o trabalho um pouco longe demais. Vocês foram contratados para parar a expansão das Terras Desventuradas, mas eliminaram tudo, uma solução que o Imperador nem esperava e nem desejava, porque o medo da Maldição Malrokiana, do qual as Terras Desventuradas eram um importante símbolo, é o que mantinha as Arenas funcionando e Tanares em paz.

O Imperador diz que, quando a guerra em Arcana estourou, dois dragões apareceram e lutaram no ar: um branco e um marrom, que foi derrotado e caiu bem ali. Parece que a Ala Sombria encontrou uma maneira de materializar o Espírito de Zarumag, que ainda estava preso ao plano material e prendê-lo nas Terras Desventuradas antes que ele se fosse de uma vez. Era Zarumag que estava liberando as energias maléficas que expandiam as Terras Desventuradas o tempo todo. Quando vocês o derrotaram, tudo desapareceu.

Se *Vradok morreu antes que o ritual estivesse completo*: o Imperador está surpreso ao descobrir que a Ala Sombria estava conduzindo atividades no Cemitério de Dragão. Ele visita o local com vocês depois de selar todas as principais vias de acesso à Província Mística para o público. Depois de descobrir que o local tem muitas informações relevantes, ele imediatamente convoca Islair Oloren e discute confidencialmente assuntos que vocês não podem ouvir. Mesmo assim, vocês percebem um tom urgente nas vozes deles. *Um Novo Prelúdio (1/3)*.

Se *vocês libertaram a Vontade*: Vocês tomaram a decisão certa indo atrás do Espírito de Zarumag; afinal, esse é o lar natural da Vontade. O corpo morto-vivo de um dragão nunca poderia ser responsável pela liberação das energias das trevas que expandiram as Terras Desventuradas.

Se *vocês escaparam do Supremo Quartel-General da Mão de Ferro*: O Imperador e Islair Oloren revelam suspeitar que Dillsgar, o Capitão da Mão de Ferro, é o líder do *Culto da Ala Sombria*. Com isso em mente, eles perguntam se foram vocês que invadiram recentemente o Supremo Quartel-General da Mão de Ferro. Vocês respondem honestamente, explicando seus motivos.

Já que vocês provavelmente conhecem os caminhos da fortificação, o Imperador pede que sigam para outra missão, destinada a destituir Dillsgar de seu posto. Por sorte, os soldados da Mão de Ferro seguirão os comandos do Imperador, pois sua patente é mais alta do que a de Dillsgar, mas outras patentes chamadas “inteligentes” podem ter sido ocupadas por membros da Ala Sombria e podem resistir a um ataque ao QG.

Vocês invadem o quartel-general em uma operação complicada que envolve muitas baixas, mas fazem um bom trabalho à frente das tropas para matar somente alguns membros da Ala Sombria; o Imperador temia que mais do que isso poderia desencadear a Maldição Malrokiana.



Se o *VIP sobreviveu*: antes de aceitarem a missão imperial para destituir Dillsgar, vocês visitam Umay, pois a A.D.E.U.S. podia estar ainda mais preparada que vocês. Os Evolucionistas Dracônicos recusam sua oferta de juntar-se ao Império nessa missão, pois eles querem um mundo livre de Dragões, enquanto o Império quer exatamente o contrário: seguir governando o mundo pelo medo que têm as pessoas da Maldição Malrokiana.

Ismir Habitante da Noite está fazendo grande progresso enquanto os curandeiros da A.D.E.U.S. tentam recuperar sua sanidade. Eles recomendam que vocês não falem com ele, pois isso poderia desencadear as memórias de sua recente tortura, mas ele os vê e demonstra imensa felicidade com relação à sua visita. Ele até ajuda a esclarecer um pouco as razões para sua prisão: fica mais claro que ele tinha se infiltrado na Ala Sombria, mas foi descoberto. Dillsgar havia trazido Ismir para o quartel-general para descobrir o quanto ele sabia e quanto havia revelado aos outros. Depois, Ismir seria assassinado. *Um Novo Prelúdio (2/3)*.

Islair os leva à sua sala, onde ele começa a discutir suas recompensas. Um de vocês leva para casa uma fortuna e se aposenta; um se torna um Conde e governador de uma pequena região; um recebe uma grande porção das terras imperiais com um castelo; um se torna o novo Capitão da Mão de Ferro.

FIM

Kelorth - Prelúdio

Todos os momentos que antecedem a maior luta de sua vida são importantes. Marquem suas decisões abaixo e depois apliquem as consequências.

1) A estrada a nordeste termina em um beco sem saída, quilômetros antes do lago que cerca a ilha de Chowillaww Acchoda. O lago está congelado e reflete o céu acima de vocês. Vocês começam a caminhar com cuidado, pois não sabem quanto de peso o chão pode aguentar antes de rachar. De repente, tropas montadas da Mão de Ferro se aproximam de seu grupo, guiados por Dillsgar, seu Capitão.

— *Em nome da paz de Tanares, não posso permitir que vocês avancem. O Imperador pediu que vocês parassem a expansão das Terras Desventuradas, mas vocês parecem estar se distanciando da região. Tropas, matem todos eles.*

A) Tendem escapar correndo em direção à ilha. Quebrem o gelo abaixo de vocês conforme cruzam o lago.

B) Mantenham a sua posição e lutem contra a Mão de Ferro.

2) Vocês combatem e abrem caminho ao redor do poderoso vulcão no meio da nevasca. O fogo e as cinzas constantes expelidos pelo vulcão certamente são o motivo pelo qual vocês ainda não congelaram até os ossos. Além disso, o sol está se pondo.

C) Continuem avançando e cheguem ao seu destino mais rápido, mas no meio da noite.

D) Acampem perto do vulcão e continuem a jornada pela manhã.

3) Um grupo grande de montanhas inacessíveis está do outro lado da ilha. Seguindo as instruções recebidas, vocês encontram uma entrada escura para uma caverna ao cruzar o vale entre duas montanhas, o provável local de hibernação de Kelorth.

E) Explore a caverna, devagar e com cuidado.

F) Sigam adiante e a todo vapor, com a esperança de encontrar Kelorth antes que ele esteja totalmente acordado.

G) *(Vocês só podem escolher essa opção se tiverem a Carta 9 ou 10).* Tendem abrir o cofre enquanto estão fora da caverna, atraindo Kelorth para o exterior.



1A) As tropas têm flechas e uma envenenada atinge um dos heróis. **Escolham um Herói para começar a próxima expedição com -2 de PV Máx.** O vulcão mantém os arredores um pouco quentes, possibilitando que vocês quebrem a fina camada de gelo com certa facilidade. A cavalaria fortemente blindada cai na água e vocês conseguem escapar, mas um de seus itens afunda e se perde. **Coloquem todos os seus Artefatos e Pergaminhos em um monte. Percam um deles aleatoriamente.**

1B) As tropas são mais numerosas que vocês e as condições ambientais tornam a batalha dura para todos, mas vocês vencem depois de muito sofrimento. Vocês estão exaustos. Dillsgar escapou assim que percebeu que vocês venceriam a batalha. **Formem um monte com todas as suas Ações Heroicas e percam quatro delas aleatoriamente. Vocês não podem executar nenhuma delas até o final da campanha. Percam uma Ficha de Primeiros Socorros. Formem um monte com todos os Ataques Especiais do grupo e percam um deles aleatoriamente.**

2C) Faz frio demais à noite. Vocês não podem acampar aqui e são forçados a lutar no escuro. **Todos os ataques à distância sofrem -1 de penalidade por distância, incluindo os de Kelorth. Todos os ataques causam -1 de dano residual, incluindo o de Kelorth.**

2D) O pôr do sol faz com que vocês sejam alvos fáceis, principalmente contra

o fundo de neve branca. **Kelorth causa +2 de Dano Residual.**

3E) A caverna tem muitos túneis e câmaras. Depois de muito sofrimento, vocês encontram Kelorth, mas seus passos e as chamas das tochas o acordam. Seu bramido faz o teto da caverna desmoronar e ele voa para fora, com o grupo em sua cauda. **Da primeira vez que sua Ficha de Equipe fosse ser virada, isso não acontece. Adicionem duas Peças de Espinhos 3x1 ao tabuleiro, entre um dos heróis e Kelorth. Elas não podem sobrepor outras peças.**

3F) A caverna tem muitas câmaras e túneis, então fica claro que levará bastante tempo para encontrar Kelorth. O descuido e os altos barulhos de vocês, entretanto, acordam e enfurecem o dragão, que passa voando rapidamente pelo grupo, rumo à saída. **Cada Herói começa a próxima expedição com -2 PV e fora da peça de Escada. Posicionem-nos em qualquer espaço adjacente a ela.**

3G) **Se vocês usaram a senha errada, apliquem as consequências do número 3F acima, mas os heróis perdem 4 PV cada, em vez disso. Se vocês souberem a senha correta, Kelorth fica maluco com o aroma que vocês exalam e os ataques dele causam -1 de dano cada um.**

Vocês podem gastar seus XP uma última vez (não é possível vender itens). Vão para a página 30 (Guia de Expedição). LUTA FINAL CONTRA CHEFÃO Kelorth começa AGORA!

Kelorth - Conclusão

Leia o texto abaixo depois de derrotar Kelorth.

Vocês mataram Kelorth.

Exaustos, vocês se permitem sentir todo o peso da jornada, que teve grandes efeitos sobre seus corpos. Vocês caem pesadamente no chão coberto de neve e descansam até que os ferimentos se recuperem.

Assim que vocês despertam, a primeira coisa que notam é que o vulcão, que vinha queimando ininterruptamente desde sua erupção há séculos, agora parece uma montanha comum: nada de fumaça ou rios de lava escorrendo.

Dias depois, assim que retornam para os primeiros sinais de civilização, vocês percebem algo diferente no ar. As pessoas parecem mais animadas do que o normal; o ânimo geral parece mais leve do que o que vocês estavam acostumados a ver.

O vento traz sussurros e comentários sobre as Terras Desventuradas a seus ouvidos. Algo a respeito de um córrego sobre o qual os gases das Terras Desventuradas certamente teriam se expandido hoje, o que não aconteceu; na verdade, eles até recuaram um pouco. Outro vilarejo mais ao sul informa que os monstros foram vistos recuando, voltando para as Terras Desventuradas.

Se vocês desistiram de perseguir o Imperador: vocês veem algumas lutas na Arena Menor mais próxima, em celebração por terem salvado o mundo. Vocês se esparramam nos assentos, pois eles não estavam lotados. Sua visão é subitamente bloqueada por dezenas de soldados apontando lanças a vocês. Um Major da Mão de Ferro pede para que vocês o sigam até a capital do império; em paz, pois eles não queriam machucar ninguém.

Islair Oloren os recebe em sua sala (vocês nunca saem do campo de visão de diversos soldados), onde ele os interroga. Vocês dizem a ele tudo o que acham apropriado, visto que não estão muito dispostos a compartilhar muitas informações com o Império. Islair diz que não há chance alguma de o Império cumprir com as condições sob as quais vocês foram inicialmente contratados e proporcionar compensação por um trabalho bem feito, já que vocês quase mataram o Imperador. Entretanto, uma vez que vocês de fato salvaram o mundo, já que as Terras Desventuradas não dão mais sinais de expansão, sua recompensa é um perdão pelos atos de traição cometidos, se vocês prometerem nunca voltar à Capital Imperial.

Vocês terminam modificando levemente os termos do acordo para incluir uma pequena exceção: vocês *podem* atravessar os portões da capital se estiverem lá para lutar na Arena do Destino.



Se Vradok morreu antes que o ritual estivesse completo: vocês voltam para a Capital Imperial, onde o Imperador os recebe pessoalmente e parece agradecido por terem resolvido o problema das Terras Desventuradas. Ele informa que o Capitão da Mão de Ferro, Dillsgar, era o líder do Culto da Ala Sombria e esteve conspirando contra o Império por muito tempo.

Como líder das tropas da Mão de Ferro, o Capitão foi apontado como responsável pelas primeiras investigações sobre a expansão das Terras Desventuradas, mas escondeu informações do Imperador, que agiu corretamente ao reatribuir a missão a um grupo externo e manter seus esforços ocultos dos mais altos escalões da Mão de Ferro, nomeando Islair como seu emissário.

Vocês viajam para o Cemitério dos Dragões com o Imperador para analisar outras pistas. O Imperador anuncia que, quando a guerra em Arcana estourou, dois dragões apareceram e lutaram no ar: um branco (que vocês mataram) e um marrom, que foi derrotado e caiu bem ali. Parece que a Ala Sombria encontrou uma maneira de materializar o Espírito de Zarumag, que ainda estava preso ao plano material e prendê-lo nas Terras Desventuradas antes que ele se fosse de uma vez. Uma das razões pelas quais as Terras Desventuradas existiram e o Espírito de Zarumag não deixava seu corpo para trás era Kelorth, que causou tanto a sua morte quanto o cataclisma. Quando vocês destruíram o corpo de Zarumag e mataram Kelorth, os planos da Ala Sombria de controlar o dragão marrom, ou pelo menos continuar a expansão das Terras Desventuradas devido ao aprisionamento da alma vinculada de Zarumag, se foram.

Foi Zarumag quem liberou as energias maléficas que expandiam as Terras Desventuradas. Kelorth foi o responsável pela fixação original do Espírito de Zarumag ao plano material e o criador das Terras Desventuradas. Com a morte de Kelorth, Zarumag foi libertado do plano material e as Terras Desventuradas pararam de se expandir, embora deva demorar muito tempo para a região voltar a ser habitável. Melhor para o mundo, diz o Imperador, pois o medo da Maldição Malrokiana, do qual as Terras Desventuradas eram um importante símbolo, é o que mantém as Arenas funcionando e Tanares em paz.

Islair os leva à sua sala, onde ele começa a discutir suas recompensas. Um de vocês leva para casa uma fortuna e se aposenta; um se torna um Conde e governador de uma pequena região; um recebe uma grande porção das terras imperiais com um castelo; um se torna o novo Capitão da Mão de Ferro.

FIM



Baleroth - Prelúdio

Todos os momentos que antecedem a maior luta de sua vida são importantes. Marquem suas decisões abaixo e depois apliquem as consequências.

1) Vocês estão em um dos extensos cômodos do palácio imperial, cara-cara com o Imperador, que os quer mortos. Para conseguir seu objetivo, o Imperador começou a invocar forças malignas que o estão transformando em um demônio gigante. Parece que o Imperador precisa de algum tempo para completar sua transformação na besta. Ele parece forte, quase invulnerável, enquanto carrega suas energias.

A) Tentem interromper seu processo de intensificação. É provável que isso o enfureça e o provoque, mas vocês podem enfraquecer a besta que há dentro dele.

B) Não interrompam o processo de intensificação de Baleroth. Concentrem-se em começar bem a batalha.

2) Vocês percebem diversos elementos táticos no local ao seu redor enquanto Baleroth começa a juntar suas energias demoníacas. **Escrevam uma ou duas das Funções de Combate dos heróis ao lado dos elementos táticos descritos abaixo. Elas indicam os heróis a quem serão atribuídas as seguintes tarefas:**

C) Há uma coluna parcialmente quebrada próximo à cabeça de Baleroth. Vocês podem tentar derrubá-la sobre ele.

D) Um pedaço do teto está prestes a cair. Vocês podem atrair Baleroth para baixo dele se o momento for preciso.

E) Muitas tropas da Mão de Ferro estão do outro lado de uma porta fechada. Eles podem considerar Baleroth um inimigo. Corram e abram-na.

3) Baleroth está tremendo, cheio de poder e adrenalina. Ele diz que faz muito tempo desde a última vez que sentiu essa onda de poder. O demônio balança sua enorme maça e elimina completamente um dos pilares centrais do palácio. O chão balança, parte da parede atrás de vocês cede e pedaços do teto começam a cair.

F) É perigoso demais lutar nesse lugar fragilizado. Corram e levem a batalha para fora do palácio.

G) Pessoas inocentes na parte de fora poderiam se machucar. Enfrentem a adversidade e lutem dentro do palácio.



1) A) Uma grande quantidade de energia é liberada quando seu ataque de interrupção encontra o poder que estava se concentrando. A explosão faz um dos heróis voar para longe, mas Baleroth parece mais fraco. **Cada Herói começa a próxima batalha com -2 PV Máx. Escolha um Herói para começar a próxima batalha precisamente a dois espaços de distância de uma Peça de Escada. Cada ataque de Baleroth causa -1 de dano.**

B) Baleroth está completamente transformado, mas vocês conseguem se reposicionar bem e se concentram em aumentar a própria força. **Antes que a próxima expedição comece, vocês podem mover a Peça de Escada até cinco espaços. Ela só pode sobrepor outras peças de terreno. Da primeira vez que sua Ficha de Equipe fosse ser virada para o lado "Sem Especial", vire-a de volta para "Especial Disponível".**

2) C) Baleroth perde 3 PV para cada **Bruto** e/ou **Tanque** enviado para essa tarefa, pois eles conseguem quebrar o pilar sobre a cabeça do demônio. **Cada uma das outras funções perde 2 PV**, pois são contra-atacados por Baleroth e não contribuem muito para derrubar o pilar.

D) Se vocês enviaram um **Atirador** e/ou um **Controlador** a essa tarefa, sua noção de tempo é favorável. **Cada uma dessas funções de combate faz com que Baleroth tenha -2 Pontos de Movimento para gastar na primeira Rodada da próxima expedição e perca 2 PV. Outras funções de combate designadas não podem realizar ações que requeiram que a Ficha de Equipe seja virada na primeira rodada da próxima expedição.**

E) Se vocês enviaram um **Curandeiro** e/ou um **Estrategista** para essa tarefa, vocês chegam rapidamente à porta e até mesmo conseguem proporcionar cura ou auxílio tático para alguns soldados que começaram a batalha — e a distração — contra Baleroth. **Vocês podem escolher o ataque de Baleroth na primeira rodada da próxima expedição (se vocês enviaram um curandeiro ou um estrategista), ou na primeira E segunda rodadas (caso tenham enviado tanto um curandeiro quanto um estrategista).** Outras funções de combate designadas são menos úteis. **Percam 2XP para cada outra Função de Combate enviada e elas não podem fazer Ataques Especiais na primeira rodada.**

3) F) De fato, há inocentes do lado de fora. Muitas pessoas se juntaram para ver o que está acontecendo no palácio com todo esse barulho e o desmoronamento das paredes, mas sua simples apreensão se transforma em pânico quando veem, aterrorizados, o demônio Baleroth deixando o interior da estrutura. O ar externo, entretanto, parece dissipar um pouco da energia de Baleroth, que antes reverberava no espaço confinado. **Percam 2 XP. Baleroth causa -1 de dano residual.**

G) É mais difícil escapar dos golpes de Baleroth dentro do palácio, mas sua coragem é inspiradora. **Ganhem 2 XP. Coloquem uma Peça de Ruínas em espaço adjacente a uma pequena Parede Viva antes que a expedição comece. Baleroth causa +1 de Dano Residual.**

Vocês podem gastar seus XP uma última vez (não é possível vender itens). Vão para a página 32 (Guia de Expedição). LUTA FINAL CONTRA O CHEFÃO Baleroth começa AGORA!

Baleroth - Conclusão

Leiam o texto abaixo depois de derrotarem Baleroth.

Com um último suspiro de incredulidade, Baleroth se ajoelha e levanta a mão diante dos olhos, contemplando o desaparecimento gradual da carne de seus braços, que se desintegram no ar. Vocês veem raios de luz abandonando o corpo dele, saindo pelos buracos e rachaduras na pele. O corpo do demônio pega fogo e depois congela, num claro sinal de que os elementos que formam seu corpo estão desajustados, desorganizados. Por fim, o corpo do demônio dá lugar ao corpo frágil do Imperador, quase irreconhecível, parecendo um pedaço de carvão.

O Imperador está morto.

Os soldados da Mão de Ferro chegam no local e não sabem o que fazer. Eles são programados para seguir somente a ordem de seu superior, mas, neste caso, seu superior em última instância, o Imperador, está morto.



À medida que a adrenalina que dominava seus corpos durante a luta começa a baixar, vocês sentem a comoção popular do lado de fora dos portões. A essa altura a notícia já se espalhou e toda a Capital sabe que algo terrível aconteceu no palácio. As pessoas se juntam no portão principal, tentando enxergar os jardins.

Depois, montado em um cavalo branco, aparece Dillsgar, o Capitão da Mão de Ferro, a mais alta patente militar, agora que o Imperador morreu. Ele aponta para vocês e ordena que os soldados os matem.

Enfraquecidos pela luta contra o Baleroth/Imperador, não há outra opção senão fugir das tropas. A multidão lá fora torna possível que vocês se escondam e escapem para uma das cidades-satélite próximas à capital, onde a presença da Mão de Ferro é menos significativa.

Com o passar dos dias, vocês começam a lamentar sua decisão. Sim, o Imperador era um homem cruel que fez todo tipo de coisas ruins à população, mas em todo lugar as pessoas estão apreensivas quanto ao que acontecerá num futuro próximo. Alguns atos de violência começam a aparecer aqui e acolá e a Mão de Ferro não é rápida o bastante para resolver pequenas disputas. Há rumores de que o Capitão da Mão de Ferro se tornou o governante interino e suspendeu temporariamente as Arenas de batalha.

Além de tudo, *as Terras Desventuradas ainda existem. As Terras Desventuradas ainda estão se expandindo.*

Em pouco tempo, Dillsgar se mostra um comandante duro e implacável que impõe uma quantidade obscena de violência na tentativa de manter o antigo status quo do Império, mas a insatisfação da nobreza começa a crescer. Preocupados com a instabilidade do mundo, alguns grupos armados começam a se reunir em segredo, desafiando a proibição que existe desde o começo da Era Imperial.

Vinte anos depois, as Terras Desventuradas já engoliram a maior parte do mundo, mudando tudo. Em certo momento elas pararam de crescer, assim que Dillsgar começou a voar por aí, montado nas asas de um dragão negro, cuspidando fogo sobre a oposição. Há rumores de que esse dragão sempre pousa nas Terras Desventuradas. Ninguém sabe como Dillsgar conseguiu se infiltrar nas Terras Desventuradas e menos ainda como ele foi capaz de encontrar um dragão e controlá-lo, mas a Mão de Ferro começou a proteger as principais vias de acesso às Terras Desventuradas.



O mundo se torna muito mais sombrio e assustador sob o comando impiedoso de Dillsgar. As arenas ainda existem, mas elas só podem resolver pequenas disputas longe da Capital. Reclamações relevantes simplesmente inexistem, pois o Império é dono de tudo e se há algo importante a ser regulado, Dillsgar o faz de forma unilateral.

Sendo alguns dos últimos Heróis a terem lutado importantes batalhas em Arenas, vocês se tornam Mestres de Armas, treinando jovens Heróis para morrer na Arena. Um dia, vocês acabam compartilhando partes da História com um jovem e talentoso grupo de aspirantes a Heróis, pois o fato de que vocês estiveram em ação para evitar os eventos históricos recentes não sai de suas mentes.

FIM...

...A não ser que vocês tenham criado laços de amizade com Okkarr ou Engalbrekt e entraram num túnel bala rumo a Reginerahht: alguns meses depois, aquele grupo de jovens Heróis vem até vocês dizendo que descobriram que há um grupo secreto chamado Ala Sombria, cujos membros ocupam os mais altos postos no governo do Império. Um deles havia sido iniciado no grupo e descoberto que Dillsgar era o Chefe desde antes de se tornar Imperador, e que alguns dos membros mais velhos da Ala Sombria trabalharam nas profundezas das Terras Desventuradas, fazendo sabe-se lá o quê.

Esses heróis não conheciam pontos de acesso às Terras Desventuradas até que vocês lhes contaram sua história. Inspirados por seus relatos, eles viajaram recentemente a algumas cidades pelas Minas de Moolooíta, onde alguns idosos se lembram de seus incríveis feitos do passado e os têm em grande estima. Em aliança com esses líderes de comunidades, eles cavaram secretamente uma nova entrada para as Minas de Moolooíta. Mas, antes de cavarem mais fundo, eles querem que vocês se juntem a eles com todo seu conhecimento. Se vocês encontrarem algum membro da Ala Sombria do outro lado dos túneis subterrâneos, esses heróis os distrairão, enquanto vocês tentam se juntar a eles na luta contra a Ala Sombria ou desmantelar o que quer que tenha sido preparado ali.

Caso decidam se juntar a eles, vão para a página 32 (Guia de Expedição) e embarquem na Missão do Pântano Maldito. Lutem sem itens ou recursos obtidos na Campanha Épica e, como vocês envelheceram, todas as suas fontes (dano residual, ataques e poder passivo, por exemplo) causam -2 de dano. Não apliquem o modificador de Campanha Épica.

Se vocês vencerem a missão, a Vontade de Zarumag é libertada e se junta a seu Espírito. Da próxima vez que Dillsgar vier montar em Zarumag, ele arranca a cabeça de Dillsgar com uma mordida, acabando com a era sombria de opressão no mundo. Zarumag deixa as Terras Desventuradas para hibernar em algum lugar do Leste, e as Terras Desventuradas deixam de existir.

FIM

Finais das Conquistas



Leiam, abaixo, o impacto de seu desempenho e de suas decisões no mundo, de acordo com as realizações registradas no Histórico de Campanha de seu grupo.

Vocês mataram a mãe de Snork.

O pequeno orc cresceu com o assassinato a sangue-frio de sua mãe como sua primeira memória. Como se isso não bastasse, a Mão de Ferro tirou proveito da situação precária de Eferhild depois que vocês mataram Kor'dal e fizeram uma ofensiva que resultou na morte do restante da família de Snork. Os Orcs conseguiram resistir ao ataque graças às barreiras mágicas da cidadela e Snork passou o resto de sua vida criando músculos e esperando por uma oportunidade de vingança. Ele se transformou no maior Orc que o mundo já viu, virando o líder dos Orcs do sul. Vinte anos depois de sua missão, Snork invadiria a Floresta de Sindile e mataria os últimos Elfos vivos do Reino Místico, no episódio que ficaria conhecido como a 'Carnificina Orc.'

Cecil sobrevive.

Ao trabalhar junto de Yume Couch e de Hay (a Lenda), uma nova liderança da Assembleia Draconica Evolucionista Universal Sagrada é formada e eles ficam maiores que nunca, espalhando a verdade sobre a Maldição Malrokiana. As pessoas entram na A.D.E.U.S. e começam a formar grupos para estudar os possíveis locais em que os dragões sobreviventes podem estar hibernando. Uma vez que todos estejam mortos, a Maldição Malrokiana poderia acabar e o mundo não mais viveria com medo, dominado pelo Império que muitos julgavam ser injustamente repressor. Isso pode significar o fim das Arenas.

O lado ruim disso é que o Império não está feliz com essa verdade que estão espalhando e começou a desmenti-las vagarosamente, dizendo que a A.D.E.U.S. espalha notícias falsas. Eles querem que as pessoas vivam com medo da Maldição Malrokiana, pois isso as torna mais obedientes aos decretos passados pelo Imperador.

Azymor morre.

Vocês retornam à Província de Ubel, onde esperam encontrar um lugar pacífico para prestar homenagens a Azymor, mas o que veem ao chegar nas Braseiras de Ubel os deixa horrorizados. Com a morte de Azymor, o clima da região ficou ameno. Piscinas de lava se transformaram em fontes termais que as pessoas começaram a usar para entretenimento e relaxamento. Astérion e outras cidades civilizadas ao norte empurraram a civilização para o sul com sua nova oportunidade de negócio; as estradas, outrora perigosas, se transformaram em luxuosas vias pavimentadas frequentadas pela alta sociedade.

Os bárbaros respeitam os guardas que patrulham essas estradas e pilham os viajantes desavisados que, não satisfeitos com a rota panorâmica, tomam um desvio mais para o sul, procurando locais mais históricos e maravilhas naturais.

A única coisa que encontram é a morte.

A Tempestade Eterna acabou.

Quando desembarcaram do navio da A.D.E.U.S. que os resgatou na pequena ilha onde enfrentaram Thyra, vocês já podiam sentir a atmosfera mudando no Cais do Pescador. A população estava conversando e assistindo, abismados e pela primeira vez em suas vidas, o sol se pondo no oceano. "É o fim do mundo?" alguns se apressaram em dizer; "Será que existe alguma coisa do outro lado do oceano?" cochicham outros; "É o momento para investir em empresas de pesca. Talvez em turismo?" alguns pensam consigo mesmos.

Entretanto, vocês sentiram que aquele se tornaria um bom lugar para se viver e passar o resto de seus dias, ou pelo menos, que seria um lugar lindo e pacífico para onde poderiam viajar de vez em quando e se lembrar das histórias da sua campanha, enquanto admiram o céu e o oceano azuis, perguntando-se se existe algo além do horizonte... **Um Novo Prelúdio (3/3). Se tiverem conquistado todas as três partes de "Um Novo Prelúdio", vocês podem ler a página 44.**

A A.D.E.U.S. fica com seus itens.

Com amplos estudos realizados em seus itens e com estudiosos que viveram a história recente com vocês, a A.D.E.U.S. se torna a organização especializada em Dragões mais conhecida de Tanares. Eles buscaram suas origens em Torygg Addin-Zaibal, fundador da A.D.E.U.S., mago da corte do Reino Místico, que era obcecado por encontrar e matar os dragões para nunca arriscar provocar a Maldição Malrokiana novamente (especialmente porque o Reino Místico poderia provavelmente vencer qualquer guerra travada contra eles, tendo em vista o quão avançados eles eram em matéria de magia e tecnologia).

No entanto, esse conhecimento e propósito os transforma no arqui-inimigo do Império, o próximo "Culto" contra quem eles querem lutar. O Império

forçou a A.D.E.U.S. a abandonar seu quartel-general e se esconder. Isso deixa vocês em uma posição delicada, já que o seu grupo foi, por um bom tempo, aliado tanto do Império quanto da A.D.E.U.S. Pode chegar um momento, em breve, em que vocês terão de escolher que caminho sua lealdade seguirá...

Vocês correm para as Minas de Moolooíta.

A maior parte da população nas Minas de Moolooíta é composta por mineradores simples, mas habilidosos, e alguns deles detêm talentos artísticos com picaretas, martelos e outras ferramentas de esculpir. Eles nunca esquecerão de sua coragem ao salvar o lar deles e de muitas outras pessoas que amavam.

Vocês voltam para o local alguns anos depois e, com lágrimas nos olhos, veem que as pessoas esculpiram em uma montanha quatro rostos gigantes que se parecem muito com os seus. Eles as chamam simplesmente de "Os Quatro Heróis".

Vocês fizeram amizade com Engelbrekt + $\text{F}\uparrow\text{A}\uparrow\text{N}\uparrow\text{P}\uparrow$ $\text{J}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{L}\uparrow\text{O}\uparrow\text{A}\uparrow\text{F}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{J}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{P}\uparrow$

Sua expedição dentro das minas lhes proporcionou um profundo conhecimento do alfabeto rúnico dos anões Westravianos. Engelbrekt explica que a língua escrita dos anões acabou incorporando as runas. Era inicialmente uma forma de talhar mensagens em pedras, mas depois acabou indo parar em outras superfícies, como livros. Ele pega um livro velho da biblioteca parcialmente destruída da qual ele era o curandeiro e vocês o ajudam a traduzi-lo. Vocês descobrem que ele contém uma riqueza de informações sobre escavação de túneis e, junto com algumas imagens e esboços desenhados no livro, vocês conseguiram compreender parte da enorme estrutura que os anões iniciaram nas Minas de Moolooíta.

Vocês fizeram amizade com Okkarr + $\text{F}\uparrow\text{A}\uparrow\text{N}\uparrow\text{P}\uparrow$ $\text{J}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{L}\uparrow\text{O}\uparrow\text{A}\uparrow\text{F}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{J}\uparrow\text{Y}\uparrow\text{P}\uparrow$

Okkar mostra a vocês alguns pergaminhos que seus bisavós deixaram para ele. Ele os guardou por puro valor sentimental, pois pensava que a linguagem rúnica tinha ficado para trás, mas vocês olham para eles e os traduzem para Okkar. De olhos arregalados, Okkar aprende nos pergaminhos uma forma de extrair uma rara propriedade dos Minérios de Moolooíta, multiplicando seu valor em dez vezes. A região recebe uma nova vida com sua descoberta, mas logo alguns ambiciosos investidores de outras regiões tentam tomar controle de algumas montanhas, prejudicando o trabalho de Okkarr e seus amigos. Uma batalha na Arena é convocada para resolver uma disputa e Okkarr implora para que vocês representem seus interesses na Arena. Alguém aceitará e será seu herói?

Vocês são enterrados vivos + Vocês pegam um túnel bala para Reginheraht.

O Imperador sempre soube da abundância de caminhos, túneis subterrâneos, cavernas e mundos inteiros escondidos abaixo da superfície, em toda a Tanares. Vocês descobrem que o plano inicial do Imperador era mapear o máximo possível, além de criar caminhos para ele próprio, conectando pontos de interesse, sendo o primeiro a Torre de Cristal de Pesquisa Mágica, com um elevador privado para o último andar.

Vocês foram detidos nas minas.

Vocês descobrem que os guardas que os prenderam na entrada da mina estavam lá não sob o comando do Imperador, mas do Capitão da Mão de Ferro, Dillsgar, que estava preocupado com a possibilidade de alguém encontrar o caminho original do Culto nas Terras Desventuradas. **Leia o final abaixo, como se o tivessem alcançado.**

Vocês são enterrados vivos + Vocês pegam um túnel bala para Arcana.

O Imperador sempre soube da abundância de caminhos, túneis subterrâneos, cavernas e mundos inteiros escondidos abaixo da superfície, em toda a Tanares. Vocês descobrem que o plano inicial do Imperador era mapear o máximo possível, além de criar caminhos para ele próprio, conectando pontos de interesse.

Quando o Capitão da Mão de Ferro, Dillsgar, descobriu seu plano, ele desenvolveu uma forma de usá-lo em benefício próprio. Em um relatório oficial para o Império, ele criou um vazamento de gás venenoso supostamente iniciado por uma expedição de escavação descuidada que matou todos os anões trabalhadores e obrigou o isolamento da entrada da montanha para impedir o vazamento para o mundo exterior e a morte de mais pessoas.

Tudo isso foi uma mentira inventada para fazer o Império abandonar temporariamente o projeto, o que permitiu ao Culto da Ala Sombria fazer suas próprias escavações. A verdade é que Dillsgar provavelmente enviou a Mão de Ferro para matar todos os mineradores que trabalhavam naquelas minas. Os gases tóxicos das Terras Desventuradas só afetam a superfície, sem invadir o que estava sob ela, nem os altos morros e montanhas na região. Sabendo disso, o Capitão e seu Culto cavaram um túnel a sudeste que levava até o interior do desfiladeiro das Terras Desventuradas.

Vocês adivinharam a senha do cadeado.

A Mão de Ferro realizou uma longa investigação para descobrir como vocês começaram a Fuga da Prisão. Eles descobrem que a carruagem na qual vocês foram aprisionados tinha um cadeado intacto mostrando a senha correta, mas não conseguiram determinar como vocês descobriram a senha, a não ser que os tenentes tenham compartilhado as letras uns com os outros e vocês tenham ouvido a conversa, embora teria sido estúpido fazer isso quando penas de morte estão em jogo. Eles determinaram, por fim, que a lista de senhas estava a seu alcance e vocês tiveram sorte o bastante para adivinhar uma das senhas da lista corretamente.

No entanto, a Mão de Ferro trocou todos os protocolos de segurança devido à sua fuga. Desde então, o pessoal encarregado pelo transporte não tem a senha; somente os Guardas a têm e eles são escoltados por tropas adicionais a partir da liberação temporária de prisioneiros das carruagens.

Vocês escaparam do Supremo Quartel-General da Mão de Ferro + O VIP sobreviveu.

Vocês visitam o quartel-general da A.D.E.U.S. na Cidade de Umay, onde veem Ismir fazendo grande progresso em direção à recuperação da sanidade. Ele está feliz em vê-los por ali, embora vocês tragam de volta duras memórias.

Agora que sua jornada acabou, vocês entendem o que aconteceu com ele: Ismir havia se infiltrado no Culto da Ala Sombria e descobriu as operações dentro das Terras Desventuradas criadas para controlar um dragão morto com o objetivo de dominar o mundo e derrotar o Imperador. Ele foi desmascarado e sob as ordens do Chefe do Culto, Dillsgar, o Capitão da Mão de Ferro, eles o trouxeram para Fortaleza da Mão de Ferro, onde Ismir foi mentalmente torturado para revelar com quem (se havia alguém) havia compartilhado suas descobertas. Quando o Capitão teve a certeza de que ninguém além de Ismir tinha essas informações, ele programou sua execução para enterrá-las junto com o espião.

Necromante Aprendiz.

O Herói com uma mão queimada, mesmo depois de usar o pergaminho resgatado, não sente que sua mão se curou adequadamente. Alguns meses depois que a jornada acaba, ele começa a acordar molhado de suor, com uma sensação de formigamento na mão queimada. Pouco depois, pesadelos terríveis e muito vívidos, cheios de cadáveres e fogo, tornam impossível ter uma noite normal de sono.

Você logo começa a perceber que o formigamento ressurgiu sempre que você se aproxima de um cadáver e também quando se aproxima de animais mortos. Se você se concentrar bem, parece que um tipo de energia deixa a ponta dos dedos de sua mão queimada, conectando-se com o cadáver, mas no início isso é muito doloroso.

Pouco depois, você não pode nem se aproximar de lugares como Arenas, cemitérios ou açougues. Você acaba se isolando no topo de uma montanha, longe de toda civilização, até que um misterioso grupo de monges se aproxima e pergunta se você está interessado em possuir o incrivelmente raro atributo de distorcer e deslocar a linha que separa Vida e Morte. Você aceita?

Morte por Morto-vivo e/ou Morte Súbita.

Depois dos eventos de sua jornada, vocês custeiam as iniciativas de reconstrução em Hazarmaveth. Vocês resgatam o corpo de seu colega de equipe do templo, prestando os rituais funerários apropriados e proporcionando-lhe um lugar especial para descansar em um jardim a leste do templo, onde o sol brilha forte nas manhãs.

O(s) jogador(es) que controlou(aram) o(s) Herói(s) morto(s) pode(m) escrever o que é feito com sua parte da recompensa arrecadada durante a jornada, como abrir uma fundação com seu nome, destinada a uma boa causa, ajudar sua família etc.:

Grupo Inseparável.

Vocês ficam impressionados por todo o grupo ter conseguido sobreviver, intacto, em uma jornada tão perigosa e cheia de desafios quase impossíveis. Vocês se tornam grandes amigos e continuam a viajar pelo mundo, sabendo que provavelmente não há nada que possa pará-los.

Mas o evento favorito do grupo é se reunir regularmente para se divertir com uma nova invenção chamada “jogo de tabuleiro”; existe um que até simula as lutas na Arena, no qual vocês são os personagens principais; vocês gostam de se lembrar dos melhores momentos de sua jornada enquanto jogam no tabuleiro, embora sintam que os criadores o fizeram um pouco menos poderosos do que vocês são na vida real.

Vocês chegaram no topo da torre.

Vocês têm dificuldade em descobrir o propósito do portal construído no topo da Torre de Reginheraht de Pesquisa Mágica. O Imperador havia certamente ajustado e desordenado o sistema, mas foi ele quem o criou? Em vez disso, poderia ser um dispositivo antigo criado pelos primeiros magos que construíram a torre, centenas de anos antes de o Imperador nascer?

As pessoas que trabalham na Torre não pareciam cientes do tremendo potencial de magia no último andar e é pouco provável que vocês tenham a possibilidade de voltar a acessá-lo, já que a Mão de Ferro aumentou a segurança em toda a Torre.

A principal teoria é a de que nem o Império e nem os magos do passado conseguiram esse feito: foi provavelmente o Reino Místico, cujos magos eram liderados por Torygg Addin-Zaibal. Talvez esse portal fosse a rota de fuga do Imperador atual para sair de Arcana, enquanto todos os outros caíam. Será que há outros portais em Tanares?

O portal é perfeito.

Vocês entenderam a incrível história por trás do relato contado pelas placas encontradas no último andar da Torre Reginheraht. Torygg, o Mago, tinha planos de evacuação que provavelmente envolviam teletransporte e havia até mesmo uma chance de que o Reino Místico poderia continuar, embora vocês não saibam como Tyrana, a Rainha Soberana, planejava evitar a guerra.

Baleroth destruiu todas essas esperanças e possibilidades ao matar seus irmãos e irmãs, definindo o destino de milhões de pessoas que as Terras Desventuradas enterraram.

Kane, o Amaldiçoado, morre.

Vocês têm um acesso cada vez maior ao Império e a Mão de Ferro lhes dá uma tentativa de pesquisar quem foi Kane, para dar à família dele — se é que ela existe — algumas informações, auxílio e compensação pelo descuido que causou a sua morte — talvez o único inocente que morreu devido a suas ações diretas.

Sua infeliz história começou quando ele estava andando pela rua e viu algumas crianças comendo uma torta tirada do parapeito da janela de uma pequena cabana. Eles correram depois de ver Kane e logo em seguida uma bruxa apareceu na janela. Presumindo que Kane havia comido a torta, ela jogou uma Maldição de azar sobre ele. Desde então, ele esteve no lugar errado e na hora errada em diversas ocasiões, em uma incrível sucessão de eventos azarados que acabaram por trazê-lo até aquela cela por engano. Seu grupo foi apenas o último elo dessa corrente amaldiçoada e vocês esperam que esse feitiço não tenha se transferido a vocês.

Kane, o Amaldiçoado, sobrevive + Vocês matam Baleroth.

Correndo em outra direção depois que vocês escaparam das celas imperiais, Kane teve muita sorte em acertar todos os caminhos pelos corredores confusos do palácio e conseguiu até mesmo desviar a maior parte das tropas da Mão de Ferro do caminho de seu grupo, possibilitando que vocês vencessem os guardas e o Imperador no Salão.

Ele acabou saindo pela pequena porta de acesso no jardim do palácio, enquanto os pássaros cantavam e o sol acolhedor que ele não via há sete anos brilhou em seu rosto alegre. Kane fez uma pausa para abrir os braços e absorver a luz do sol, jogando a cabeça para trás com um largo sorriso no rosto, agradecendo aos Deuses por terminar aquele ciclo maldito em sua vida.

Quando ele começava a pensar em chamar a si próprio de “Kane, o Abençoado”, parte do teto caiu em cima dele, pois a luta do seu grupo contra Baleroth começava em outro lugar.

Vocês foram presos no QGSMF + Desistiram de perseguir o Imperador.

Depois de um pouco de pesquisa, vocês entendem que, embora o Imperador esteja longe de ser um homem bom e correto, matá-lo não os colocaria em uma posição melhor para salvar o mundo da expansão das Terras Desventuradas. Vocês se sentem orgulhosos por terem pensado bem depois de serem injustamente detidos pela Mão de Ferro e irem atrás de seu objetivo principal.

Entretanto, vocês sentem que deveriam ter discutido mais com Dillsgar em vez de aceitar rapidamente o primeiro punhado de informações fornecido, embora ela parecesse precisa, fundamentada e de fato tenha resultado no fim da expansão das Terras Desventuradas.

Acontece que Dillsgar queria o final do Império, mas ainda não era o momento para isso. Além disso, é muito provável que ele não quisesse que as Terras Desventuradas acabassem. Assim, ele os enviou para a melhor alternativa: Kelorth, corresponsável pelo nascimento das Terras Desventuradas, e, assim que vocês partiram, imediatamente reuniu tropas para armar uma emboscada para o seu grupo perto do local de destino.

Um Novo Prelúdio

Leia o texto a seguir se seu grupo tem as três conquistas “Um Novo Prelúdio” (Partes 1/3, 2/3, e 3/3).

O Cais do Pescador sempre foi a melhor cidade em toda Tanares, por inúmeras razões. Ela fica localizada confortavelmente longe da Capital, uma característica que a maioria das pessoas acha um alívio (significa que estão longe do Imperador e sua Mão de Ferro) e longe das Terras Desventuradas, o que significa que nunca esteve ameaçada pela aparição de monstros que destruiriam a cidade e matariam seus habitantes. A cidade acabou crescendo em paz; os poucos soldados da Mão de Ferro postados ali só se preocupavam com uma possível ameaça dos bárbaros de Ubel que se aventuravam muito ao norte.

Agora que a Tempestade Eterna havia acabado (graças a vocês, que mataram Thyra), o que parecia bom ficou ainda melhor. Navios começaram a navegar rumando a oeste, tornando a economia mais próspera e o lindo pôr do sol substituiu o céu escuro que existia havia séculos.

Mas não havia só boas novas para o pessoal do cais. O Império anunciou recentemente a inauguração de um segundo palácio imperial ali, sob o pretexto de que não poderia se concentrar só no Leste, agora que as Terras Desventuradas haviam desaparecido. Para trazer felicidade ao povo, o Império celebrará a ocasião hoje, com grandes festividades (e comida grátis) nos jardins do palácio, à noite. Durante a manhã, eles abriram a maior Arena já construída e distribuíram entradas grátis para todos os cidadãos do Cais do Pescador.

Para a ocasião, quatro dos mais fortes Heróis que já batalharam na Arena do Destino lutarão contra monstros capturados na Província Mística (as antigas Terras Desventuradas) pelo “pessoal de limpeza” da Mão de Ferro, organizado para explorar a região e torná-la novamente habitável. Vocês foram chamados, é claro, como convidados de honra e entram na “Arena do Futuro” para saudar centenas de milhares de pessoas que

enchem os assentos. Elas se animam, gritam e aplaudem em pé quando vocês entram no campo.

Entretanto, vocês notam alguns gritos de horror no meio da ovação; As pessoas começam a apontar para algum lugar atrás de vocês. Não demora muito para a celebração acabar, à medida que a multidão começa a correr descontrolada.

Estrategicamente localizada e construída em terreno elevado, a seção oeste da Arena tem uma linda abertura que permite que as pessoas vejam os morros vizinhos e o oceano à frente. Quando vocês se viram para ver o que acontece, veem uma besta gigantesca, mais alta que qualquer dragão que já enfrentaram, emergindo de um mar turbulento. Imediatamente, ela começa a esmagar casas e pessoas na praia e se encaminha direto para a Arena, para onde o barulho ensurdecedor atrai a besta.

Mas, atrás da criatura, há uma imagem ainda mais surpreendente, se é que isso é possível: estranhos navios vêm do Oeste. Dezenas de navios vinham diretamente em sua direção. Essas não são embarcações de Tanares. Não pertencem ao Império. Há uma civilização desconhecida além do oceano ocidental. **Preparem-se, respirem fundo, e vão para o Tomo de Campanha (1º Ato) de Arena: the Contest - Masmorras de Tanares.**

Toda essa Campanha foi um Prelúdio experimental para uma mais arrojada e longa campanha cooperativa por vir na Expansão “Masmorras de Tanares”, que acontece em um mundo aberto em que vocês têm, constantemente, não um ou dois, mas dezenas de caminhos e expedições a seu dispor, centenas de cartas de campanha, opções mais diversificadas para customizar e melhorar seus Heróis, centenas de horas de jogo cooperativo e muito mais.

Certifiquem-se de não perder nada (inclusive brindes) relacionados ao lançamento futuro entrando no grupo do Facebook - Arena: the Contest - Dungeons of Tanares.



Masmorras de Tanares



O que esperar (coisas novas e diferentes) em nossa Expansão EP*



Centenas de horas de jogo

Com enormes Tomos e Guias de Campanha, totalizando centenas de páginas e a possibilidade de acumular ouro em expedições repetidas (ou ao participar de combates PVP contra uma Inteligência Artificial na Arena mais próxima), explorar o mundo para melhorar seus acampamentos e finalizar expedições secundárias antes de progredir no enredo principal. Não há como prever de quanto tempo vocês vão precisar, mas serão certamente mais de cem horas de jogo cooperativo.



Estratégias e Táticas Externas

Suas decisões fora das expedições não serão limitadas a ações que vocês deverão tomar em cartas de Campanha/Evento. Viajar e se recuperar de ferimentos das expedições perdidas ou abandonadas agora consome recursos; com dezenas de caminhos possíveis a serem explorados em um mapa quadriculado, vocês vão precisar escolher inteligentemente como gastar esses recursos e decidir aonde ir, com base nas necessidades de sua equipe e em informações adquiridas de diversas fontes.

Suas habilidades em gestão de recursos também serão necessárias ao optar por desenvolver comunidades permanentemente pelo mundo, onde poderão descansar das viagens. Esses aperfeiçoamentos e melhoras podem causar consequências desconhecidas, novos desafios, regras e características ao jogo.

Baralhos de mundo aberto e eventos baseados em locais específicos

Viaje para um continente em um tabuleiro quadriculado dividido em muitas regiões diferentes, cada uma com seu próprio baralho de cartas de evento. Essas cartas podem causar mudanças permanentes ao mundo e serem destruídas; proporcionar-lhes acesso a novas características e regras no jogo; causar o descobrimento de novos lugares e expedições e muito mais.

Eventos, marcos, realizações e progressão na campanha podem adicionar novas cartas a esses baralhos regionais, mantendo sua aventura sempre nova e podendo ser jogadas novamente.

Reformulação de Progressão / Ouro

Os XP são uma recompensa por seu desempenho em combate e serão gastos somente para melhorar o desempenho de seus heróis em combate, em um novo sistema de progressão de nível no qual vocês precisam fazer escolhas difíceis entre diferentes caminhos de progressão, cada uma delas com vantagens e desvantagens;

Há diversas formas de conseguir ouro e ainda mais maneiras de gastá-lo, a maior parte com impactos fora do combate: alugar-se fora de uma cidade ou comunidade; recuperação mais rápida de ferimentos ou da morte depois de jogar expedições; contratar um Herói diferente para expedições específicas; comprar livros, guias e informações; adquirir métodos de construção de itens; subornos; melhoras no acampamento; rapidez na viagem; montarias; etc.

Expedições reformuladas que podem ser jogadas novamente

Vocês encontrarão uma imersão aperfeiçoada com mapas de expedição que são revelados à medida que o grupo vai mais a fundo no jogo, em vez de um mapa inteiramente montado antes de começar. Também haverá baús e tesouros escondidos com recompensas aleatórias; situações e eventos aleatórios, o que significa que vocês podem andar por todo o jogo uma segunda vez só para recolher esses tesouros deixados para trás e encarar diferentes inimigos; ou, caso se encontrem em uma expedição difícil demais, vocês podem acelerar o passo para recolher tesouros e depois escapar antes de morrerem.

Também haverá pequenas ou mini expedições, expedições solo/em duplas, expedições de enigmas/exploratórias, expedições sucessivas (*como o primeiro e o segundo andares da mesma estrutura que devem ser jogados um depois do outro*), estruturas totalmente originais e diferentes e muito mais.

* EP significa Em Progresso, o que significa que tudo lido acima está sujeito a mudanças, uma vez que o jogo ainda está sendo desenvolvido. Convidamos vocês a participarem e contribuirem no processo! Participem dos nossos grupos no Facebook e nos sigam em BoardGameGeek.com!

ATENÇÃO! Informações referentes à versão original (em inglês) do jogo, publicado pela Dragori Games.



