



Everdell SPIRECREST

LIVRO DE REGRAS

COMPONENTES



33 CARTAS DE DESCOBERTA

12 CARTAS DE
CONDIÇÕES CLIMÁTICAS



5 MARCADORES DE GRANDE CRIATURA



6 PEÇAS DE MAPA
DE EVERDELL

24 PEÇAS DE MAPA



6 RAPOSAS E 1 EMBAIXADOR RÃ*
(*PARA USAR COM EVERDELL: PEARLBROOK)



12 VIAJANTES COELHO

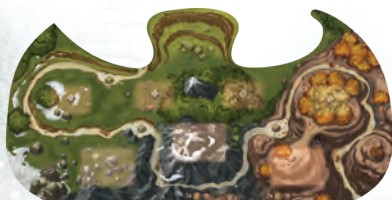
(1 PARA CADA TIPO DE CRIATURA EM EVERDELL E EXPANSÕES)



12 FICHAS DE
3 PONTOS



6 SELAS DE PLÁSTICO
(1 EXTRA)



1 TABULEIRO DA MONTANHA

REGRAS GERAIS

Muito além dos confortáveis domínios do Vale Perene de Everdell, no âmago de terras misteriosas e ainda não exploradas, a aventura aguarda. Ruínas antigas? Criaturas de terras estrangeiras? Gigantes? Reúna seus suprimentos de viagem e sua coragem e se apronte para uma jornada ousada pelas montanhas de Spirecrest, a Cordilheira de Serralta!

Você começará o jogo com um coelho Viajante no tabuleiro da Montanha. A cada estação, você precisará encarar condições climáticas desafiadoras que alterarão o modo de jogar. Conforme as estações forem mudando, você irá mover seu Viajante pela trilha, reunindo mapas para organizar uma Expedição final e se deparando com descobertas fantásticas. Utilize de forma inteligente as habilidades singulares das suas cartas de Descoberta e planeje com cuidado sua Expedição do fim de partida. Assim, a história de sua vila – e da sua jornada épica – será lembrada em Everdell, o Vale Perene, por muitas e muitas estações!

CRÉDITOS

Design da Expansão: James A. Wilson

Desenvolvimento da Expansão: Dann May e Brenna Noonan

Ilustrações: Andrew Bosley

Ilustrações Adicionais: Dann May

Direção de Arte e Design Gráfico: Dann May

Produção Executiva: Dan Yarrington

Playtesters: Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Maximilian Berbechlov

©2019-2021 Tabletop Tycoon, Inc.

Galápagos

Tradução: Jana Bianchi

Revisão: Thiago Cabello

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

PREPARAÇÃO

Siga as regras de preparação do jogo base com as seguintes adições:

1) Coloque o tabuleiro da Montanha alinhado com a parte inferior do tabuleiro principal.

2) Divida as cartas de Condições Climáticas em estações, depois embaralhe cada grupo e coloque 1 virada para baixo, sem olhar, em cada um dos pontos correspondentes às estações no tabuleiro da Montanha. Coloque as cartas de Condições Climáticas restantes na caixa, também sem olhar.

3) Mantenha as cartas de Descoberta divididas em três categorias: Sopés, Picos e Cristas. Embaralhe cada baralho separadamente e os coloque virados

para baixo nos pontos correspondentes no tabuleiro da Montanha.

4) Dê a cada jogador uma peça de mapa de Everdell. Depois embaralhe as 24 peças de mapa e coloque uma quantidade de peças igual ao número de jogadores mais 1 viradas para cima na porção da trilha correspondente aos Sopés. Depois coloque as mesmas quantidades de peças viradas para baixo nas porções da trilha correspondentes aos Picos e às Cristas. Coloque as peças de mapa restantes na caixa, também sem olhar.

5) Coloque os marcadores de Grande Criatura no tabuleiro da Montanha (opcional) ou perto dele.

6) Vire a carta de Condições Climáticas de inverno para cima e coloque um marcador de Viajante para cada jogador no ícone de Sopés no começo da trilha.



Observação: *Spirecrest* acrescenta uma complexidade considerável a *Everdell*. Quando jogar *Spirecrest*, é recomendado não incluir o material de nenhuma outra expansão.

A TRILHA

Seu ousado Viajante irá peregrinar pelas misteriosas montanhas de Spirecrest, a Cordilheira de Serralta, encarando condições climáticas traiçoeiras e se aventurando por terras ainda não exploradas. Pelo caminho, irá conhecer durões habitantes das montanhas, trilhas desafiadoras e até algumas das lendárias Grandes Criaturas que, segundo os boatos, perambulam por tais picos.

Seu Viajante começa a partida explorando os Sopés, depois sobe para os Picos, trilha as Cristas e enfim se aventura em sua Expedição final.

Cada vez que realizar uma ação de Preparar-se para a Estação, você deve realizar também uma ação de Exploração, que consiste nos seguintes 3 passos:

1) MAPEAR

Pegue 1 peça de mapa da área que seu Viajante está explorando e coloque o mapa no fim da sua Expedição.

2) DESCOBRIR

Revele 3 cartas de Descoberta da área que seu Viajante está explorando e depois jogue 1 na sua área.

3) VIAJAR

Mova seu Viajante para a próxima área na trilha. Depois, revele a carta de Condições Climáticas e as peças de mapa caso elas ainda não tenham sido reveladas.

MAPEAR

Escolha qualquer uma das peças de mapa viradas para cima na área da trilha que seu Viajante está explorando no momento. Pegue a peça de mapa e a coloque no fim da sua Expedição.

No começo da partida, sua Expedição consistirá apenas na peça de mapa de Everdell que você recebeu durante a preparação. Quando receber a próxima peça de mapa, coloque-a à direita da peça de mapa de Everdell, como mostrado a seguir:



Coloque as outras peças de mapa que você receber sempre à direita da última. Cada jogador receberá um total de 3 peças de mapa ao longo da partida. Esse processo forma a Expedição na qual seu Viajante embarcará no final da partida.

A Expedição será explicada em mais detalhes mais para frente neste manual.

DESCOBRIR

Depois de escolher e adicionar uma peça de mapa à sua Expedição, pegue as 3 cartas superiores do baralho correspondente à área que você está explorando. Esse será o baralho de Sopés na primeira vez que você realizar Preparar-se para a Estação. Coloque essas 3 cartas viradas para cima alinhadas com a parte inferior do tabuleiro da Montanha. Coloque cada uma sob os marcadores de custo do tabuleiro, como mostrado a seguir:



Essas cartas representam as diferentes descobertas que seu Viajante fez durante a jornada. Escolha apenas 1 dessas cartas para jogar na sua área. Essas cartas não contam para o limite de tamanho da sua vila.

A primeira carta na fileira é jogada de graça. Para jogar a segunda carta da fileira, você deve descartar 1 carta da sua mão OU pagar 1 recurso qualquer. Para jogar a terceira carta da fileira, você deve descartar 2 cartas da sua mão e pagar 2 recursos quaisquer OU descartar 1 carta e pagar 1 recurso.

Jogue a carta de Descoberta ao lado da sua vila. Coloque as 2 cartas de Descoberta que você não jogar viradas para baixo no fundo do baralho correspondente.

Tipos de Cartas de Descoberta

Há tipos diferentes de cartas de Descoberta que você pode encontrar. Todas as cartas de Descoberta são explicadas em detalhes no Índice ao fim deste manual.

Cartas de Descoberta são consideradas "habilidades de carta", e portanto **não devem** ser combinadas com cartas como Estalajadeiro e Guindaste.

Trilhas e Vilas: as Trilhas vão desafiar você a obedecer alguns requisitos se quiser receber os pontos de fim de partida. As Vilas, que são encontradas apenas no baralho de Cristas, garantirão a você pontos de fim de partida baseados em tipos de cartas que não estiverem na sua vila.

Efeitos Contínuos: você receberá uma habilidade contínua que permanecerá em vigor por toda a partida, ou até quando a carta indicar.

Locais: podem ser locais que só você pode visitar ou locais Abertos que outros jogadores poderão visitar também.

Quando Jogada: algumas cartas têm habilidades que você vai utilizar imediatamente quando jogá-las.

Grandes Criaturas: se jogar uma carta de Grande Criatura, pegue o marcador correspondente do tabuleiro da Montanha. Essa Grande Criatura substitui 1 dos seus trabalhadores. De forma opcional, você pode usar uma sela de plástico para prender seu trabalhador à Grande Criatura, como se ele estivesse montado nela.

Grandes Criaturas são consideradas "trabalhadores", mas apresentam habilidades singulares. Elas podem visitar todos os locais normais que outros trabalhadores também visitam, como pontos de obtenção de recursos, cartas de Destino, etc... Também podem ser movidas com cartas como Guardião.

VIAJAR

Depois de pegar um mapa para si e jogar uma carta de Descoberta, mova seu Viajante para a próxima área indicada na trilha. Tais áreas são marcadas pelos seguintes símbolos:



Se a carta de Condições Climáticas da área ainda não tiver sido revelada, revele-a nesse momento. A partir de então, siga as regras restritivas da carta de Condição Climática em questão. Se os mapas na trilha desta área ainda não tiverem sido revelados, vire todas para a cima nesse momento. Quando realizar a ação de Preparar-se para a Estação do outono, primeiro vire para cima a carta de Condições Climáticas do outono caso ela ainda não tenha sido revelada. Em seguida, mova seu Viajante do tabuleiro da Montanha para a peça de Everdell no começo da sua Expedição. Enquanto estiver nela, você deve seguir as restrições da carta de Condições Climáticas do outono.



CONDIÇÕES CLIMÁTICAS



Inverno

Primavera

Verão

Outono

Você irá explorar cada área durante uma das estações do jogo, como indicado a seguir: Inverno = Sopés. Primavera = Picos. Verão = Cristas. Outono = Expedição. Enquanto estiver em cada estação, você deve seguir as restrições da carta de Condições Climáticas correspondente.

Depois de realizar Preparar-se para a Estação e mover seu Viajante para a próxima área, vire a carta de Condições Climáticas da próxima estação caso ela ainda não tenha sido revelada. A partir de então, siga as regras da nova carta de Condições Climáticas enquanto estiver na estação correspondente. Você só sofre os efeitos da carta de Condições Climáticas durante a estação correspondente.

Jogadores diferentes podem ser afetados por Condições Climáticas diferentes ao mesmo tempo durante a partida, dependendo da estação em que estiverem no momento.

Perceba que cartas como Torre de Vigia ignora efeitos de Condições Climáticas que se aplicam a locais de Floresta e Básicos.

Efeitos de Condições Climáticas que forcem você a descartar cartas entram em vigor no final do seu turno, depois que resolver por completo seu posicionamento de componentes ou habilidades de carta.

Se os efeitos das Condições Climáticas exigirem que você pague um custo adicional para jogar uma carta, você pode ignorar tal efeito se estiver jogando a carta de graça (devido a uma ficha de ocupado ou outro efeito).

EXPEDIÇÃO

No final da partida, imediatamente depois de passar sua vez, seu Viajante poderá enfim embarcar em sua Expedição. Cada peça de mapa na sua Expedição garantirá a você pontos de fim de partida, mas só se antes você pagar o custo listado para viajar até lá. Você pode escolher por quantas peças de mapa quer viajar, isso se quiser viajar por alguma. Você deve viajar pela sua Exploração na ordem na qual você a mapeou.

Por exemplo, você deve pagar o custo listado na primeira peça à direita da peça de Everdell antes de poder pagar o custo da segunda peça, e enfim da terceira. Mova seu Viajante até a peça de mapa mais distante que você quiser explorar. Quando for somar os pontos, receba apenas os pontos da peça de mapa na qual seu Viajantes estiver somados aos pontos das peças à esquerda. Não receba pontos pelas peças de mapa que você não explorou.

No exemplo a seguir, o jogador paga 3 resinas e recebe 4 pontos, mas não tem como pagar os 3 seixos exigidos para continuar na Expedição.



REGAS DO MODO SOLO

Ragurto está a caminho!

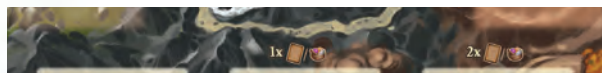
Ele nunca foi exatamente conhecido por suas ideias originais, e agora está literalmente seguindo seus passos.

Ragurto ouviu falar das coisas incríveis que estão sendo descobertas em Spirecrest, a Cordilheira de Serralta. Por isso, contratou uma criatura obscura para seguir você em sua jornada, tentando usufruir do que quer que você deixe pelo caminho. Você precisa fazer com que ela erre o caminho e não volte mais!

Quando jogar a expansão Spirecrest no modo solo, use as regras do modo solo do jogo base, incluindo os 3 anos de dificuldade, junto com as seguintes regras adicionais.

- Coloque 1 peça de Everdell na área de Ragurto. Depois, coloque nela o Viajante dele.
- Coloque 2 peças de mapa em cada área da trilha, com as peças dos Sopés viradas para cima e a dos Picos e Cristas viradas para baixo.
- Ragurto ignora todos os efeitos das Condições Climáticas.
- Ragurto fica com a peça de mapa que você não escolher para cada uma das áreas. Coloque-a ao final da Expedição dele.
- Dependendo da carta de Descoberta que você jogar, Ragurto vai receber uma quantidade determinada de

fichas de ponto. Dê a ele 3 pontos em fichas se jogar a carta com custo 0, 2 pontos em fichas se jogar a carta com custo 1 ou 1 ponto em fichas se jogar a carta com custo 3.



- No fim da partida, mova o viajante de Ragurto para o fim da Expedição dele. Ele recebe pontos para todas as peças de mapa de sua Expedição.

ÍNDICE

CARTAS DE CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

Inverno

Nevasca: sempre que receber recursos de um local de Floresta, você recebe 1 recurso a menos. *Exemplo: você visita um local de floresta com 2 cristais e 1 graveto, e escolhe receber 1 cristal e 1 graveto.* Isso não se aplica a cartas compradas em um local de Floresta.

Nevoeiro Denso: você deve pagar 1 recurso adicional à sua escolha para jogar uma carta da sua mão. Se a carta custar 2 frutos, você pode pagar 2 frutos e qualquer outro recurso para jogar a carta. Criaturas jogadas de graça devido a fichas de ocupado continuam sendo jogadas de graça.

Geada: você não pode visitar nenhum local de Floresta. Se estiver jogando com

poderes de jogador (expansão *Bellfaire*), Lagartos ainda podem visitar seu local exclusivo de Floresta.

Primavera

Chuva Forte: sempre que visitar um local Básico, receba 1 recurso ou 1 carta a menos. *Exemplo: você visita o espaço de 2 gravetos e 1 carta e escolhe receber 2 gravetos, mas não compra a carta.*

Tempestade de Raios: cada Construção custa 1 recurso adicional para ser jogada. Tal recurso pode ser um fruto ou qualquer outro recurso à sua escolha. Isso ainda se aplica mesmo que você use uma habilidade de carta como Guindaste.

Ventania: cada vez que você jogar uma carta na sua vila e resolver por completo seus efeitos, depois descarte 1 carta da sua mão (se possível).

Verão

Estiagem: cartas verdes de Produção não são ativadas quando você as joga.

Onda de Calor: cada Criatura custa 1 fruto adicional para ser jogada. Isso ainda se aplica mesmo que você use uma habilidade de carta como Estalajadeiro.

Tornado: você não pode jogar nenhuma carta da Campina. Se uma habilidade permitir que você compre cartas da Campina para a sua mão, você pode comprar normalmente e jogá-las da sua mão depois.

Outono

Inundação: cada carta na Campina custa 1 recurso adicional para ser jogada.

Tal recurso pode ser qualquer um à sua escolha. Isso ainda se aplica mesmo que você use uma habilidade de carta como Guindaste ou Estalajadeiro.

Chuva de Granizo: depois de visitar um local Básico ou de Floresta e resolver por completo seus efeitos, você deve descartar 1 carta da sua mão (se possível).

Incêndio: de imediato, você deve colocar permanentemente 1 dos seus trabalhadores nesta carta quando se preparar para o outono. Você vai ter 1 trabalhador a menos para usar durante o outono.

CARTAS DE DESCOBERTA

Sopés

Arqueólogo: quando jogar esta carta, coloque até 3 Construções debaixo dela – podem ser cartas da sua mão, da Campina ou uma combinação de ambas. Tais cartas não contam para o limite da sua mão. Mais tarde, quando for jogar uma carta, você pode escolher jogar 1 dessas cartas por um custo reduzido de 1 recurso qualquer a menos.

Caravana do Cartógrafo: quando colocar um trabalhador nessa carta, compre 3 cartas. Em seguida, receba 1 recurso qualquer para cada trabalhador nessa carta, inclusive o que você acabou de colocar. Cada jogador pode ter no máximo 1 trabalhador nessa carta. Se um oponente visitar esse local, você recebe 1 ficha de 1 ponto.

Trilha de Pereneflor: vale 4 pontos no fim da partida se você tiver pelo menos 3 cartas roxas de Prosperidade na sua vila.

Coletor: sempre que receber frutos de uma ação que realizar no jogo, compre 1 carta para cada fruto recebido.

Trilha de Broteira: vale 4 pontos no fim da partida se você tiver pelo menos 4 cartas verdes de Produção na sua vila.

Vendedor de Mapas: quando colocar um trabalhador nessa carta, você pode comprar cartas da Campina, da pilha de descarte ou uma combinação de ambas até o limite da sua mão. Não reponha cartas na Campina até completar essa ação. Cada jogador pode ter no máximo 1 trabalhador nessa carta. Se um oponente visitar esse local, você recebe 1 ficha de 1 ponto.

Trilha de Sobebruma: vale 4 pontos no fim da partida se você tiver pelo menos 3 cartas bronzes de Viajante na sua vila.

Trilha de Baixestrela: vale 4 pontos no fim da partida se você tiver pelo menos 3 cartas azuis de Regulamentação na sua vila.

Patatenra (Grande Criatura): quando realizar Preparar-se para a Estação, você pode escolher não trazer Patatenra de volta e ativar o local onde ele estiver. Além disso, compre 1 carta e receba 1 recurso qualquer. Jogando no modo solo, você pode ativar um local mesmo que Ragurto tenha se movido para ele.

Trilha de Solarço: vale 4 pontos no fim da partida se você tiver pelo menos 3 cartas vermelhas de Destino na sua vila.

Guia de Trilha: quando jogar esta carta, coloque até 3 Criaturas debaixo dela – podem ser cartas da sua mão, da Campina ou uma combinação de ambas. Mais tarde, quando for jogar uma carta, você pode escolher jogar 1 dessas cartas

por um custo reduzido de 2 frutos a menos. Tais cartas não contam para o limite da sua mão.

Picos

Pomar Ancestral: você pode colocar um trabalhador nessa carta para receber 5 frutos.

Trilha de Bateossino: vale 4 pontos no fim da partida se você completar todos os mapas da sua Expedição.

Pico do Beiracéu: quando colocar um trabalhador nessa carta, você deve descartar 5 cartas de cores diferentes da sua mão (1 carta de cada cor). Em seguida, receba 8 pontos em fichas.

Recanto dos Mantogris: você pode mover 1 dos seus trabalhadores alocados para essa carta para ativar o local em que o trabalhador estava antes de ser movido. Isso conta como sua ação. Você pode ter no máximo 1 trabalhador nessa carta por vez.

Patadoce (Criatura Grande): se não tiver recebido nenhum fruto por ter alocado Patadoce, ative por completo o local onde o colocou e depois receba 1 fruto para cada recurso que você recebeu no local em questão, até um máximo de 3 frutos.

Rei Runão (Criatura Grande): você pode colocar o Rei Runão em qualquer carta roxa de Prosperidade na sua vila para receber uma quantidade de recursos igual ao valor de base da carta em questão. *Exemplo: se você colocar o Rei Runão em um Castelo, você recebe 4 recursos à sua escolha.*

Mina Toupeiral: quando colocar um trabalhador nessa carta, você pode revelar cartas do baralho em quantidade igual ao número de cartas que você poderia comprar até encher sua mão. Você pode parar de revelar cartas a qualquer momento e comprar as cartas reveladas. Além disso, receba 1 ficha de 1 ponto para cada carta. No entanto, se alguma das cartas reveladas for igual a uma carta na Campina, descarte todas as cartas reveladas e não receba nada. Cada jogador pode ter no máximo 1 trabalhador nessa carta. Se um oponente visitar este local, você recebe 1 ficha de 1 ponto.

Ruínas Altas: quando colocar um trabalhador nessa carta, receba 3 recursos consistindo em gravetos, cristais ou seixos. Pode ser uma mistura desses recursos.

Grota da Borrasca: quando jogar esta carta, compre 3 cartas e as coloque viradas para cima ao lado dessa. Você ou um oponente pode jogar qualquer uma dessas cartas como se elas estivessem na Campina. Você recebe 1 ficha de 1 ponto cada vez que um oponente jogar 1 dessas cartas. Reponha as cartas jogadas com as do baralho.

Sussurro (Criatura Grande): Sussurro ignora a regra de posicionamento exclusivo. Você pode colocar Sussurro em um local já ocupado por você ou por um oponente, incluindo cartas de Destino, locais de Floresta e Jornada. Você não pode usar Sussurro para realizar um Evento que outro jogador já tenha realizado.

Ventarilha (Grande Criatura): você pode colocar Ventarilha no topo do baralho e depois comprar 3 cartas do baralho. Enquanto Ventarilha permanecer no baralho, se um oponente comprar cartas, você pode comprar 2 cartas do baralho. Enquanto estiver no baralho, você pode comprar cartas que excedam o limite da sua mão, mas em seguida você deve escolher de imediato quais cartas vai descartar da sua mão para voltar ao limite dela. Não use essa carta no modo solo.

Cristas

Caçador de Recompensas: quando jogar esta carta, diga em voz alta o nome de uma carta de Criatura qualquer e a procure no baralho. Se encontrar a Criatura em questão, você pode comprá-la para a sua mão, mesmo que ela já esteja cheia. Se não a encontrar, você não recebe nada. Embaralhe o baralho e o devolva ao lugar quando terminar.

Trovanuvem: quando jogar esta carta, diga em voz alta o nome de uma carta de Construção qualquer e a procure no baralho. Se encontrar a Construção em questão, pode comprá-la para a sua mão, mesmo que ela já esteja cheia. Se não a encontrar, você não recebe nada. Embaralhe o baralho e o devolva ao lugar quando terminar.

Vila de Pereneflor: vale 6 pontos ao fim da partida e -1 ponto para cada carta roxa de Prosperidade na sua vila.

Trilha de Ventaneiro: vale 4 pontos ao fim da partida se você tiver realizado pelo menos 2 Eventos (básicos e/ou especiais).

Vila de Broteira: vale 6 pontos ao fim da partida e -1 ponto para cada 2 cartas verdes de Produção na sua vila.

Trilha de Guardafé: vale 1 ponto ao fim da partida para cada ponto que você recebeu na Jornada, até um máximo de 7 pontos.

Vila de Sobebruma: vale 6 pontos ao fim da partida e -1 ponto para cada carta bronze de Viajante na sua vila.

Desfiladeiro da Serpente: coloque essa carta no começo da sua Expedição de modo que ela seja a primeira área a ser explorada quando partir de Everdell. Você deve pagar uma combinação de quaisquer 6 recursos para viajar para o Desfiladeiro da Serpente.

Vila de Solarço: vale 6 pontos ao fim da partida e -1 ponto para cada carta vermelha de Destino na sua vila.

Vila de Baixestrela: vale 6 pontos ao fim da partida e -1 ponto para cada carta azul de Regulamentação na sua vila.

A Costa Longínqua: coloque essa carta no fim da sua Expedição de modo que ela seja a última área a ser explorada. Você deve descartar 6 cartas para viajar até a Costa Longínqua.

TRECHOS DO DIÁRIO DE TOMÁS LEBRE ALEGRE

Dia 7 de Guardafé

"Uma missão para tolos."

Tais palavras ecoam em meus ouvidos enquanto nos abrigamos de uma tempestade tardia de inverno. Faz apenas sete dias que iniciamos nossa jornada, e já sentimos pesar sobre nossos ombros o fardo do que temos esperança de realizar. Deixamos o conforto de nossos lares para nos aventurar nestas terras selvagens atrás da ajuda de um rei, que alguns insistem se tratar apenas de uma lenda. Tenho comigo criaturas robustas e duronas, mas reconheço a semente da dúvida em seus olhares.

Nossas necessidades não podem ser ignoradas. Levaremos meses para nos recuperar da destruição causada pelo tornado e da perigosa falta de alimento causada pela estiagem. Se o frio amargo deste inverno continuar, haverá pouco tempo para plantar e colher novas safras este ano.

Devo me lembrar das palavras que me pai me disse: "Você não nasceu para seguir meus passos, Tomé. Nunca foi sua cara viver uma vida confortável como dono de armazém. Você foi feito para realizar grandes feitos. Vá, com minha bênção. Vou estar esperando todos os dias pelo seu retorno triunfante".

Acho que vou tentar animar Mordisquin e Rosa com uma canção. O Quin, em particular, está todo tristinho por causa das condições climáticas. Vai fazer bem para o meu coração também. Uma musiquinha deve nos ajudar a recuperar a coragem.

Dia 19 de Guardafé

Sabia que meus instintos de lebre sobre o vendedor de mapa estavam corretos! Ele insistiu para que comprássemos um mapa com um dito atalho. O Quin, ansioso por fugir da chuva congelante, pagou uma grana alta por ele.

Desde o começo senti um cheirinho de falcatrua no ar, mas como o Quin é um membro oficial da Guilda dos Cartógrafos, mesmo a contragosto decidi acreditar no julgamento dele.

O mapa nos levou por um caminho sinuoso e traiçoeiro, coberto de folhagens encharcadas pela fúria constante da chuva fria. O pôr do sol já se aproximava quando irrompemos do meio da vegetação, mas em seguida quase despencamos em um desfiladeiro fundo que se estendia diante de nós.

Quin enfim admitiu que o mapa era ridículo e atirou aquela porcaria no cânion.

Foi quando Rosa viu uma ponte. Era feita de cordas e tábuas de madeira, algo claramente antigo. Eu estava prestes a dizer que não valia a pena se arriscar quando ela a atravessou sem pensar duas vezes. Logo chegou em segurança ao outro lado, de onde anunciou estar vendo um concavidade seca na qual poderíamos nos abrigar.

Encorajei Quin a ir na frente, sabendo que ele nunca atravessaria se ficasse por último. Deu para ver a cauda dele tremendo o caminho inteiro.

Engoli meu próprio medo e comecei a travessia. Um golpe de vento frio soprou pelo cânion, chacoalhando a pontezinha precária. Encolhi as orelhas e segui, me negando a imaginar meu corpinho sendo destruído nas rochas lá embaixo e depois flutuando sem vida rio abaixo...

Já são e salvos na concavidade, enfim rimos de nós mesmos por termos confiado, de todas as criaturas possíveis, justamente em uma fuinha para nos indicar o caminho.

Dia 22 de Guardafé

O dia começou chuvoso e sombrio enquanto seguíamos pela Trilha de Sobebruma. Não sei quantas horas gastamos vagando pelo vale nublado, errando o caminho e vendo nossa pelagem ficar cada vez mais encharcada.



Já estávamos bem mal-humorados depois do meio-dia, e sem dúvida muito perdidos. Rosa subiu em uma árvore só para descobrir que tínhamos avançado muito pouco em relação ao nosso ponto de partida. Quin deitou em posição fetal e quase começou a chorar.

Foi quando, do nada, tivemos um golpezinho de sorte!

Um cardeal viu Rosa e pousou para bater um papo. Ficamos doidos de alegria ao descobrir que aquele pássaro formoso na verdade era um guia de trilhas! Ele generosamente se ofereceu para nos ajudar. No que pareceu um estalar dos dedos, já havíamos deixado a bruma para trás, e descansávamos felizes em um recanto relvado do outro lado do cânion.

Contamos sobre nossa missão ao guia, e ele sugeriu que procurássemos um famoso montanhista da área que era visto com frequência perto de uma estalagem.

Dia 23 de Guardafé

A estalagem era um estabelecimento chamativo bem às margens da trilha principal, adequadamente chamado de Caminho Sinuoso. As mesas estavam cheias de uma variedade colorida de habitantes da montanha.

Um ouriço rechonchudo nos disse que ninguém sabia o nome verdadeiro do montanhista, mas os locais o chamavam de Carranca. Um próspero garimpeiro disse que poderia nos ajudar a encontrar Carranca... por um certo preço. Negamos.

Estava ficando tarde, então o estalajadeiro gentilmente nos acomodou em um quarto com lareira e três camas sequinhas. Fazia semanas que não descansávamos os bigodes num travesseiro.

Na manhã seguinte, ficamos surpresos ao encontrar um panda vermelho, que parecia estar esperando por nós. – Estão falando sério? Já vi criaturas muito mais duronas que vocês tentando desbravar estes picos sem nunca voltar pra contar história.

Carranca deu um gole em alguma bebida. – Vou levar vocês até a Grota da Borrasca. As corujas devem saber onde podem encontrar o rei. Mas vão seguir por sua conta e risco depois de lá... Isso se estiverem vivos.

Mês de Sobebruma

Enfim Carranca deixou que descansássemos e acendessemos uma fogueira! Mal posso escrever, minhas patas estão um gelo só. A Trilha de Bateossino é horrenda.

Não sei exatamente que dia é hoje. Carranca está num ritmo muito exigente, às vezes até viajamos ao longo de toda a madrugada. Será que ele nunca se cansa?

E nossa, que frio! Caramba, é frio demais por aqui. Com sorte a Rosa vai conseguir fazer uma fogueira com os gravetos que carregamos. Tenho certeza de que Carranca conhece algum truque para fazer fogo, mas não vamos pedir ajuda.

Dia 3 de Sobebruma

Tinha certeza de que Carranca nos mataria, mas por algum milagre sobrevivemos à congelante Trilha de Bateossino e à escalada traiçoeira até a Grota da Borrasca. O sinal brilhante no alto do pico decerto é uma luz de esperança para nós.

As corujas nos receberam calorosamente, ofereceram um belo banquete e nos agradeceram com alojamentos confortáveis. Carranca sumiu do nada.

Infelizmente, por mais sábias que sejam, as corujas não têm conhecimento do paradeiro do Rei Runão. Dizem que se alguém o viu, foi a grande águia Ventarilha. Uma águia! Vai ser realmente fascinante ver uma águia com os próprios olhos.

Mas por ora, vamos aproveitar nosso descanso aqui na Grota da Borrasca. Ouvi dizer que a biblioteca daqui é magnífica.

Dia 9 de Sobebruma

Ventarilha disse, com alegria, que realmente viu Rei Runão – há pouquíssimo tempo, inclusive, enquanto planava sobre as Ruínas Altas. Ele nos ofereceu uma carona em suas costas. Como poderíamos negar?

O voo foi, de fato, a experiência mais emocionante da minha vida. Tenho certeza de que Ventarilha se divertiu nos assustando com seus mergulhos e curvas. O tempo fechou antes de chegarmos às ruínas, e a profusão de raios nos

forçou a aterrissar. Ventarilha disse que as ruínas não estavam muito longe, e que chegaríamos rápido a elas depois que a tempestade passar.

A águia nos desejou boa sorte, deu uma piscadela e decolou com um salto.

Dia 10 de Sobebruma

Os caminhos que levam às Ruínas Altas são traiçoeiros. O derretimento do gelo na primavera criou rios que abriu grotões em meio às pedras. Rosa caiu e machucou a pata superior esquerda. Ela está claramente com dor, mas não acho que tenha quebrado a pata. Acho que o que está ferido mesmo é o seu orgulho.

Estamos começando a vislumbrar alguns dos assentamentos antigos. Talvez algum dia possamos voltar para explorá-los melhor, mas por ora vamos nos apressar mantendo nossa missão sempre em mente.

Em algum ponto do dia, sentimos uma presença estranha. Como se houvesse alguém nos observando. Mas, quando olhei para trás, estávamos sozinhos.

Dia 11 de Sobebruma

Impressionante! Chegamos ao âmago das Ruínas Altas! Daqui podemos ver o Vale Perene de Everdell, um borrão verde à distância. É incrível imaginar que o próprio Corrin Caudaperene pode muito bem ter estado neste exato lugar.

Tive a mesma sensação esquisita de ontem, de que estávamos sendo observados...

Passamos o dia inteiro explorando as ruínas, e ainda nenhum sinal do Rei Runão. Me pergunto se estou perdendo a razão. Ao longo do dia inteiro fiquei olhando por sobre o ombro, certo de que encontraria alguém nos encarando.

Não fui capaz de esconder a sensação de Rosa ou de Quin, e agora acho que eles começaram a sentir a mesma coisa.

Decidimos ficar aqui por mais uma noite. Se não encontrarmos o rei até o fim da manhã, vamos partir deste lugar estranho.

Dia 12 de Sobebruma

Tivemos um sono inquieto, convencidos de que estávamos cercados de serpentes ou carniçais por todos os lados. Quando o dia

enfim nasceu, quase saltamos dos nossos sacos de dormir ao ouvir uma voz retumbante. Quando olhamos ao redor, nos deparamos com um enorme íbex montanhês. Era o próprio Rei Runão! Ele ostentava uma coroa desgastada entre os chifres longos e curvados, seu corpo musculoso o fazia parecer alto e forte, e seus olhos tinham um brilho ancestral e sábio. Nos ajoelhamos diante dele.

Ele contou que nos observava fazia dias, e pediu que disséssemos nossos nomes e anunciássemos o propósito da viagem até seus reinos. E eu assim fiz, tremendo diante de sua presença.

Depois de um momento de silêncio, com o olhar profundo fixo em nós, o Rei Runão respondeu: – Vossa coragem não é apenas admirável, mas também inspiradora. Vocês subiram ao topo de seu mundo, arriscando as próprias pelagens atrás da ajuda de gigantes. Ai de mim, ai de todas as criaturas se eu, Rei Runão de Serralta, deixasse que voltassem sem uma promessa de esperança e de auxílio. Vamos ajudá-los, tanto quanto possível. Digo mais: devo descer das montanhas e visitar eu mesmo vosso rei para que vejamos o que pode ser feito.

Quin não conseguiu conter um gritinho de empolgação. Meu coração batia acelerado.

– Quanto a vocês três: vossa jornada ainda não chegou ao fim. Devem viajar pelas Cristas e visitar as vilas que encontrarão afastadas das estradas. Falem com os líderes delas, digam que eu os enviei. Muitas criaturas não são familiares a vós, do Vale Perene de Everdell, mas todas têm bom coração.

Ele nos indicou a rota mais segura para deixarmos os picos e deu detalhes de como encontrar tais cidades estrangeiras. Quin anotou loucamente e desenhou mapas, depois mostrou o trabalho ao rei. Ele aquiesceu, em aprovação. – Tens o que é preciso para ser um cartógrafo famoso algum dia, Mordisquin de Everdell. (Acho até que a cauda do Quin cresceu depois do elogio.)

O rei então disse: – Vejo, porém, que mais algo aflige vossos corações. Desejam algo, estou certo?

Rosa deu um passo adiante. Fiquei surpreso ao ver que seus olhos estavam úmidos. – Perdi toda a minha família – disse ela. – Não há mais

nada para mim em Everdell. Não sei mais a que lugar pertença. Busco aventuras, um propósito, desafios. Isso é errado?

Rei Runão negou com a cabeça. – Nunca é errado tentar entender melhor seu propósito no mundo, jovem e intrépida Rosa. Caso deseje permanecer em Serralta, encontrarás aventura, talvez até grande fortuna. Mas saiba que o propósito não vem de fora, e sim de dentro de ti. O que quer que ganhes neste mundo será insuficiente – é o que dás que começará a fazer a diferença que buscas.

Rosa deu um passo para trás, o olhar baixo recaindo sobre a pata machucada. Ela não disse mais nada por muito tempo.

– E tu? – disse o rei, olhando para mim. – Vejo o desejo de se aventurar em teus olhos, Tomé Lebre Alegre. Tu tampouco estás contente em permanecer em Everdell, não é mesmo?

Eu tinha uma vida confortável em Everdell, cheia de labuta simples... Mas percebi que meu pai estava certo, que o rei estava certo. Quantas horas eu tinha passado encarando aqueles picos, escrevendo no meu diário, sonhando e devaneando?

– Um dia – começou o rei – você partirá destas terras e procurará outras, de forma muito similar ao que fez vosso herói do passado, Corrin Caudaperene. Meu pai falou coisas similares para ele quando Corrin passou por aqui, muitos e muitos anos atrás.

Me senti realmente honrado por ter sido comparado com Corrin Caudaperene, mesmo daquela forma singela. Fiquei ali parado, em silêncio, ponderando as implicações do que o rei estava dizendo.

Ele então deu uma risadinha. – Mas não deixe que teu coração se aflija com minhas palavras. Continuem vossa aventura, e enquanto isso tomarei o caminho que leva a vosso lindo vale. Vão, meus corajosos amigos pequeninos. Vão, e abençoadas sejam vossas jornadas.

Dia 1º de Baixestrela

Ainda me lembro daquelas palavras, embora já tenham se passado meses desde então. Rei Runão estava certo. Há algo que me chama, algo dentro de mim que anseia por mais. Por algo além.

Rosa não voltou das montanhas, e a última coisa que ouvi sobre ela é que fez grande fortuna explorando as cavernas. Espero que ela se lembre das palavras do rei.

Quin ficou tão inspirado pela aprovação do rei de suas habilidades de mapeamento que criou uma Caravana do Cartógrafo para elaborar um atlas do mundo inteiro. Ele nunca foi criatura de ter ambições pequenas.

Já eu me encontro fitando o brilhante mar azul, pronto para embarcar em um navio que me levará além, na direção de algum destino desconhecido muito longe daqui. Mas o destino não é o que me move. São as pequenas coisas das viagens diárias, as surpresas e os prazeres, os desafios e os corações partidos, o maravilhamento e a imaginação e o respirar de cada momento...

O destino é a própria jornada.

A costa longínqua me aguarda.



