

SENHOR DOS ANÉIS

CARD GAME



O DESPERTAR DE ANGMAR
GUIA DE CAMPANHA

Introdução

"Os Homens moraram aqui outrora, eras atrás; mas agora não resta nenhum. Tornaram-se um povo mau, como dizem as lendas, pois caíram sob a sombra de Angmar. Porém foram todos destruídos na guerra que trouxe o fim do Reino do Norte. Mas agora isso faz tanto tempo que as colinas os esqueceram, apesar de ainda jazer uma sombra sobre a terra."

— Aragorn, *A Sociedade do Anel*

Boas-vindas a *O Despertar de Angmar*, uma expansão de campanha de *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Esta expansão explora Arnor, o reino perdido dos Dúnedain, e os esforços incansáveis dos Caminheiros para proteger o povo que ainda vive na região. Nove cenários originais colocam os jogadores para auxiliar os Dúnedain em sua vigília secreta.

Visão Geral dos Componentes

A expansão de campanha *O Senhor dos Anéis: Card Game – O Despertar de Angmar* inclui os seguintes componentes:

- Este livro de regras
- 359 cartas, sendo:
 - 24 Cartas de Missão
 - 290 Cartas de Encontro
 - 9 Cartas de Campanha
 - 36 Cartas de Vantagem e Desvantagem

Símbolo da Expansão

As cartas da expansão de campanha *O Despertar de Angmar* podem ser identificadas por meio deste símbolo, que precede o número de cada carta.



Modo Campanha

Os cenários da expansão de campanha *O Despertar de Angmar* podem ser jogados individualmente ou no Modo Campanha. Ao jogar no Modo Campanha, todos os nove cenários devem ser jogados em ordem sequencial, usando as Cartas de Campanha, vantagens e desvantagens para modificar cada cenário. Para as regras completas do Modo Campanha, consulte as páginas 30-31 do Livro de Regras incluso no conjunto básico.

Ao jogar no Modo Campanha, o herói Amarthiúl não pode ser usado até que uma Carta de Campanha permita a sua inclusão.

Regras e Novos Termos

As novas palavras-chave a seguir aparecem em vários cenários desta expansão. As regras específicas de cada cenário são incluídas na narrativa do cenário e no texto de preparação dele encontrados mais adiante neste livro de regras.

Batalha

Enquanto houver personagens designados à missão, se a Carta de Missão tiver a palavra-chave "Batalha", os personagens designados contam seu total de  no lugar do seu total de  na resolução da missão. Inimigos e locais presentes na área de organização ainda usam sua  ao responderem a essa tentativa de concluir a missão.

"Imune a efeitos de Carta de Jogador"

Cartas com o texto "Imune a efeitos de Carta de Jogador" ignoram os efeitos de todas as Cartas de Jogador. Além disso, cartas imunes a efeitos de Cartas de Jogador não podem ser escolhidas como alvo de efeitos de Cartas de Jogador.

Invencível.

Um inimigo com a palavra-chave "Invencível" não pode ser derrotado por dano, mesmo quando o dano sofrido por ele for equivalente ao seu número de Pontos de Vida.

Aliados de Objetivo: Iârion e Amarthiúl

Iârion e Amarthiúl são Aliados de Objetivo que aparecem em vários cenários desta expansão.

Durante a preparação de um cenário que inclui a participação de Amarthiúl, o primeiro jogador assume o controle dele. Amarthiúl tem o texto: "**Resposta:** Após um inimigo entrar em confronto com um jogador, dê o controle de Amarthiúl a esse jogador." Assim como qualquer habilidade de Resposta, esta habilidade é opcional. O controle de Amarthiúl não é passado de um jogador para outro quando o Marcador de Primeiro Jogador é passado adiante.

Iârion e Amarthiúl têm ambos o seguinte texto: "**Se este personagem sair de jogo, os jogadores perdem a partida.**" Esse texto não pode ser modificado por efeitos de carta.

Tempo X

A palavra-chave "Tempo X" representa a urgência da missão dos heróis. Quando uma carta com a palavra-chave "Tempo X" é revelada, os jogadores colocam X Fichas de Recurso nessa carta. Essas fichas são chamadas de "contadores de tempo". Ao fim de cada Fase de Renovação, remova um contador de tempo de cada carta que tiver a palavra-chave "Tempo X", se possível. Quando o último contador é removido, um efeito ativado é resolvido na carta em questão.

Missões Secundárias

Missões Secundárias são um novo tipo de Carta de Missão da expansão *O Despertar de Angmar*. Missões Secundárias representam aventuras paralelas que os heróis podem realizar ao irem atrás dos objetivos principais do Baralho de Missões. Missões Secundárias nunca são consideradas parte do Baralho de Missões. A carta do topo do Baralho de Missões é chamada de "Missão Principal".

Missões Secundárias de Encontro

Uma Missão Secundária com verso de Carta de Encontro é chamada de "Missão Secundária de Encontro". Uma Missão Secundária de Encontro é considerada tanto uma Carta de Missão quanto uma Carta de Encontro. Cada Missão Secundária de Encontro faz parte de um Conjunto de Encontros e é embaralhada no Baralho de Encontros ao preparar um cenário que utiliza esse Conjunto de Encontros. Quando uma Missão Secundária de Encontro é revelada do Baralho de Encontros, ela é adicionada à área de organização. Como Missões Secundárias são consideradas Cartas de Missão e Cartas de Encontro, **os efeitos "Ao Revelar" das Missões Secundárias não podem ser cancelados por efeitos de Cartas de Jogador**. Se uma Missão Secundária é distribuída para um inimigo como Carta da Sombra, ela age como qualquer outra Carta de Encontro sem texto de Sombra.

Missões Secundárias em Jogo

Enquanto qualquer Missão Secundária está na área de organização, ela funciona como uma Carta de Missão com a seguinte exceção: quando uma Missão Secundária é concluída, os jogadores não avançam para o próximo estágio do Baralho de Missões. Em vez disso, a Missão Secundária é adicionada ao Mostrador de Vitória.

No início de cada Fase de Missão, se houver uma ou mais Missões Secundárias na área de organização, o primeiro jogador pode escolher uma delas para ser a missão atual até o fim da fase em vez de usar a Carta de Missão do Baralho de Missões que estiver atualmente ativa. Enquanto uma Missão Secundária for a missão atual, qualquer progresso feito pelos jogadores é colocado nessa Missão Secundária, e quaisquer efeitos de carta que afetem a missão atual são aplicados na Missão Secundária. As Fichas de Progresso ainda devem ser colocadas no Local Ativo antes de poderem ser colocadas em uma Missão Secundária. Quaisquer Fichas de Progresso obtidas que excederem o total de Pontos de Missão da missão atual são descartadas; não coloque Fichas de Progresso em nenhuma outra Carta de Missão em jogo.

Anatomia das Missões Secundárias de Encontro

- 1. Título da Carta:** O nome da Missão Secundária.
- 2. Ícone do Conjunto de Encontros:** Cada Missão Secundária de Encontro possui um ícone de Conjunto de Encontros que indica a qual conjunto de Cartas de Encontro ela pertence. Tal ícone é usado, junto com os ícones de "Informação de Encontro" no lado A das Cartas de Missão de qualquer cenário, para determinar quais Conjuntos de Encontros são utilizados para construir o Baralho de Encontros.
- 3. Texto da Carta:** Indica as habilidades especiais e o texto decorativo em *itálico* exclusivos da Missão Secundária enquanto ela está em jogo.
- 4. Informações do Conjunto:** O número de identificação único da Missão Secundária de Encontro dentro do seu Conjunto de Encontros.
- 5. Pontos de Missão:** O número de Fichas de Progresso que deve ser colocado na Missão Secundária para que ela seja concluída.
- 6. Pontos de Vitória:** Cada Missão Secundária possui um valor de Pontos de Vitória para indicar que ela deve ser adicionada ao Mostrador de Vitória ao ser concluída.



Cenário 1: Intrusos na Floresta Chet

Nível de dificuldade = 6.

A Casa de Elrond estava movimentada com todos os preparativos. O outono tingia as folhas das árvores de Valfenda de tons quentes, e o vale ressoava com o canto de vozes alegres. Os elfos estavam colhendo o resto da safra do verão para celebrar o Equinócio de Outono. Estavam todos atarefados, exceto o Mestre da Casa e seus convidados — um grupo de viajantes cansados que havia chegado recentemente após cumprir afazeres importantes em Gondor e Dunland. Os heróis estavam exaustos após uma jornada de muitas léguas repleta de perigos, e Elrond os recebera em sua casa para que pudessem descansar e lhe contar sobre suas aventuras.

No Salão do Fogo, Elrond teve uma longa conversa com os heróis a respeito do serviço que prestaram ao Conselho Branco. Haviām realizado grandes façanhas para deter o poder crescente de Mordor e, por suas ações de bravura, Elrond os considerou convidados de honra e lhes disse que poderiam ficar até que recuperassem as energias.

Enquanto falavam com o senhor-élfico, um mensageiro adentrou o Salão para anunciar outro viajante recém-chegado a Valfenda. Atrás do serviçal, havia um homem alto de postura imponente. Ele vestia os trajes desgastados de um Caminheiro. A julgar pela aparência do homem, seu assunto era evidentemente urgente.

"Mae govannen, Dúnadan", disse Elrond, "Os filhos de Valandil são bem-vindos em Imladris."

O Caminheiro pousou a mão sobre um pingente de falcão que carregava numa corrente em torno do pescoço e se curvou em reverência. "Meu senhor", começou ele, "meu nome é Iârion, e cavalguei até aqui às pressas em busca do meu contrerrâneo Aragorn. Há algo maligno atormentando as terras indomadas ao Norte de Bri, e nós, Caminheiros, precisamos do nosso Chefe."

"O filho de Arathorn não está aqui", respondeu Elrond. Gesticulando para que o Caminheiro se sentasse na cadeira vazia ao seu lado, ele continuou: "Mas conta-me mais sobre a tua incumbência. Os Dúnedain protegem as vilas de Bri com sua vigília secreta há muito tempo, mas não costumam buscar ajuda para esse dever ingrato. Que males são esses que o trazem aqui agora?"

O Caminheiro se sentou no assento a ele oferecido e começou a explicar: "Descobrimos orques a Oeste das Colinas do Vento, com um contingente muito maior do que vimos há anos. Estão espionando o território, e acreditamos que planejam atacar."

"Infelizmente, Aragorn está muito longe com os meus filhos e os guerreiros da minha casa", respondeu Elrond. "Até que retornem, não tenho ninguém para enviar em teu auxílio."

Iârion pareceu ficar desanimado, mas se recompôs antes de voltar a falar: "Então devo voltar imediatamente para junto dos meus companheiros e ajudá-los nos preparativos da melhor forma que eu puder".

"Contarei ao teu Chefe sobre essa ameaça ao seu povo assim que ele voltar", prometeu o senhor-élfico.

O Caminheiro se pôs de pé, curvou-se diante de Elrond e deu-lhe as costas para partir, mas os heróis antes sentados se levantaram e deram um passo adiante. "Vamos com você", afirmou um deles, e os outros assentiram com a cabeça.

"Agradeço, forasteiros", respondeu Iârion. "Mas, como o Mestre Elrond mesmo disse, nosso trabalho é sigiloso e ingrato; os Dúnedain não são recompensados pelo seu sacrifício, e também não temos recompensas a oferecer."

"Caçar orques já é uma recompensa por si só", disse o herói calmamente, e continuou, "não vamos ficar ociosos enquanto vocês enfrentam essa batalha. Não enquanto nos sobram forças. Nós iremos."

"Então vamos logo ajudar o meu povo", instou Iârion com a esperança revigorada no olhar.

"Que as graças dos Valar sejam concedidas a cada um de vós nesta missão", desejou Elrond ao se despedir.

Juntos, o Caminheiro e os heróis partiram da Última Casa Hospitalreira. Do vale de Valfenda, a companhia cavalgou rumo ao Oeste, em direção às vilas de Bri. Seguiram a Estrada Velha e atravessaram a Última Ponte até as margens sul das Colinas do Vento. Lá, eles se desviaram do caminho para escalar o Topo-do-Vento, a mais alta daquelas colinas. O cume proporcionava uma ótima vista da área ao redor, e Iârion disse aos seus companheiros que haveria Caminheiros de tocaia no local. Com esses vigias, o Dúnadan esperava se inteirar das notícias antes de seguir em frente.

Quando chegaram ao topo, encontraram dois Dúnedain que os cumprimentaram. "Olá, Iârion. Vejo que trouxe ajuda, mas receio que seja tarde demais", comentou um deles em tom lúgubre. "Um grupo numeroso de orques desceu as colinas ontem à noite. Para nós, parecia um grupo de guerra, mas se moviam com cautela e evitaram pegar a estrada. Observamos o grupo se dirigir ao Norte e Oeste ao longo da margem do pântano até desaparecerem para além do brejo."

"Eles provavelmente planejam avançar para as vilas de Bri pelo Norte", respondeu Iârion, olhando na direção indicada pelos Caminheiros. "Precisamos avisar nosso povo na Floresta Chet! Um de vocês pega meu cavalo para ir até lá às pressas e avisá-los. Meus companheiros e eu vamos seguir os orques e fazer o que pudermos para atrasá-los."

Virando-se para os heróis, Iârion pousou a mão sobre o cabo da espada ao lhes falar: "Há muitas propriedades isoladas ao Norte de Bri. Temos que fazer tudo o que pudermos para encontrar esses orques e proteger essas pessoas. Vamos!".

Preparação

O Baralho de Encontros de Intrusos na Floresta Chet é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Intrusos na Floresta Chet*, *Iârion*, *Ermos de Eriador* e *Orques de Angmar*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: Carta de Campanha de Intrusos na Floresta Chet (♣156), Pingente de Iârion (♣157) e Protejam os Inocentes (♣158a).

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Iârion se apoiou sobre o cabo da sua espada e observou o último orque fugir para o Leste, longe das vilas pacíficas próximas. O Caminheiro e sua companhia de heróis haviam perseguido seu alvo até as fronteiras da região de Bri, onde forçaram os inimigos a pararem e travarem combate.

O grupo de guerra estava melhor equipado e era mais disciplinado do que a ralé comum que o Caminheiro estava acostumado a enfrentar, mas, em retrospecto, era evidente a Iârion que a intenção dos orques era muito mais de pilhar do que de lutar, pois se dispersaram e fugiram após uma curta batalha.

"Evidentemente, esses orques não esperavam se deparar com uma resistência tão determinada", disse um dos heróis triunfantemente, olhando para o corpo estirado do último orque que abateram antes de os outros saírem correndo.

Despertado de seus devaneios cansados, Iârion se virou para o grupo e respondeu seriamente: "Sim, mas a audácia do ataque deles me incomoda; os orques não ousam vir tão longe a Oeste há anos. O que os traz aqui agora?"

Os heróis viam a preocupação nos olhos do Caminheiro, e a emoção da vitória se esvaiu ao pensarem nas implicações da pergunta dele.

"Receio que nosso trabalho ainda não tenha acabado, meus amigos", declarou Iârion enquanto olhava ao longe. "Haverá uma reunião dos Dúnedain em Fornost para celebrar o Equinócio de Outono daqui alguns dias. Tenho que ir até lá informá-los deste ataque, pois temo que ele seja apenas um prelúdio do que está por vir, e os Caminheiros devem se preparar para os eventos vindouros."

Virando-se para os heróis que o acompanhavam, Iârion continuou: "Contudo, não podemos permitir que esses orques que saíram correndo escapem, pois podem voltar com reforços. Já que tenho que ir para Fornost, eu lhes peço: poderiam ir atrás deles no meu lugar?"

No olhar tenso do honrado Caminheiro, os heróis viram como foi difícil para ele encarregá-los de uma tarefa tão perigosa, então fizeram um juramento de que nenhum dos orques que chegaram tão perto de Bri viveria para voltar ao local.

"Belas palavras", respondeu Iârion. Então, o Caminheiro ergueu a espada e declarou: "Que o espírito de Oromë os guie em sua caça!"

Com isso, Iârion embainhou sua arma e partiu às pressas. Por alguns instantes, os heróis o observaram seguir para o Norte pelo Caminho Verde, voltando o olhar para o Leste depois, onde estavam os rastros dos seus inimigos.

Cenário 2: As Colinas do Vento

Nível de dificuldade = 5.

Por dias a fio, os heróis perseguiram o que restou do grupo de guerra até a área ao Leste da Floresta Chet, percorrendo a margem norte do Pântano dos Mosquitos e as vastas planícies adiante. No caminho, encontraram várias propriedades incendiadas. Todas exibiam os sinais claros da selvageria dos orques. No entanto, em cada casa, os heróis se surpreenderam ao não encontrarem corpo algum. Em vez disso, o que encontraram foram sinais de confronto físico e os rastros inconfundíveis dos orques arrastando seus prisioneiros e os levando embora.

"Por que os orques parariam para capturar prisioneiros durante uma retirada?", perguntou um dos heróis, analisando as marcas no chão.

"Talvez planejem pedir resgate?", respondeu outro integrante da companhia ao emergir das ruínas carbonizadas de um casebre desabado.

"Se essa fosse a intenção, um ou dois prisioneiros já teriam bastado, mas esses orques levaram pelo menos uns doze", refutou o primeiro. "Olhem só estas marcas."

O herói que estava na porta se ajoelhou ao lado do companheiro para examinar a terra mais de perto. Após um instante, ele disse: "Acho que sei a solução deste enigma: os orques que procuramos não são os mesmos que atacaram esta casa, embora provavelmente sejam aliados. Vejam aqui! As pegadas que essa família deixou enquanto lutava contra seus captores já estavam aqui ao menos um dia antes de os orques que estamos procurando passarem pelo local."

Os outros heróis concordaram com tal suposição, mas essa descoberta não deixou o grupo muito animado, pois sugeria que o ataque perto de Bri era apenas uma parte de um plano maior. Fez-se um breve silêncio enquanto cada membro da companhia imaginava o que esse plano poderia ser.

Após um bom tempo, um deles se pronunciou: "Se os orques estão em conluio, é bem provável que o grupo que estamos procurando nos leve ao ponto de encontro deles. Pode ser que encontremos os reféns lá. Mesmo que não consigamos resgatá-los, poderemos ao menos nos vingar dos seus captores!" Após concordarem que esse era o único plano de ação possível, o grupo retomou sua caçada.

Os rastros dos orques os levaram pelo Norte e Leste em direção às Colinas do Vento. Enquanto viajavam, o céu escureceu com nuvens trazidas por um vento frio vindo do Norte. Quando chegaram à primeira encosta rochosa das colinas, fazia um frio estranho no local.

Os heróis apertaram os mantos em torno de seus corpos, mas isso de pouco adiantou para impedir a passagem do ar gelado. Quando uma chuva congelante começou a cair sobre os heróis, um deles ergueu os olhos para o céu e disse em voz alta: "Isto é um mau agouro, meus amigos.

O tempo se voltou contra nós e está apagando os rastros. Receio que exista um novo mal agindo aqui, ajudando nossos inimigos."

Um burburinho de aquiescência ressoou entre a companhia, antes de um deles se pronunciar: "Não importa se está chovendo ou se os rastros foram apagados; nossos alvos estão escondidos em algum lugar destas colinas e, se não os encontrarmos, estaremos abandonando os reféns e o nosso juramento."

Um tinido baixo de aço ecoou quando todos os heróis sacaram suas armas em uma resposta muda. O grupo puxou os capuzes sobre as cabeças e começou sua busca por sinais dos orques nas colinas...

Preparação

O Baralho de Encontros de As Colinas do Vento é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *As Colinas do Vento*, *Orques de Angmar*, *Mau Tempo* e *Ruínas de Arnor*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de As Colinas do Vento (♣ 159), Presságios Misteriosos (♣ 160) e cada carta na Reserva de Campanha.

O Baralho dos Orques

Ao preparar As Colinas do Vento, os jogadores são instruídos a criar o "Baralho dos Orques". O Baralho dos Orques representa os orques espalhados que se escondem nas Colinas do Vento, os quais os heróis devem encontrar e derrotar. Para criar o Baralho dos Orques, pegue cada Carta de Inimigo que tiver o ícone do Conjunto de Encontros Orques de Angmar e todas as cópias da carta Acampamento Escondido dos Orques e remova-as do Baralho de Encontros, embaralhando-as em um baralho separado. Esse é o Baralho dos Orques. Quando uma carta do Baralho dos Orques sai de jogo, ela é colocada na pilha de descarte do Baralho de Encontros. Se o Baralho dos Orques for esgotado, ignore quaisquer efeitos que fizerem referência ao Baralho dos Orques.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Os orques haviam montado acampamento dentro de um velho forte fronteiro dos Dúnedain, construído na margem norte das Colinas do Vento durante a guerra entre Arnor e Angmar na Segunda Era. Os portões de madeira antigos haviam se deteriorado com o tempo, e os orques não puderam impedir a entrada dos seus perseguidores. Após entrarem, os heróis cumpriram seu juramento a Iârion e abateram todos os orques que encontraram escondidos entre as ruínas.

Após o fim da luta, os heróis limparam o sangue das armas e começaram a procurar os prisioneiros dos orques. Dentro do que possivelmente havia sido o grande salão do local, encontraram os corpos mutilados de vários aldeões. Seus corpos profanados foram posicionados no centro de um desenho maligno feito no chão. Era evidente que as vítimas haviam sido sacrificadas em algum tipo de sacramento ímpio, mas ninguém conseguiu descobrir do que se tratava. Foi então que os heróis se arrependeram da decisão de matar os orques antes de interrogá-los.

"Isto não é obra dos orques", constatou um dos heróis, que observava a cena horrorizada, "isto é feitiçaria das trevas."

"Sim, mas de quem?", questionou outro herói.

"Vamos vasculhar o resto do forte e ver se encontramos a resposta", propôs um terceiro membro, cobrindo a boca e virando as costas para os cadáveres.

Na outra ponta do salão, encontraram uma escadaria escura que descia para algum lugar. Os heróis acenderam uma tocha e desceram pela passagem estreita e sinuosa rumo ao subterrâneo do forte. No pé das escadas, encontraram um porão úmido bloqueado por uma porta trancada. De dentro do cômodo, ressoavam os sons de farfalhos e lamúrias.

Os heróis arrombaram a porta e enfiaram a tocha para iluminar o interior. A luz laranja tremeluzente revelou um pequeno grupo de sobreviventes amontoados em um canto. Pareciam estar famintos, e seus corpos tremiam no calabouço gelado.

Os heróis removeram seus próprios mantos e envolveram os infelizes prisioneiros com eles para que se aquecessem.

Como o ar estava mais limpo lá fora, a companhia guiou os sobreviventes pela escadaria acima, levando-os para longe do calabouço. No entanto, ao passarem pelos corpos no salão, os prisioneiros resgatados gritaram e choraram.

"Quem fez isso?", perguntou um dos heróis, mas estavam todos abalados demais para responder.

Lá fora, o vento partira e levava consigo a chuva. Os heróis acenderam uma fogueira no pátio do velho forte e os sobreviventes se reuniram ao redor das chamas. Após um bom tempo, um homem mais velho chamado Thaurdir se pronunciou: "Não vimos o que aconteceu. Não dava. Eles nos mantiveram naquele calabouço sem luz por dias. Só ouvimos os gritos...". A voz do homem se esvaiu.

Seu capuz cobria a maior parte do rosto, impedindo que os heróis vissem sua expressão. Após um momento, ele continuou: "Ouvíamos as vozes grosseiras dos orques também, mas havia outra voz que os comandava. Não sei que tipo de criatura era aquela, mas os sons que emitia eram apavorantes".

"Só encontramos os orques quando chegamos aqui", comentou um dos heróis.

"Então, a criatura deve ter escapado", respondeu o velho.

"Se isso for verdade, não podemos ficar aqui", replicou o herói. O membro da companhia se virou para os companheiros e disse: "É melhor levarmos essas pessoas para Fornost, onde os Caminheiros estão reunidos. Iârion vai querer saber o que eles têm a dizer sobre sua captura". Voltando-se para os prisioneiros, o herói disse: "Vocês ficarão seguros lá."

Os outros heróis se manifestaram de acordo, mas os sobreviventes traumatizados apenas assentiram com a cabeça. Após darem aos resgatados de comer e de beber, os heróis começaram sua lenta marcha rumo a Fornost.

Cenário 3: Fosso dos Mortos

Nível de dificuldade = 7.

Foi uma longa jornada das Colinas do Vento até Fornost Erain, que se tornou ainda mais longa por causa dos sobreviventes cansados escoltados pelos heróis. Os aldeões infelizes haviam passado por muitas dificuldades em seu período de cativo, e o tempo frio atípico não melhorou sua condição. Logo, seus tormentos fizeram com que eles todos adoecessem. Por fim, os heróis tiveram que mandar um mensageiro na frente para trazer ajuda dos Dúnedain que procuravam.

Com a ajuda dos Caminheiros, os heróis conseguiram levar os sobreviventes até Fornost em segurança. Outrora a capital de Arthedain, a cidade antiga foi abandonada após a guerra contra Angmar; quase mil anos atrás. Agora, as ruínas desertas se chamavam Fosso dos Mortos, mas os Dúnedain ainda se reuniam ali nos bons dias, como era o caso agora.

Iârion e um jovem Caminheiro estavam à espera para receber a companhia quando os membros adentraram os portões da cidade. O nobre Dúnadan esboçava admiração ao observar os heróis trazerem os sobreviventes para dentro das muralhas. "Vocês foram muito além do seu juramento quando salvaram essas pessoas", exclamou ele. "Em nome dos Dúnedain, eu lhes agradeço, amigos. Venham, juntem-se a nós junto à fogueira do conselho e compartilhem a sua história. Meu irmão, Amarthiûl, cuidará das suas cargas."

O Caminheiro mais jovem de boa estatura levou os sobreviventes até os curandeiros enquanto Iârion levava os heróis até a praça central da cidade. Um conselho de Dúnedain estava reunido em volta de uma grande fogueira. No lugar de honra, estava o Chefe Aragorn, filho de Arathorn. Ele olhou para os heróis com vivo interesse enquanto Iârion os apresentava: "Esta é a valente companhia que nos ajudou a defender as vilas de Bri e perseguiu nossos inimigos até seu esconderijo nas Colinas do Vento. Trouxeram os sobreviventes que salvaram dos orques, mas também trazem más notícias."

Os heróis descreveram os detalhes da aventura para os Caminheiros: as casas queimadas, os reféns dos orques, o velho forte fronteiriço de Amon Forn e os sacrifícios macabros. Após todo o relato, fez-se um longo silêncio até que Aragorn finalmente falou:

"Sua história é cheia de pesar", disse o filho de Arathorn, "não ouvimos falar de maldades assim desde a queda da antiga Angmar."

"De fato", respondeu Iârion, "a história deles carrega todos os sinais típicos de Angmar. O rei daquela terra amaldiçoada era um poderoso feiticeiro, e ouvia-se muitas histórias como a deles em sua época."

"Sim", concordou Aragorn, "mas os exércitos de Angmar foram derrotados, e o Rei-bruxo fugiu do Norte. Aquele espectro vil agora comanda a fortaleza de Minas Morgul e ameaça levar guerra a Gondor. Não tem como essas terríveis ações serem obra dele."

"Ainda assim, os crimes dos quais nos informam agora são iguais aos que descobrimos nesta mesma cidade quando a tomamos de volta das garras de Angmar muitos anos atrás", insistiu Iârion. "Se não são obra do Nazgûl, talvez um dos seus discípulos tenha voltado para tomar seu lugar?"

Enquanto os Dúnedain debatiam o assunto, o sol poente desceu por trás das colinas de Vesperturvo a Oeste, escurecendo o céu sobre suas cabeças. De outra parte da cidade, veio um grito estridente e, um momento depois, Amarthiûl chegou correndo na direção do conselho.

"Iârion! Iârion!", gritou ele enquanto ofegava. "Fomos traídos!"

"O que foi", indagou Iârion. "O que aconteceu?"

"Feitiçaria das trevas!", exclamou Amarthiûl, agarrando o braço de Iârion. "Um dos sobreviventes. O velho. Chamado Thaurdir. Ele..." O Caminheiro mais jovem recuperou o fôlego e disse: "Ele é um espectro!"

"Um espectro? Como você descobriu isso?", questionou Iârion com a voz atônita.

"Quando levei os sobreviventes até os curandeiros, vi o velho escapulindo. Achei meio suspeito, então fui atrás dele às escondidas", explicou Amarthiûl em palavras apressadas. "Ele foi direto para as tumbas e lá retirou o seu manto. Seu rosto era repuxado e definhado como o de um cadáver, mas os olhos!"

O jovem Caminheiro empalideceu e continuou: "Mesmo sem eu fazer barulho algum, ele olhou direto para o local onde eu me escondia nas sombras, e eu tive certeza de que ele conseguia me ver com aqueles olhos vazios. Quando fui descoberto, puxei minha espada para confrontá-lo, mas ele apenas riu. Foi o som mais pavoroso que eu já ouvi! Então, na tumba aberta atrás dele, eu pude ver os espíritos dos mortos se reunindo ao seu redor. Foi então que eu corri para cá."

Iârion estava prestes a responder quando as chamas da grande fogueira repentinamente explodiram no ar e se extinguíram, deixando os Caminheiros no breu. Por toda a sua volta, uma névoa fria se formou. Da neblina escura, ouvia-se sons de raspões e farfalhos. Quando seus olhos se acostumaram com a escuridão, eles viram a silhueta tenebrosa de vários carnicais em armaduras enferrujadas ao seu redor. Os semblantes mortos os encaravam com olhos vazios, e mãos pútridas erguiam lâminas velhas para atacar.

"Às armas, Dúnedain!", bradou Aragorn, sacando sua espada. "Os espectros de Angmar vêm aí!"

Preparação

O Baralho de Encontros de Fosso dos Mortos é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Fosso dos Mortos*, *Iârion*, *Feitiçaria Sombria* e *Mortos Amaldiçoados*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: Carta de Campanha de Fosso dos Mortos (♣ 166), Pingente de Iârion (♣ 157), Coragem de Amarthiúl (♣ 167), Legado de Thaurdir (♣ 168), Majestade de Thaurdir (♣ 169), Desprezo de Thaurdir (♣ 170) e cada carta da Reserva de Campanha.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Os Caminheiros não estavam preparados para um ataque e quase foram subjugados pela investida repentina de Thaurdir e suas criaturas. Contudo, os heróis que lutaram ao lado dos Dúnedain os levaram à vitória com sua coragem inabalável.

Mesmo assim, foi uma batalha aterradora. Os inimigos não estavam armados apenas de espadas, e o medo que causavam nos heróis quase os fez perder a cabeça. À medida que a alvorada foi se aproximando, no entanto, as magias do feiticeiro começaram a se dissipar e os Caminheiros conseguiram a vantagem. Porém, quando a vitória começou a parecer garantida, Thaurdir capturou Iârion e fugiu da cidade. O valente Caminheiro enfrentava dois inimigos quando o feiticeiro o acertou na cabeça com um golpe ressonante. Então, Thaurdir ordenou que dois dos seus lacaios pegassem o corpo e batessem em retirada. Por trás da onda de inimigos medonhos, os heróis viram Amarthiúl persegui-los, mas não tiveram como ajudá-lo devido à barreira de hostis que bloqueavam o caminho.

Quando os primeiros raios de sol penetraram as nuvens no céu, os heróis abateram o que restou de seus inimigos abnormais e foram atrás de Amarthiúl. Encontraram o Caminheiro no Portão dos Mortos, com o olhar vidrado em estupor. Ele ainda brandia sua espada e golpeava o ar à sua volta, mas não havia mais inimigos para enfrentar.

"Amarthiúl!", chamou um dos heróis, "O dia amanheceu e os inimigos fugiram."

O Dúnadan abaixou a espada e olhou para os heróis como se despertasse de um sonho. "Não consegui alcançá-lo", murmurou ao cair de joelhos. "Quando os vi levar Iârion, eu tentei ir atrás. Mas a névoa ficou mais intensa e eu perdi o rumo."

"Foi um feitiço maligno que ofuscou os seus olhos", disse um dos heróis, tentando consolar o jovem Caminheiro. "O espectro que nos atacou era um feiticeiro poderoso. Foi ele que levou o seu amigo."

"Por quê?", questionou Amarthiúl, mas ninguém soube responder. No chão, o jovem Caminheiro encontrou o pingente de falcão de Iârion e o encarou na palma de sua mão.

"Não importa", declarou o Dúnadan, agarrando o pingente e se colocando de pé. "Thaurdir levou meu amigo, então irei atrás dele."

"Vamos ajudá-lo na sua missão", declararam os heróis em uníssono. "Não podemos deixar que Iârion tenha o mesmo destino que aqueles aldeões."

"Então vamos partir logo", disse Amarthiúl, embainhando a espada. "Ainda podemos resgatá-lo se formos rápidos!"

Cenário 4: Ermos de Eriador

Nível de dificuldade = 7.

A batalha em Fornost foi acirrada e violenta, deixando vários Dúnedain feridos. A visão dos espectros os deixara desmoralizados e, não fosse pela iniciativa corajosa dos companheiros de Iârion, os Caminheiros não teriam aguentado o ataque. Quando a aurora finalmente chegou, os Dúnedain recuperaram as forças, reforçando as defesas do Fosso dos Mortos e cuidando dos feridos.

Amarthiûl tinha outras preocupações. Iârion fora capturado pelo Espectro Thaurdir durante a batalha, e ainda dava tempo de ir atrás dele. Os heróis que haviam ajudado a defender Fornost prometeram resgatar Iârion também, partindo para começar sua busca em seguida. Não demorou muito para encontrarem rastros dos inimigos seguindo para Noroeste pelas colinas a dentro.

Thaurdir e o que restou de seu exército, incluindo os lacaios que haviam capturado Iârion, estavam se movendo rapidamente pelas Colinas do Norte. Apesar de os inimigos muito terem se esforçado para fugir, os heróis eram menos numerosos e estavam determinados a perseguir o seu alvo. Os captores de Iârion pouco se importaram em cobrir seus rastros, permitindo que o grupo de heróis seguisse em seu encalço por horas a fio, sem parar para descansar, comer ou se localizar. Viajaram até tarde da noite, na esperança de alcançar Thaurdir sob o véu da escuridão. No entanto, quando o sol se ergueu sobre as colinas verdejantes, pouco tinham conseguido reduzir a distância entre eles e os adversários.

Com o rosto marcado pela preocupação, Amarthiûl olhou para o horizonte ao Norte e suspirou. "Não adianta. Thaurdir é um Espectro do mundo das sombras, e seus lacaios não se importam com comida ou descanso. São capazes de viajar livremente por semanas sem se cansarem, enquanto nós lutamos para manter o ritmo." Com o semblante desolado, ele se virou para seus companheiros.

"Paciência, meu amigo", pediu um dos heróis, apertando o ombro de Amarthiûl. "Quer seja hoje quando o sol se pôr ou daqui a duas semanas, nós continuaremos nossa busca e não pararemos até resgatarmos Iârion. Devem ter algum motivo para mantê-lo vivo, pois não encontramos sinais de que lhe fizeram mal."

"De fato, mas essa ideia também me preocupa", comentou outro companheiro. "Amarthiûl, o que você sabe sobre Iârion? Que motivos Thaurdir teria para capturá-lo? Decerto que Aragorn, Chefe dos Dúnedain, teria rendido um prêmio melhor."

O jovem Caminheiro pegou o pingente de Iârion de uma das bolsas penduradas em seu cinto e o encarou com remorso.

"Eu... Não sei ao certo", confessou, meneando a cabeça de um lado para o outro. "Sei que Iârion vem de uma linhagem nobre. Este é o símbolo da casa dele", explicou ele, mostrando-lhes o pingente de um falcão em voo que haviam visto no pescoço de Iârion. "Você diz que ele renderá um prêmio inferior a Aragorn, e certamente tem razão. Mas há muito escondemos do Inimigo a ascendência de Aragorn. A ancestralidade de Iârion não exigia tal proteção. Desde que o conheço, ele usa este pingente com orgulho."

Os olhos do Caminheiro se estreitaram, e ele olhou para os heróis com o semblante profundamente amargurado pela vingança. "Seja lá qual for o motivo, eu sei o que vi em Fornost. Thaurdir poderia ter levado muitos outros, mas preferiu deixá-los mortos ou feridos. Quando Iârion o desafiou, ele mandou seus lacaios para a escaramuça um a um, sacrificando-os para a lâmina de Iârion a fim de exauri-lo. Sua intenção era capturá-lo com vida. Talvez essa tenha sido sua intenção desde o princípio." Os outros membros da companhia assentiram com a cabeça em resposta a Amarthiûl.

"Mais um motivo para nos apressarmos", apontou um dos heróis. "Não temos como ajudar Iârion se estivermos caindo de cansaço. Temos que estar prontos para a luta quando alcançarmos o Espectro. Vamos seguir em frente!"

Continuaram a perseguir seu alvo por milhas e milhas, mantendo um ritmo mais viável, descansando brevemente quando necessário e acelerando adiante quando os rastros dos inimigos os levavam para um declive ou um terreno plano. Por fim, chegaram às margens das Colinas do Norte, onde os montes verdejantes se transformavam nas terras desertas e vastas do norte de Eriador. Quanto mais ao Norte viajavam, mais frio e instável ficava o tempo. Neve e chuva geladas começaram a fustigar seus mantos e capuzes e, pela primeira vez desde que deixaram Fornost, eles sentiram a necessidade de montar acampamento para passar a noite.

Essa foi a primeira noite em que ouviram os uivos. Os sons vinham de todos os lados, tornando-se mais intensos a cada minuto que passava. Um dos heróis assumiu o comando e alertou o resto da companhia. "Não podemos ficar. Os lobos daqui são ferozes e cruéis, e usam a escuridão da noite como seu território de caça."

Desmontaram o acampamento rapidamente, com o peso do cansaço começando a abalá-los. No decorrer da noite, os uivos incessantes dos lobos se mantiveram no seu encalço. Amarthiûl expressou o que todos estavam pensando: "Receio que, de caçadores, tenhamos virado a caça..."

Preparação

O Baralho de Encontros de Os Ermos de Eriador é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Amarthiúl*, *Os Ermos de Eriador*, *Ermos de Eriador* e *Mau Tempo*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: Carta de

Campanha de Ermos de Eriador (☷ 171), uma cópia da carta Determinação (☷ 172) por jogador, Evite o Desespero (☷ 173) e cada carta da Reserva de Campanha.

Amanhecer e Anoitecer

Este cenário inclui um objetivo dupla-face: Amanhecer/Anoitecer. O lado do Amanhecer desse objetivo tem o texto "Está de Dia", ao passo que o lado do Anoitecer desse objetivo diz "Está de Noite". A condição de "Dia" ou "Noite" não possui um efeito próprio. Contudo, várias Cartas de Encontro deste cenário (incluindo a carta Amanhecer e Anoitecer) têm efeitos adicionais ou diferentes diferentes, a depender se no momento está de Dia ou de Noite.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Haviam suportado o frio congelante e as presas perfurantes de lobos malignos por muitos dias, percorrendo a maior distância possível durante o dia e se defendendo de duros ataques todas as noites, mas, com o passar do tempo, eles foram se cansando. Ao derrotarem o líder da alcateia, eles haviam conseguido fazer as criaturas recuarem, mas passar noites agitadas sendo perseguidos e assolados por lobos os havia obrigado a se desviar do caminho e ir parar perto do Monte Gram, que assomava e penetrava as nuvens nortenhas. Estavam longe de Thaurdir e de seu amigo Iârion, sem ter como saber quanto tempo ficaram perdidos lutando contra os lobos cruéis. Para piorar, eles estavam exaustos demais para continuar o caminho sem dormir, e muitos haviam adoecido com o frio. Os poucos animais que havia para caçar nos ermos haviam sido afugentados pelos lobos, e as rações de Fornost estavam se esgotando.

Após muitos dias nessas condições, uma noite sem uivos era um grande alívio. A companhia discutiu exaustivamente para decidir se essa ausência indicava que seria seguro montar acampamento para passar a noite, mas, no fim das contas, estavam famintos e fracos demais para continuar. Embora soubessem que estavam em uma local perigoso, eles não tinham outra escolha se não parar para acampar.

Foi então que os gobelins atacaram. Surgiram da escuridão, vestidos em peles brancas que se camuflavam na neve. Os guardas que estavam

de vigia foram pegos por trás, derrubados e depois amordaçados. Um deles notou os gobelins se aproximando e gritou um alerta, mas foi imediatamente atingido por flechas inimigas. Os gritos do guarda acordaram o resto da companhia, mas, pegos de surpresa e em uma desvantagem de quase dez para um, suas chances não eram nada boas. O maior dos gobelins deu um passo adiante e sorriu perversamente. "Cerquem eles! Não deixem ninguém escapar!", bradou ele, "Gornákh quer todos vivos!"

A batalha que ocorreu em seguida foi em vão. Os heróis lutaram bravamente, mas a neve intensa atrapalhava seus movimentos, e os gobelins estavam em grande vantagem. A maioria dos integrantes da companhia foi nocauteada ou encurralada e cercada. Outros lutaram até o fim, embora os gobelins parecessem estar tentando capturar a maior quantidade possível de reféns. Aqueles que resistiram e não puderam ser capturados foram alvejados por pontas de flecha de pedra ou lanças, deixados na neve para sangrar até a morte.

Os heróis foram forçados a se render, desarmados e amarrados. Eles se entreolharam por um instante, percebendo que Amarthiúl não estava mais entre eles. Não tinham certeza se o corpo dele estava entre os abatidos.

"Vamos lá, pessoal", rosnou o goblin maior, colocando um dos heróis de pé e o obrigando a seguir com a ponta da lança nas costas. "O Monte Gram nos aguarda."

Cenário 5: Fuga do Monte Gram

Nível de dificuldade = 4.

Vendados, os heróis foram levados até os túneis do Monte Gram. Pareciam ter percorrido milhas ao subirem as colinas e atravessarem muitos corredores sinuosos. Quando as vendas foram removidas, perceberam estar nas profundezas da fortaleza dos gobelins, sem noção alguma de como poderiam fugir.

Os calabouços de Gornákh eram macabros e horrendos. Cheiravam a podridão e decomposição, e o chão úmido estava coberto de gelo e lodo. As chamas bruxuleantes das tochas mal iluminavam os corredores. Os gobelins separaram os companheiros e os levaram para túneis diferentes, passando por câmaras cheias de instrumentos cruéis. Gritos de lamentação e dor ecoavam pelos calabouços, fazendo seus corações se apertarem de medo.

Os companheiros foram jogados em celas separadas, todas sem janelas e cobertas de gelo. Alguns foram levados até celas próximas à entrada do calabouço, ao passo que outros foram conduzidos para as entranhas do local. Cada um deles estava sozinho. Qualquer tentativa de chamar os outros companheiros era punida com castigos imediatos.

Um a um, eles foram levados à câmara de Gornákh, que os interrogou cruelmente com a ponta de uma faca e um chicote, aumentando suas cicatrizes e sofrimento sempre que davam uma resposta insatisfatória. Ainda assim, nenhum deles estava disposto a trair seus companheiros ou sua missão, e nada disseram além de réplicas zombeteiras ou praguejamentos murmurados.

Em raras ocasiões, ofereciam-lhes carnes repulsivas de origem desconhecida que cheiravam a morte e provavelmente tinham um sabor equivalente ao cheiro, mas ninguém ousou prová-las. Contudo, após o longo período de inanição, até aquela carne horrenda estava começando a parecer apetitosa. Sem noção de tempo na escuridão infinita do calabouço, eles começaram a se perguntar se tinham alguma esperança de escapar. Uma semente de desespero foi plantada em seus corações e começou a germinar.

Por fim, a monotonia foi interrompida quando um dos heróis da companhia ouviu o que parecia ser um regimento de orques chegando aos calabouços. "Gornákh!", bradou uma voz conhecida que ressoou pelos corredores. "Viemos pegar seus prisioneiros em nome de Daechanar!" O herói se levantou em sua cela e se escorou nas barras frias, tentando enxergar na escuridão. A voz era inconfundível, deturpada e permeada de maldade. Era Thaurdir, o Espectro que haviam confrontado em Fornost. Aquele que havia capturado seu amigo.

"Mas fomos nós que capturamos eles! São nossos prêmios, não seus... E ainda não terminei de me divertir com eles!", protestou Gornákh, irritado com a presença de Thaurdir.

A voz de Thaurdir era fria e imponente. "Não se esqueça de quem lhe está falando", respondeu ele. "O Senhor Daechanar reivindicou a posse desses prisioneiros. Levem-nos para Carn Dûm imediatamente. Vão dar bons soldados para o Senhor de Angmar." Fez-se uma pausa longa e sinistra. "Ou preciso lembrá-lo do que o Senhor Daechanar faz com quem o desobedece?"

O herói apertou os dedos em volta das barras da cela, surpreso com a menção ao Senhor de Angmar. A discussão entre Thaurdir e Gornákh ficou acalorada. Vários guardas de Gornákh saíram correndo pelos corredores, provavelmente se dirigindo ao local da discussão. O herói estremeceu ao pensar no possível destino do goblin que desafiou Thaurdir — ou, pior ainda, no destino que aguardava seus companheiros. Nesse momento, uma luz tênue se arrastou pelas paredes enquanto o som dos mais leves passos se aproximava da cela. A silhueta de um homem encapuzado surgiu então, iluminada pela meia-luz de uma tocha. O herói se afastou das grades apreensivamente.

"Não se preocupe", sussurrou o homem, removendo o capuz que cobria a cabeça e revelando o rosto de Amarthiûl. O Caminheiro ergueu um chaveiro e destrancou a porta da cela, fazendo uma onda de alívio tomar conta do prisioneiro.

"Amarthiûl! Você veio nos salvar!", sussurrou o herói, saindo da cela e abraçando o Caminheiro.

"Mas é claro. Depois da batalha com os gobelins, eu fugi e consegui localizar todos vocês aqui nesta montanha. A princípio, não consegui achar uma entrada, mas, quando Thaurdir chegou com seus orques, eu me esgueirei atrás deles e entrei. Quando o carcereiro se distraiu, eu vim até a sua cela. O caminho pelo qual eu vim está vigiado por orques do Norte agora. Mas há outra saída: um portão secreto no alto da extremidade sul da montanha. Ouvi um dos gobelins mencionando a passagem."

"Ótimo", respondeu o herói. "Vamos encontrar todos os membros que conseguirmos e nos dirigir a esse portão sul."

Amarthiûl hesitou por um instante e cerrou os dentes. "Se Thaurdir está aqui, quer dizer que Iârion também está. Sua intenção deve ser levar todos nós para Carn Dûm, juntos."

O Caminheiro colocou o chaveiro sobre a palma do herói, fechando os dedos de seu companheiro em torno do objeto. "Há vários outros membros de nossa companhia presos aqui. Encontre-os e vá até o portão sul. Vou tentar achar Iârion e encontro vocês lá." O herói assentiu com a cabeça e trocou um aperto de antebraços com Amarthiûl. Com isso, o Caminheiro voltou discretamente pelo caminho de onde veio.

A nova sensação de liberdade se transformou em pavor e ansiedade. Os corredores estavam mais calados do que nunca. Sozinho e sem arma ou equipamento algum, sua próxima tarefa era intimidante. Mesmo assim, o herói não podia abandonar seus companheiros. Evocando sua determinação, ele partiu para a ação...

Preparação

O Baralho de Encontros de Fuga do Monte Gram é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Fuga do Monte Gram* e *Orques de Angmar*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de Fuga do Monte Gram (♣ 174), Pilhagem dos Calabouços (♣ 175) e cada carta na Reserva de Campanha.

O Baralho de Refém

Ao preparar Fuga do Monte Gram, o Estágio 1A instrui cada jogador a preparar um Baralho de Refém separado. Um Baralho de Refém representa os aliados, heróis e equipamentos que cada membro do grupo perdeu e deve recuperar antes de poderem ser jogados.

Para preparar um Baralho de Refém, remova todos os aliados, complementos de **Item**, complementos de **Montaria** e complementos de **Artefato** do baralho de dado jogador e embaralhe-os juntos. Essa pilha passa a ser considerada o Baralho de Refém desse jogador. Um Baralho de Refém não possui uma pilha de descarte própria, e quaisquer cartas dele descartadas devem ser colocadas na pilha de descarte do seu dono.

Após preparar seu Baralho de Refém, cada jogador escolhe 1 herói para ser seu herói inicial. Então, cada jogador reserva 1 dos seus heróis restantes aleatoriamente, colocando-o virado para baixo. Embaralhe os heróis restantes no Baralho de Refém dos respectivos donos e coloque cada herói reservado virado para baixo no topo do Baralho de Refém do respectivo jogador.

Capture X

"Capture" é uma nova palavra-chave no cenário Fuga do Monte Gram, representando locais ou inimigos que protegem uma ou mais cartas capturadas. Quando uma Carta de Encontro ou Carta de Missão com a palavra-chave "Capture X" entra em jogo, antes de resolver os efeitos "Ao Revelar" da carta, cada jogador pega as X cartas do topo do seu Baralho de Refém e as captura, colocando-as viradas para baixo embaixo da carta com a palavra-chave. (Se os jogadores estiverem em estágios diferentes da missão, o jogador não realiza essa ação para cartas que entrarem em jogo em estágios de missão diferentes do que ele está atualmente.)

Cartas Capturadas e Resgate de Cartas

Quando cartas ficam capturadas viradas para baixo embaixo de uma Carta de Encontro, elas são chamadas de "cartas capturadas" e considera-se que estão fora de jogo sob o controle de nenhum jogador. Isso pode ser causado pela palavra-chave "Capture X" ou por efeitos de Cartas de Campanha ou de Encontro que instruem o jogador a Capturar 1 ou mais cartas embaixo de uma carta específica. Se uma carta estiver em jogo e for capturada, todas as fichas e complementos sobre ela são descartados.

Quando uma Carta de Encontro ou uma Carta de Missão com 1 ou mais cartas capturadas embaixo dela sai de jogo, todas as cartas capturadas embaixo dela são "resgatadas" pelos seus donos. Cartas resgatadas são colocadas nas mãos dos seus respectivos donos. Se uma Carta de Herói for resgatada, coloque-a imediatamente em jogo sob controle do seu dono.

Criação da Área de Organização

Quando os jogadores são instruídos a "criar sua própria área de organização", cada jogador reserva uma área de frente para os seus heróis para ser sua própria área de organização particular. Apenas jogadores com uma área de organização em comum podem interagir um com o outro de qualquer forma. Os jogadores continuam resolvendo as fases do jogo na ordem de turnos, começando pelo primeiro jogador (cujo posto continua sendo passado adiante), mas a resolução de cada fase ocorre como se apenas o jogador ou jogadores com uma área de organização em comum estivessem na partida atualmente.

- Os jogadores não podem afetar jogadores (ou cartas controladas por jogadores) que não tenham a mesma área de organização que eles. Isso significa que você não pode reduzir a Ameaça de outro jogador, jogar um complemento em um dos personagens dele etc. a menos que esse jogador compartilhe a mesma área de organização que você.
- Durante a Fase de Encontro, cada jogador revela apenas 1 carta por jogador que tenha a mesma área de organização que ele. Dessa forma, em uma partida com 4 jogadores, na qual os 4 foram separados, cada jogador adicionaria 1 carta à sua área de organização.
- Efeitos de Carta de Encontro são limitados a cada área de organização. Por exemplo, se um efeito mencionar "cada jogador", ele se refere apenas a cada jogador que tiver a mesma área de organização que a área onde será colocada a Carta de Encontro.

Juntar-se a Outro Jogador

No Estágio 2B, os jogadores são instruídos a "se juntar a outro jogador" caso não haja cartas capturadas embaixo do estágio. Os jogadores se juntam a outro jogador no início da Fase de Viagem. O jogador (ou jogadores) que está se juntando a outro(s) adiciona todas as Cartas de Encontro da sua própria área de organização à área do jogador (ou jogadores) a quem ele está se juntando, mantendo os inimigos em confronto com ele e descartando qualquer Local Ativo na área de organização que está sendo abandonada. Se vários jogadores não tiverem cartas capturadas embaixo do Estágio 2B durante a mesma fase, os jogadores juntam as missões começando pelo primeiro jogador e seguindo ao redor da mesa no sentido horário. Se não houver jogadores a quem eles possam se juntar, os jogadores devem seguir para o Estágio 3.



NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Em retrospecto, o frio úmido do calabouço era tranquilo comparado ao clima gelado lá fora. A passagem estreita e sinuosa pela encosta nevada era escorregadia e traiçoeira, e um único passo em falso poderia condenar os heróis à ruína. Após passarem horas descendo a passagem cautelosamente, eles chegaram à base da montanha, esconderam-se na copa das árvores e esperaram.

Não demorou para que Amarthiúl aparecesse na passagem estreita e finalmente se reunisse com os heróis. Iârion não estava com ele. "Thaurdir sabe que fugimos", afirmou o Caminheiro sombriamente após uma troca de saudações e uma contagem do grupo. "Nossa sorte virou. Agora, somos nós que estamos sendo perseguidos."

"E quanto a Iârion?", indagou outro membro da companhia, recebendo apenas o silêncio sério de Amarthiúl como resposta.

"Eu tentei alcançá-lo", explicou o Caminheiro após uma longa pausa. "Ele foi capturado pelos orques que acompanhavam Thaurdir. Ele estava inconsciente, mas ileso. Abati vários orques, mas aquele Espectro horrendo apareceu e quis me enfrentar. Ele mandou que os orques levassem Iârion para Carn Dûm e me seguiu enquanto seus servos fugiam."

Enfurecido e desesperado, Amarthiúl praguejou e golpeou uma árvore próxima com o punho ensanguentado. "Fui agredido outra vez. Mal consegui escapar com vida. Para piorar, Thaurdir está bem no nosso encalço. Receio que eu só tenha piorado a situação."

"Você nos salvou da tortura e da morte, e talvez até de coisa pior", respondeu um dos heróis, consolando o amigo. "Por ora, temos que nos reorganizar e dar o fora deste lugar horrível. Temo que nós não tenhamos como ir atrás dos captores de Iârion nas nossas atuais circunstâncias."

"Então vamos abandonar a missão? Vamos abandonar Iârion?", perguntou Amarthiúl. "Não, não podemos. Temos que ir logo para Carn Dûm para alcançarmos os orques e resgatar Iârion!"

"Entendo como você se sente", outro companheiro declarou, "mas como nós, sozinhos e cansados após nosso tempo em cativeiro, vamos confrontar todas as forças de Angmar no reduto de Carn Dûm?"

Amarthiúl abriu a boca para responder, mas sabia que estavam certos. A maior parte do grupo estava ferida, e alguns estavam há dias sem comer. Suas vestes estavam rasgadas, suas rações há muito esgotadas, e havia lhes restado pouco dos equipamentos que tinham trazido de Fornost. "Tem razão", disse ele por fim, entristecido. "Mas e agora? Fracassamos em nossa missão?"

"Não", declarou o herói com um sorriso. "Ainda não. Não enquanto ainda houver esperança. Sabemos que eles querem Iârion vivo, seja lá qual for seu motivo doentio. Não temos escolha, temos que ir para o Sul, para Valfenda, procurar o conselho de Elrond e recuperar nossas forças." O herói pousou a mão no ombro de Amarthiúl. "Talvez então nós consigamos atacar Carn Dûm para resgatar Iârion. Mas Valfenda está a muitas milhas daqui, e Thaurdir ainda está em nosso encalço. Um passo de cada vez, irmão." Amarthiúl assentiu e a companhia partiu para o Sul.

Cenário 6: Travessia da Charneca Etten

Nível de dificuldade = 4.

Graças à valentia do Caminheiro Amarthiúl e da habilidade e astúcia dos heróis que resgataram seus companheiros, a companhia acabou conseguindo escapar com vida dos calabouços do Monte Gram. Ao Sul do Monte Gram, eles se depararam com um caminho de volta para Valfenda repleto de perigos por todos os lados. A necessidade de pressa obrigou a companhia a viajar pelas terras selvagens da Charneca Etten — uma decisão da qual logo se arrependeram.

A Charneca Etten era uma terra indômita e sombria, cheia de trols e feras que vagavam pelos confins do local em busca constante de alimento. Os heróis haviam recuperado parte dos seus pertences nos calabouços, mas estavam exaustos após o período de cativeiro e não se encontravam em boas condições para enfrentar tais criaturas.

As colinas estavam sendo assoladas por terríveis intempéries. O céu não se abriu por um instante sequer, e a chuva torrencial fustigava seus mantos constantemente. A chuva enlameava o solo, encharcava suas roupas e arrepiava seus ossos. As nuvens lá no céu estavam escuras como obsidiana. À noite, elas tampavam a lua e as estrelas, e os raros clarões de relâmpagos eram a única fonte de luz que tinham para guiá-los. De vez em quando, um trovão estrondoso estourava por perto, fazendo seus ouvidos zunirem.

Não havia muita comida disponível nos morros dos trols, e abrigo menos ainda. Se pudessem encontrar um refúgio — uma pequena caverna para se esconderem ou uma área arborizada para lhes dar cobertura —, eles poderiam gozar de um breve descanso, protegidos dos trols e da chuva. No entanto, eles logo seriam obrigados a seguir em frente, pois teriam que manter um ritmo constante para chegar a Valfenda a tempo de ajudar Iârion. Ao menos, essa foi a justificativa que deram para sua pressa. Eles sabiam que o espectro Thaurdir ainda estava no seu encalço, e pensar na possibilidade de serem alcançados pelo espectro naquele lugar pavoroso os deixava cheios de medo...

Preparação

O Baralho de Encontros da Travessia da Charneca Etten é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Amarthiúl*, *Travessia da Charneca Etten*, *Ermos de Eriador* e *Mau Tempo*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de Travessia da Charneca Etten (♣182), cinco cópias de Perda de Tempo (♣183) e cada carta na Reserva de Campanha.

Locais-Objetivo

Neste cenário, há quatro cartas de local-objetivo: Bosque, Caverna Isolada, Acampamento Abandonado e O Fontegris. Essas cartas são objetivos que também são considerados locais para todos os efeitos do jogo, exceto pelo fato de não terem ♣, e conterem a palavra-chave "Defendido", como outros objetivos.

Enquanto um local-objetivo estiver Defendido por outra Carta de Encontro (incluindo Missões Secundárias), ele não pode ser o Local Ativo. Como outros objetivos Defendidos, depois que o encontro com o complemento sai de jogo, o local-objetivo volta para a área de organização. Os jogadores só podem viajar para esse local após isso acontecer. (Se um local-objetivo for Defendido por um local, o jogo não considera que os jogadores estão viajando para o local-objetivo se eles viajarem para o local que o está defendendo.)

Seguro

"Seguro" é uma nova palavra-chave do cenário Travessia da Charneca Etten, representando refúgios onde os jogadores podem se abrigar das intempéries e dos terríveis trols da Charneca Etten.

Quando os jogadores viajarem para um local com a palavra-chave "Seguro", devolva imediatamente todos os inimigos em confronto para a área de organização.

Enquanto um local com a palavra-chave "Seguro" for o Local Ativo, ignore os efeitos "Ao Revelar" de todas as cartas de Traição, trate a caixa de texto impresso de todas as Missões Secundárias de Encontro como se estivesse em branco e não realize Verificações de Confronto para os inimigos. Ao fim da Fase de Missão, se um local Seguro for o Local Ativo, adicione-o ao Mostrador de Vitória.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

A jornada pela Charneca Etten foi repleta de dificuldades e confusão, mas a companhia conseguiu sobreviver aos ermos. Haviam suportado o frio e fugido dos trols — e de coisas piores — o tempo todo. Quando escalaram a última colina e viram a floresta de Rhudaur adiante, os heróis suspiraram de alívio e se alegraram pela primeira vez desde que escaparam dos calabouços dos gobelins.

"Esta é a terra de Rhudaur, um dos três reinos da antiga Arnor", explicou Amarthiúl ao adentrarem o pinhal. "A linhagem de Isildur não sobreviveu em Rhudaur e, com o tempo, o número de Dúnedain no local diminuiu. Os anciões nos contam que homens vis, itinerantes aliados ao reino de Angmar, usurparam o último rei de Rhudaur muitas centenas de anos atrás. Daquele momento em diante, Rhudaur se tornou vassala do Rei-bruxo, e os Dúnedain que permaneceram no território foram mortos a sangue frio ou fugiram para o Oeste."

"Você conhece bem a história do seu povo", admirou-se um dos heróis.

Amarthiúl sorriu. "É importante que nós Dúnedain nos lembremos de quem somos e de onde viemos", respondeu ele. "Nosso reino foi dividido e nosso povo se dispersou na longa guerra contra Angmar, e não restam muitos de nós. Porém, nós acreditamos que chegará o dia em que o sangue de Isildur poderá reunir os reinos de Arnor e Gondor. Se esquecermos nosso legado, perdemos nosso propósito."

Quando sentiram que haviam se distanciado o suficiente dos morros dos trols para poderem descansar em segurança, a companhia montou acampamento, caçou animais para o jantar e preparou uma refeição fresca pela primeira vez em semanas. No entanto, não podiam ficar ali por muito tempo. O destino ainda estava distante a Sudeste, e um vento gélido começara a segui-los por Rhudaur, como se ramos de medo estivessem rastejando atrás deles pelo pântano a dentro...



Cenário 7: A Traição de Rhudaur

Nível de dificuldade = 6.

Após se libertarem dos calabouços dos gobelins no Monte Gram e escaparem de uma morte gelada nas mãos de trols famintos nos acidentados Morros Frios, os heróis finalmente haviam chegado à floresta de Rhudaur. A companhia havia se apressado pelo caminho por vários dias, motivada pelo bom tempo e a comida abundante a manterem o ritmo acelerado. Ainda assim, por mais léguas que percorressem, a presença obscura e o medo que não lhes haviam saído da cabeça desde que fugiram do Monte Gram continuaram a atormentá-los. Quando dormiam, eram flagelados por pesadelos terríveis, e cada segundo que passavam acordados era permeado pela sensação de estarem sendo seguidos.

Durante a viagem, encontraram vários sinais do colapso do reino espalhados pela floresta. Atravessaram ruínas antigas e contornaram torres de pedra e escombros, há muito esquecidas e arrasadas por anos de abandono. "Esta área está praticamente inabitada há séculos", explicou Amarthiül. "Quando Rhudaur foi tomada pelo Rei-bruxo, seus vassalos foram convocados para lutar em sua longa guerra com Arthedain. O reino de Rhudaur foi extinto e abandonado à ruína."

"Você deveria estar ensinando jovens pupilos", comentou um dos companheiros com uma leve risada, evocando um sorriso torto de Amarthiül.

"Pode ser, mas este é o caminho que escolhi seguir", declarou Amarthiül. Sua expressão ficou séria. "Quando era mais jovem, segui Iârion e vários outros Caminheiros em uma caçada. Estava ansioso para provar meu valor aos outros, provar que poderia ser um deles. Mas eu era imprudente e tolo demais, e fui capturado pelos orques. Iârion arriscou a vida para me salvar. Sua determinação e disposição a sacrificar tudo me inspiraram a me tornar algo além de um estudioso ou curandeiro. Eu jurei que pagaria minha dívida de vida com aço e sangue. Queria me tornar um guerreiro e um líder igual a ele, para salvar pessoas como ele me salvou."

O Caminheiro suspirou e esfregou a testa com preocupação. "Agora, é ele que está em cativeiro, sendo torturado ou coisa pior, e eu não posso fazer nada para ajudar."

Amarthiül parecia inconsolável. Foi difícil ver a determinação do Caminheiro passar tanto tempo sem reconhecimento. "Agora eu entendo por que você está tão decidido a encontrá-lo", apontou um dos heróis. "Não perca a esperança. Ainda não fomos derrotados."

Nesse momento, o olhar do jovem Caminheiro se voltou para algo atrás dos heróis, nas profundezas da floresta, e seus olhos se arregalaram. "Aquilo é o que estou achando que é?", murmurou ele, e correu adiante. Não viam Amarthiül correr tão rápido desde que deixaram Fornost. Não demoraram para alcançar o Caminheiro — a construção que ele havia avistado estava uns cinquenta metros adiante, acobertada por árvores e arbustos.

A floresta de pinheiros se abriu em uma pequena clareira totalmente escondida pela vegetação densa. Do outro lado da clareira, viram uma guarita de pedra em ruínas após tantos anos de abandono, esquecida pelo tempo, mas ainda firme e forte. Atrás da guarita, jaziam as ruínas de um forte antigo escondido no meio da floresta. Haviam visto várias ruínas semelhantes ao longo de sua jornada, mas o que lhes chamou a atenção foi o símbolo pintado na porta de madeira do portão. Era o símbolo do majestoso falcão em voo. Amarthiül puxou a corrente fina em que havia pendurado o pingente de Iârion para usá-lo por dentro da túnica.

"Este símbolo... É o mesmo!", exclamou ele, segurando o pingente ao lado do símbolo pintado na porta.

"Você disse que Iârion usava esse pingente com orgulho para simbolizar sua linhagem", comentou um dos heróis enquanto o resto da companhia trocava olhares tensos. "Esta é uma descoberta fortuita. Não fazemos a menor ideia do motivo pelo qual Thaurdir — e esse tal de Daechanar que o comanda — capturou Iârion em Fornost. Se Amarthiül estiver certo e o Espectro estiver especificamente atrás de Iârion, estas ruínas podem nos dar a solução para esse mistério."

Houve um murmúrio de acordo entre os heróis, e Amarthiül assentiu com a cabeça. "Então o que estamos esperando?", indagou ele com um brilho ansioso no olhar. No entanto, assim que abriram a porta da guarita, um vendaval violento e frio como o gelo os derrubou no chão. O vento guinchava. Havia uma podridão no ar ao redor deles — nas ruínas e na floresta lá atrás. Algo maligno assombrava o lar ancestral de Iârion e, para piorar, a malevolência que os havia seguido desde o Monte Gram estava logo atrás...

Preparação

O Baralho de Encontros de A Traição de Rhudaur é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *Amarthiúl*, *A Traição de Rhudaur*, *Mortos Amaldiçoados* e *Ruínas de Arnor*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de A Traição de Rhudaur (☛184), Marca de Daechanar (☛185), Relíquia de Iârchon (☛186), Ordens de Angmar (☛187) e cada carta na Reserva de Campanha.

A Investigação

Este cenário inclui 3 Missões Secundárias que devem ser adicionadas à área de organização durante a preparação com o lado da missão virado para cima. Essas cartas são dupla-face, com uma Missão Secundária em um lado e uma **Pista** no outro. Enquanto estão com o lado de missão virado para cima, essas cartas funcionam como uma Missão Secundária de Encontro. Todas essas missões têm o texto: "**Quando esta missão for concluída, vire a carta para o outro lado.**" Isso significa que ela deve ser virada para ficar com o lado de objetivo virado para cima. Quando agem como um objetivo, todas essas cartas têm um texto que permite que os jogadores peguem o objetivo e o anexem a Amarthiúl ou a um herói. Assim, ao concluir cada uma dessas Missões Secundárias, os jogadores podem pegar objetivos que os ajudam em sua missão.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

A investigação da companhia nas ruínas foi produtiva, porém perigosa. A fortaleza dos ancestrais de Iârion era assombrada pelos espectros dos Dúnedain que haviam se aliado a Angmar e pelos espíritos das vítimas que eles mataram em nome do seu pacto maligno. Aparentemente, poucos Dúnedain haviam conseguido fugir daquele lugar com vida, assim como os heróis sobreviveram por um triz.

Quando se distanciaram razoavelmente do local, começaram a juntar as peças que haviam descoberto no interior da fortaleza enquanto caminhavam em ritmo acelerado. A maioria dos documentos antigos que encontraram estavam esfarrapados e desbotados demais para ler, mas alguns ainda estavam legíveis. Dentre esses, havia uma árvore genealógica, desenhada no interior de um tomo de capa de couro com o brasão de falcão que os heróis já conheciam — o brasão da família de Iârion.

"Olhem!", bradou o herói que tinha o tomo na mão, apontando para a árvore. "Eu reconheço este nome: Daechanar. É o mesmo nome do líder de Thaurdir — o 'senhor de Angmar' que mencionaram nos calabouços dos gobelins!"

Um dos companheiros balançou a cabeça, pensando sobre o que haviam descoberto. "Não pode ser a mesma pessoa. Já se passaram muitos séculos. Os Dúnedain vivem muito, mas não são imortais. O Daechanar desta árvore genealógica já deve estar morto há tempos..."

Refletiram sobre essa ideia por um tempo, mas, após tantas dificuldades, estavam cansados demais para chegarem a uma conclusão. Embora estivessem começando a compreender os eventos que se passaram em Arnor muitas centenas de anos atrás, ainda faltavam muitas peças no quebra-cabeça.

"É melhor seguirmos para Valfenda", declarou um dos heróis por fim. "Nem Thaurdir é capaz de nos seguir lá, e poderemos pedir o conselho de Elrond a respeito dessas questões. Se existe uma pessoa capaz de entender a situação com a qual estamos lidando, esse alguém é Elrond."

Os outros murmuraram, concordando, e a companhia seguiu viagem em ritmo acelerado. A presença espectral de Thaurdir ainda pairava sobre eles, como a nuvem de uma tempestade nefasta ameaçando alcançá-los caso se demorassem demais...

Cenário 8: A Batalha de Carn Dûm

Nível de dificuldade = 9.

A folhagem da vegetação já havia caído e o vento gelado do inverno havia soprado para o Sul quando os heróis chegaram a Valfenda. Foram recebidos por guardas elfos que os reconheceram e lhes deram boas-vindas, levando a companhia para a Última Casa Hospitaleira e lhes oferecendo de comer e beber — oferta que aceitaram de bom grado. Quando pediram para falar com Elrond, uma breve audiência lhes foi concedida e foram levados até o Salão de Elrond.

O senhor-élfico entrou logo depois, pedindo que os heróis se sentassem e contassem sua história. A companhia contou todos os detalhes de sua longa jornada a Elrond — sua descoberta em Amon Forn, o ataque em Fornost, seu cativeiro no Monte Gram e as informações que encontraram nas ruínas de Rhudaur.

Quando mencionaram o nome Daechanar e mostraram o tomo que acharam na casa dos ancestrais de Iârion, o elfo estreitou os olhos e cerrou os dentes ao reconhecer o objeto. "Este é um nome que não ouço ser dito há mais de mil anos", declarou ele. "Esse Daechanar de quem vós falais foi um Dúnedain de Rhudaur. Foi ele que abriu caminho para o colapso do reino, desertando para o lado de Angmar e se juntando ao Rei-bruxo na função de um dos seus tenentes de confiança. Seu irmão, Iârchon, e seus filhos foram uns dos poucos Dúnedain que conseguiram escapar, fugindo para cá, para Imladris, onde viveram por um tempo."

Elrond sabia de memória os fatos que relatava. Seu conhecimento não viera de um livro — ele vivera esses eventos. "Pouco tempo depois, as forças de Angmar sitiaram Valfenda. Fomos atormentados pelos nossos inimigos por um tempo, mas, após várias estações, conseguimos romper o cerco. Iârchon foi um dos soldados que lutaram para defender Imladris. Eu o vi encontrar seu irmão traidor no campo de batalha. Daechanar foi abatido e a batalha foi vencida, mas Iârchon ficou perturbado com as últimas palavras do irmão e veio me pedir conselhos. Lembro-me daquelas palavras até hoje: Vou enterrar todos vocês e caçar seus descendentes mesmo muito depois da sua morte. Meu mestre se certificou disso." Meu medo era de que o senhor dos Nazgûl houvesse ensinado algum tipo de feitiçaria sombria ao seu tenente, daquelas que costuram a carne morta e deixam os espíritos mortos há tempos presos neste plano."

Com os olhos arregalados de medo e constatação, Amarthiûl se pôs de pé. "Está nos dizendo que o Daechanar comandante dos mortos que encontramos é o mesmo Daechanar que morreu todo esse tempo atrás?"

"Exatamente", respondeu Elrond, pedindo que o jovem Caminheiro voltasse a se sentar. "Contudo, acredito que ele nunca foi de fato derrotado — seu corpo foi vencido,

mas seu espírito perdurou. 'Vou caçar seus descendentes mesmo muito depois da sua morte.' Vós dissestes que Iârion foi capturado vivo em Fornost, e não acho que isso tenha sido uma coincidência." Ele fez uma longa pausa, ponderando sobre o que ouvira.

"Iârion tem o sangue de Daechanar. Acredito que sua intenção seja possuir Iârion e usá-lo como seu novo corpo. Então, sua volta a este mundo será concretizada. Com o Rei-bruxo em Minas Morgul, Daechanar comandaria as terras sombrias de Angmar. Vós mesmos vistes orques sob seu comando e os gobelins do Monte Gram que são leais a ele. A segurança do Norte seria destruída." Parecia difícil de acreditar, mas a sabedoria de Elrond não mentia, e os heróis não tinham nem uma sombra de dúvida da veracidade de suas palavras. Finalmente, tudo o que tinham vivenciado fazia sentido.

"Iârion está preso há semanas", disse um dos heróis em tom lúgubre, torcendo para que nem tudo estivesse perdido. "Será que é tarde demais para impedir que o plano de Daechanar seja concretizado?"

Amarthiûl apertou o pingente do falcão em voo pendurado em seu pescoço e falou com veemência: "Temos que ir para o Norte imediatamente!"

Elrond falou calmamente apesar da situação precária, erguendo a palma da mão para o Caminheiro. "Tua coragem é admirável, jovem Caminheiro, mas tem paciência. Um ritual tão poderoso quanto este não é algo facilmente organizado. O momento do ataque de Thaurdir e do seu exército não é uma coincidência. Daqui várias semanas, o solstício do inverno chegará. É o dia mais frio e escuro do ciclo anual, o último dia antes de a vida voltar a brotar com a primavera. A noite do solstício de inverno será o momento mais fácil para Daechanar realizar a passagem para o corpo de Iârion. Se eu estiver certo, ele está ganhando tempo e aguardando o momento certo. Isso significa que temos tempo para organizar nossas forças e para vós descansardes. Vós deveis estar cansados após uma jornada tão longa."

Então, o senhor-élfico chamou vários elfos no salão e os encarregou de viajar ao Sul e a Oeste para encontrar o maior número possível de Caminheiros e convocar sua presença em Imladris. "Não tenho um exército de elfos para mandar para a batalha, mas aqueles que tenho à disposição vos acompanharão em vosso caminho rumo ao Norte, até a fortaleza de Carn Dûm."

Os heróis se entreolharam e assentiram com a cabeça, confirmando suas intenções e colocando-se de pé. Um deles se curvou brevemente diante de Elrond e lhe falou cordialmente: "Daechanar deve ser detido. Vamos para o Norte também, e ajudaremos até o fim".

Amarthiûl se virou para os heróis com o semblante tomado por uma determinação severa. "Meus amigos, vocês colocaram a vida em risco pelo meu povo inúmeras vezes. Por favor, permitam-me ir com vocês. Aonde quer que suas viagens os levem, minhas espadas serão suas se me permitirem ajudar."

"Você conquistou seu lugar entre nós", declarou um dos heróis, apertando o antebraço de Amarthiúl. "Ficamos honrados em lutar ao seu lado."

Por mais de duas semanas, a companhia descansou em Valfenda, recuperando-se dos ferimentos e da exaustão. A cada dia que se passava, mais Caminheiros respondiam ao chamado de Elrond, chegando a Imladris com seus arcos e espadas, ávidos para vingar seus confrades que pereceram em Fornost. Esperaram tanto quanto podiam para se preparar para o ataque, mas logo ficaram sem tempo para ficar se quisessem chegar a Carn Dûm antes do solstício de inverno. Com um pequeno, porém determinado grupo de elfos e Caminheiros ao seu lado, a única esperança da companhia era lutar para entrar na fortaleza e impedir o ritual de Daechanar...

Preparação

O Baralho de Encontros de A Batalha de Carn Dûm é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *A Batalha de Carn Dûm*, *Orques de Angmar* e *Feitiçaria Sombria*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de A Batalha de Carn Dûm (♣ 188), Campeão de Elrond (♣ 189), História da Antiga Arnor (♣ 190), Trajes da Segunda Era (♣ 191), Escaramuçadores de Valfenda (♣ 192) e todas as cartas da Reserva de Campanha.

Thaurdir

Thaurdir é uma Carta de Inimigo dupla-face que deve ser adicionada à área de organização ao preparar A Batalha de Carn Dûm. Um lado tem o Atributo **Capitão** e o outro tem o Atributo **Campeão**. Cada lado tem um efeito **Forçado** que é ativado após uma carta de **Feitiçaria** ser revelada, ou depois de a carta ser "virada". Sempre que um efeito virar Thaurdir de um lado para o outro, ative o novo efeito **Forçado** após virá-lo para o novo lado.

Quando Thaurdir for virado de um lado para o outro, mantenha todas as fichas e complementos que estavam nele antes. Ele não sai de jogo durante essa transição.

Thaurdir não pode ser colocado ou embaralhado no Baralho de Encontros por nenhum motivo.

NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Quando Thaurdir foi abatido, seus restos mortais desmoronaram e se desfizeram em cinzas diante dos olhos dos heróis, sua armadura e arma despencando no chão inofensivamente. Porém, antes que pudessem celebrar a vitória, os uivos dos lobos ressoaram no ar, como se estivessem por toda a sua volta.

"Gobelins!" Um dos Caminheiros na retaguarda gritou: "Gobelins do Monte Gram!". A companhia estava sendo atacado ao Sul pelos gobelins enquanto os orques de Carn Dûm mobilizavam suas defesas outra vez. Tiveram meros instantes para entrar na fortaleza antes que se vissem cercados de todos os lados.

Um dos elfos de Valfenda que os havia acompanhado se virou para os heróis com uma expressão sombria

e gritou sobre os clangores da batalha: "Ide para a fortaleza e impedi o ritual de Daechanar!"

"Mas e vocês?" Perguntou um dos heróis em tom de preocupação. "Vocês não vão conseguir segurar estes gobelins por muito tempo!"

"Então não demorai! Ide!", suplicou o elfo aos heróis outra vez antes de voltar para a batalha. A única opção dos heróis foi deixar o resto do bando para enfrentar os gobelins enquanto se esgueiravam pelos portões de Carn Dûm. Abateram os poucos orques que ficaram no caminho e se infiltraram na fortaleza inimiga para confrontar Daechanar e resgatar seu amigo...

Cenário 9: O Temido Reino

Nível de dificuldade = 8.

A capital de Angmar era um lugar apavorante. Depois que os heróis derrotaram os orques que vigiavam a entrada e adentraram o local, fez-se um silêncio sinistro que contrastava com a batalha travada lá fora. Os salões de Carn Dûm eram gelados e desertos, mas, para todo canto que iam, a sensação de estarem sendo observados nunca os deixava. O reino de Angmar havia tomado inúmeras vidas ao longo de centenas de anos em sua longa guerra contra os Dúnedain. A cada passo que davam, o fardo se tornava maior.

A fortaleza era vasta, mas, se apuravam os sentidos, eles ouviam os gritos de dor que ressoavam abaixo. Assim, os heróis se embrenharam nas entranhas da fortaleza, descendo várias escadarias longas e íngremes, atravessando corredores cada vez mais estreitos e sentindo as paredes de pedra se fechando à sua volta.

Em algum lugar daquelas catacumbas, cercado pelos mortos vigilantes, seu amigo Iârion sofria com a angústia. Impelidos por uma determinação férrea, os heróis começaram sua busca...

Preparação

O Baralho de Encontros de O Temido Reino é formado por todas as cartas dos seguintes Conjuntos de Encontros: *O Temido Reino*, *Mortos Amaldiçoados* e *Feitiçaria Sombria*. Esses conjuntos são indicados por estes ícones:



Preparação de Campanha

Ao preparar este cenário no Modo Campanha, é necessário acrescentar as seguintes cartas: A Carta de Campanha de O Temido Reino (193) e todas as cartas da Reserva de Campanha.

Mortos Ressuscitados

Várias Cartas de Encontro do cenário O Temido Reino instruem os jogadores a "ressuscitar" uma carta. Quando um jogador for instruído a ressuscitar uma carta, coloque essa carta virada para baixo diante do jogador, como se ela tivesse acabado de sair da área de organização para entrar em confronto com ele. Cartas viradas para baixo que foram ressuscitadas são chamadas de "Mortos Ressuscitados" e agem como se fossem Cartas de Inimigos **Mortos-Vivos** com 0 de Custo de Confronto, 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ e 2 Pontos de Vida. Como lembrete, cada Carta de Missão tem o seguinte texto: "Mortos Ressuscitados são inimigos **Mortos-Vivos** com 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ e 2 Pontos de Vida." Se um Morto Ressuscitado for derrotado ou sair de jogo por qualquer outro motivo, ele deve ser colocado na pilha de descarte do seu dono.



NÃO LEIA O TEXTO A SEGUIR ATÉ QUE OS HERÓIS TENHAM CONCLUÍDO ESTA MISSÃO.

Os heróis tiveram meros instantes para escapar antes de as catacumbas se desfazerem e desabarem em seu encalço. Correram a toda velocidade, tentando se lembrar do caminho que haviam seguido pelos corredores labirínticos e escuros de Carn Dûm. As paredes tremiam e rangiam com o poder maligno que corria por dentro delas. Cadáveres ambulantes desabaram e se decompuseram, espíritos vis se esvaíram e o poder que Daechanar havia invocado começou a ruir após a sua derrota.

As nuvens obscuras sobre a fortaleza se dispersaram, permitindo que a luz do dia se derramasse sobre o campo de batalha. Com a derrota do seu líder e o sol batendo em sua pele, os gobelins fugiram para o Sul, rumo ao seu reduto na montanha. Os elfos e Caminheiros que sobraram, motivados pela mudança no rumo da batalha, levaram os orques a uma derrota total. A batalha foi vencida... mas a vitória foi amarga. Ao saírem da fortaleza carregando o corpo de Iârion, a companhia de heróis estava cheia de tristeza. Embora tivessem conseguido derrotar Daechanar e impedir a concretização dos seus planos, eles chegaram tarde demais para salvar seu amigo. A tragédia de abater o Caminheiro com suas próprias mãos era algo que nunca mais esqueceriam, ainda que tivessem as últimas palavras de Iârion para consolá-los.

A viagem de volta foi melancólica, porém rápida. Apesar de o inverno ter chegado ao Norte com força total, o clima sobrenatural e extremo com o qual haviam se acostumado pareceu ficar mais ameno com a queda de Daechanar, e os males de Angmar pararam de se colocar no caminho dos heróis. Quando deixaram o cume do Monte Gram para trás, os elfos decidiram seguir seu caminho, voltando para Valfenda. Os heróis lhes agradeceram pela ajuda e, em retribuição, os elfos prometeram recebê-los em Imladris quando terminassem seus negócios com os Dúnedain. O resto da companhia seguiu para Fornost a Oeste para sepultar seus companheiros mortos.

Os Caminheiros e os heróis enterraram os mortos em uma tumba dedicada àqueles que pereceram em defesa do Norte, reunindo-se para falar sobre a memória de seu nobre sacrifício. Depois que todos foram embora, exceto os heróis e Amarthiûl, o jovem Caminheiro se aproximou da sepultura de Iârion, segurando o pingente de falcão em voo nas mãos.

"Não consegui salvá-lo", lamentou-se ele quando os heróis se aproximaram. A morte do mentor de Amarthiûl era um grande peso em seu coração.

"Nenhum de nós conseguiu", respondeu um dos heróis em tom pesaroso. "Mas, se não fosse a sua determinação de ir atrás de Thaurdir e resgatar seu amigo, sabe-se lá que horrores Daechanar teria feito no território que o seu povo protege."

O Caminheiro assentiu com a cabeça, apertando o pingente com mais força. "Ele não tinha irmãos ou herdeiros. A linhagem de Iârchon e Daechanar acabou." Com isso, Amarthiûl deu um passo à frente para colocar o pingente de Iârion sobre a sua sepultura. Soltar o pingente do amigo parecia ser um ato difícil para ele. Ao colocar o objeto sobre a tumba de seu mentor, ele cantou calmamente:

*Um destemido homem nas noites escuras
Um fiel irmão alegre e contente;
Seu espírito agora voa nas alturas
Para além deste nosso mundo aparente.*

Um dos heróis pousou a mão no ombro de Amarthiûl. O Caminheiro percorrera um longo caminho e amadurecera muito durante a jornada. "Iârion era um nobre guerreiro. Ele ficaria orgulhoso ao ver como você ficou forte."

Permaneceram ali lamentando a perda por algum tempo, até que, por fim, deixaram as tumbas silenciosas de Fornost. "O que você fará agora?"

"Jurei minhas espadas a vocês, esqueceram?", indagou Amarthiûl com um sorriso cordial. "Os Dúnedain estão em dívida com vocês. Meu plano é pagar essa dívida. Se precisarem da minha ajuda, não hesitem em me chamar." Com essas palavras de amizade, os heróis e o Caminheiro seguiram seus caminhos. Os heróis viajaram de volta para Valfenda e passaram o resto do inverno sob a tutela dos elfos, recuperando-se de suas muitas jornadas e batalhas. Contudo, antes de a neve derreter, um mensageiro chegou para lhes entregar um pergaminho com um selo peculiar.

Parece que havia mais alguém precisando da ajuda dos heróis. Descansados e prontos para a aventura, eles agradeceram a Elrond pela hospitalidade e voltaram para os ermos, cavalgando o mais rápido possível para o Oeste... rumo aos Portos Cinzentos.

Epílogo

Lârchon não se deu o trabalho de limpar o sangue de orque da sua espada enquanto saltava por cima do corpo da criatura. Seu nariz ardeu com o cheiro metálico de sangue misturado ao odor de cinzas e madeira queimada que permeava o campo de batalha. O tinido das espadas de aço e o clangor da batalha ressoavam pelas colinas, abafando o som da corrente do Bruinen. Ele apertou ainda mais a espada nas mãos, praguejando sua própria gente pela traição que havia levado à queda do reino do seu povo. Algum líquido — suor, sangue ou ambos — escorreu pela sua testa. "Daechanar", chamou ele para a silhueta parada do outro lado da campina íngreme que flanqueava o vau. "Isto acaba agora."

Seu irmão mais velho apenas riu — não, aquele não era seu irmão. Aquele homem amaldiçoado que estava diante de lârchon não poderia ser seu irmão, nunca poderia ter sido. Não depois de trair sua família e jurar lealdade ao Rei-bruxo. Não depois de enviar itinerantes cruéis para atacar seu lar de origem e passar a espada em vários entes de lârchon.

Daechanar desembainhou a espada que refluía um poder sombrio, emitindo um som igual a centenas de sussurros venenosos que ressoaram nos ouvidos de lârchon. Ele não reconheceu a espada estranha com runas obscuras entalhadas no cabo que o irmão brandia. O traidor a examinou por um instante, admirando o trabalho manual e seu gume afiado. "Você é um tolo, lârchon", disse ele calmamente com um sorriso malicioso nos lábios. "Meu mestre me ofereceu um posto ao seu lado e cumpriu o que prometeu, mas você recusou. Agora, vou ter que matá-lo." Com o manto esfarrapado esvoaçando ao vento, o irmão mais velho deu várias passadas longas adiante.

lârchon sentiu um aperto no coração. Ele estava preparado para lutar com o irmão até a morte, mas esperara evitar esse confronto. Agora, ao ver as intenções assassinas nos olhos de Daechanar, ele sabia que aquela era sua única opção. O tenente de Angmar não lhe mostrou piedade, avançando em ritmo acelerado e atacando ferozmente com o fio da sua lâmina. lârchon ergueu a espada em postura de defesa, bloqueando todos os golpes de Daechanar. Ele não tinha coragem de atacar o irmão.

"Há quanto tempo?", gritou lârchon. "Há quanto tempo sua mente está tomada pelo inimigo? Há quanto tempo você está planejando a ruína do nosso reino?" lârchon aparou o golpe lateral da espada de Daechanar, girando o corpo e deixando o ímpeto do irmão o jogar para frente. Antes que

Daechanar pudesse recuperar o equilíbrio, o nobre irmão avançou para atacá-lo com a espada impelida por uma ira vingativa. Embora lârchon tenha acertado vários golpes críticos, rasgando o manto e a cota de malha do irmão com sua lâmina, a expressão de Daechanar não abandonava seu sorriso misterioso.

"Diga-me, irmãozinho, quem você acha que ganhará esta guerra?", perguntou Daechanar, bradando por cima do som do atrito de suas espadas. "Acha que tem alguma chance de enfrentar os exércitos de Angmar?" lârchon cerrou os dentes. As palavras do irmão foram um golpe baixo. Eles já haviam sofrido perda após perda e, agora, as forças do Rei-bruxo ameaçavam tomar todo o Norte. Daechanar se aproveitou da situação, pressionando o corpo de lârchon para trás com cada golpe potente que desferia. Contra a agilidade e força dos ataques de Daechanar, o nobre irmão mal conseguia se defender, sentindo a lâmina sombria cortando sua armadura e sua pele repetidamente. Cego de arrogância e crente de que sua vitória era iminente, o traidor só notou a armadilha quando já era tarde demais.

Quando eram crianças, os dois costumavam treinar com espadas de madeira no pátio de sua fortaleza. O irmão mais velho era um combatente mais feroz e ágil, mas o mais jovem era mais astuto. Sempre que Daechanar sentia o gosto da vitória, ele se deleitava com a sensação e abandonava a postura defensiva para finalizar a luta. lârchon se permitiu chegar à beira da derrota, e foi então que sua chance apareceu — uma brecha na defesa de Daechanar. O irmão mais novo se abaixou rapidamente para se desviar de um golpe mirado em seu pescoço e enfiou a espada no peito de Daechanar. Os olhos do vira-casaca se esbugalharam e seu rosto se contorceu em uma expressão de dor.

"Não sei quem vencerá", respondeu lârchon, empurrando a espada ainda mais fundo no peito do irmão, "só sei que você não viverá para ver o fim da guerra." Ofegante, Daechanar tentava respirar com os pulmões perfurados pela lâmina de lârchon. Sua voz falhou em uma última arfada antes do seu último suspiro.

"Você está errado, irmãozinho", disse ele, sorrindo. "Vou enterrar todos vocês e caçar seus descendentes mesmo muito depois da sua morte. Meu mestre se certificou disso."

Então, a vida se esvaiu dos olhos de Daechanar, e seu corpo desabou nos braços do irmão.

Notas dos Criadores

"Ninguém vive nesta terra. Os Homens moraram aqui outrora, eras atrás; mas agora não resta nenhum. Tornaram-se um povo mau, como dizem as lendas, pois caíram sob a sombra de Angmar. Porém foram todos destruídos na guerra que trouxe o fim do Reino do Norte. Mas agora isso faz tanto tempo que as colinas os esqueceram, apesar de ainda jazer uma sombra sobre a terra."

— Aragorn, *A Sociedade do Anel*

A trama da expansão *O Despertar de Angmar* explora a rica história dos Dúnedain de Arnor e sua longa guerra contra o Reino dos Bruxos de Angmar, introduzindo um novo conflito entre esses dois poderes na era de *O Senhor dos Anéis: Card Game*. Naquela época, o Rei-bruxo comandava a torre de Minas Morgul e o reino de Angmar estava abandonado há séculos, então, para os fins da nossa história, introduzimos um feiticeiro poderoso, Daechanar, que estaria reconstruindo o reino antigo com o alistamento de diversas criaturas malignas sob o seu comando.

Daechanar é apenas uma das cinco personalidades principais criadas para esta expansão, e esperamos que os fãs de *O Senhor dos Anéis* valorizem o empenho que tivemos para desenvolver os personagens e uma história que se encaixasse na Terra-média. Daechanar, em especial, foi um personagem empolgante de explorar: um Dúnadan traidor que se tornou um feiticeiro poderoso sob a tutela do próprio Rei-bruxo. Sua história de origem foi inspirada na história de Rhudaur, conforme descrito nos apêndices de *O Retorno do Rei*. Em *O Reino do Norte e os Dúnedain*, descobrimos que, após a divisão do reino de Arnor, o povo de Rhudaur se aliou a Angmar. Dessa forma, para a nossa história, nós propomos que alguns Dúnedain que viviam em Rhudaur naquela época teriam se tornado servos do Rei-bruxo. Daechanar teria sido o principal deles, aprendendo a comandar os espíritos malignos de Angmar com seu mestre Nazgûl. Seu tenente espectral, Thaurdir, seria um desses espíritos malignos.

Quanto aos Dúnedain de Arnor, como não descobrimos muitos detalhes sobre o dia a dia e a cultura deles em *O Senhor dos Anéis*, fizemos nosso melhor para nos inspirar nas informações disponíveis. Sabemos que os Caminheiros são um povo nômade que mantém uma vigia constante nas terras do seu antigo reino. Para os fins da nossa história, pressupomos que os Dúnedain possam ter usado as ruínas de Fornost como ponto de encontro, já que, em *O Retorno do Rei*, descobrimos que eles visitavam essas ruínas de vez em quando.

Para ajudar a representar a coragem e a nobreza dos Caminheiros do Norte, introduzimos dois personagens Dúnedain: Iârion e seu pupilo Amarthiúl. Esperamos que a história de irmandade entre os dois agrade os jogadores. Para o personagem de Iârion, pressupomos que outros Dúnedain, além do herdeiro de Valandil, possam remontar sua linhagem de ancestrais até as famílias nobres dos três reinos de Arnor. É a linhagem de Iârion, como descendente de Iârchon, que o conecta ao vilão Daechanar. Esse laço é o que faz a trama da nossa história se desenvolver. Para o personagem de Amarthiúl, exploramos a questão de como os Dúnedain se tornam adultos e obtêm suas famosas habilidades. Como sabemos que os Caminheiros são predominantemente um povo sem residência fixa, partimos do pressuposto de que os jovens Dúnedain vivem nos ermos com um mentor, muito provavelmente seus pais, e aprendem ao segui-los pelo caminho. O laço criado nessa relação próxima certamente seria muito forte, como vemos na determinação de Amarthiúl a resgatar Iârion.

No geral, esperamos ter contado uma história envolvente que poderia se encaixar convincentemente no contexto histórico da Terra-média de Tolkien. Esperamos que os jogadores gostem do resultado do nosso empenho em nos ater à visão de Tolkien e, acima de tudo, esperamos que todos se divirtam ao superarem os desafios propostos nesta expansão.

— Caleb Grace e MJ Newman

SENHOR DOS ANÉIS

CARD GAME

O DESPERTAR DE ANGMAR

REGISTRO DE CAMPANHA

Jogador 1

Jogador 2

Jogador 3

Jogador 4

Heróis

Heróis

Vantagens

Heróis Derrotados

Modificadores
de Ameaça

Desvantagens

Cenários Concluídos

Pontuação

Intrusos na Floresta Chet	
As Colinas do Vento	
Fosso dos Mortos	
Os Ermos de Eriador	
Fuga do Monte Gram	
Travessia da Charneca Etten	
A Traição de Rhudaur	
A Batalha de Carn Dûm	
O Temido Reino	
Total da Campanha:	

Registro de Dano

Dano em: Protejam os Inocentes /
Devastação de Arnor

Dano em Heróis

Cartas Únicas Roubadas por Gobelins

Personagens Determinados

Créditos

Criação e Desenvolvimento: Caleb Grace e MJ Newman com Tyler Parrott

Produção: Jason Walden

Edição Técnica: Adam Baker

Edição: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Revisão: Riley Miller

Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gestão de Design Gráfico: Mercedes Opheim

Arte da Capa: Matt Stewart

Direção de Arte: Tim Flanders

Direção Executiva de Arte: Tony Bradt

Especialista em Controle de Qualidade:
Zach Tewalthomas

Coordenação de Licenciamento: Calli Oliverius

Gestão de Licenciamento: Sherry Anisi

Gestão de Produção: Justin Anger e Austin Litzler

Direção Criativa Visual: Brian Schomburg

Gerente Sênior de Projetos: John Franz-Wichlacz

Direção de Estratégia de Produto: Jim Cartwright

Designer Executivo do Jogo: Nate French

Chefe de Estúdio: Chris Gerber

Playtesters

D. Shannon Berry, Lisa Berry, Nathan Berry, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Thomas Can, Hwan-yi Choo, Lachlan "Raith" Conley, Andrea Dell'Agnese, Vara Dixon, Julia Faeta, David Gearhart, Michael Joyce, Brian Lewis, Jamie Lewis, Niccolo Paqueo, Eric Shell, Aaron Wong, Everett Zuras, Holden Zuras

Galápagos:

Tradução: Bárbara Coelho e Rafael Brandão

Revisão: Catharine Affiune e Fabio Gullo

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

