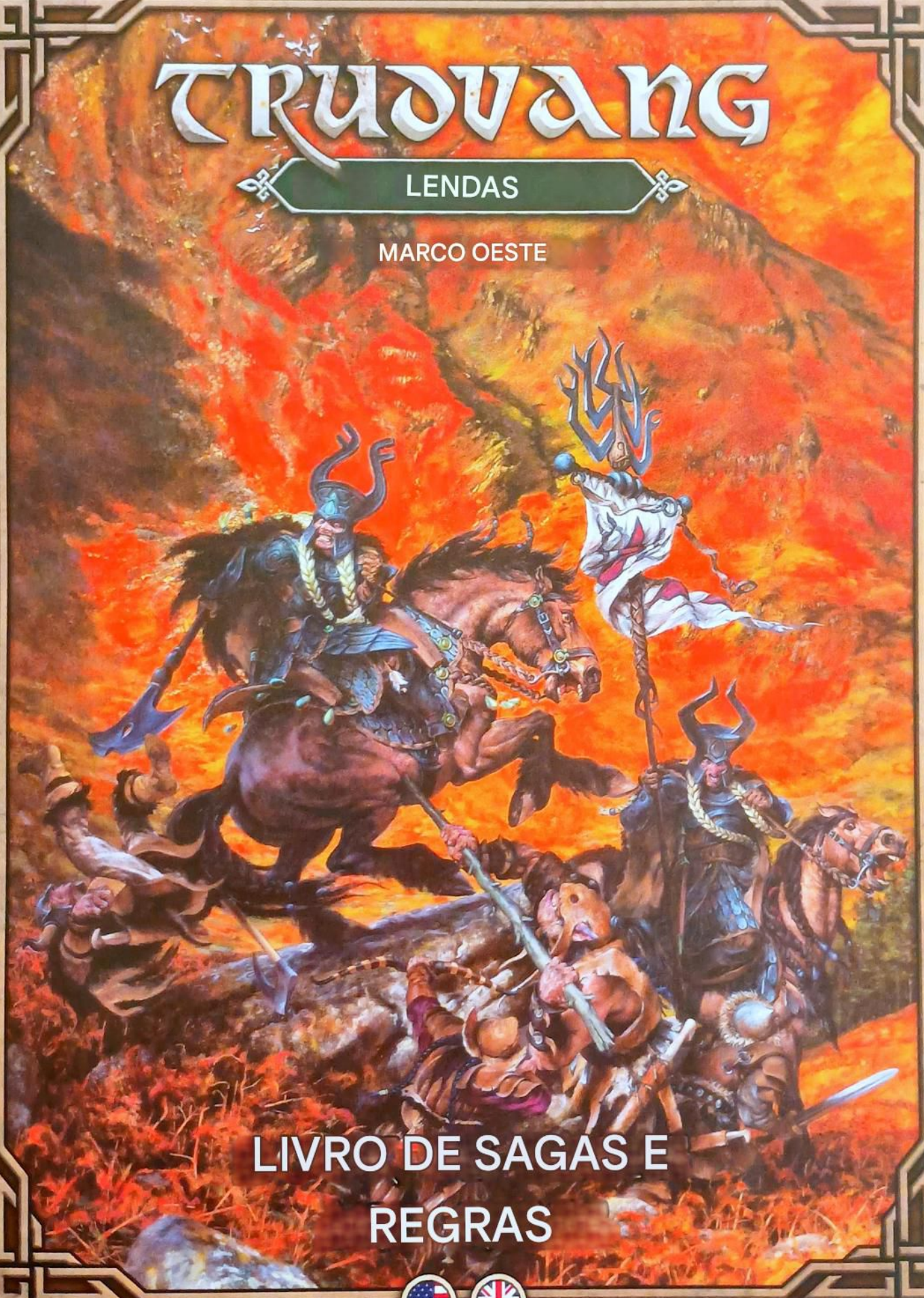
TRUDVANG

LENDAS

MARCO OESTE



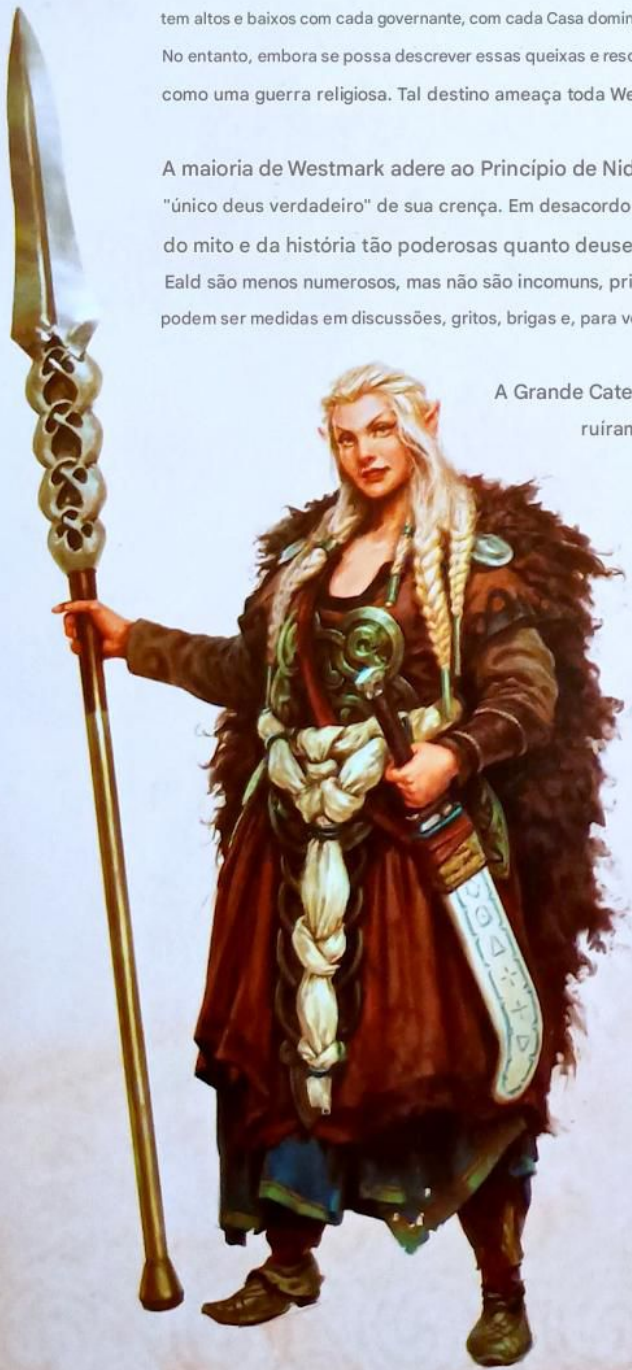
LIVRO DE SAGAS E REGRAS

MARCO OESTE

Se alguma região de Trudvang pode ser chamada de temperada, é Westmark. Terras férteis, florestas abundantes, rios caudalosos e clima ameno se combinam para satisfazer seu povo com uma existência pacífica e simples.

As nações de Westmark competem por amplos recursos em argumentos calmos e hostis. Negociações comerciais, alianças, disputas, ataques, escaramuças, guerras e tréguas denotam o triste ciclo de avareza da humanidade, enquanto Jarls e Reis briguentos traçam linhas em um mapa e registram números em livros empoeirados. Essa luta tem altos e baixos com cada governante, com cada Casa dominante e com cada novo membro nos círculos aristocráticos. No entanto, embora se possa descrever essas queixas e resoluções como típicas, nada desperta a ira da humanidade como uma guerra religiosa. Tal destino ameaça toda Westmark, mesmo agora.

A maioria de Westmark adere ao Princípio de Nid, conforme estabelecido por Gave, o todo-poderoso "único deus verdadeiro" de sua crença. Em desacordo com o Princípio está a Tradição Eald, que venera figuras do mito e da história tão poderosas quanto deuses: Whote, Othwolk, Shurd e outros. Os tradicionalistas Eald são menos numerosos, mas não são incomuns, principalmente no leste. As discussões entre as religiões podem ser medidas em discussões, gritos, brigas e, para vergonha coletiva, sangue.



A Grande Catedral dedicada a Gave foi reduzida a cinzas, suas torres ruíram, suas caras janelas de cristal se estilhaçaram. Nada resta, e Ovus Hakann, chefe da dinastia Ovus, declarou os Ealdings, liderados por Balder, culpados. Balder declarou sua inocência, mas será que um homem que há muito tempo proclama ter "visto incêndios que consomem toda Westmark" pode ser verdadeiramente inocente de tal ato?

Você pretende descobrir a verdade. Um amigo suspeita que há mais do que um simples incêndio no cerne desta tragédia que destruiu o monumento e custou a vida dos padres. De fato, muitos poderiam lucrar com uma guerra santa no meio da rica Westmark. Mas, afinal, as soluções mais simples costumam ser as que mais se assemelham à verdade, e a humanidade já entrou em guerra por questões muito mais triviais.

CAMPANHA WESTMARK

Westmark é uma expansão que apresenta 6 novos Heróis, 2 novas Classes (Sentinela e Bruxo) e uma campanha de 5 Aventuras que leva os jogadores a uma nova história ramificada no coração de um conflito religioso e político nas regiões do tabuleiro expandido, Westmark.

Os eventos da campanha acontecem em um momento específico e não se entrelaçam com nenhuma outra campanha de Trudvang Legends. Portanto, ela não pode ser jogada entre as sessões da caixa principal ou de qualquer uma de suas expansões, e nenhum progresso (de Heróis ou da Campanha) é transferido de campanhas anteriores.

MONTAGEM DA CAMPANHA WESTMARK

CONFIGURAÇÃO BÁSICA E 1ª AVENTURA

Para iniciar a campanha Westmark, siga os passos de uma Configuração Básica e uma Aventura de 1" conforme as instruções do Livro de Regras da caixa principal com as seguintes alterações:

+ Coloque o tabuleiro Westmark à esquerda do tabuleiro do mapa da caixa principal, lado a lado.

+ Os jogadores têm 6 novos Heróis para escolher. Ao jogar com um Herói pertencente a uma Classe disponível na caixa principal, basta pegar as cartas de Talento de Classe correspondentes à Classe do Herói e montar seu deck seguindo o processo de preparação usual. Lembre-se de que só pode haver 1 Herói de cada Classe por jogo.

+ Pegue as seguintes cartas de história da caixa principal: CS059 e CS154 a CS163. Todas as outras cartas de história da caixa principal devem ser devolvidas à caixa do jogo. Elas não são usadas ao jogar a expansão Westmark.

+ Cartão de capa CS059 - Mundo no 5º lote da trilha Phase.

+ Coloque os cartões CS154 a CS163 na bandeja de papel Westmark junto com os cartões Westmark Story no fundo do baralho.

+ Pegue as 4 novas cartas de Local Inicial de Westmark. Embale-as de acordo com a região indicada.

+ Pegue o baralho de eventos Westmark e embaralhe-o com a caixa principal de eventos, criando um único baralho.

+ Devolva as fichas de Personalidade e as fichas de Aventura principais para a caixa. Em vez disso, use as fichas de Westmark.

+ Pegue as figuras do Troll da Floresta e do Draugr da caixa principal e coloque-as, junto com os Inimigos de Westmark, ao alcance de todos os jogadores. Os Inimigos restantes da caixa principal não são usados com esta expansão.

+ Mapas de aventura e fichas limpas/bloqueadas não são usadas com esta expansão.

Todos os outros componentes da caixa principal (tabuleiros, cartas de Wyrd e iniciais, painéis, etc.) são usados normalmente para jogar Pansion. Configure-os seguindo as regras de Configuração Básica e de 1ª Aventura da caixa principal.

IMPORTANTE! Ao jogar a expansão pela 1ª vez, a única Aventura disponível é a Aventura W1, Catedral de Fogo (pág. 08).

JOGO EM ANDAMENTO

A partir da 2ª Aventura, siga as instruções para Jogos em Andamento no Livro de Regras da caixa principal.

INIMIGOS COM TOKENS GENÉRICOS

Alguns inimigos usam Westmark como forma de acompanhar o tempo que passa. Quando uma habilidade inimiga instrui os jogadores a "Adicionar 1 quantidade de fichas à sua carta ou Ponto de Interesse. 1", adicione Sempre que o limite determinado pela habilidade inimiga for atingido (se houver X), a habilidade é ativada. Execute o efeito listado e remova essa quantidade de fichas do inimigo.



NOVAS CLASSES: BRUXO E SENTINELA

A expansão Westmark apresenta 2 Heróis que pertencem a novas Classes: Sigge, o Bruxo, e Luriele, a Sentinela, que podem ser usadas em qualquer campanha de Trudvang Legends. Ao jogar com essas Classes em outras expansões que não Westmark, considere o Bruxo um Tecelão Vitner e o Sentinela um Patrulheiro para fins de condição.

Bruxo: De todos os tecelões vitner de Trudvang, diz-se que os de Westmark possuem o maior conhecimento sobre os demônios e outras criaturas de Dimhall. O povo de Westmark chama esses tecelões vitner de Bruxos, e eles são um grupo marginalizado entre os tecelões. Bruxos são conjuradores frenéticos que se aproveitam de pactos de sangue e feitiços para manter os inimigos afastados.

Sentinela: Extremamente proficiente com defesa Em combate, os Sentinelas juram proteger vidas. Particularmente habilidosos em testes de INTELIGÊNCIA e especializados em habilidades para bloquear danos recebidos, os Sentinelas também têm acesso a cura e poderosos contra-ataques para atacar inimigos quando preparados corretamente.

NOTA: Talentos de Sentinela fazem com que os jogadores descartem cartas de Talento para se beneficiarem de seus efeitos. Salvo indicação em contrário, sempre que um Talento instruir o descarte de outro, descarte qualquer Talento (comprado, ativo ou ativado). Além disso, como um jogador contratado não pode descartar cartas, a Classe Sentinela não pode ser usada em um Jogo Solo como um jogador contratado, apenas como Herói solo.

FEITIÇOS DE BRUXO



A Classe Bruxo apresenta uma nova mecânica e tipo de ficha, Feitiços, que interagem com as cartas de Talento de Bruxo e oferecem benefícios únicos. Ao jogar com o Bruxo:

+ Pegue a carta de Hexes e coloque-a ao lado do painel do Herói. Pegue as 129 cartas, embaralhe-as com a face para baixo e coloque-as ao lado da carta de Hexes, criando um conjunto.

+ concede efeitos que podem ser ativados em combate, durante a etapa de planejamento ou resolução, dependendo de seus efeitos. Cada um pode ser ativado uma vez por rodada. Uma vez ativado, vire sua ficha para baixo para indicar que foi usado.

+ Quando uma carta indicar para conjurar X, compre o número indicado de uma carta aleatória e coloque-a virada para cima no lado esquerdo da carta de Hexágonos. Cada lado da carta indica a duração do Hexágono de 2 rodadas.

+ Ao final de cada rodada, remova quaisquer Hexágonos do lado direito da carta e devolva-os ao seu acervo, virados para baixo. Em seguida, mova todos os Hexágonos do lado esquerdo da carta para o lado direito, virando qualquer ficha virada para cima.

+ Quando uma carta instrui a consumir X, remova a quantidade indicada da carta Hexes e retorne-a ao seu conjunto, virada para baixo.

+ Quando uma carta instrui a prever X⑨, revele a quantidade indicada de fichas viradas para baixo do conjunto e deixe-as reveladas. No futuro, ao conjurar, o jogador pode escolher qualquer ficha, incluindo as reveladas.

+ Quando uma carta instrui a fortalecer X⑨, mova o número indicado de fichas selecionadas do lado direito para o lado esquerdo da carta Hexes.

+ Não há limite para o número de fichas que pode ser conjurada disponíveis. No entanto, a quantidade total é limitada pelo número de fichas. O Bruxo não pode ter mais de 12, mesmo que uma carta instrua a conjurar mais fichas.

Os tipos de são:

EMPATE 1 — Compre +1 runa durante a etapa de planejamento.

EMPATE 1 — Compre +1 Talento durante a etapa de planejamento.

1 2 — Ganhe o passo listado qualquer momento durante a resolução a

1 2 — Obtenha o listado durante a etapa de resolução ao resolver Blocos.

1 2 — Lide com os itens listados durante a etapa de resolução ao resolver Ataques.

RÁPIDO — Lide com os itens listados durante a etapa de resolução ao resolver 1 Ataque Rápido.



FIM DA CAMPANHA

Após o término da campanha, siga os passos habituais listados no Livro de Regras da caixa principal, certificando-se de devolver os componentes às suas respectivas caixas, com uma exceção: não remova as cartas de Local com a capa, a menos que queira reiniciar o jogo completamente. O tabuleiro de Westmark pode ser usado com outras campanhas no estado em que a campanha de Westmark terminou (veja a Expansão da Região de Westmark abaixo), adicionando mais opções de Local para serem exploradas.

Observe que a caixa principal e as cartas de história de Westmark podem ser facilmente distinguidas pelos seus prefixos numéricos: CS é usado na caixa principal de Trudvang Legends e WM na expansão de Westmark.

EXPANSÃO DA REGIÃO DE WESTMARK

Além da campanha, a expansão Westmark inclui o mapa Westmark, que pode ser usado com qualquer campanha de Trudvang Legends, expandindo o tabuleiro e suas regiões, gerando Inimigos e concedendo mais benefícios aos Heróis. O tabuleiro pode ser usado independentemente de a campanha Westmark ter sido jogada ou não. No entanto, usar o tabuleiro após jogar a campanha Westmark proporcionará aos jogadores mais Locais para explorar e, portanto, mais benefícios.

Para usar o quadro Westmark com outras campanhas, siga as etapas listadas, além da configuração usual da campanha:

+ Coloque o tabuleiro Westmark à esquerda do tabuleiro do mapa da caixa principal, lado a lado.

+ Certifique-se de que os locais de partida do Westmark estejam protegidos.

+ Pegue o baralho de eventos Westmark e embaralhe-o com a caixa principal de eventos, criando um único baralho.

+ Se a campanha Westmark não foi jogada: Pegue as cartas WM050 e WM051 e adicione-as à bandeja de papel da campanha atual, junto com as cartas de história da campanha na parte inferior do baralho.

+ Se a campanha de Westmark já tiver sido jogada: Mantenha todos os Locais com capas no tabuleiro, exceto a Ilha das Ambições e a Ilha da Restauração. Remova-os do tabuleiro (se houver) ou das cartas de História de Westmark (WM050 e WM051) e coloque-os no fundo da bandeja de cartas de História da campanha atual. Nada mais é transferido da campanha.





W1. CATEDRAL DE FOGO

W1-INTRODUÇÃO127

Você está em Manjord, descansando merecidamente de suas aventuras, quando um mensageiro aparece na porta da pousada onde você se hospedou. Pelo seu traje, ele certamente não é daqui.

Quando ele abaixa o capuz de sua capa, suas longas tranças revelam que ele vem da distante Westmark.

Você o convida para tomar uma cerveja. Ele diz: "Aceitarei com prazer, pois a viagem foi longa e a estrada perigosa, mas primeiro preciso entregar isso em suas mãos." Ele mostra uma carta lacrada e a entrega.

"Gavlian Vinder envia seus calorosos cumprimentos", diz ele.

O nome remete a muitos anos atrás, quando o jovem Vinder, primo de um de vocês, se juntou a vocês em suas primeiras aventuras. Vinder finalmente encontrou fé nos Princípios de Nid e foi para Viranne, em Westmark.

Você ouviu dizer que ele se tornou um gavliano, um padre, mas não entrou em contato com ele durante anos.

Enquanto seu convidado saboreia sua cerveja, você quebra o sigilo e lê rapidamente a carta. O conteúdo é breve e preocupante.

"VELHOS AMIGOS, SEI QUE VOCÊS NÃO TÊM NOTÍCIAS MIM HÁ ALGUM TEMPO. PEÇO DESCULPAS, MAS A SITUAÇÃO AQUI EM ELCALI, EM VIRANNE, ESTÁ FICANDO SÉRIA. EU SERVIO AO TODO-PODEROSO GAIVE AQUI, MAS FAZEMOS O NOSSO MELHOR PARA CONVIVER EM PAZ COM OS ELDINGS. A MAIORIA DOS VIRANNOS SEGUE OS PRINCÍPIOS DE NID, ENTÃO SEMPRE HÁ ALGUMA TENSÃO COM OS ELDINGS. MAS A SITUAÇÃO ESTÁ FICANDO FORA DE CONTROLE, E TEMO QUE TODA A TERRA POSSA EXPLODIR EM VIOLÊNCIA EM BREVE. FALANDO SEM DÚVIDAS, PRECISO DA AJUDA DE VOCÊS. POR FAVOR, VENHAM PARA ELCALI O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL.

SEU PRIMO,
VINDER"

Vinder não é um homem propenso a exageros. Se ele está pedindo sua ajuda, algo mortalmente sério está acontecendo em Westmark. Você termina sua bebida, pede licença e vai fazer as malas para se preparar para a longa jornada que tem pela frente.

- Pegue a folha de Aventura WI e coloque-a dentro do quadro de Pontos de Interesse.
- Coloque todos os heróis em Manjord.

>>>Revele as cartas inimigas WM016-Galtir, WM042 Tunnelhog e WM047-Forest Troll.

- Coloque 2 Trolls da Floresta em Runewik, 2 em Artenskimmer e 2 em Silvtronder.
- Coloque 2 Galtir em Leafen.
- Revelar ponto de interesse K.

W1-001

O porco-do-túnel cheira os cogumelos que você carrega e acorda imediatamente. Ele parte para o ataque!

>>>>>Coloque 1 Tunnelhog na região.

>>>> O Tunnelhog ganha 1.

>>>> Revelar Ponto de Interesse G.

W1-002

"Deveríamos ouvir o que os Ealdings têm a dizer sobre isso", você diz. "A prova que Ludwig encontrou, a capa de Curadd, é incriminadora. Talvez incriminadora demais."

"Você suspeita que foi plantado?", pergunta Vinder, surpreso. "Não sabemos muita coisa neste momento, mas de alguma forma sobreviveu a um incêndio? E então ele acaba ficando com ele? E ainda assim o fecho estava claramente rasgado. Alguém tentando fugir de uma cena pode tê-lo perdido e não ter tido tempo de pegá-lo.

O que você pode dizer sobre Balder, o Velho?"

"Não muito. Ele era um chefe de guerra dos Ealdings, e um muito poderoso. Ele lutou diabolicamente contra os Virann e, sim, ele disse aquela coisa sobre 'ver incêndios que consomem toda Westmark'. Mas, novamente, isso foi no passado. Ele tem sido pacífico nos últimos dez anos. Nenhum dos lados fez muito mais do que reclamar um com o outro durante todo esse tempo. Eles são bem-vindos no cidade, se não exatamente abraçada, e vice-versa."

Você pergunta a Vinder como chegar à vila de Balder, Eikborg. Não fica longe de Elcali, em Artenskimmer.

"Uma recomendação final", diz Vinder antes de você partir. "A situação entre os Virann e os Ealding tem ficado muito tensa ultimamente. Tentem ser... diplomáticos."

Você acena com a cabeça antes de esporear seus cavalos. >>>>> Revelar Ponto de Interesse D.

W1-003

Você reúne seu vitner e o joga contra o grendel usando o feitiço mais cruel e poderoso que você conhece, um globo de energia pura.

Mas a criatura ri e a força do

A magia ricocheteia e queima você terrivelmente. Você sente a mordida fria da sua própria cerveja. É terrível... mas, por outro lado, você entende que, ao suportar, ganhará maior controle sobre ela.

- O Herói Bruxo perde todos os seus. 3. e ganha o cartão de título WM035-Vitner-Burned.

Agora, você deve lutar contra o grendel!

- Coloque o Grendel na região.
- Revelar Ponto de Interesse L...

W1-004

Esta corda é sedosa e escura. Muito estranha. Você não consegue resistir a tocá-la. Espere. Isto é feito de cabelo! Cabelo humano! De repente, a corda se anima como uma cobra. Ela salta da parede e tenta te estrangular!

O Herói que examina a corda deve realizar um teste de FORÇA 46. Um Andarilho Sombrio é aprovado automaticamente.

>>>>> Se tiverem sucesso: O Herói fica livre sem sofrer algum dano.

- Se falharem: O Herói perde 3.

Finalmente, você consegue agarrar a corda em várias dobras e segurá-la com força. Ela estremece e chia, mas você a segura com firmeza. Então, ela fica mole em suas mãos, roçando sua mão e ronronando. De repente, ela volta a ser uma corda de cabelo. Você a dominou.

Que tipo de viticultor poderia ter criado algo assim?

Se você quiser, pode pegar.

>>>> Um Herói no grupo ganha a carta de Item WM027 - Corda Preta.

- Retorne para a entrada W1-045 e ignore a opção de corda a partir de agora.

W1-005

Você chega aos arredores de Elcali pouco antes do pôr do sol. Os cavaleiros da Guarda Roth, postados de guarda nas ruínas da catedral, olham para você, perplexos. Você está sujo e exausto.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse F.

"Chamem o Ovus! Ele está chegando!" você diz a eles.

"Quem está vindo?"

Um rugido terrível ecoa além da elevação nos limites da cidade, atrás de você.

"O grendel!"

Um dos cavaleiros desembainha a espada e avança audaciosamente em direção ao rosnado. O grendel emerge da escuridão sobre a colina. Ele tem pelo menos dois metros e meio de altura, é magro e se move com a agilidade perigosa de um predador. Seus membros parecem humanos, mesmo que anormalmente longos, mas seu rosto... bem, é um puro pesadelo. Ele está nu, exceto por um colar rústico com uma caveira de lobo pendurada no pescoço.

O cavaleiro ataca com um grito de guerra e apunhala a criatura com sua lâmina. O grendel nem se move quando a lâmina o atinge, se curva e se rompe no cabo. O monstro está ileso. O grendel agarra a cabeça do cavaleiro como uma maçã e a arranca de seu corpo em uma chuva de sangue.

"Chame o Ovus!", você ordena, e o segundo cavaleiro larga a espada e corre para a cidade. O grendel fixa seu olhar terrível em você.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de CARISMA 3. Um Sentinela é aprovado automaticamente.

➳ Cada Herói que tiver sucesso: Você consegue resistir ao olhar do grendel, continue lendo.

➳ Cada Herói que falha: O olhar do grendel assusta você profundamente. Ganhe 10

O monstro avança, e você entende que não tem escolha a não ser detê-lo, pelo menos até que os reforços cheguem.

Se houver um Warlock no grupo, ele pode escolher lançar um feitiço contra o Grendel.

➳ Leia a entrada W1-003.

Caso contrário, você terá que lutar contra o Grendel!

➳ Coloque Grendel na região.

>>>Revelar carta inimiga WM043 - Grendel.

>>>Cada Herói no grupo ganha 1.

➳ Revelar Ponto de Interesse L.

W1-006

Após várias semanas de viagem e pequenos percalços ao longo da estrada, você chega ao topo da colina para avistar Elcali, uma cidade extensa e joia brilhante da civilização no oeste. Mas o brilho é ofuscado por uma névoa de fumaça antiga, que traz o cheiro de madeira queimada. Não dá para ver muita coisa de onde você está. Não há incêndios ativos, mas algo queimou aqui recentemente. Algo grande. Nos arredores, uma pergunta a uma moradora da cidade enche você de apreensão. A fumaça vem do que era um templo, cujas cinzas ainda estão quentes.

Você segue nessa direção e avalia os danos. Está completo. O prédio foi totalmente destruído pelo fogo. Algo lhe diz que isso está relacionado ao pedido de ajuda de Vinder. Você segue em direção ao centro da cidade e à sede do poder.

Os soldados de guarda na fortaleza são Rothguards, uma ordem religiosa de cavaleiros comprometidos com os Princípios de Nid. O sentinela comunica sua chegada a um oficial barbudo, que o deixa entrar imediatamente. Você é conhecido no mundo todo, mas, mais do que isso, Vinder deixou um recado sobre sua chegada.

Gavlian Vinder é muito parecido com o que você lembra, talvez um pouco mais velho, e, espera-se, um pouco mais sábio. Ele o recebe no pátio de braços abertos e o leva ao palácio. Essas linhas ao redor dos olhos dele não são apenas uma questão de idade.

"Estou feliz e aliviado em vê-los, meus amigos. A situação está muito pior do que quando lhes escrevi. Vocês viram as cinzas? São os restos da Grande Catedral, que projetei e construí, a pedido do meu mestre, Ovus Haakan."

"Conte-nos o que aconteceu", você diz enquanto Vinder o conduz para uma sala onde um velho vestido com vestes preciosas está sentado em um estrado, ocupado conversando com um cavaleiro de armadura completa.

"Alguém a queimou, meus filhos", responde o velho. "Como devem saber, Westmark é uma terra dividida por conflitos religiosos. Eu sou Ovus Haakan, líder do Culto de Gave. Nós, os Virann, seguimos os Princípios de Nid. Ordenei a construção da catedral, que o irmão Vinder seguiu brilhantemente, para espalhar a fé de nosso senhor Gave nestas terras. Mas, dois Algumas noites atrás, alguém o incendiou completamente. As chamas se extinguiram há poucas horas. A consagração oficial seria hoje.

"Não apenas alguém, Vossa Santidade!" diz o cavaleiro com um gesto curto. "Os Ealdings! Balder, o Velho, o líder daquela seita vil, há muito tempo proclama 'ver incêndios que consomem toda Westmark!'" Não foi exatamente isso que aconteceu?

"Mas isso foi há muito tempo, Ludwig", diz Vinder.

"Durante a guerra... a guerra de seu pai, devo acrescentar. Não temos provas disso."

"Tenho todas as provas de que precisamos! Meus homens encontraram isto na catedral!" Lorde Ludwig tira um manto ricamente bordado da mochila. O tecido está rasgado onde deveria haver um fecho.

"Este é um manto curadd! É usado apenas pelos Bruids, guerreiros escolhidos entre os Ealdings. Eles o perderam na pressa enquanto incendiavam a catedral! Santidade, permita-me reunir meus cavaleiros e fazer uma visita a Balder!"

Ovus Haakan fecha os olhos, pensando por um longo momento. Finalmente, ele diz: "Lorde Ludwig, seu zelo é tão notável quanto sua fidelidade, mas... enviá-lo ao palácio de Balder com um grupo de cavaleiros só pioraria as coisas agora. Se uma acusação for feita, precisamos ter certeza do envolvimento deles. Se suas suposições forem verdadeiras, os Ealdings serão punidos como merecem. Gavlian Vinder falou muito bem de seus amigos, e seus nomes não são desconhecidos aqui. Acredito que eles, sendo neutros na questão, poderiam nos ajudar a desvendar este mistério."

Ele se vira para vocês. "O que dizem, meus senhores? Aceitam esta missão?"

Você acena com a cabeça e se curva. "Então, vá em frente. Investigue o assunto com a máxima diligência e que Gave guie seu caminho." Lorde Ludwig olha para todos vocês, curva-se rigidamente para Ovus e sai.

Você e Vinder são dispensados alguns instantes depois.

"Obrigado, meus amigos!", ele diz. "Como vocês querem prosseguir?"

➳ Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse K.

>>> ESCOLHA <<<<<<

Procure pistas na Grande Catedral.

>>>>> Leia a entrada W1-035.

OU

Vá até a vila dos Ealdings para investigar.

>>>> Leia a entrada W1-002.

W1-007

Os galtirs estão todos mortos ou escaparam, e então você se vira para ver o goblin que salvou. Mas o pobre sujeito fica tão apavorado que foge para o pântano, abandonando seu troféu.

Eles parecem bem saborosos, mesmo que você não esteja com fome agora.

Você pode pegar a casca com os cogumelos para você.

Se você decidir tirar a casca.

➳ O grupo ganha o marcador de missão 2 para representar a casca.

➳ Leia a entrada W1-041.

W1-008

Ao se afastar da cama, você ouve algo. É uma voz fraca e entrecortada cantando uma canção. Um hino a Gave! O quarto está vazio, mas seguir o som o leva a uma pequena fissura na parede. Há outro quarto lá dentro!

É feito apenas de terra e parece ter sido empilhado ali. Você cava e cria uma abertura grande o suficiente para passar.

>>>> Leia a entrada W1-029.

W1-009

Você se lembra de uma velha canção que aprendeu anos atrás, quando era um dos Treze Companheiros, um grupo de Heróis encarregado de salvar Angarboda.

Você marchou noite e dia por uma semana, sustentado apenas por aquela canção.

Você começa a cantar e a entoar cânticos, e as notas alegres elevam o moral dos seus amigos.

No final, você consegue chegar ao topo da colina e descer para o Vale do Guerreiro. >>>>Um Herói no grupo ganha o cartão de Título WM015 - Viajante.

➳ Leia a entrada W1-049.



W1-010

Você vagueia pela vila em busca de pistas. Se o grupo tiver o marcador de Missão 3.

>>>>> Leia a entrada W1-025.

De outra forma

>>>>>>> Leia a entrada W1-011.

W1-011

Você visita a taverna local, ouvindo as palavras dos aldeões enquanto toma uma caneca de cerveja. A notícia da catedral incendiada chegou à aldeia hoje, e os Ealdings parecem felizes com isso. "É isso que esses falsos crentes merecem!", diz em voz alta um guerreiro alto com o nariz vermelho de um bebedor dedicado.

"Fogo e enxofre aos cães de Nid!"

"Fogo e enxofre!" juntam-se os outros clientes o brinde, só que você não é rápido o suficiente.

"E você, estranho?", pergunta Nariz Vermelho. "Você não levanta sua xícara?"

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de CARISMA 42. Um Bardo obtém sucesso automaticamente.

>>>> Se tiverem sucesso: Leia a entrada W1-036.

>>>> Se falharem: leia a Entrada W1-019.

W1-012

Você pega o cogumelo da pata suja do galtir e o coloca na boca. É nojento.
Provavelmente porque o galtir o lambeu.
O Herói que comeu o cogumelo deve realizar um teste de FORÇA 4. Um Guerreiro realiza um teste de FORÇA 3.
➳ Se tiverem sucesso: Leia a entrada W1-034.
>>>Se falharem: O Herói vomita violentamente, ofendendo os galtirs, e perde 3. Leia Entrada W1-017.

W1-013

Você salta do seu esconderijo, com as armas em punho, e avança em direção ao goblin. Mas os galtirs confundem sua intenção e se viram em sua direção. O goblin joga a casca coberta de cogumelos no chão e foge para o pântano.
Os galtirs olham para você com desconfiança enquanto um deles agarra o precioso pedaço de casca coberto de cogumelos. Ele os lambe com sua língua áspera e grunhe: "Você quer nossos cogumelos também?"
"Ah, não. De jeito nenhum", você diz.
"Bom", ele diz, e então ele e seus amigos devoram todos eles, exceto um.
Ele entrega a você. "Sua parte. Coma. Ótimo."

>>> ESCOLHA <<<<<

Um único Herói no grupo pode decidir aceitar e comer o cogumelo.
>>>> Leia a entrada W1-012.
OU
Recuse educadamente.
>>>> Leia a entrada W1-017.

W1-014

Ela deve ser Gertrud, a noviça que Vinder disse ter desaparecido na noite em que a catedral foi incendiada.
Você a encontrou e ela está viva!
>>>>Cada Herói ganha 3 C .
➳ Retorne e continue lendo a Entrada W1-029.

W1-015

O goblin está sozinho e os galtirs são muitos. Eles o derrubam e a fome é tão grande que o devoram vivo! Após a refeição gordurosa, eles levam o pedaço de casca consigo e partem, em direção ao pântano profundo. Você espera que eles vão embora e verifica o pobre goblin. Não sobrou muita coisa do pobre coitado.
➳ Leia a entrada W1-041.

W1-016

A ruína é menos completa na nave. Aliás, a área ao redor do altar está intocada, como se o próprio Gave a tivesse protegido da destruição. Se houver um Bruxo no grupo.
>>>>Leia a entrada W1-057.
Um estalo repentino e cortante acima de você faz olhe para cima e veja uma viga quebrada balançando em sua direção!
Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Ladino obtém sucesso automaticamente.
>>>Cada Herói que obtiver sucesso: Você rola para longe do perigo.
>>>Cada Herói que falhar: Você é atingido na cabeça. Perde 3 ♡.
Apesar dos danos reduzidos, a nave está longe de ser segura. Você já viu tudo o que podia ver aqui.
Procure no transepto.
>>>>> Leia a entrada W1-047.

W1-017 de 19 de novembro de 2017

Você questiona os galtirs.
"Estamos seguindo rastros pelo pântano.
Pés grandes e descalços, duas vezes o nosso tamanho.
Sabem de quem são? Os galtirs se entreolham, olhos arregalados, focinhos suínos fungando. Vocês acham que eles podem estar assustados.
"Homem do pântano! Não presta! Não presta!", eles dizem.
"Homem?"
"Você não pode roer a carne dele! Nem com seus dentes de aço!" Eles apontam para suas armas.
"Você sabe onde podemos encontrá-lo?"
"Caverna no fim da ravina. Mas deixe-o em paz. Ele comerá sua carne e ferverá seus ossos!" Você tenta convencê-los a levá-lo até lá, mas não há jeito.
Eles fornecem instruções que se mostram precisas, mesmo que levem para o fundo do pântano e seus enxames ilimitados de mosquitos.
>>>>Cada Herói no grupo perde 1. A 🐾 O Ranger não perde nada.
>>>> Leia a entrada W1-043.

W1-018

Com uma única palavra de poder, você invoca um clarão de luz. Os ulms noturnos gritam de dor, temporariamente cegos, e você aproveita a surpresa deles para fugir.
>>>>O Herói Vitner Weaver ganha 2.
>>>>> Leia a entrada W1-037.

W1-019

Você é um pouco lento para responder, e Rednose não é um homem muito paciente.
O primeiro soco acerta você bem no queixo e você cai em uma mesa próxima.
"Matem esses cães Virann!" alguém grita.
E então, a briga explode.
>>>>O Herói que falhou no teste perde 3. Um Guerreiro perde 2.
>>>Todos os outros Heróis do grupo perdem 2. Um Guerreiro perde 1 em vez disso.
Você consegue passar pela porta da taverna e trancá-la com um barril, só para ter tempo de escapar.
Enquanto isso, as pessoas já gritam: "Você não vai escapar, Virann. Nós vamos te buscar! Sabemos onde ficam suas casas!"
Você se lembra das palavras de Vinder: tente ser diplomáticos. Bem, certamente não eram.
Suas ações contribuem para aumentar a tensão entre os Virann e os Ealding.
➳ Adicione o card WM004 - Ealdings Raids ao baralho de eventos sem revelá-lo.
Agora, é hora de fazer uma visita à casa comunal antes que a notícia da briga se espalhe.
➳ Leia a entrada W1-033.

W1-020

Você está na metade do caminho para o outro lado da caverna quando ouve um som de algo correndo acima de sua cabeça. Você instintivamente se afasta, evitando por pouco um criatura voando sobre você. É uma espécie de morcego gigante, com uma boca horrível, parecida com a de um vampiro.
É um ulm noturno! E não está sozinho. A caverna acima está se movendo junto com o resto da matilha!
Se houver um Vitner Weaver no grupo.
>>>> Leia a entrada W1-018.
Caso contrário, você não poderá lutar contra essas feras. Elas são numerosas demais. Você só pode correr para fora da caverna antes que elas o peguem.
Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. A☑ Ladino obtém sucesso automaticamente.
>>>> Cada Herói que tiver sucesso: Perca 1 ♡.
>>>> Cada Herói que falhar: Perca 2 ♡ e ganhe 1,0 .
Você escapa, mas bem a tempo.
>>>> Leia a entrada W1-037.

W1-021

Usando uma colher de pau que estava por perto, você prova a sopa. Nada mal, na verdade.
Naquele exato momento, algo flutua em cima do ensopado. Uma mão humana.
Se o Herói que decidiu tomar a sopa tiver o Título de Estômago Poderoso.
>>>>O Herói suporta a comida terrível e ganha 2 C.
Caso contrário, o Herói vomita, repentinamente enojado.
>>>> O Herói perde 2 ♡.
>>>> Retorne à Entrada W1-043 e ignore a opção caldeirão a partir de agora.

W1-022

Você começa a subir a colina, tendo que subir em alguns trechos. O sol está apenas quente hoje, mas o esforço faz você suar.
Se houver um Bardo no grupo.
>>>> Leia a entrada W1-009.
De outra forma
>>>>Leia a entrada W1-052.

W1-023

Seus ataques ricocheteiam na pele do grendel, mas ele está sendo empurrado para trás. Um golpe poderoso o derruba.
Ou talvez ele só esteja brincando com você.
Com um uivo gutural que lembra uma risada, o grendel para de brincar e se levanta, sorrindo e lambendo as presas com a língua distendida.
Ele está pronto para matar.

Nesse momento, você ouve um coro de vozes e vê o próprio Ovus com um grupo de sacerdotes cantando.

Lorde Ludwig está ao seu lado, espada e escudo em punho. A procissão para em frente ao monstro e o Ovus avança.

"Vai, monstro! Retorne para a escuridão a que você pertence!" ele ordena, erguendo o símbolo de Gave no alto.

O grendel rosna.

"Vá! Fuja agora ou seja destruído!" Ludwig grita, e o grendel, com um último uivo de raiva, foge noite adentro.

"Você conseguiu, Vossa Santidade!", diz seu amigo Gavlian Vinder, um dos sacerdotes do coro, ao Ovus. "Suas orações o fizeram ir embora!"

Ovus Haakan parece cansado, mas responde: "Sim, fizemos isso por enquanto, mas ele retornará. As lendas dizem que nenhuma arma ou magia pode matar o Grendel, apenas a força do braço."

"Quer dizer que ele deve ser morto com as próprias mãos?", você pergunta. "Alguém precisa lutar contra esse demônio?"

O Ovus concorda e continua: "Mas esta não é a única preocupação. Os grendel nos atacaram por um motivo. E precisamos descobrir qual é."

"A resposta é clara!" declara Ludwig. "Balder, o Velho, fez isso! A escória Ealding enviou aquele monstro contra nós! A capa que encontramos é a prova!"

Se o Companheiro Getrud estiver no grupo.

>>>> Leia a entrada W1-051.

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>>> Leia a entrada W1-030.

W1-024

A vila de Eikborg deve seu nome aos carvalhos, mas você não vê nenhuma dessas árvores por perto. Então, você percebe que todas foram usadas para construir a robusta paliçada que cerca o assentamento. Um fosso e uma torre de madeira completam as defesas. Os guardas no portão observam com curiosidade sua vestimenta estrangeira, mas não o impedem.

A cidade não é muito grande e você identifica facilmente a casa comunal do senhor.

>>>>Cada Herói ganha 1.

>>>> Descartar Ponto de Interesse D.

>>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Dê uma olhada na aldeia.

>>>>Leia a entrada W1-010.

OU

Vá até a casa comunal e peça uma audiência com Lorde Balder.

>>>Leia a entrada W1-033.

W1-025

Balder disse que Gunthar, o Curtidor, é o melhor amigo de Skarde. Talvez falar com ele possa ser útil antes de partir para Thorkaal e o Vale do Guerreiro.

Encontrar um curtidor é fácil. Você só precisa siga seu nariz.

Gunthar é um homem barrigudo e imponente bigode loiro, ocupado escovando uma pele em uma bacia de urina de vaca.

Você se apresenta e pede informações sobre Skard.

"Ah, ele está sempre tendo essas ideias", Gunthar diz, balançando a cabeça. "Ele é um bom homem no fundo, mesmo sendo brutal com os inimigos. Não é a estrela mais brilhante do céu, se é que me entende. Ele não sabe mesmo que não é muito inteligente. Ignorância é uma espécie de bênção, não é? Enfim, ele partiu para o Vale do Guerreiro, perseguindo um daqueles sonhos dele. Ele me pediu informações porque eu costumava caçar naquela área anos atrás."

"Você também poderia nos dizer o caminho?"

Gunthar dá de ombros. "É bem simples. O acesso ao vale é feito por uma passagem estreita. Há duas maneiras de descer. Você pode subir a colina e depois descer pelo outro lado, ou pode passar pela Caverna dos Morcegos. É bem mais curto e leva direto ao vale, mas é muito mais perigoso. É infestado por olmos noturnos, sanguessugas perigosas. Espero que Skarde tenha ouvido minhas sugestões e subido a colina."

Você agradece a Gunthar. Agora você tem todos os informações que você precisa.

Você ainda não tem certeza sobre os Ealdings. Balder pode estar mentindo descaradamente. Ou Skarde pode ter agido inteiramente com base em uma de suas "visões". O vale não fica tão longe de Elcali. Skarde certamente poderia ter feito a caminhada de um dia para queimar a catedral de lá. Esta tarefa está ficando mais complexa. complicado o tempo todo.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 1 C.

W1-026

Você entra no cercado escuro e lamacento. Aparentemente está vazio. Do outro lado do cercado, ouve-se uma voz fraca, como se alguém estivesse cantando. Você começa a atravessar o cercado, indo em direção à voz, quando percebe que cometeu um erro terrível. O cercado não está vazio. Algo realmente grande dorme a um lado dele, e agora rosna alto, perturbado pela sua presença. É um porco-túnel, mas o maior que você já viu. Até um touro de Manjord se sentiria pequeno ao seu lado.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Volte para a sala anterior.

>>>> Leia a entrada W1-043.

OU

Passe furtivamente pelo porquinho do túnel para alcançar a voz.

>>>> Leia a entrada W-053.

OU

Ataque o porco-túnel adormecido.

>>>> Leia a entrada W-059.

W1-027

Foi uma luta e tanto, mas no final você conseguiu afastar os porcos do túnel.

"Obrigada, estranhos!" a mulher agradece. Seu vestido parece caro, mas está esfarrapado e muito rasgado, provavelmente durante sua corrida selvagem em a floresta

"Por que essas coisas estavam perseguindo você?", você pergunta.

"É uma longa história", diz ela, finalmente recuperando o fôlego. "Meu nome é Auslag. Meu marido, Herleif, e eu possuímos uma grande fazenda perto daqui. A vida em Thorkaal não é fácil. Ao sul dali, o solo é constantemente devastado por terremotos e porcos-do-túnel saem em enxame das rachaduras, arrasando campos por quilômetros ao redor. Um dia, meu marido, cansado da situação, pediu ajuda a Morr, dos Ossos Fundidos. Morr é um bruxo. O mago o ajudou, dando-lhe um cinto mágico feito de pele de javali. Usando-o, Herleif se tornou muito forte, mais forte do que qualquer homem, e, mais importante, os porcos-do-túnel obedecem à sua vontade."

Você suspira interiormente. Presentes de bruxos às vezes não são o que parecem.

Ela continua: "Mas o presente estava contaminado. Herleif sempre foi um bom homem, mas aquele cinto o mudou. Ele começou a usá-lo para assediar nossos vizinhos, para forçá-los a pagar-lhe um tributo ou os porcos-do-túnel arrasariam seus campos. Ele se autodenominou Senhor do Javali. Eu não aguentava mais, mas ele enviou a situação não se acalmou mais e eu fugi de casa. os porcos-do-túnel para me encontrar e me trazer de volta. Eles podem seguir meu cheiro como cães. Eu vim aqui para encontrar Morr, para forçá-lo a pegar de volta aquele maldito cinto. Eu só sei que ele mora em algum lugar em Whistergalp."

Ela está fingindo ser corajosa, tentando não deixar as lágrimas transparecerem.

Claramente, ela está aqui há algum tempo e não sabe mais o que fazer.

Ocorre-lhe que você deveria investigar isso. O "Senhor Javali" pode se tornar bastante perigoso, especialmente se os Virann e os Ealding decidirem começar uma guerra.

"Auslag, nós o ajudaremos, mesmo que seja apenas para avaliar a ameaça representada por Morr. Venha conosco."

Auslag concorda, parecendo aliviado.

>>> Desbloqueie o cartão de aventura WM012 - O Javali Senhor.

Um Herói no grupo ganha a carta Companheiro WM008 - Auslag, o Fugitivo.

Agora, continue sua viagem. Você já perdeu tempo demais.

>>>>> Leia a entrada W1-044.

W1-028

Você foge para a neblina, com o inimigo às suas costas! O ar está tão denso que chega a doer a garganta, mas no final, você consegue sair da área enevoada.

Seja qual for a criatura que estava perseguindo você, você a evitou.

Se houver um Guerreiro no grupo.

>>>>>O Herói perde 3C.

Novamente, você segue na direção geral das trilhas. O chão começa a ficar um pouco mais firme e, embora leve algumas boas horas suportando mosquitos picadores e pés completamente encharcados, você reencontra as trilhas.

>>> Leia a entrada W1-043.

W1-029

Você passa, encontrando o dono da voz. Em uma caverna pequena e lamacenta, com apenas alguns centímetros de largura, está sentada uma mulher, com o colete sujo, mas ainda reconhecível como o de uma noviça nos Princípios de Nid. Ao vê-lo, ela para de cantar e tenta se levantar, mas suas mãos estão amarradas com uma corda grossa e presas ao chão.

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

➠ Leia a entrada W1-014.

"Oh, misericordioso Gave, alguém me encontrou!" ela diz. "Eu sou Gertrud. Um monstro me sequestrou quando incendiou a catedral e me trouxe aqui!"

"O que exatamente é esse monstro?" você pergunta.

"O grendel!"

Seu coração se enche de medo. Você já ouviu falar dessas criaturas lendárias, mas nunca encontrou uma. As histórias dizem que ela é quase invulnerável a armas e magia.

"Onde ele está agora? Por que ele sequestrou você?"

"Caçando, eu acho. Ele vai voltar logo. Acho que ele me capturou para... bem, ter uma companheira."

Você deve deixar este lugar imediatamente. Corte as cordas que prendem Gertrud e saia da caverna pelo mesmo caminho por onde chegou.

Você não está longe da gruta quando ouve um terrível rugido de fúria. O grendel deve ter descoberto sua intrusão!

Se ele te pegar no pântano, você está perdido. Você precisa chegar a Elcali antes que escureça!

>>> Um Herói no grupo ganha a carta Companheiro WM031-Getrud, o Novato.

➠ Revelar Ponto de Interesse F.

W1-030

Skarde dá um passo à frente. "Lorde Ludwig, Ovus Haakan, aquele manto era meu. E como eu disse aos seus enviados, o grendel o arrancou de mim em combate. Não sei por que ele o deixou cair na Catedral, mas juro a vocês que meu pai e meu povo são inocentes."

"Seu pai? Balder é seu pai? E você ousa aparecer aqui?" Ludwig havia embainhado a lâmina, mas tenta empunhá-la novamente. Você dá um passo à frente, detendo-o com a mão erguida. "Não haverá derramamento de sangue hoje.

Acredito que Skarde foi atacado pelo grendel e sua confissão aqui me convenceu de que ele não teve participação no incêndio da catedral."

Ludwig cospe. "Bobagem. Ele está te contando uma meia verdade! Como ele se envolveu com o grendel? O pai dele certamente o enviou para fazer algum tipo de pacto com aquele monstro. Escute, filho da mãe. Balder, os Virann não vão deixar vocês, escória Ealding, nos atacarem! Nós vamos atacar vocês primeiro!

O rosto de Skarde se anuvia. "Então enviem seus guerreiros! Estaremos prontos!"

Ventos de guerra sopram em Westmark.

➠ Adicione o card WM039-Virann Marauders ao baralho de eventos sem revelá-lo.

➠ Leia a entrada WI-END.

W1-031

Você precisa ver seu inimigo para lutar! Você pega sua pederneira e seu aço, mas a primeira faísca explode em chamas ao seu redor!

➠ Cada Herói no grupo perde 5. A Dimwalker perde 3 em ♥ vez disso.

Gás do pântano! Era isso mesmo. Felizmente para você, o gás se foi e agora você consegue ver seu "inimigo". Era apenas uma árvore, um salgueiro-chorão que sua mente privada de ar confundiu com um monstro. Apesar do perigo, você consegue atravessar a região venenosa ainda seguindo os rastros. Com o tempo, você chega ao fim deles.

>>>> Leia a entrada W1-043.

W1-032

É fácil se mover silenciosamente no solo terroso do cercado. Você passa por ali sem incidentes.

>>>>> Leia a entrada W1-029.

W1-033

Os guerreiros sentados preguiçosamente nos degraus da casa comunal usam o mesmo tipo de manto que Ludwig mostrou a vocês. São Bruids, guerreiros escolhidos, e... Segundo as crenças Ealding, futuros heróis. Você diz a eles que veio falar com Balder e eles o deixam entrar, embora permaneçam perto de você e o olhem com desconfiança. Você atravessa um corredor cercado por altas estátuas de madeira esculpidas para representar os heróis do passado, os deuses Ealding, e se aproxima do trono onde Balder está sentado.

Os dias de guerreiro deste homem já se foram há muito tempo. Ele tem pelo menos setenta anos, é calvo e tem mãos trêmulas, mas sua voz ainda é firme e seu olhar aguçado.

Após as apresentações, você explica a ele, da maneira mais diplomática que conhece, o que aconteceu em Elcali e o motivo da sua visita.

"Então, alguém queimou a preciosa catedral do Ovus e você vem nos procurar em busca de respostas? Não fizemos nada!", diz Balder.

"Acreditamos em você, Lorde Balder", você diz. "Mas o manto Curad que encontramos na catedral traz o padrão do seu clã-"

"Bobagem! Vou invocar meus Bruids e você pode verificar todas as capas deles, até as roupas íntimas, se quiser. Depois, pode voltar para o colo do Ovus e dizer a ele que, se eu quisesse queimar a catedral idiota dele, faria isso de dia, com tocha e espada, e não me esgueirando à noite como um Virann."

Você permanece em silêncio enquanto os outros Bruids são convocados. São onze e todas as suas capas estão intactas.

ele pergunta.

"Esses são todos os Bruids?" você pergunta.

Uma sombra atravessa o rosto de Balder. "Bem... todos, exceto um. Meu filho mais novo, Skarde, o Louco, não está aqui. Ele partiu há uma semana para a floresta de Thorkaal em uma daquelas ideias tolas dele. Encontrar a estátua ancestral de Whote no Vale do Guerreiro. Disse que sonhou com ela. Bêbado, eu digo. Ele está sempre com essas ideias de pés de damu na cabeça. Ele ainda não voltou."

Você mantém a voz diplomática. "Então, um Bruid está desaparecido há uma semana, e você não sabe onde ele está? Dá para imaginar como isso pode parecer."

"Você está insinuando-?" Balder começa.

"Não, meu senhor, jamais faríamos uma acusação com base em algo tão circunstancial. Mesmo assim, o senhor mesmo disse que seu filho tem ideias tolas."

Balder resmunga. "Suponho que sim. No entanto, isso seria completamente contra as minhas ordens. Nisso você precisa acreditar."

Você não diz nada, apenas abaixa a cabeça.

Balder continua. "Meus guerreiros lhe darão instruções sobre como chegar ao Vale do Guerreiro. Você pode ir interrogar aquele meu filho idiota se quiser. Mas, eu lhe asseguro, Skarde é burro demais para atear fogo em qualquer coisa além do próprio traseiro. Um cavalo o coiceou na cabeça quando ele era criança, e agora ele diz que ouve a voz dos deuses. Pode perguntar ao melhor amigo dele, Gunthar, o Curtidor, se não acredita em mim."

>>>>O grupo ganha o marcador de missão 3 para representar falta o conhecimento de Skarde.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse A.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<<

Volte para a aldeia.

>>>> Leia a entrada W1-010.

OU

Parta imediatamente para o Vale do Guerreiro.

W1-034

Com um esforço incrível, você engole o cogumelo e o mantém no estômago. Ele ronca e você sente uma leve dor de gases. Isso pode não acabar muito bem mais tarde.

Por enquanto, porém, os galtirs parecem satisfeitos. "Ótimo! Ótimo! Pode comer! Pode comer!" Eles dão tapinhas amigáveis nas suas costas e te cheiram com seus narizes suínos. Você tem quase certeza de que um pouco do cheiro deles gruda nas suas roupas e pele, mas novos amigos valem o preço. Certo? ...

➠ Um Herói no grupo ganha o cartão de título WM001 - Estômago Poderoso.

>>> Leia a entrada W1-017.

W1-035

Vinder caminha com você até os limites da cidade, onde as cinzas já esfriaram. "Qual é a causa de tanto ódio contra os Ealdings?", você pergunta.

Vinder suspira. "Religião. Os Virann seguem os Princípios de Nid, enquanto os Ealding seguem as antigas tradições. É uma inimizade antiga. É talvez para Ludwig, seja algo mais. Ele é o senhor da Guarda Roth, uma ordem de cavaleiros dedicada a proteger os Ovus. Balder, o Velho, líder dos Ealding, matou o pai de Ludwig em batalha há muitos anos."

Ele para no local da catedral queimada.

"Vejam", diz Vinder. "A Grande Catedral dedicada a Gave queimou até as cinzas, suas torres ruíram, suas caras janelas de cristal se estilhaçaram. Nada resta do meu trabalho além de ruínas desmoronadas e madeira carbonizada. Passei

quatro anos projetando e dirigindo as obras."

"Duas noites atrás?" você pergunta.

"Sim", diz Vinder.

Você olha ao redor. Apenas duas partes da Catedral parecem ainda acessíveis: a nave, coberta de vigas carbonizadas e caídas, e o transepto, praticamente preservado pelas chamas.

Cada Herói do grupo deve realizar uma Teste de INTELIGÊNCIA 3.

>>>Se pelo menos 1 Herói for bem-sucedido: Leia a Entrada W1-050.

>>>Se todos os Heróis falharem: Você dispensa seu amigo, que deve retornar ao Ovus. Continue lendo.

>>> ESCOLHA <<<<<

Verifique a nave.

>>>>Leia a entrada W1-016.

OU

Explore o transepto.

>>>> Leia a entrada W1-047.

W1-036

"Nenhum homem sábio jamais se recusaria a beber esta excelente cerveja", você diz. Você a engole de uma só vez. Você não se juntou ao brinde, mas Nariz Vermelho parece bêbado demais para notar. Você sente os outros olhando para você enquanto paga sua taça e sai apressadamente da taverna.

É hora de fazer uma visita ao Velho Balder no maloca.

>>>>>O Herói que realizou o teste ganha 2C.

>>>> Leia a entrada W1-033.

W1-037

Não é fácil, mas você consegue chegar ao outro lado da gruta e correr pela passagem, seguido pelo grito selvagem dos ulms noturnos.

Finalmente, você vê a luz do dia à sua frente. Com um último esforço, você sai da caverna e para, ofegante e suando.

>>>> Leia a entrada W1-049.

W1-038

Você salta do seu esconderijo para atacar! As criaturas não esperavam seu ataque, mas já estavam preparadas para lutar!

>>>Coloque 3 Galtirs na região.

>>>Os inimigos são surpreendidos pelo ataque. 1 Ataque de cada Herói se torna Rápido.

>>>Revelar Ponto de Interesse B.

W1-039

As coisas vão bem até você acidentalmente colocar o pé em uma grande pilha de excrementos. É escorregadio e, ao se recuperar, seu equipamento faz barulho. A fera abre um olho, vê você e se levanta de um salto! Ela parte para o ataque!

>>>Coloque 1 Tunnelhog na região.

>>>Revelar Ponto de Interesse G.

W1-040

Tunnelhogs são criaturas subterrâneas. Possuem audição e olfato excelentes, mas visão péssima. Alguns tiros rápidos contra uma pedra próxima o lançam em direção a ela. O impacto o faz cambalear e ele desaba um instante depois. "Eles estão praticamente cegos!", você grita para seus amigos, avisando-os, e se junta a eles na luta.

>>>Coloque 3 Tunnelhogs na região.

>>>>>Os inimigos ganham 1

>>>Revelar Ponto de Interesse C

W1-041

Demora um bom tempo, mas, ao procurar por terreno mais seco na direção relativa em que os rastros entraram no pântano, você os encontra novamente. Os rastros gigantescos se aprofundam no pântano enquanto uma névoa inoportuna começa a se formar. Enquanto chapinha na água e odeia a vida em geral, você sente o cheiro de ovos podres. De repente, fica bastante intenso, tão forte que seus olhos lacrimejam.

Se houver um Vitner Weaver no grupo.

>>> Leia a entrada W1-055.

Fora isso, o cheiro não é o mais perigoso. De repente, uma grande sombra aparece na sua frente. É enorme e balança levemente, como um predador decidindo atacar, mas você não consegue vê-la direito.

>>> ESCOLHA <<<<<

Acenda uma tocha para ver o inimigo.

>>>>>> Leia a entrada W1-031.

OU

Fuja para o pântano.

>>> Leia a entrada W1-028.

W1-042

Você procura na "cama". É apenas um monte de peles sem curtimento que cheiram quase tão mal quanto um cadáver em decomposição. Você não consegue imaginar alguém dormindo nelas, mas o dono claramente não é muito exigente. Há restos de ossos meio comidos espalhados por todo lado, como se alguém tomasse café da manhã na cama regularmente.

Cada Herói deve realizar uma INTELIGÊNCIA3 teste. Um Sentinela é aprovado automaticamente.

>>>Se pelo menos 1 Herói for aprovado: Leia a Entrada W1-008.

>>>>Se todos os Heróis falharem: Você não encontrará nada de interessante. Retorne à Entrada W1-045 e ignore a opção de cama a partir de agora.

W1-043

Você chega a uma ravina alta onde a água fétida por onde você andou se transforma em terra firme novamente. Há trilhas lamacentas no chão, levando à entrada de uma caverna escavada na terra.

O fedor que vem dele não é nada acolhedor, e você precisa de toda a sua determinação para passar sob o festão de raízes que serve de porta. É uma caverna de tamanho razoável, iluminada por uma fogueira de turfa em uma lareira improvisada no centro.

Não há ninguém ali, exceto dezenas de crânios de lobo, perfeitamente limpos de toda a carne e pele. Eles olham para você com olhos vazios de vários nichos na parede. Eles claramente têm algum significado para o dono deste lugar.

Um grande caldeirão ferve sobre a lareira, enquanto duas passagens levam para o interior da caverna. Você olha pela passagem da direita e vê algo como uma grande cama no final, enquanto a passagem da esquerda leva a um cercado para animais ou algo parecido.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Um único Herói no grupo pode decidir provar a sopa no caldeirão.

>>>> Leia a entrada W1-021.

OU

Passe pela passagem certa.

>>>>>Leia a entrada W1-045.

OU

Passe pela passagem da esquerda.

>>>> Leia a entrada W1-026.

W1-044

A floresta termina abruptamente na base de uma colina rochosa. Se você estiver no caminho certo, o Vale do Guerreiro deve estar do outro lado. Felizmente, Skarde não é tão difícil de encontrar. A "colina" parece mais um penhasco, quase vertical em alguns pontos.

Isso será difícil de superar, especialmente depois de sua exaustiva caminhada pela floresta. Mas você avista a entrada de uma caverna no fundo da colina. Com um pouco de sorte, ela pode atravessar todo o caminho. colina, poupando muito tempo e esforço. Mas poderia também pode ser perigoso, é claro.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Marche sobre a colina.

>>>> Leia a entrada W1-022.

OU

Entre na caverna.

>>>>>> Leia a entrada W1-048.

W1-045

Você entra no quarto com a cama. Embora "ninho" talvez seja um termo melhor. É um amontoado de peles fedorentas empilhadas no fundo do quarto. O quarto não tem nenhum outro móvel aparente, além de um gancho na parede com uma corda enrolada pendurada nele.

>>>> ESCOLHA <<<<<

Verifique a cama.

>>>>Leia a entrada W1-042.

OU

Um único Herói no grupo pode examinar a corda.

>>>Leia a entrada W1-004.

OU

Volte para a sala anterior.

>>>Leia a entrada W1-043.

W1-046

Você se dirige à substância branca e faz uma descoberta macabra. São ossos, tanto de animais quanto de humanos, perfeitamente limpos de qualquer carne. Definitivamente, há algo muito perigoso ali. Corra para a passagem o mais rápido que puder!

➳ Aumente a dificuldade do próximo teste que você realizar em 2.

➳ Leia a entrada WM01-020.

W1-047

O transepto é a maior parte da catedral e está coberto de vigas caídas. O ar ainda está quente ali e as cinzas se agitam facilmente conforme você caminha pela área, fazendo seus olhos lacrimejarem. Você olha ao redor, procurando por pistas, mas não espera encontrar nada.

Em vez disso, para sua surpresa, você encontra uma série de pegadas descalças que desaparecem onde antes ficava uma parede, em um ponto onde o fogo era forte. Como isso pode ser possível?

Você olha lá fora e lá estão eles novamente. O dono deles aparentemente entrou no fogo e atravessou-o ileso!

O preocupante é que eles são maiores que os de um humano, e sua natureza descalça é ao mesmo tempo intrigante e perturbadora. Um troll? Talvez, mas trolls odeiam fogo. Você perde o rastro não muito longe, mas eles seguem em direção aos pântanos do sul.

Você decide guardar isso para si por enquanto. Isso merece mais investigação.

>>>> Revelar Ponto de Interesse I.

W1-048

Você entra na caverna e sente uma brisa leve. Ótimo. Provavelmente tem uma segunda abertura em algum lugar. Você tem tochas com você, o que facilita sua caminhada.

A passagem estreita continua por um tempo antes de se abrir em uma caverna maior. A passagem continua do outro lado da gruta, mas você vê algo branco brilhando à luz da tocha à sua esquerda.

Em algum lugar, deve haver água corrente, pois você ouve um som borbulhante.

>>>>> ESCOLHA <<<<<<

Atravesse a caverna e continue pela passagem.

➳ Leia a entrada W1-020.

OU

Veja o que é essa coisa brilhante.

➳ Leia a entrada W1-046.

01-049 2227حححححد

Observando a área de uma elevação, você vê que o vale está repleto de ruínas antigas. Você passa algum tempo procurando por pegadas e encontra pegadas humanas misturadas a outras. O segundo conjunto é muito mais preocupante. São como as de um homem, mas muito, muito maiores. Não muito longe de... ali, você encontra sangue. Muito sangue. Havia uma luta aqui, uma luta selvagem.

Você continua procurando pelos rastros até chegar à base de uma estátua altíssima representando um guerreiro, provavelmente o herói Whote, venerado como um deus pelos Ealdings. Os rastros terminam ali, mas onde está Skarde?

Você ouve um gemido fraco e nota uma rachadura na base da estátua, grande o suficiente para permitir que um homem entre.

Você o retira cautelosamente da fenda. O guerreiro Ealding está ferido e febril. "Você é Skarde? O que aconteceu com você?", você pergunta.

"Eu... eu sou Skarde", diz o guerreiro. "A... a criatura me atacou quando cheguei às ruínas. Ele estava me seguindo há dias. Tentei lutar, mas minha espada não fez nada contra ele. Rebateu direto! Encontrei uma rachadura e mergulhei nela com ele logo atrás de mim. Ele pegou minha capa. Sinto falta da minha capa. Era um tecido tão bom. Acho que foi o preço que paguei pela proteção de Whote."

Você olha para a estátua. Algo nela faz você sentir como se ela realmente estivesse te observando. Mágica? Você não tem certeza. Também pode ser... ser uma representação brilhante da divindade.

>>>> Cartão de localização da manga WM019 - Whote's Estátua.

"Que criatura era essa?" você pergunta.

"O grendel!" Skarde responde.

Um grendel? Você já ouviu falar desse monstro. É muito raro e quase invulnerável a armas e magia. E Skarde tem o fecho de sua capa, ainda preso a um pequeno pedaço de tecido. Você o combina perfeitamente com a capa que possui. Mas por que um grendel, entre todas as coisas, arrancaria a capa de um guerreiro Cruadd, queimaria uma catedral e deixaria a capa para trás?

Você não pode deixar de sentir que há mais peças para isso ainda não foi encontrado.

"Eu... eu o vi em meus sonhos queimar a grande igreja dos falsos crentes. E ele voltará para matar todos se não o impedirmos!" Skarde está febril, mas tenta se levantar. Você o agarra quando ele começa a desmaiar e o ajuda a se sentar novamente com um pouco de comida e água.

Ele pode estar certo, mas esse é um "sonho" conveniente. E estranhamente específico. E, no entanto, sabe-se que os deuses enviam suas mensagens àqueles que são "tocados na cabeça", por assim dizer.

De qualquer forma, se ele estiver certo, e o grendel for destruir Elcali, você deve retornar imediatamente. A força de Skarde se recupera em poucos minutos enquanto você cuida dos ferimentos dele. Esse é outro sinal. Ele certamente não causou esses ferimentos a si mesmo.

"Você precisa voltar conosco para Ecali", você diz a ele. "Ainda vamos chegar ao fundo disso e talvez deter um monstro."

Skarde simplesmente sorri.

>>> Um Herói no grupo ganha uma carta de Companheiro WM023-Skarde, o Louco.

➳ gire a carta dele para a posição ativada.

Se houver um Andarilho Sombrio no grupo,

➳ Leia a entrada W1-056.

De outra forma

➳ Leia a entrada W1-060.

W1-050

"Além do incêndio, há algum outro evento incomum para relatar?" você pergunta.

Vinder coça a cabeça, pensando. "Bem, uma das noviças, uma jovem chamada Gertrud, está desaparecida. Ela foi encarregada de esfregar o chão para que estivesse pronto para a consagração. Ela estava trabalhando na catedral na noite do incêndio. Receio que ela tenha morrido."

"Você não encontrou o corpo?"

"Não. As cinzas acabaram de esfriar. Mas ela está desaparecida e pode ainda estar aqui, enterrada sob pilhas de escombros ou reduzida a cinzas."

Pense bem. Ela pode estar morta, mas também pode estar viva e escondida por algum motivo. Um sinal de culpa? Hum.

➳ Cada Herói ganha 2 C.

➳ O grupo ganha 1 ficha de missão para representar o conhecimento de que Gertrud está desaparecida.

Vinder precisa retornar ao Ovus. Você se despede dele e o verá em breve.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Verifique a nave.

➳ Leia a entrada W1-016.

OU

Explore o transepto.

>>>> Leia a entrada W1-047.

W1-051

Gertrud se joga aos pés dos Ovus, chorando e beijando-os.

"Levante-se, filha", diz o velho, sorrindo. "Estamos muito felizes em vê-la viva. O que você pode dizer sobre o grendel? Acha que Lorde Ludwig está certo?"

"Eu... eu realmente não sei, Santidade. O monstro me capturou e me levou para o seu covil. Fiquei lá, amarrado numa cela. Não vi ninguém. No entanto, ouvi-o falando com alguém mais tarde naquela noite. Não consegui reconhecer a voz, mas ele era humano, tenho certeza."

"Um Ealding, com certeza! Talvez o próprio Balder!", declara Ludwig.

É certamente possível. Mas, de todos os suspeitos, nenhum foi completamente inocentado.

>>>> Leia a entrada WI-END.

W1-052

A subida é exaustiva. Certa vez, fazendo com peso, uma corda arrastada por uma borda afiada quebrou, a que todos no trem de cordas perdessem um pouco de pele grudada na encosta rochosa.

>>>Cada Herói no grupo perde 2. Um Patrulheiro perde 1.

No final, você consegue chegar ao topo da colina e descer para o Vale do Guerreiro Leia ➳ a entrada W1-049



W1-053

Se o grupo tiver o marcador de missão 2.

Leia a entrada W1-001.

Caso contrário, cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Ladino Ladino ou um Patrulheiro obtém sucesso automaticamente.

Se todos os Heróis tiverem sucesso: Leia a Entrada W1-032.

Se pelo menos 1 Herói falhar: Leia a Entrada W1-039.

W1-054

Você está viajando pelo interior de Westmark e ainda não viu nenhum sinal de Skarde, o Louco, nem de qualquer outro ser humano. Você tenta não deixar sua mente divagar com as possibilidades, mas elas continuam surgindo sem serem solicitadas. Balder foi cruel em sua resposta, dizendo que a única razão pela qual Elcali ainda está de pé é porque ele ainda não decidiu destruí-la.

Depois, há seu filho Skarde, que pode ter agido por impulso ou pode ter recebido ordens de queimar o local e se esconder.

Claro, o ódio ardente de Ludwig poderia tê-lo levado a isso. No entanto, ele parece quase óbvio demais. Você se pega pensando se o próprio Ovus não estaria por trás disso. Ele foi prestativo. Quase prestativo demais.

>>>> Descartar Ponto de Interesse A.

Seus devaneios são interrompidos por uma série de estrondos repentinos na vegetação. Uma mulher irrompe do mato, correndo, com o rosto uma máscara de terror.

Ela parece tão surpresa quanto você por encontrá-lo aqui. "Por favor, me ajude!", ela implora.

Mais estrondos vindos da floresta indicam que alguém ou algo está seguindo de perto. Uma manada de criaturas semelhantes a javalis irrompe das árvores, bem no lugar onde o A mulher tinha uns dois batimentos cardíacos antes.

São porcos-túneis, uma espécie de javalis gigantes típicos das cavernas de Trudvang.

Eles olham para a mulher com olhos animados por inteligência humana e então atacam!

Se houver um Ranger no grupo.

>>>> Leia a entrada W1-040.

Caso contrário, você deve lutar contra eles.

>>>> Coloque 2 Tunnelhogs na região.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>> Revelar Ponto de Interesse C.

W1-055

Você conhece esse cheiro? Gás de pântano. Ele está te envenenando lentamente.

Você reúne seus amigos ao seu redor e invoca uma brisa suave, dispersando-a.

Você consegue passar pela área perigosa e siga as trilhas até o fim.

O Vitner Weaver ganha 1 C

>>>Leia a entrada W1-043.

W1-056

Você se ajoelha aos pés da estátua e reza para Whote. "Por favor, Pai dos Homens, dê a estes homens a força para lutar com honra."

Depois da oração, você e seus amigos se sentem melhor.

>>>Cada Herói no grupo ganha 2

Gire o Companheiro Skarde de volta para sua posição ativa.

Leia a entrada W1-060.

W1-057

Você sente uma aura estranha no altar, como o resquício de um feitiço poderoso. Espera, não... não é bem isso. É a ausência total de vitner, como se uma criatura ou item imune a todos os tipos de magia tivesse parado bem ali em frente ao altar.

>>>>>O Herói Bruxo ganha 2 C

Retorne e continue lendo a Entrada W1-016.

W1-058

Seguindo os rastros, você descobre dois conjuntos pertencentes à mesma criatura.

Aparentemente, eles (ou aquilo ou o que quer que seja) vieram do pântano, foram até a Grande Catedral e depois retornaram.

Mas isso não significa que os rastros sejam fáceis de seguir. O misterioso dono, independentemente do tamanho, é habilidoso em escondê-los. Ao chegar ao pântano, você os perde completamente no terreno pantanoso.

Você vasculha a área. Está quente, parada e cheia de mosquitos picadores. Você está suando e xingando baixinho, pensando em abandonar essa linha de investigação, quando ouve vozes guturais vindas de trás de um enorme tronco caído.

Você olha cautelosamente e vê um grupo de criaturas. Há vários galtirs, humanoides semelhantes a javalis, conhecidos por sua grande fome. Eles estão brigando com um goblin, um sujeito cor de lama com presas sujas. O objeto da disputa é um grande pedaço de casca coberto de cogumelos. Eles estão tão concentrados um no outro que nem notaram você.

A discussão explode repentinamente em violência quando os galtirs atacam o goblin.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 1

>>>>> Descartar Ponto de Interesse I.

>>>>> ESCOLHA <<<<<

Ajude o Galtir.

>>>> Leia a entrada W1-013.

OU

Ajude o duende.

Leia a entrada W1-038.

OU

Espere para ver o que acontece.

>>>Leia a entrada W1-015.

W1-059

Às vezes, o ataque é a melhor defesa. Com a arma em punho, você ataca o porquinho-do-túnel adormecido.

Coloque 1 porquinho-do-túnel na região.

O inimigo é surpreendido pelo ataque. Explore 2 cartas de Ataque Inimigo.

Revelar ponto de interesse G.

W1-060

No caminho para Elcali, você ouve um rugido à distância.

"O grendel!" diz Skarde, parecendo assombrado. "Ele captou nosso cheiro."

Se ele te pegar na selva, vocês estarão perdidos. Você precisa chegar a Elcali antes do anoitecer!

>>>>Revelar Ponto de Interesse F.

W1-FIM

"Chega!" Ovus Haakan silencia Ludwig com um gesto.

"Quem quer que esteja por trás do grendel, nós descobriremos. Enquanto isso, meus amigos, agradeço a ajuda inestimável, mas temo que ainda precisemos de vocês. Como descobrimos, o grendel só pode ser derrotado com as mãos vazias, e nenhum guerreiro vivo que eu conheça, nem mesmo você, é capaz de fazer isso. Mas deve haver um meio, tenho certeza."

"Esta não é a primeira vez que um terror semelhante aparece em Westmark, e se um grendel foi derrotado no passado, podemos derrotar este hoje. Você deve visitar o Templo de Ovus e procurar meu bom amigo, Vinder Odger. Ele é um Um dos mais sábios de Westmark e o guardião da vasta biblioteca de lá. Se houver alguma maneira de derrotar o Grendel, ele poderá encontrá-la.

Você garante ao Ovus que partirá para o Templo de Ovus amanhã ao amanhecer.

Esta história termina aqui, mas suas aventuras em Westmark apenas começaram!

>>>>> Desbloqueie a carta de aventura WM046 - Fome do Dragão.





W2 FOME DE DRAGÃO

W2-INTRODUÇÃO

Você partiu em uma missão até o Templo de Ovus para interrogar um sábio, Odger, o Sábio, sobre uma maneira de derrotar os grendel. O Ovus Haakan foi inflexível quanto à urgência desta missão. As tensões entre os Virann e os Ealding estão aumentando e podem terminar em uma guerra aberta em breve. Você chega ao Templo de Ovus no final da tarde. Para chegar lá, você deve passar pelo Caminho das Jaulas, uma estrada ladeada por gaiolas suspensas onde criminosos aguardam seus veredictos.

O templo em si é cercado por altos muros de pedra. Os guardas do templo permitem a entrada após ouvirem sua petição. No interior, o terreno do templo é bem cuidado e sereno. O templo em si é uma estrutura enorme, feita em madeira ornamentada, típica da arquitetura gaviana.

Você pergunta a um sacerdote onde encontrar Odger, o Sábio. O sacerdote lhe diz que descobrirá se o Grande Sábio está disponível.

Enquanto espera o padre retornar, você olha ao redor. Ao seu lado, há outro postulante, um homem de meia-idade, vestido com um simples tecido de lã, além de um belo broche em forma de maçã, feito de ouro. O homem já havia terminado de falar com um bibliotecário, mas, pelo seu olhar desconfortável, a resposta que recebeu não foi boa.

➠ Pegue a Folha de Aventura W2 e coloque-a dentro do quadro de Pontos de Interesse.

➠ Coloque todos os heróis em Viranne.

➠ Carta World WM002 - Tension Rising.

>>>>>Revele cartas inimigas WM016 - Galtir, WM042 - Tunnelhog e WM047 - Troll da Floresta.

>>Coloque 2 Trolls da Floresta em Thorkaal e 2 em Visentia.

➠ Coloque 2 Galtir em Western Darkwoods.

>>Coloque 2 Tunnelhog em Silvtronder.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Fale com o homem com o broche de maçã.

➠ Leia a entrada W2-011.

OU

Espere o padre voltar.

➠ Leia a entrada W2-017.

W2-001

De repente, um grupo de enormes porcos-túneis emerge da floresta, com presas tão longas quanto espadas!

"Oh, não!" grita Auslag. "São do meu marido "Servos! Eles me rastrearam até aqui!"

Se houver um Guerreiro no grupo.

➠ Leia a entrada W2-023.

Caso contrário, você deve lutar contra eles.

➠ Coloque 2 Tunnelhogs na região.

➠ Revelar Ponto de Interesse D.

W2-002

Você entra em uma caverna grande e mofada. O fedor reptiliano é quase insuportável. Você está muito perto do dragão.

Ao contornar uma enorme formação rochosa, você vê: uma enorme criatura serpentina está encostada na parede oposta, enrolada em alguma coisa. O dragão é imponente, mas muito... "magro" é a palavra que me vem à mente. Suas escamas não têm brilho, e muitas delas se desprenderam e jazem no chão.

O dragão parece estar meio adormecido. Resmunga para si mesmo: "Oh, a fome, a fome me devora! Mas eu não te deixarei, minha amada. Não temas! Ninguém te roubará de mim..."

De repente, você entende o motivo de Gluppyap não sair de sua toca por anos. Um ovo! Gluppyap não é um homem, mas uma mulher. Ela botou um ovo e tem medo de deixá-lo desprotegido. Ela prefere jejuar do que correr o risco de alguém roubá-lo!

O dragão pode estar faminto, mas seu olfato funciona perfeitamente. Seus olhos se abrem completamente enquanto ela levanta sua enorme cabeça, farejando.

"Intrusos!" ela sibila. "Não se preocupe, meu amado, não vou deixar que eles te levem! E vou me alimentar das carcaças deles!"

A poderosa criatura ataca você!

>>>> Revele a carta inimiga WM044 - Gluppyap.

➠ Coloque Gluppyap na região.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse J.

W2-003

Você agradece a Troel pela oferta, mas recusa educadamente. O anão dá de ombros, agradece a ajuda e vai embora.

>>>> Leia a entrada W2-047.

W2-004

Nada o incomoda pelo resto da noite e, pela manhã, você se prepara para partir. Deixa Drosta amarrado ao poste com o saco de ouro a seus pés. Os aldeões o encontrarão lá e ele terá muitas coisas para explicar. Você pensa novamente nas palavras do galtir. Encontrar um pináculo vermelho em Leafen não deve ser tão difícil.

➠ Revelar Ponto de Interesse H.

W2-005

É meio-dia quando você decide fazer uma pausa. Não há vestígios de Gluppyap nesta maldita floresta. Você para para comer um pão com queijo frio quando ouve alguém xingando por cima de você. Assustado, você olha para cima e vê uma criatura diminuta sentada sobre um galho de pinheiro. É um byse, uma criatura pacífica, mesmo que seja fácil de perturbar.

"Você está bem?", você pergunta educadamente. "Tem algum problema?"

"Claro que sim!" responde o byse. "Perdi meu cachimbo! Ou, para ser mais preciso, roubaram de mim! Ladrão desgraçado!"

Esta poderia ser uma oportunidade. "Bem, nós também temos um problema. Estamos procurando o covil de Gluppyap, o lindwurm, mas não conseguimos encontrá-lo. Por acaso, você sabe onde ele pode estar?"

"Claro que sei!" diz o byse. "Mas, como eu disse, tenho assuntos mais urgentes agora. Aquele alce maldito roubou meu cachimbo! Eu estava tirando uma soneca, como sempre, neste galho, e o alce veio comendo pinhas. Eu estava com o cachimbo na mão e ele se enroscou nos chifres idiotas dele! Olha só ele! Está pastando naquela clareira agora!"

Você olha para onde ele aponta e consegue distinguir uma grande forma iluminada pela luz do sol através das árvores.

"E se a gente pegar o seu cachimbo?", você pergunta. "Aí você pode nos dizer onde fica a toca do dragão."

"Claro que posso! Mas você viu aquele alce? É enorme!"

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

➠ Leia a entrada W2-038.

Caso contrário, você passa algum tempo observando o alce pastando pacificamente na grama. Você vê algo brilhando em seus chifres. Deve ser o cachimbo do alce.

Você precisa de um plano para recuperá-lo.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Esgueire-se até um galho de árvore e tente pegar o cano dos chifres do animal lá de cima.

>>>> Leia a entrada W2-020.

OU

Prepare uma armadilha para o alce.

>>>>> Leia a entrada W2-033.

W2-006

Leafen é um mar de árvores, embora diferente de Darkwoods. O ar é mais fresco aqui e a luz do dia penetra na folhagem com muito mais facilidade. Para sua sorte, há um único pico erguendo-se à distância, um pináculo afiado de pedra vermelha, que lembra o dente ensanguentado de alguma fera. Leva algum tempo, mas você chega ao pináculo facilmente. Na base dele, há uma passagem subterrânea. Deve ser o covil do dragão.

➠ Cada Herói no grupo ganha 1 ✦

➠ Descartar Ponto de Interesse H

Se houver um Warlock no grupo.

Leia a entrada W2-040.

Caso contrário, respire fundo e aventure-se na toca do dragão.

➠ Leia a entrada W2-054.

W2-007

Seus pensamentos são interrompidos por uma série de estrondos repentinos na vegetação. Uma mulher irrompe do mato, correndo, com o rosto uma máscara de terror.

Ela parece tão surpresa quanto você por encontrá-lo aqui. "Por favor, me ajude!", ela implora.

Mais estrondos vindos da floresta indicam que alguém ou algo está seguindo de perto. Uma manada de criaturas parecidas com javalis surge correndo das árvores, exatamente no lugar onde a mulher estava alguns segundos antes.

São porcos-túneis, uma espécie de javalis gigantes típicos das cavernas de Trudvang. Eles olham para a mulher com olhos animados por uma inteligência semelhante à humana e então atacam!

Se houver um Ranger no grupo.

>>>>Leia a entrada W2-041.

Caso contrário, você terá que lutar contra os porquinhos do túnel.

>>>> Coloque 3 Tunnelhogs na região.

>>>Revelar Ponto de Interesse G.

W2-008

Você espera, armas em punho, e uma criatura emerge da floresta, mas não é um dragão. É um alce, o maior que você já viu. O alce olha ao redor, cheira o touro adormecido e depois retorna para a floresta.

Alarme falso.

>>>>>Leia a entrada W2-051.

W2-009

Você já viu pousadas melhores. O telhado precisa ser consertado e os estábulos estão tão sujos quanto um casebre de troll.

A situação lá dentro não é muito melhor. Uma dúzia de homens de aparência sombria está sentada às mesas enquanto o estalajadeiro, um homem de ombros quadrados, olha para você com desconfiança.

"Mais estranhos? O que é esta noite, uma espécie de reunião?", ele pergunta em tom hostil.

Não é difícil entender de quem ele está falando. Em uma mesa próxima está sentado um anão de aparência rude, com o rosto cheio de cicatrizes e um tapa-olho. Sua lança de cabo curto está apoiada na mesa.

O anão ri baixinho. "Vocês estão todos chateados porque têm que pagar o tributo do dragão novamente amanhã? Quantos anos se passaram? Um século?", pergunta ele.

"É tradição", diz o estalajadeiro sem rodeios. "E enquanto cumprirmos nossa parte do acordo, Gluppyap nos deixa em paz."

"Drosta tem razão", diz um fazendeiro narigudo. "Faz dez anos que ninguém o vê. Se lhe dermos um touro e o ouro, estaremos bem por mais um ano."

"Bah!" diz o anão. "Covardes! Ovelhas! Aquele verme escamoso está sugando toda a sua riqueza e sangue. Ele é perigoso e você precisa matá-lo! Para sua sorte, eu estou aqui..."

"E quem é você?", pergunta Drosta, o estalajadeiro, desconfiado.

"Troel Caolho. O melhor caçador de dragões desta parte de Trudvang. É o seguinte. Você "Me ajude, eu mato o dragão e esfolo ele. Você ganha sua liberdade. Eu fico com a pele dele!"

Alguns fazendeiros parecem interessados e começam a murmurar entre si, mas Drosta interrompe: "Você não vai fazer nada, forasteiro! Só vai irritar o dragão e ele vai descontar em nós!"

"Então farei isso sozinho!" responde o anão em tom beligerante.

Drosta aponta para uma mesa onde vários lenhadores estão bebendo. Os homens se levantam e avançam sobre o anão, estalando os nós dos dedos. Troel se mantém firme e se prepara para enfrentá-los, mas a luta parece injusta.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Se houver um Bardo no grupo, acalme-o espíritos do povo com uma canção.

>>>> Leia a entrada W2-052.

OU

Ajude o anão.

>>>>> Leia a entrada W2-018.

OU

Cuide da sua vida.

>>>>> Leia a entrada W2-055.

W2-010

Com um golpe poderoso, você repele o dragão de volta para o fundo da caverna. Mas o monstro está longe de estar morto.

"Tolos!" sibila Gluppyap. "Vocês não vão sair vivos desta caverna! Ninguém deve saber o meu segredo! Ninguém vai roubar meu filho!"

Nesse exato momento, você ouve um estalo ecoante. O ovo do dragão está chocando!

Esquecendo-se de você, Gluppyap circunda o ovo. Você fica parado, maravilhado com o milagre do nascimento de um dragão.

O filho de Gluppyap é tão grande quanto um cachorro grande e olha para sua mãe com olhos azuis profundos.

"Você não é linda?", diz Gluppyap, ignorando você. Você olha para seus companheiros, que dão de ombros. "Sim, é", você diz com cautela. "Parabéns, Gluppyap."

O lindwurm se enrola em seu filhote e olha para você. Agora que tem um filho para cuidar, ela parece menos disposta a lutar.

"O que vocês querem de mim, estranhos? Tesouro? Ouro?"

"Não, de jeito nenhum. Precisamos do seu sangue. Precisamos dele para derrotar um grendel."

O dragão sibila baixinho. "Um grendel? Faz tempo que não encontro um. E então, você quer negociar. Eu e meu filhote estamos com fome, o que você me oferece?"

Se houver um Bardo no grupo com o Título de Cantor Dragão.

>>>> Leia a entrada W2-024.

Se o Companheiro Troel estiver no grupo.

Leia a entrada W2-021.

Se um Herói no grupo tiver o marcador de Missão 2 e quiser oferecê-lo ao Gluppyap.

>>>> Leia a entrada W2-043.

De outra forma

Leia a entrada W2-027.

W2-011

Você se aproxima do homem com o broche de maçã e pergunta se ele está bem.

"Tudo bem?", ele responde com uma voz queixosa. "Claro que não! Como poderia estar, se serei decapitado em algumas semanas?"

Você o acalma e pede para ele lhe contar toda a história.

"Bem, é simples. Meu nome é Galvan e sou um dos Adormecidos da Coroa, como meu broche comprova. Mas vocês são estranhos, então o que estou dizendo não significa nada para vocês, não é? Bem, vocês devem saber que aqui em Westmark, temos um tipo especial de maçãs, as Maçãs-Rei. Segundo a lenda, elas descendem dos frutos mágicos caídos de Yggdhraasil e foram plantadas no jardim do Rei da Terra do Trono pela princesa Swaidar em um passado esquecido.

Além de produzir uma excelente sidra, essas árvores produzem uma maçã mágica, uma a cada cem anos para cada árvore, a Maçã da Coroa. Somente o Rei pode ter esta maçã, que possui grandes poderes mágicos. Ela torna quem a come mais forte, mais sábio e até prolonga a vida. O Rei geralmente a dá para aqueles que mais precisam. Como um Adormecido da Coroa, meu dever é preservar aquele jardim e garantir que a Maçã da Coroa, quando crescer, seja dada ao Rei. Uma dessas maçãs apareceu este ano e eu já a entreguei a Sua Majestade.

"Então, qual é o seu problema?" você pergunta.

"É a última Maçã Coroa que os Adormecidos da Coroa vão entregar! O jardim está morrendo. As macieiras estão velhas demais. Vou precisar de uma árvore nova ou pelo menos enxertar as antigas com o galho de uma árvore mais jovem, mas não consigo encontrar nenhuma em toda a Terra do Trono! Nem os sábios do Templo de Ovus conseguiram me ajudar. A única pista que me deram é tão evanescente..."

"Qual foi a sua pista?"

"As crônicas antigas dizem que a princesa Swaidar, depois de plantar o jardim do rei, navegou com o marido para uma ilha remota, trazendo consigo uma macieira. Mas isso foi há séculos e... bem, é constrangedor, mas viajar pelo mar me apavora." Ele abaixa a cabeça. Uma ideia lhe ocorre. "Você disse que a maçã torna as pessoas mais fortes?"

"Sim, claro", diz Galvan.

É isso que você quer ouvir. Pode ser muito útil para derrotar o Grendel.

"Bem, podemos ir procurar esta macieira para você. Em troca, você acha que consegue persuadir o Rei a nos dar a maçã de ouro que você entregou a ele?"

"Você realmente faria isso?" Galvan não consegue acreditar no que diz. "Com certeza posso convencer o Rei a lhe dar a maçã se você me encontrar uma macieira! Vou imediatamente para Porto Prateado para preparar tudo para a sua viagem. Por favor, encontre-me lá quando estiver pronto para embarcar nesta aventura!"

Sem mais delongas, Galvan sai do templo.

>>>Desbloqueie o cartão de missão secundária WM020 A Grande Caça à Maçã.

Agora, espere o padre voltar.

>>>Leia a entrada W2-017.

W2-012

"Pelos deuses, cale a boca!", diz Gluppyap, visivelmente magoado. "Você venceu, mortal. Eu não vou te comer e te darei o que você quer. Mas, por favor, mantenha os lábios fechados e fique em silêncio!"

"Muito bem", você diz, guardando o instrumento. "Só cumpra a sua parte."

>>>O Bardo ganha o cartão de título WM028 - Terror dos Dragões.

Leia a entrada W2-END-2.

W2-013

"Sabe, por que não?", pergunta Skarde. "Este homem só fez o que precisava fazer. Até Hargan Corvo Negro roubou as ovelhas de Uskaras para alimentar seus filhos! Precisamos libertá-lo, independentemente da lei apregoada pelos lacaios de Gave!"

>>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W2-014.

W2-014

A gaiola mal comporta o corpo do prisioneiro. Ele é um homem gordo e uma das pessoas mais feias que você já viu. Cicatrizes de varíola, dentes quebrados e uma coleção de verrugas do tamanho de castanhas tornam seu rosto um espetáculo.

"Não foi minha culpa!", diz ele. "Eu peguei aquela comida só para alimentar minha família! Tenho esposa e sete filhos, e a seca destruiu nossas plantações este ano." O que eu deveria fazer? Deixá-los morrer? Eu não mereço perder a minha vida. Por favor, me ajudem!"

Se a Companheira Gertrud estiver no grupo.

>>>> Leia a entrada W2-026.

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>> Leia a entrada W2-013.

Você olha ao redor. Está escuro e não há guardas por perto. Você poderia arrombar a fechadura e libertar o homem facilmente, se quisesse.

>>>>> ESCOLHA <<<<<<

Liberte o homem.

>>>>Leia a entrada W2-022.

OU

Ignore-o e siga em frente.

>>>Leia a entrada W2-032.

W2-015

"Sem acordos!" você diz. "Você vai nos contar tudo o que sabe ou vai morrer!"

O humanoide se contorce, chora e então cai, imóvel.

Você o assustou até a morte? Você o cutuca com sua arma, mas ele se levanta de um salto e foge, mais rápido do que você pode imaginar. Antes que você possa persegui-lo, ele desaparece na floresta.

Drosta ri, mas você o chuta com força. Não há outro jeito. Amanhã, você terá que explorar a floresta para encontrar onde está o dragão. covil é.

Naquela manhã, você se prepara para entrar na floresta. Deixa Drosta amarrado ao poste com o saco do tesouro aos seus pés. Seu povo o encontrará lá e ele terá muitas coisas para explicar.

Você liberta o touro, mas o pobre animal parece confuso e não sabe o que fazer.

Se um Herói decidir levar o touro com ele, eles ganham fichas de missão 2 e 1 para representar a presença do touro, deixando-os mais lentos.

Revelar Ponto de Interesse C.

W2-016

Você procura cuidadosamente por armadilhas. Não encontra nada óbvio, exceto uma grande mancha escura no meio da passagem. Você tem um péssimo pressentimento.

Se um Herói no grupo tiver o Item Corda Preta:

>>>>>Você joga a corda mágica no ar, ordenando que ela se prenda a uma raiz pendurada no teto. Dessa forma, você pode passar facilmente sobre a mancha preta. Leia a entrada W2-002.

Caso contrário, você não tem como evitar pisar na mancha, mas está preparado.

>>>>Leia a entrada W2-054, reduzindo a dificuldade do teste em 1.

W2-017

O sacerdote retorna e informa que o Mestre Odger está disponível. Ele o conduz por uma escadaria até a grande biblioteca construída sob o Templo de Ovus.

Dezenas, centenas, milhares de livros, pergaminhos e tomos são mantidos ali na escuridão, esperando por uma mão para pegá-los e folheá-los. Sua viagem termina em uma mesa simples, onde um velho o aguarda à luz de uma única vela, ela própria firmemente fixada em seu candelabro. Chamas acesas e bibliotecas não combinam. O homem parece velho e doente, ou talvez sua palidez seja apenas devido às longas horas que passa ali.

Você explica brevemente seu caso enquanto Odger coça a barba distraidamente.

"Infelizmente, meus amigos, as lendas são verdadeiras. O grendel é imune a armas, magia e até fogo. Só a força do seu braço pode matá-lo. Então, vocês devem lutar com as mãos nuas, e dada a sua força monstruosa, é uma tarefa quase impossível."

Não é a resposta que você queria ouvir.

"Então, não se preocupe", diz Odger, levantando um dedo ossudo. "Significa apenas que, para derrotá-lo, você precisa se tornar mais forte, muito mais forte que um homem. Pelo menos por um tempo."

"Ah", você diz. "Claro. Simples."

"Sarcasmo não combina com você, jovem", diz Odger. "Há muitas maneiras de conseguir isso. Bebendo o sangue de um lindwurm, um dragão da floresta, por exemplo. Eles são muito raros hoje em dia, mas ouvi dizer um deles ainda mora perto da aldeia de Loinoch, em Silvtronder. As histórias dizem que os aldeões fez um pacto com ele. Em troca do anual sacrifício de uma pilha de ouro e algo para comer, o a fera deixa a vila em paz."

"Então, precisamos matar um dragão para matar o grendel?" "Quem falou em matar? Você precisa obter um pouco do sangue dele. E sim, matá-lo pode ser a maneira mais fácil de conseguir isso, mas não a única. Aliás, se você matar a fera, Não tente comer o coração dele. Ele faz... coisas estranhas para os mortais."

Sim, você já ouviu isso antes. Você agradece ao velho sábio e sai da biblioteca. Parece que você vai caçar um dragão.

Ao sair do templo, já está escuro. Você passa novamente pelo Caminho das Jaulas, onde os criminosos aguardam veredictos, e um dos pobres abandonados implora: "Por favor, meus senhores, por favor, venham aqui! Eu imploro!"

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Aproxime-se da gaiola.

Leia a entrada W2-014.

OU

Ignore o prisioneiro e continue.

>>>> Leia a entrada W2-032.

W2-018

Você furtivamente derruba um lenhador com o pé, fazendo-o cair no chão diante do anão, que lhe dá um chute forte no rosto.

"Eu vi aquilo!" outro lenhador acusa você. E então começa a briga na taverna.

>>> Coloque 2 na região.

>>>>>Se houver um ☑ Rogue no grupo, cada O herói ganha 1

>>>>> Revelar Ponto de Interesse L.

W2-019

O byse tira o cachimbo das suas mãos.

"Você conseguiu! Oh, benditos mortais!" Ele coloca tabaco e, depois de alguns instantes, está fumando, com uma expressão satisfeita no rosto. Você espera educadamente por alguns minutos e então a conversa continua.

"Ah, que bom", diz ele, dando uma longa tragada e soprando círculos de fumaça. "Sim, sim, o covil de Gluppyap, claro! Bem, não fica em Bosque Sombrio, mas em Leafen, ao sul de lá. Fica sob o pico vermelho, sabe? Mas tome cuidado. Ninguém vê Gluppyap há algum tempo. Ele certamente está aprontando alguma. E eu sei que ele colocou armadilhas na entrada do covil."

Você agradece ao Byse, mas o rapazinho está ocupado demais curtindo seu cachimbo para notar você.

Sempre que chegar à toca do dragão, adicione +10 ao número da Entrada atual para verificar se há armadilhas.

Se a Entrada não começar com "Você procura cuidadosamente por armadilhas, para imediatamente e retornar à entrada original.

Revelar ponto de interesse H.



W2-020

Você se aproxima silenciosamente do alce pela floresta. Você começa a subir em uma árvore próxima.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Ladino é aprovado automaticamente.

- Se pelo menos metade dos Heróis reunidos obtiverem sucesso: sua manobra foi bem-sucedida. Continue lendo.
- Se mais da metade dos Heróis falharem: Leia a Entrada W2-044.

O alce está sob você agora, pastando placidamente. Agora, você só precisa esperar que ele levante a cabeça e pegue o cachimbo dos chifres no momento certo! Um mágico poderia ser útil ali, fazendo o cachimbo levitar sem esforço algum.

Cada Herói que passou no teste anterior deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 3. Um Vitner Weaver passa automaticamente.

- Se pelo menos 1 Herói for bem-sucedido: você pega o cano enquanto o alce assustado foge para a floresta! Leia a Entrada W2-019.

>>>> Se todos os Heróis falharem: Leia a Entrada W2-044.

W2-021

"Ei!", diz Troel. "Não era esse o plano! Temos que matar essa cobra grande!", o anão equilibra sua lança curta e se prepara para arremessar.

"Um caçador de dragões!" Gluppyap sibila. "Sinto o cheiro dele! Entregue-o para mim e eu lhe darei o que você quer!"

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Ataque o dragão com Troel.

>>>> Leia a entrada W2-039.

OU

Empurre o anão em direção ao dragão.

>>>>Leia a entrada W2-036.

W2-022

Você olha ao redor novamente, para ter certeza de que ninguém está olhando, e então quebra a fechadura com um giro hábil de sua adaga. O prisioneiro salta para fora com a agilidade (e o cheiro) de um gambá.

"Obrigado! Obrigado! Wart é seu devedor para sempre!", diz ele, chorando copiosamente. Ele agarra sua mão e a cobre de beijos viscosos. Você consegue se libertar.

O prisioneiro sorri para você novamente e então desaparece na noite. Você fez certo? Ou errado? Ninguém sabe dizer, mas em poucos minutos você descobre uma grande verruga em sua mão! Um Herói no grupo ganha a carta de título WM005-Wart-Handed.

Leia a entrada W2-032.

W2-023

Você solta um grito de guerra feroz, assustando seus inimigos por um instante!

>>Coloque 2 Tunnelhogs na região.

>>>Os inimigos ficam surpresos e recebem +1 em de todos os ataques durante a próxima resolução de combate.

Revelar Ponto de Interesse D.

W2-024

"Ora, ora, ó poderoso dragão!" você diz. "Posso te oferecer uma canção!"

"Uma música?" diz o dragão, estreitando os olhos. "A última vez que um bardo cantou para mim, Huovinen, ele era tão irritante que precisei dar uma cotovelada nele para fazê-lo parar. E então, ele continuou a cantar da minha barriga! Tive que vomitá-lo de volta e fazer um pacto com os aldeões de Loinoch para fazê-lo calar a boca!"

"Eu sei exatamente a mesma melodia", você diz com um sorriso.

Gluppyap parece aflito. "E você vai cantar para sempre como ele cantou?", pergunta Gluppyap em tom de dor.

"Esse é o plano, mais ou menos", você diz com um sorriso vencedor.

Gluppyap geme.

O Bardo deve realizar um teste de CARISMA 3.

>>>> Se tiverem sucesso: Leia a entrada W2-012.

>>>>Se falharem: Em vez de sofrer outra rodada da sua música, Gluppyap reúne sua força quando você começa e ataca! Cada Herói no grupo ganha 1. Leia a Entrada W2-027.

W2-025

Troel, o anão, senta-se à sua mesa.

"Obrigado, estranhos. Devo uma a vocês", diz ele, pedindo uma nova rodada de cerveja trazida pelo resmungão Drosta.

Você aceita os agradecimentos e a cerveja do anão. Ele pergunta quem você é e o que está fazendo ali. Você decide contar a ele pelo menos parte da sua missão: sua necessidade de um frasco de sangue de logivorme.

"Bem, você precisa do sangue e eu quero a pele das costas escamosas do lagarto. E podemos dividir o tesouro ao meio. Podemos trabalhar juntos nisso. O que você acha?"

>>> ESCOLHA <<<<<<

Aceite a proposta do anão.

>>>> Leia a entrada W2-057.

OU

Recusar.

Leia a entrada W2-003.

W2-026

"Este homem está aqui por um motivo", diz a sacerdotisa. "Não cabe a nós decidir o seu destino. Só podemos rezar pela sua alma."

>>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W2-014.

W2-027

"Morram agora, intrusos!" Gluppyap ruge e ataca vocês.

Desta vez, será até a morte!

>>>> Coloque Gluppyap na região.

>>>>Remova a carta Gluppyap do jogo.

>>>> Revele a carta inimiga WM045-Gluppyap.

>>>Revelar Ponto de Interesse 1.

W2-028

Deu trabalho, mas a maioria dos seus inimigos está morta, com exceção de Drosta e um galtir.

"Então, você está roubando o tributo do dragão?", você pergunta. "Você é muito ousado ou muito tolo."

"O dragão desapareceu há muitos anos", diz Drosta, olhando para sua arma com medo. "Eu o descobri por acaso quando saí da última vez e encontrei todas as oferendas ainda aqui."

"E então, você decidiu enganar os aldeões? Seu próprio povo. Que vergonha!"

Ele dá de ombros, parecendo miserável. "Eu fico com o ouro, os galtirs ficam com o touro, e eles me ajudam a criar uma pista falsa da passagem do lindwurm. Todos ganham."

"Exceto o seu próprio povo!" você diz. "Precisamos daquele dragão!"

"Ele morreu anos atrás", lamenta Drosta. "Ou ele foi embora."

"Eu sei onde o dragão está", diz o galtir com seu jeito grunhido e porco.

"E onde ele está?" Você continua.

"Dê duas coisas a Galtir. Liberdade e um touro, e Galtir lhe dirá!" oferece o humanoide.

Se um Herói no grupo tiver o Título Estômago Poderoso.

>>>>> Leia a entrada W2-030.

>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<

Dê ao galtir o que ele quer. >>>>>

Leia a entrada W2-050.

OU

Ameace o galtir com coisas horríveis se ele não falar.

>>>>> Leia a entrada W2-015.

W2-029

"É um campo bem grande para semear à mão, tio", você diz com cortesia.

O homem para e olha para você com os olhos semicerrados. "Pode apostar que sim! Eu tinha um touro para arar até ontem. Mas aí, eles tiraram e agora eu tenho que semear à mão, malditos!"

"Eles? Quem são eles?"

"Drosta, dono da estalagem, e seus homens. Como o senhor de Loinoch morreu sem deixar herdeiros, ele assumiu a responsabilidade de coletar a oferenda para Gluppyap, o dragão, e levá-la ao local do sacrifício. E este ano, eles escolheram Brownpear, meu touro! Eu o chamava assim porque, quando ele era bezerro, comia uma cesta cheia deles. Um touro como esse, você nunca viu. Esperto como um cachorro e leal como um... bem, um touro. Que o dragão o engasgue!"

"Então, o sacrifício é iminente?"

"Amanhã à noite. Eles levarão meu touro ao dragão com uma pilha de ouro."

Você agradece ao fazendeiro e o deixa com seu trabalho e suas reclamações.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 2

Depois, continue até o freeinn.

>>>>Leia a entrada W2-009.

W2-030

O galtir cheira você.

"Você... seu amigo galtir. Dá para sentir o cheiro." Você se lembra dos galtirs te tocando no pântano. Eles parecem ter te marcado de alguma forma. Você não tem certeza de como se sente em relação a isso, mas parece estar ajudando hoje.

"O dragão está em sua toca, sob um grande pináculo vermelho em Leafen. Ele não sai há muitos anos."

Você acha impossível avaliar a expressão do galtir. Ele pode estar mentindo, mas de que isso serviria? Você o liberta. O humanoide grunhe agradecido e se dirige para a floresta. Enquanto isso, o touro muge suavemente e olha para você com olhos de cachorrinho. Você pode levá-lo com você, se quiser.

↠ Se um Herói decidir levar o touro com ele, ele ganha fichas de Missão 2 e 10, para representar a presença do touro, retardando-o.

>>>> Leia a entrada W2-004.

W2-031

Auslag está suando, tanto pelo esforço da luta quanto pelo terror. "O poder de Herleif está crescendo", diz ela. "Você precisa me ajudar a encontrar uma maneira de destruir aquele cinto mágico dele, ou temo perder meu marido para sempre."

O Senhor Javali está se tornando uma séria ameaça!

"Não tema, Auslag", você diz. "Lidaremos com Herleif assim que pudermos. Você terá seu marido de volta."

Mas primeiro, é claro, você deve caçar o dragão esquivo.

>>>> Manga World card WM013 - Grunts in the Noite.

>>>Leia a entrada W2-005.

W2-032

Você sai do templo, encontra um lugar agradável para acampar à beira de um riacho tranquilo e passa a noite descansando. De manhã, parte para Loinoch.

↠ Revelar Ponto de Interesse B.

W2-033

Você prepara uma armadilha para o alce. Nada de especial, apenas um buraco no chão coberto de galhos e folhas. Não precisa ser muito fundo, nem mortal. Apenas o suficiente para fazer o animal tropeçar e desacelerá-lo, permitindo que você arranque o cano dos chifres dele. Preparar a armadilha leva meia hora. Então, você cerca o alce e uiva selvagemente para fazê-lo correr em direção à armadilha.

Cada Herói no grupo deve realizar um teste de CARISMA 3. Um Herói carregando o Item Corda Preta é aprovado automaticamente.

↠ Se pelo menos metade dos Heróis, reunidos, sucesso: O alce corre na direção certa. Continue lendo.

↠ Se mais da metade dos Heróis falharem: Leia Entrada W2-044.

O alce cai na armadilha e tropeça. Seu a cabeça está abaixada agora, na sua altura, você agarra o cano, mas ele está preso nos chifres da fera!

Cada Herói que passou no teste anterior deve realizar um teste de FORÇA 3 para se libertar. Um Guerreiro passa automaticamente.

↠ Se pelo menos 1 Herói tiver sucesso: Você pega o tubo. Leia a entrada W2-019.

↠ Se todos os Heróis falharem: Leia a Entrada W2-044.

W2-034

Os lenhadores pareciam mais durões do que realmente eram. Depois da surra, eles voltam mancando para o seu canto da estalagem, com o rabo entre as pernas, olhando com raiva para você.

"Ah! Refrescante! Nada como uma boa briga para fazer o sangue circular, hein?", diz o anão com um grande sorriso.

Drosta, o estalajadeiro, parece furioso, mas não diz nada. Ele volta a lavar suas canecas e a limpar o balcão.

>>>>> Leia a entrada W2-025.

W2-035

A estrada que levava a Loinoch era difícil e mal conservada. Você está em território remoto e isso fica evidente. Já está anoitecendo quando você chega. À vista do assentamento, um conjunto de casas e fazendas se reunia perto de uma construção maior, provavelmente uma pousada, uma das típicas casas de hóspedes em Westmark. Você ainda não entrou na vila quando vê um velho ocupado capinando um campo, resmungando para si mesmo.

↠ Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse B.

>>> ESCOLHA <<<<<

Vá para o freeinn.

>>>> Leia a entrada W2-009.

OU

Fale com o fazendeiro resmungão.

>>>> Leia a entrada W2-029.

W2-036

"Desculpe, Troel. Mas eu nunca gostei de você", você diz e empurra o anão em direção ao dragão. Gluppyap o mata com uma única mordida, come metade dele e dá o resto para seu drangonlet, que, depois de cheirá-lo, se junta à mãe em uma refeição feliz.

>>>> Remova o Companheiro Troel do jogo. Um ↠ Herói no grupo ganha uma carta de Título WM024-Traidor do Companheiro.

>>>Leia a entrada W2-END-2.

W2-037

Troel começa em tom pedante: "Se você nunca caçou um lindwurm, deixe-me lhe ensinar um truque ou dois. Você vai me agradecer depois."

"Primeiro, explore a surpresa. Essa fera pode ser extremamente rápida se quiser, e precisamos pegá-la no chão no momento em que ele coloca sua cabeça escamosa para fora." Ele levanta sua lança curta.

Segundo, as escamas do lindvorme são mais resistentes que a cota de malha dos anões, mas ele tem alguns pontos fracos, os olhos, por exemplo. Se o cegarmos, teremos uma vantagem enorme. E a cauda também. É vital para o equilíbrio da fera. Além disso, se a cortarmos, ele ficará furioso, o que o deixará estúpido.

O anão então conta muitas histórias sobre seus feitos anteriores de matar dragões, muitas mais do que você realmente gostaria de ouvir.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 2 C

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W2-053.

W2-038

Ah, pelo amor de Deus! É o mesmo alce que você espantou no local das oferendas! Essa maldita fera te odeia e conhece seu cheiro. Isso não vai ser fácil.

↠ Aumente a dificuldade de cada teste que você realizar contra o alce em 1.

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W2-005.

W2-039

"Troel está certo. Fizemos um acordo, dragão. E você deve morrer."

O caçador de dragões arremessa sua lança. A arma atinge o monstro bem no maxilar. Enlouquecido de dor, Gluppyap se contorce.

"Acabe com ela!" Troel grita, rolando para longe para evitar a cauda da fera.

↠ Coloque Gluppyap na região.

>>>> Gluppyap perde 10.

>>>> Remova a carta inimiga Gluppyap do jogo.

>>>> Revele a carta inimiga WM045 - Gluppyap.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse I.

W2-040

Seus sentidos mágicos sentem um vinner sutil, mas perigoso, na passagem. Você detém seus companheiros e se concentra. É um feitiço de terror, lançado por alguém com grande poder, mas com habilidade inexperiente.

Leva algum tempo, mas você pacientemente desfaz os filamentos de magia, destruindo-os e absorvendo seu poder em você.

Quando o feitiço for destruído, você poderá finalmente entrar na cova do dragão.

↠ O Warlock ganha 21 e 16

>>>> Leia a entrada W2-002.

W2-041

Tunnelhogs são criaturas subterrâneas. Possuem audição e olfato excelentes, mas visão péssima. Alguns tiros rápidos contra uma pedra próxima o lançam em direção a ela. O impacto o faz cambalear e ele desaba um instante depois. "Eles são praticamente cegos?", você grita para seus amigos, avisando-os, e se junta a eles na luta.

>>>Coloque 2 Tunnelhogs na região.

↠ Revelar ponto de interesse G.

W2-042

Seus sentidos aguçados lhe dizem que a criatura na floresta não é um dragão, mas algo completamente diferente.

O Herói que realizou o teste ganha 1

Retorne e continue lendo a Entrada W2-053.

W2-043

"Bem, Gluppyap, você e seu filho devem estar com fome. Trouxemos este touro para você."

O pobre animal, que se escondeu em um canto da caverna durante a luta, rapidamente se torna almoço para o dragão e sua prole.

"Esta é a primeira oferta real que recebo em muitos anos", diz Gluppyap. "Estou satisfeito."

Leia a entrada W2-END-2.

W2-044

Uma brisa suave trouxe seu cheiro até as narinas do alce. Ele levanta sua cabeça enorme, avista você e foge!

Com a força do desespero, você salta e agarra seu enorme pescoço.

O alce balança a cabeça violentamente, tentando se livrar de você!

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de FORÇA 4. Um Sentinela é bem-sucedido automaticamente.

>>>>Se tiverem sucesso: O alce os joga no chão. O Herói perde 2

>>>>> Se falharem: O alce os joga contra uma árvore. O Herói perde 4.

Você se levanta, com a cabeça girando. Você montou num alce gigante. Bem, mais ou menos.

>>>>O Herói que realizou o teste ganha o cartão de título WM017 - Poderoso Cavaleiro da Besta.

E o cachimbo? Cadê o cachimbo? Você tem sorte. A fera o soltou em sua correria desvairada. Você o recupera e volta mancando para o estábulo.

>>>> Leia a entrada W2-019.

W2-045

Cedo no dia seguinte, sob a copa crepuscular de Darkwoods, você vasculha a floresta por um tempo, procurando por qualquer sinal do lindwurm. Ele é uma fera enorme e deixaria rastros claros e abundantes, mas você não encontrou nada. Você começa a pensar em retornar a Loinoch quando...

>>>Cada Herói no grupo ganha 1.

Descartar Ponto de Interesse C.

Se você jogou The Boar Lord Side Quest ou se o Companion Auslag está no jogo, mas não no grupo.

Leia a entrada W2-005.

Se você não jogou The Boar Lord Side Quest e o Companion Auslag está no grupo.

Leia a entrada W2-001.

De outra forma

Leia a entrada W2-007.

W2-046

No exato momento em que a fera emerge das árvores, você ataca.

Mas isso não é um dragão! É um alce! O maior que você já viu!

Assustada com o seu ataque, a fera avança direto em sua direção. Alces não são conhecidos por sua inteligência. Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Ladino ou um Ranger tem sucesso automaticamente.

Cada Herói que obtiver sucesso: A fera te ataca. Perca 2.

>>>>>Cada Herói que falhar: A fera pisoteia você. Perca 4

O alce foge para a floresta. A briga fez muito barulho. Você se pergunta se alguém ouviu.

>>>> O grupo ganha o marcador de missão 1 para representar o encontro com o alce.

>>>>> Leia a entrada W2-051.

W2-047

Você se senta à mesa, escutando as conversas sob o olhar desconfiado de Drosta, o estalajadeiro, enquanto planeja um plano de ação.

A homenagem ao dragão será prestada amanhã Noite. Pelo que você pode ouvir, Drosta e alguns homens de confiança levarão o touro e o ouro para uma clareira específica nos arredores de Darkwoods, onde o dragão os coletará.

Além disso, ninguém parece saber onde fica o covil do dragão. Provavelmente fica em algum lugar na Floresta Negra Ocidental. Se você o encontrar, poderá pegar o verme de surpresa.

>>> ESCOLHA <<<<<<

Espere até amanhã à noite e embosque o dragão no local da oferenda.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse E.

OU

Amanhã de manhã, acorde cedo e aventure-se na floresta para procurar a toca do dragão.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse C.

W2-048

Foi uma luta e tanto, mas no final você conseguiu afastar os porcos do túnel.

"Obrigada, estranhos!", diz a mulher. Seu vestido parece caro, mas está esfarrapado e muito rasgado, provavelmente durante sua corrida desenfreada na floresta. "Por que essas coisas estavam perseguindo vocês?", você pergunta.

"É uma longa história", diz ela, finalmente recuperando o fôlego. "Meu nome é Auslag. Eu e meu marido, Herleif, possuímos uma grande fazenda perto daqui. A vida em Thorkaal não é fácil. Ao sul de lá, O solo é constantemente devastado por terremotos e marmotas-túneis saem em enxame das rachaduras para arrasar campos por quilômetros ao redor. Um dia, meu marido, cansado dessa situação, pediu ajuda a Morr, dos Ossos Fundidos. Morr é um bruxo. O mago o ajudou, dando-lhe um cinto mágico feito de pele de javali. Usando

"Herleif se tornou muito forte, mais forte que qualquer homem, e mais importante, os porquinhos-do-túnel obedecem à sua vontade."

Você suspira interiormente, Presentes de bruxos às vezes não são o que parecem.

Ela continua: "Mas o presente estava contaminado. Herleif sempre foi um bom homem, mas aquele cinto o mudou. Ele começou a usá-lo para assediar nossos vizinhos, para forçá-los a pagar-lhe." um tributo, ou os porcos-do-túnel arrasariam seus campos. Ele se autodenominou Senhor Javali. Eu não aguentava mais a situação e fugi de casa, mas ele enviou os porcos-do-túnel para me encontrar e me trazer de volta. Eles podem seguir meu cheiro como cães. Vim aqui pensando em encontrar Morr, para Obrigá-lo a retomar aquele maldito belot. Só sei que ele mora em algum lugar em Whistergalp.

Ela está fingindo ser corajosa, tentando não deixar as lágrimas transparecerem.

Claramente, ela está aqui há algum tempo e não sabe mais o que fazer.

Ocorre-lhe que você deveria investigar isso. O "Senhor Javali" pode se tornar bastante perigoso, especialmente se os Virann e os Ealding decidirem começar uma guerra.

"Auslag, nós o ajudaremos, mesmo que seja apenas para avaliar a ameaça representada por Morr. Venha conosco."

Auslag concorda, parecendo aliviado.

>>>>> Desbloqueie a carta de aventura WM012 - O Senhor Javali.

>>>> Um Herói no grupo ganha uma carta de Companheiro WM008-Auslag, o Fugitivo.

Agora, continue sua viagem. Você já perdeu tempo suficiente. Você precisa encontrar o covil do dragão.

>>>>> Leia a entrada W2-005.



W2-049

Seu amigo está esfolando o dragão alegremente. "Vocês são muito divertidos!", ele sorri. "Acho que vou ficar com vocês por um tempo. Só o suficiente para fazer um belo casaco de dragão para mim!"

Remova o Companheiro Troel do jogo.

>>>> Um Herói no grupo ganha a carta Companheiro WM032-Troel, o Dragão.

W2-050

Você aceita o acordo com o galtir.

Ele se levanta e você entrega a ele o touro cabresto. A fera muge lamentavelmente.

"O dragão está em sua toca, sob um grande pináculo vermelho em Leafen. Ele não sai há muitos anos", diz o galtir.

Você agradece ao humanoide, que escapa do touro, que olha para você com tristeza.

>>>> Leia a entrada W2-004.

W2-051aaaaaa000

Você começa a se perguntar se o verme sabe que dia é, quando ouve o tilintar de metal e sons suaves de fungadas se aproximando. Não da floresta, mas da mesma direção de onde você chegou. Um grupo de humanoides surge da colina. São galtirs, uma espécie de homens-javali. Não estão sozinhos, mas são guiados por um homem encapuzado. Seu rosto se revela sob o luar pálido. É Drosta, o estalajadeiro! Os galtirs desamarraram o touro enquanto Drosta colocava o ouro em uma grande mochila. Eles estão roubando as oferendas do dragão!

De repente, um galtir se anima, fareja o ar com seu focinho e se vira em sua direção. Você foi encontrado. Não há escolha a não ser atacar. Você irrompe do seu esconderijo e os ataca! Você precisa lutar contra Drosta e os galtirs.

>>>> Coloque 2 Galtirs e 1 na região.

>>Revelar Ponto de Interesse A.

Se o grupo não tiver o marcador de missão 1.

>>>>Cada Herói no grupo pode perder 1 para fazer 1 Galtir perder 3 .

W2-052

"Vamos, bons homens! Não há motivo para lutar!", você diz com um sorriso cativante. "Tenho certeza de que o mestre Troel não fará nada inoportuno com o dragão... estamos falando do infame Gluppyap, não é?"

Os lenhadores param e olham para Drosta, que lhes dá um breve aceno de cabeça antes de responder. "Sim, Gluppyap é o dragão que vive nestas terras. Nosso dragão, poderiamos dizer."

"Impressionante!", você diz. "Ouvi dizer que foi um bardo, Huovinen, que fez o pacto com ele, cantando uma canção tão linda que quase partiu o coração do réptil..."

"A história que eu conheço é diferente", diz o fazendeiro de nariz vermelho. "O dragão ficou tão irritado com a canção do bardo que negociou com ele para parar de cantar."

"Exatamente!", você diz. "A música era a Balada do Gluppyap! Por acaso, eu conheço! Quer ouvir?" Você começa a cantar a balada, a versão humorística que você conhece, e depois de um tempo, todos os clientes estão batendo o ritmo na mesa, até mesmo o anão rude. Você evitou a violência e ensaiou seu repertório.

O Bardo ganha o cartão de título WM009 Cantor Dragão.

Cada Herói no grupo ganha 1

Leia a entrada W2-025.

W2-053

Você espera, escondido na floresta, que a pequena delegação deixe a aldeia. É composta pelo próprio Drosta, alguns fazendeiros carregando um saco e um homem conduzindo um touro. O pobre animal muge lamentavelmente, como se soubesse qual será seu destino.

Você segue o grupo, mantendo-se a uma boa distância para não ser notado. Fácil.

Eles nem estão procurando por alguém que os esteja seguindo.

Em uma grande clareira marcada por uma única pedra branca e vertical, você se esconde em um grupo de arbustos para observar a cena. As oferendas estão prontas. O touro é amarrado a um poste e o saco de ouro é colocado sobre uma pedra plana próxima. Os fazendeiros se afastam um pouco e olham para Darkwoods, cujas árvores imponentes são fáceis de ver apesar da escuridão. Suas expressões demonstram uma dose considerável de medo. Isso não é trabalho para simples fazendeiros. Eles partem após um curto período, liderados por Drosta. Você não tem muito mais a fazer além de esperar agora.

>>>>>Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>Descartar Ponto de Interesse E.

Se o Companheiro Troel estiver no grupo.

>>>>Leia a entrada W2-037.

Caso contrário, as horas passam lentamente e a lua cheia nascente lhe dá bastante luz para enxergar. Então, você ouve algo vindo do meio da floresta. Algo realmente grande. Cada Herói do grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 3. Um Sentinela é aprovado automaticamente.

>>>>>Se pelo menos 1 Herói tiver sucesso: Leia a Entrada W2-042.

>>>>>Se todos os heróis falharem: Continue lendo.

Você deve decidir o que fazer.

>>> ESCOLHA <<<<<

Ataque a criatura quando ela emergir da floresta, com sorte surpreendendo-a.

>>>>> Leia a entrada W2-046.

OU

Espere para ver o que se aproxima.

>>>> Leia a entrada W2-008.

W2-054

No meio do caminho, um medo terrível te atinge. Você começa a suar, com o coração batendo forte no peito.

Sua mente pensante sabe que esse é o efeito do poderoso vitner, mas o conhecimento não é suficiente para afastar o terror do seu coração.

Cada Herói do grupo deve realizar uma Teste de INTELIGÊNCIA 3. Se houver um Dimwalker no grupo, eles obtêm sucesso automaticamente e todos os outros Heróis realizam um teste de INTELIGÊNCIA 2.

>>>> Cada Herói que tiver sucesso: Perca 1

>>>Fach Hero que falha: Perca 2 e ganhe 1.

Você continua avançando e o pânico diminui lentamente.

Leia a entrada W2-002.

W2-055

O anão luta bravamente, mas os lenhadores são maiores e mais numerosos. Ele consegue derrotar dois deles antes que o terceiro quebre um banco em sua cabeça, deixando-o inconsciente.

Os lenhadores, aqueles que ainda conseguiam ficar de pé, pegaram seu corpo inerte e jogaram o pobre coitado na lama, junto com sua lança. Uma péssima maneira de terminar a noite.

Leia a entrada W2-042

W2-056

"Bah! Amantes de dragões!" o anão cospe em seus pés e o abandona.

>>>>>Remova o Companheiro Troel, o Caçador de Dragões, do jogo.

W2-057

Um Herói no grupo ganha a carta Companheira WM021-Troel, o Caçador de Dragões.

Entretanto, mesmo com seu novo arranjo, todos vocês precisam de mais informações sobre a localização do dragão.

>>>>> Leia a entrada W2-047.

W2-END-1

"Meu... meu bebê... por favor, poupe meu bebê..." As últimas palavras do dragão são estranhamente tocantes. Você olha ao redor, mas não há vestígios do filhote. Esta caverna está cheia de rachaduras e fissuras. Provavelmente, ele se escondeu em algum lugar e agora está espionando você. Esperemos que ele não se lembre de seus rostos. A vingança de um dragão, mesmo um muito pequeno, pode ser muito perigosa. Mas sua busca pelo filhote o levou a uma pequena caverna no final de um longo corredor sinuoso. Está cheia de ouro e joias!

O tesouro de Gluppyap! Você não pode carregar tudo, mas encha seus sacos e suas bolsas. Você é rico!

Carta de mundo WM036 - Tesouro de Dragão.

>>>> Um Herói no grupo ganha a carta de Item WM040 - Frasco de Sangue de Dragão.

Agora você tem o sangue de dragão e se sente mais confiante para lutar contra o Grendel.

>>>>> Desbloqueie a carta de Aventura WM025-Dívida de Balder.

Se o Companheiro Troel estiver no grupo.

>>>> Leia a Entrada W2-049.

W2-END-2

Você faz um acordo com Gluppyap, o dragão. A poderosa criatura fura a língua em uma presa em forma de adaga e deixa você coletar algumas gotas de seu sangue, sob o olhar espantado de seu filhote.

>>>> Um Herói no grupo ganha o cartão de Item WM040-Frasco de Sangue de Dragão.

O pequeno dragão desliza perto de você e cheira suas botas com curiosidade

"Parece que gosta de você", diz a mãe. "Eles terão muitos inimigos até crescerem. Posso confiar em você para guardar o segredo sobre a existência do meu bebê?", ela pergunta, soando casual, mas é impossível não sentir uma ameaça implícita por trás das palavras.

"Claro. Ninguém vai saber, Gluppyap."

"Muito bem", diz a poderosa dragoa, encolhida em seu canto. "Faça como prometeu e seremos amigas."

Cartão de personalidade da manga WM03-1-Gluppyap, o Logiwurm

Você educadamente se despede de Gluppyap e seu recém-nascido e sai da toca do dragão. Você agora tem o sangue do dragão e se sente mais confiante para lutar contra o grendel

Carta de aventura Unkock WM025 Bakker's Debe

Se o companheiro Troek estiver no grupo

Leia a entrada W 0:56.



W3 A GRANDE CAÇA ÀS MAÇÃS

IMPORTANTE! Esta é uma Missão Secundária. Salvo indicação em contrário, Heróis não ganham pontos ao derrotar Inimigos.

W3-INTRODUÇÃO=

Você chega a Silverport, pronto para começar a busca pela Maçã da Coroa. Galvan encontra você nos portões da cidade e lhe dá instruções sobre seus planos. O Adormecido da Coroa parece preocupado. Afinal, sua cabeça está em jogo. Você o tranquiliza e, diante de uma boa caneca de sidra, ele explica seu plano. "O nome da ilha para onde a Princesa Swaidar e seu marido Hrulf foram é Vola, no Mar de Vilore. É uma comunidade agrícola pequena e isolada. Não é um lugar grande, então encontrar a macieira não deve ser difícil. Mas você precisa de um navio e um bom capitão para operá-lo. O Mar de Vilore pode ser perigoso. Ouvi dizer que as melhores podem ser recrutadas na Estalagem do Peixe-Wulter Bêbado, perto das docas. Gostaria de poder fazer mais, mas é tudo o que tenho. Preciso retornar à Terra do Trono, para o Rei. Avise aqui em qual navio você estará e eu o encontrarei nas docas quando retornar. Por favor, encontre aquela árvore!"

A Pousada Wulterfish Bêbado é o lugar mais barulhento que você já viu. Marinheiros de todas as culturas e idades estão ocupados bebendo, jogando e xingando em uma dúzia de línguas diferentes. Você para o taverneiro e, depois de algumas moedas trocarem de mãos, ele lhe aponta para uma mesa onde dois capitães estão sentados, bebendo e contando histórias. Há um homem careca com uma barba preta e espessa e uma mulher ruiva com uma cicatriz no rosto, brincando com uma adaga.

"Capitão Fritjof e Capitão Ase", murmura o taverneiro. "Você não pode encontrar alguém melhor que eles."

➳ Pegue a folha de aventura W3 e coloque-a dentro do quadro de Pontos de Interesse.

➳ Coloque todos os heróis em Silvtronder.

>>>>Cartão de localização da manga WM006 - Silverport.

>>Revele as cartas inimigas WM016 - Galtir, WM042 - Tunnelhog e WM047 - Forest Troll.

➳ Coloque 2 Trolls da Floresta em Runewik, 2 em Fylges e 2 em Arkland.

>>Coloque 2 Galtir em Leafen.

>>>Coloque 2 Tunnelhog em Silvtronder.

Se um Herói no grupo tiver o Título Mãos-Verrugadas.

➳ Leia a entrada W3-021.

Caso contrário, fale com os capitães.

➳ Leia a entrada W3-031.

W3-001

A subida da colina é um tanto cansativa. A trilha não é cuidada há muitos anos. Havia um pequeno templo ali, mas o tempo e o clima o reduziram a ruínas. Você vasculha a área e, atrás de um matagal de arbustos, descobre uma escada que leva ao subsolo. As poucas decorações desbotadas gravadas na pedra indicam que provavelmente leva a um túmulo.

Cada Herói no grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 3.

➳ Se pelo menos 1 Herói for bem-sucedido: Leia a Entrada W3-038.

➳ Se todos os Heróis falharem: Leia a Entrada W3-057.



W3-002

A trilha é bastante íngreme e o sol bate impiedosamente em suas cabeças. Os marinheiros, desacostumados a esse tipo de esforço terrestre, resmungam e reclamam, mas o capitão rapidamente silencia seus murmúrios rebeldes.

Ao chegar ao topo, você está suando muito e já faz um bom tempo. A floresta não é muito grande, mas é bem densa. Aparentemente, é feita de abetos e não há sinais de macieiras.

>>>>Adicione 1 a Ladrões na Casa.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Aventure-se no meio da floresta.

>>>Leia a entrada W3-025.

OU

Volte para a costa.

>>>Leia a entrada W3-033.

W3-003

Você se dirige ao cais onde seu navio está atracado e informa ao capitão para onde está indo. As sobrancelhas dele quase saltam da testa quando você fala do logrjotun, mas ele começa a dar ordens para zarpar. Você está a caminho da Ilha de Dul!

>>>>> Revelar Ponto de Interesse J.

W3-004

Ao se aproximar das portas do farol, seu amigo Skarde cambaleia e se apoia pesadamente na parede.

"Você está bem, meu amigo?" você pergunta.

"Sim, sou eu", diz o guerreiro Ealding. "Mas eu tive uma visão. Vi uma cobra sentada sobre uma pilha de ouro neste lugar."

Você sabe que Skarde é propenso a ter visões, mas quanto à precisão delas... bem...

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Entre no farol.

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-020.

OU

Deixe o farol e siga para o acampamento élfico.

>>>>> Leia a entrada W3-017.

W3-005

Você sente um leve vinner na runa esculpida no portão. Você se concentra nele e, com um leve empurrão, ordena que o portão se abra.

"Viu, capitão? Não foi tão difícil", você diz com uma piscadela.

>>>>> O Vitner Weaver ganha 3C

>>>>> Leia a entrada W3-012.



W3-006

Os Draugr desaparecem como pesadelos ao amanhecer, mas deixam uma aura palpável de tristeza no ar. Você vasculha o túmulo, mas não há vestígios do local de descanso da Princesa Swaidar. Os afrescos na parede retratam toda a história do casal.

Eles chegaram à ilha carregando uma macieira, que foi plantada ali, mas, por algum motivo, ela nunca floresceu. Permaneceu pequena e sofrendo. Após a morte de Hrulf, o afresco mostra a Princesa Swaidar no mar, em um navio com proa em forma de cisne, carregando a árvore consigo. Você reconhece o desenho da embarcação. É élfica e está voltada para uma ilha com um grande farol. Você a reconhece pelas histórias que ouviu!

Só pode ser a cidade élfica de Ywolls, na ilha de Edras. Se Swaidar trouxe a macieira para eles, é bem possível que a tenham preservado!

Você sai da tumba e retorna às pressas para o seu navio. O capitão está ocupado reabastecendo suprimentos com a ajuda dos fazendeiros locais. Você pede para zarpar para Edras imediatamente. O capitão diz que eles estão quase terminando e estarão prontos para partir em algumas horas.

Se o grupo tiver o marcador de missão 3.

>>>>> Entrada vermelha W3-037.

Quando seu navio está saindo do porto, você avista uma vela no horizonte. Outro navio chegando a Pola. Mas o estranho repentinamente altera o curso em sua direção. O capitão ordena algumas mudanças habilidosas em seu rumo. Fica bem claro que o novo navio está seguindo você.

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

>>>> Leia a entrada W3-039.

Se o grupo tiver o marcador de missão 2.

>>>>> Leia a entrada W3-047.

W3-007

"Remem, cães! Remem!", ordena o capitão à tripulação e o navio deixa a ilha. A brisa sopra direto para o interior e vocês não podem usar as velas até estarem além do abrigo da ilha.

O outro capitão está fazendo o mesmo, e Dul, o gigante, avistou você. A grande criatura ri, um som estrondoso como ondas quebrando e trovões. Ele está em perseguição e certamente pegará o navio mais lento!

Enquanto a tripulação está ocupada remando e preparando as velas, você maneja a balista e começa a mirar no gigante. Você não tem muito tempo para atirar nele!

Se o grupo tiver o marcador de missão 4.

Leia a entrada W3-053.

Em seguida, conte o número total de no Carta de Ladrões na Casa.

- Se houver 3 ou menos: Você atira com o balista 1 vez.
- Se houver 4 ou mais: Não há mais hora de atirar

Você consegue manter seu navio à frente. O logrjotun agarra o navio de seus inimigos com seu mãos enormes e o transforma em gravetos, arremessando o casco quebrado bem à frente do seu. Homens e destroços caem sobre o mar por uma légua!

Mas ele ainda não terminou. O monstro também tenta agarrar sua nave!

- Remova os ladrões de cartas do mundo no Casa do jogo.

>>>> Coloque Logrjotun na região.

- Revelar carta inimiga WM048 - Logrjotun.
- O logrjotun perde 8 pontos para cada vez que você o atingir com a balista, se houver. Se houver um Guerreiro no grupo, ele perde 12 pontos.
- Revelar Ponto de Interesse D.



W3-008

Encontrar Aapeli não é difícil. O elfo tem um lugar favorito no cais dos pescadores e está ocupado consertando redes velhas. Ele tem as feições afundadas de alguém lutando contra seus demônios pessoais. Felizmente, ele está sóbrio.

Quando você pergunta sobre a Princesa Swaidar e a macieira dourada, ele levanta uma sobrancelha e diz: "Claro que eu a conheço! Eu fazia parte da tripulação do Cisne Prateado, não era?>>> Descartar Ponto de Interesse L.

Navegamos de Vola para trazer a macieira para cá, mas nunca chegamos." Ele volta para sua rede e você espera... e espera...

Por fim, você pergunta: "Então, o que aconteceu?" Aapeli ergue os olhos. "O quê? Ah." Ele estremece. "O Cisne Prateado foi atacado por Dul das Profundezas, o logrjotun mais terrível do Mar de Vilore do Sul. O gigante marinho agarrou nosso navio como uma criança agarra um brinquedo e o trouxe para sua ilha. Muitos de nós pulamos no mar. Eu tive sorte porque chutei um barril para o lado primeiro. Agarrei-me a ele por dias. A maioria dos outros não conseguiu. Alguns dias depois, um navio me resgatou e levei duas décadas para retornar a Edras. Depois disso, decidi que não queria mais navegar, mas não consigo ficar longe do mar. Então, aqui estou. Pelo que sei sobre Dul, dizem que o logrjotun é um colecionador de coisas, então é bem possível que ele tenha guardado a árvore e a plantado em algum lugar de sua ilha."

"Você tem alguma ideia de onde fica essa ilha?", você pergunta. Ele te encara como se você tivesse enlouquecido, depois dá de ombros. "Bem. Você é jovem. Eu sei que não se deve dar juízo a crianças da sua idade. Joguem suas vidas fora se quiserem." Aapeli te dá a direção para chegar à ilha dos logrjotuns a partir daqui.

Pela primeira vez, você sente um vislumbre de esperança de completar sua missão, embora as palavras dele não tenham caído em ouvidos moucos. Você sabe exatamente o quão perigoso isso é.

Se o grupo tiver o marcador de missão 5.

Leia a entrada W3-035.

De outra forma

Leia a entrada W3-003.

W3-009

Você chega ao porto de Ywolls. É uma pequena cidade, construída em torno de um promontório sobre o qual está erguido um farol, um dos mais famosos de Trudvang.

Durante a longa viagem, você teve a oportunidade de contemplar o tênue fio que sustenta suas chances de sucesso. Swaidar viajou para Ywolls séculos atrás em um navio élfico com proa em forma de cisne, cujo nome você nem sabe, e é tudo o que você realmente tem. Não é impossível que um elfo possa viver tanto, mas será que ele se lembraria?

O porto está fervilhando de atividade. Você pergunta nas docas, mas ninguém na cidade ouviu falar de uma macieira dourada.

Você percebe que os oficiais do cais controlam os navios que chegam ao porto. Atividade normal, mas dá para perceber que é tradição desde tempos imemoriais. Todos os navios que passam pelo porto são registrados, e os registros são mantidos no farol.

Você não vê muitos elfos por aí. Investigações casuais indicam que a relação entre os habitantes de Throneland e os elfos de Korpikalli é pacífica, mas estes últimos preferem ficar um pouco distantes. São nômades, mas têm um acampamento semipermanente fora da cidade.

- Cada Herói no grupo ganha 1.

>>> ESCOLHA <<<<<

Vá até o farol para verificar os registros antigos.

>>>>> Leia a entrada W3-020.

OU

Visite o acampamento élfico fora da cidade.

>> Leia a entrada W3-017.

W3-010

Embora o tempo esteja bom e o vento seja forte, a viagem até Vola leva tempo, graças a uma forte ondulação vinda do sul. Mas o navio enfrenta as ondas com facilidade e, com o tempo, a ilha montanhosa rompe o horizonte monótono.

"Aqui é Vola", diz o capitão. "Não há cais de verdade aqui, mas há uma baía com boa área de apoio para ancorarmos. Quer que eu e minha tripulação vamos com você?"

Você recusa a oferta educadamente. Quanto menos pessoas envolvidas, melhor.

Você chega à praia e olha ao redor. Há uma pequena vila na colina mais adiante na baía, enquanto um grande pomar comunitário fica na colina oposta.

>>> Cada Herói no grupo ganha 1

- Descartar Ponto de Interesse F.

>>>> ESCOLHA <<<<<

Visite a aldeia.

Leia a entrada W3-026.

OU

Vá para o pomar.

Leia a entrada W3-014.

W3-011

"A propósito, você viu Wart recentemente?", pergunta o capitão.

Nesse momento, o Rei, seguido por alguns caseiros envergonhados, corre para o salão com uma expressão irritada, anunciando que sua taça de ouro favorita desapareceu.

"Não, e acho que não o veremos tão cedo", você diz, terminando sua caneca.

>>>> Capa Carta do Mundo WM022 A Taça Desaparecida

W3-012

A caverna é grande como a barriga de um dragão. O capitão estava certo. O gigante a usa como uma espécie de armário, com seus "tesouros" dentro.

Mas isso significa que ela tem de tudo, desde móveis de navios, estátuas, pedras, a proa de um drakkar e centenas de outras bugigangas.

Além disso, o lugar é escuro. Nenhuma luz. Uma macieira não poderia crescer aqui. No entanto, certamente este tesouro esconde alguns tesouros de verdade.

>>> ESCOLHA <<<<<

Verifique o tesouro.

>>>> Leia a Entrada W3-055.

OU

Retorne à costa.

>>>>> Leia a Entrada W3-033.

W3-013

Você para alguns aldeões e pergunta sobre macieiras, mas as respostas que recebe são sempre as mesmas e um tanto desconfortáveis.

"Sinto muito, estranho, mas não há macieiras em Pola. Até onde eu sei, nunca houve."

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-026.



W3-014

O pomar parece bem cuidado. Você vê pereiras, ameixeiras e até cerejeiras, mas nenhuma macieira.

Uma mulher vestida com um longo vestido marrom lhe dá as boas-vindas e pergunta se pode fazer algo por você.

Você conta a ela sobre sua missão, mas a resposta que recebe não é encorajadora. "Sinto muito, estranhos. Eu sou o jardineiro principal deste pomar e Posso garantir que não temos macieiras em Pola. O clima é abençoado por Gave, e podemos até cultivar figos, mas, por algum motivo, não há uma macieira em Pola há séculos.

Você pergunta se ela sabe sobre a Princesa Swaidar, mas o nome é desconhecido para ela.

Você vagueia um pouco pelo jardim até encontrar uma estátua antiga. Ela foi desgastada pelo tempo e pelo clima, mas representa uma espécie de mulher.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Vá para a aldeia.

>>>>> Leia a Entrada W3-026.

OU

Procure a jardineira e pergunte a ela sobre a estátua.

>>>>> Leia a Entrada W3-034.

OU

Se houver um Andarilho Sombrio no grupo, eles pode rezar aos pés da estátua.

>>>>> Leia a Entrada W3-050.



W3-015

"Minha paciência tem limites, elfo", você diz com uma voz calma e perigosa. "Estou bem perto disso." Você concentra seu vitner e faz as xícaras explodirem em suas mãos.

Assustados, eles saltam para trás, uma delas caindo.

>>>>>O Bruxo ganha 2 C.

>>>> Leia a Entrada W3-028.

W3-016

Você paga o dinheiro que Wart deve aos aldeões e eles o deixam ir.

"Obrigado, meu amigo, obrigado!" diz Wart.

"Volte para o navio e fique lá!" você diz, furioso. Wart acena com uma expressão envergonhada e sai.

>>>> Descarte a ficha de Missão 3.

>>>> O grupo ganha a ficha de Missão 4 para representar a interação de Wart com os aldeões.

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-026.

W3-017

O acampamento fora de Ywolls é mais hostil do que você imaginava. Os elfos korpikalli vivem em tendas de pele e olham para a sua aproximação ao território deles com suspeita

Você pergunta por aí sobre uma maçã dourada, a Princesa Swaidar ou um navio com proa de cisne, mas recebe apenas olhares frios em troca.

No final, você para em frente a uma grande tenda onde um grupo de caçadores e guerreiros élficos está ocupado bebendo uma bebida desconhecida em taças de osso esculpidas.

Você repete suas perguntas e um dos elfos responde com desdém. "Mesmo se eu soubesse de algo, não vejo razão para compartilhar com estranhos covardes como você!"

Com essas palavras, seus amigos riem alto.

Você precisa ensiná-los algum respeito se quiser obter algo deles.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Se um Herói no grupo tiver o Título Estômago Poderoso, ele pode beber mais que os caçadores.

>>> Leia a Entrada W3-036.

OU

Se houver um Bruxo no grupo, ele pode assustar os caçadores com sua magia.

>>>>> Leia a Entrada W3-015.

OU

Dê uma surra neles.

>>>>> Leia a Entrada W3-043.

W3-018

Você e os marinheiros empurram o portão, gemendo e se esforçando com seus esforços.

Cada Herói no grupo deve realizar um teste de FORÇA 3. Um Guerreiro é bem-sucedido automaticamente.

>>>> Cada Herói que for bem-sucedido: Você suporta o esforço sem consequências.

>>>> Cada Herói que falhar: Você distende um músculo. Perde 2 .

Com todos trabalhando juntos e alguns empurrões bem coordenados, você consegue abrir o portão o suficiente para entrar. Mas levou um bom tempo .

>>>>>Adicione 1 a Ladrões na Casa.

>>>>> Leia a Entrada W3-012 .

W3-019

O navio desliza lentamente pelo cais, mal conseguindo segurar a leve brisa da costa, quando você vê Wart correndo pelo cais. Uma pequena multidão de pessoas enfurecidas, com porretes nas mãos, o persegue.

"Por favor, por favor! Me leve com você!" ele implora.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Leve Wart com você.

>>>> Leia a Entrada W3-024.

OU

Deixe Wart com seu destino e saia do cais.

W3-020

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>>>Leia a entrada W3-004.

O farol é uma estrutura grande. Além da própria luz do mar, é a sede do Guardião do Farol, o comandante do porto. Dada a natureza incomum da sua pergunta, você é admitido na presença dele por um soldado magro com o nariz quebrado. O Guardião Trygve é um homem oleoso de idade indefinida. Ele o cumprimenta em sua mesa, onde está ocupado comendo peixe de um prato enquanto conta o ouro dos últimos impostos com dedos sujos. Este homem não parece nada confiável.

Você lhe dá apenas os detalhes mais necessários, sem revelar muita coisa. Mas quando Trygve ouve falar da maçã dourada, sua atenção é imediatamente despertada.

"Claro, eu conheço as lendárias maçãs do Rei da Terra do Trono! Mas nunca ouvi falar de tal árvore aqui, e quanto a encontrar um navio que chegou há tantos anos, receio que seja impossível. Mantemos registros delas há apenas cinco anos, na verdade, desde quando aumentei os impostos de embarque." Ele acrescenta com um sorriso malicioso.

Você o agradece educadamente e decide deixar o farol imediatamente.

>>>> O grupo ganha um marcador de missão 5 para representar a conversa com Trygve.

Agora, visite o acampamento élfico fora da cidade.

>>>>> Leia a entrada W3-017.

W3-021

Uma mão gorda agarra seu ombro. Você se vira e vê Wart, o prisioneiro que você libertou das jaulas do lado de fora do Templo de Ovus, em Viranne. Sua aparência não melhorou muito, como demonstra seu sorriso de dentes quebrados.

"O que você está fazendo aqui, Wart?", você pergunta.

"Achávamos que você tinha voltado para sua esposa e seus filhos."

"Ah, é uma longa história", diz ele, dando de ombros. "E vocês? O que os traz aqui, meus amigos?"

Você conta a Wart o mínimo necessário. Apesar de deixá-lo livre por sua própria palavra, ele não lhe parece muito confiável. Você pergunta se ele sabe alguma coisa sobre os capitães.

"Bem, ouvi coisas estranhas sobre Fritjof. Dizem que ele é muito supersticioso, mas isso não o impede de fazer algum contrabando quando pode. Ase, bem, ela é uma pirata notória. Você pode confiar nela tanto quanto um gato com um peixe na boca. O que não é ruim, a menos que você seja o peixe, é claro."

Você agradece a Wart e se aproxima dos capitães.

Leia a Entrada W3-031.

W3-022

Ao passar pela vila, você vê uma pessoa corpulenta correndo em sua direção. É Wart, seu "amigo" com cicatrizes de varíola. Um grupo de aldeões furiosos o persegue. "Por favor, por favor! Me ajudem! Eles querem me matar!" Wart implora, tentando beijar suas mãos com lábios carnudos.

"O que você fez?" você pergunta, livrando-se das efusões indesejadas dele.

"Ele trapaceia nos dados!" responde um aldeão, acenando um gancho.

"Eu apenas jogo com um conjunto de regras ligeiramente diferente", diz Wart.

"Ok, o que vocês querem para deixá-lo ir?" você pergunta aos moradores.

"O dobro do que ele nos ganhou trapaceando! É justo!"

>>>>> ESCOLHA <<<<<<

Pague a dívida de Wart.

Perca 5. Os jogadores escolhem como distribuir o pagamento entre os Heróis do festa. Em seguida, leia a Entrada W3-016.

OU

Recuse-se a pagar.

>>>> Leia a entrada W3-027.

OU

Se houver um Bardo no grupo, ele pode convencer os moradores de que era apenas uma brincadeira.

>>>>> Leia a entrada W3-029.

W3-023

Dezenas de navios naufragados de diferentes idades, tamanhos e épocas se espalham por este lugar. Os cascos estão quebrados descuidadamente, como uma criança travessa faria com um brinquedo. Não há vestígios dos ocupantes do navio. Dul provavelmente os comeu.

Você não encontra nada de interessante aqui.

>>>>> Adicione 1 a Ladrões na Casa.

>>>> ESCOLHA <<<<<<

Verifique a entrada da caverna.

>>> Leia a entrada W3-044.

OU

Pegue o caminho para a floresta.

>>>>> Leia a entrada W3-002.

W3-024

Você joga uma linha para Wart e diz para ele segurar firme. Ele segura.

Então, seus olhos se arregalam como pires enquanto você e seus companheiros o puxam com força, puxando-o para a água! Ele é incrivelmente pesado, mas alguns marinheiros se unem para ajudá-lo a subir a bordo, tossindo e cuspindo, pingando limo do porto por todo o convés.

A multidão de pessoas enfurecidas no cais xinga você e joga pedras e outras coisas no navio. "O que você fez agora, Wart?", você pergunta.

"Um simples mal-entendido", diz Wart, ofegante e pingando. "E algumas dívidas de jogo que pretendo pagar em breve. Mas não se preocupe com isso. Estou em dívida com você duas vezes. Farei tudo o que puder para..."

As palavras de Wart são interrompidas pelo capitão, que lhe entrega um pano e um balde e aponta para o convés, agora precisando de uma limpeza profunda.

O capitão diz a você: "Passageiros pagam à parte."

Você suspira e Wart geme e começa a trabalhar.

O grupo ganha 3 fichas de Missão para representar Wart.

W3-025

Leva algum tempo e muita escavação no mato enquanto você e os marinheiros verificam a mata. Mas não há sinal de nenhuma árvore frutífera, muito menos de maçãs. "Capitão, não há nada aqui", reclama um marinheiro.

O capitão se vira para você e dá de ombros. Parece um beco sem saída, mas ainda há mais bosques para vasculhar.

>>> Adicione 1 a Ladrões na Casa.

"Depende de você", diz o capitão.

>>>> ESCOLHA <<<<<<

Continue procurando na floresta.

>>>> Leia a entrada W3-042.

OU

Volte para a costa.

>>>>> Leia a entrada W3-033.

W3-026

A vila de Pola abriga uma pequena praça. É um lugar simples, feito de casas de madeira decoradas com postes e totens gravados com figuras de animais. Os moradores olham para você com curiosidade, mas são educados demais para perguntar diretamente o motivo da sua presença neste lugar remoto.

Se você já visitou esta entrada e a festa tem ficha de missão 3.

>>>>Leia a entrada W3-022.

>>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<<<

Pergunte aos moradores locais sobre as macieiras douradas.

>>>>> Leia a entrada W3-013.

OU

Saia da vila e visite o pomar.

>>>>> Leia a entrada W3-014.

W3-027

Você encara Wart por um longo momento. Sua irritação com as palhaçadas dele chegou ao limite.

"Não sou responsável pelo que esse homem fez", você diz aos aldeões.

Os aldeões amarram as mãos de Wart e o levam embora. "Daremos a ele o que ele merece, nada mais, nada menos", promete o último, antes de seguir os outros.

Talvez libertá-lo daquela gaiola não tenha sido a ideia mais sensata que você já teve.

>>>>> Descarte o marcador de missão 3.

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-026

W3-028

A atitude arrogante dos elfos parece ter desaparecido. Um deles lhe diz algo útil.

"Não sabemos nada sobre sua princesa e seu navio, mas conhecemos alguém que pode saber. Ele é um velho elfo chamado Aapeli. Ele era um marinheiro na juventude, mas agora é um bêbado e um pária. Vive no cais, consertando redes para os pescadores em troca de bebida barata. Quando está bêbado, o que acontece quase sempre, às vezes fala de um navio com proa em forma de cisne.

Com apenas um aceno de agradecimento para esses elfos irritantes, você retorna ao porto em busca desse sujeito Aapeli.

➤➤Leia a entrada W3-008.

W3-029

"Boa gente de Vola!", você começa com um grande sorriso. "Meu amigo aqui está falando a verdade! No continente, jogamos com regras um pouco diferentes!" Ele não trapaceou. Conheço o velho Wart muito bem e posso garantir por ele. Mas vejo que você não está feliz, eu sou um bardo habilidoso. Já cantei para reis e rainhas. Posso entretê-lo com algumas baladas de sua escolha?

Sua oferta surpreende os aldeões, mas eles acabam aceitando. Não há muitas distrações em Vola e nenhum bardo.

Depois de cantar a maior parte do seu repertório, eles retornam felizes para suas casas com algo para contar às suas famílias esta noite.

"Obrigado, meu amigo! Obrigado!" Wart diz a você.

"Aham", você diz, irritado. "Me passa."

"Mão o quê?" ele pergunta.

"Todo o ouro que você ganhou. Eu salvei sua pele de novo, então eu fico com o ouro. É justo."

Relutantemente, Wart esvazia os bolsos e retorna à nave.

>>>>>O Bardo ganha 4 C .

>>>>> Descarte o marcador de missão 3.

>>>> O grupo ganha um marcador de missão 4 para representar a interação do Wart com os aldeões.

>>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-026.



W3-030

"No final, Gave nos uniu", diz uma voz familiar.

Fritjof e seus homens estão lá, machados nas mãos e sorrindo como cães malvados.

"Você de novo!" Ase xinga. "Como você passou pelos vigias que deixei na Donzela Vermelha?"

"Dormindo", Fritjof sorri. "Para sempre."

Ase e seus homens desembainham suas armas. A tensão é palpável.

"Estou perseguindo você há semanas. Agora, me diga onde está meu tesouro!", exige Fritjof.

Ashe está prestes a responder quando o chão estremece. Momentos depois, um tremor. Seguido por outro. Todas as cabeças se voltam para o horizonte e para a forma enorme que se aproxima.

Dul, o Logrjotun, está voltando para casa, caminhando a passos largos pelo fundo do mar!

Fritjof e seus homens estão tão surpresos quanto você.

Este é o momento de escapar!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 2. A Vitner Weaver é bem-sucedido automaticamente.

➤➤Herói Lach que obtém sucesso: Você escapa dos homens de Fritjof sem problemas.

➤➤Cada Herói que falhar: Você é ferido enquanto escapa dos homens de Fritjof. Perca 3 ♡

"o navio!" você grita.

O Capitão Ase e o resto da tripulação não precisam ser avisados duas vezes. Vocês chegam à Donzela Vermelha no momento em que Dul chega à costa.

Fritjof e sua equipe estão logo atrás de você, mas ninguém está pensando em tesouros agora. O gigante viu você e pode muito bem aumentar sua coleção hoje!

>>>Leia a entrada W3-007.

W3-031

Você se senta à mesa dos dois capitães e lhes oferece uma rodada de cerveja.

"Preciso de um navio", você começa. Você conta brevemente sobre sua missão de resgatar uma macieira.

"Uma macieira?" A Capitã Ase ergue uma sobrancelha, ainda lançando sua adaga no ar para acertar a mesa com a ponta a cada lançamento.

"Não é uma comum, cully!", diz o Capitão Fritjof. "A árvore das Maçãs-Reis, que são feitas do ouro mais puro!"

Você tenta explicar que essas maçãs não são feitas de ouro, mas Ase dá de ombros. Ela tenta parecer entediada, mas está visivelmente intrigada. Fritjof não é exceção. "A Lança de Freixo, meu navio, está à sua disposição!" diz o homem barbudo.

"Não confie naquela morsa velha e naquele pedaço de madeira podre. Nenhum navio é tão rápido quanto a minha Donzela Vermelha e eu também estou à sua disposição", diz Ase com um sorriso convidativo.

Os preços são semelhantes e bastante razoáveis. Você pode escolher o capitão que quiser.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Contrate Fritjof, capitão da Ash Spear.

>>>> Leia a entrada W3-049.

OU

Contrate Ase, capitão da Donzela Vermelha.

>>>> Leia a entrada W3-041.

W3-032

"No final, Gave nos uniu", diz uma voz familiar.

A capitã Ase e seus homens estão lá, machados nas mãos e sorrindo como cães malvados.

"Você de novo!" Fritjof xinga. "Como você passou pelos vigias que deixei na Lança de Freixo?" "Dormindo", Ase sorri. "Para sempre."

Fritjof e seus homens desembainham suas armas. A tensão é palpável.

"Estou perseguindo você há semanas. Agora, me diga onde está meu tesouro!", exige Ase.

Fritjof está prestes a reagir quando o chão estremece. Momentos depois, um tremor. Seguido por outro. Todas as cabeças se voltam para o horizonte e para a forma enorme que se aproxima.

Dul, o Logrjotun, está voltando para casa, caminhando grandes passadas pelo fundo do mar!

Ase e seus homens estão tão surpresos quanto você.

Este é o momento de escapar!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 4. Um Sentinela é aprovado automaticamente.

➤➤Cada Herói que tiver sucesso: Você escapa dos homens de Ase sem problemas.

➤➤Cada Herói que falha: Você é ferido enquanto escapa dos homens de Ase. Perca 3 ♡

"Para o navio!" você grita.

O Capitão Fritjof e a tripulação não precisam ser avisados duas vezes. Vocês chegam à Lança de Freixo no momento em que Dul chega à costa.

Ase e sua equipe estão logo atrás de você, mas ninguém está pensando em tesouros agora. O gigante viu você e pode muito bem aumentar sua coleção hoje!

>>>>> Leia a entrada W3-007.

W3-033

A Ilha de Dul fica exatamente onde Aapeli lhe disse. Você está ancorado em meio à neblina matinal, mas consegue avistar o topo de altos penhascos onde uma pequena floresta parece ter crescido. Quando o sol finalmente dissipa a neblina, a costa se transforma em uma faixa irregular e repleta de destroços que leva à base dos penhascos.

O capitão diz que eles podem ancorar bem perto da costa. Os Drakkars não têm um calado profundo. Por sorte, Dul, o Gigante, parece estar ausente.

"Temos que nos apressar", diz o capitão. "Quem sabe se nossos perseguidores também souberam do nosso destino pelo seu elfo bêbado?"

"Você acha que eles saberiam que falamos com ele?"

O capitão ri. "Todos os trabalhadores nas docas viram vocês. Vocês são uma figura memorável, meus amigos."

Você concorda e, desta vez, concorda em levar a tripulação do navio com você. Quanto mais numerosos forem, mais rápido será encontrar a macieira.

Você desembarca e olha ao redor. Aapeli disse que o gigante é uma espécie de colecionador, então é bem possível que ele tenha salvado a árvore e a colocado em algum lugar, mas onde?

No lado leste da costa, há uma coleção de navios naufragados, provavelmente todos vítimas do gigante, enquanto no lado oeste, você vê a boca escura de uma caverna indo em direção à encosta do penhasco.

>>>>> Cada Herói no grupo ganha 1 ✥.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse J.

Um caminho íngreme leva até a floresta no topo dos penhascos.

>>>>>>>> Manga Cartão mundial WM029-Ladrões no Casa.

>>> ESCOLHA <<<<<

Explore os destroços na costa leste.

➤➤Leia a entrada W3-023.

OU

Verifique a entrada da caverna.

>>> Leia a entrada W3-044.

OU

Pegue o caminho para a floresta.

>>>>Leia a entrada W3-002.

W3-034

"Aquela estátua?", pensa o jardineiro por um instante. "Nós a chamamos de Senhora Triste, mas não me lembro muito dela, além de ser muito antiga. Você poderia perguntar ao velho Vennar na aldeia. Ele é um artesão, mas também um homem de sabedoria. Se alguém sabe algo sobre a estátua, é ele. Ele mora na casa com o poste de pica-pau esculpido na entrada. É impossível não notar."

Quando estiver na vila, adicione +19 ao número da Entrada atual para encontrar a casa de Vennar. Se a Entrada não começar com "Lembrando as palavras do jardineiro", pare imediatamente e volte à Entrada original.

>>>> ESCOLHA <<<<<<

Vá para a aldeia.

>>>> Leia a entrada W3-026.

OU

Se houver um Dimwalker no grupo, ele poderá rezar aos pés da estátua, caso ainda não o tenha feito.

>>>> Leia a entrada W3-050.

W3-035

"Não tão rápido!" diz uma voz.

Você se vira e vê um grupo de homens corpulentos, espadas em punho. Você reconhece o homem que falou, com o nariz quebrado. Ele é o soldado que o levou até o Guardião Trygve, o mestre do farol.

"Trygve está muito interessado em saber mais sobre essa sua árvore e sobre aquela ilha."

Aapeli, às suas costas, foge, mas você tem que lutar contra os rufiões Trygve!

>>>>Lugar 2 na região.

>>>> Revelar Ponto de Interesse G.

W3-036

"O que você está bebendo aí?", você pergunta em tom casual.

"Bebida de raiz. Nada que você possa suportar", diz um deles, tomando um longo gole.

"Bah. Me dê uma xícara se tiver coragem."

Você recebe uma xícara. É forte, mas depois de comer os cogumelos do galtir, não há literalmente nada que você não consiga engolir.

"Saboroso. Mais um."

Os elfos lhe dão uma segunda taça, uma terceira e muitas outras. Como manda a tradição, eles bebem uma nova taça sempre que lhe servem uma.

Depois, todos estão gemendo ou gemendo no chão. Sua cabeça está leve e você só quer tirar um cochilo, mas certamente venceu a competição. Uma hora

O Herói com o Título de Estômago Poderoso ganha 3

Leia a entrada W3-028.



W3-037

De repente, você percebe que não viu Wart a bordo. Você pergunta aos marinheiros e eles dizem que ele foi à ilha para evitar qualquer trabalho de verdade. Ele ainda não voltou. Bem, sua missão é importante demais para esperar por ele. Você tem certeza de que ele se virará sozinho.

>>Descarte o marcador de missão 3.

>>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-006.

W3-038

Antes de descer, você verifica o lugar novamente. Não é grande.

Desta vez, você se depara com uma laje solta. Você a puxa, revelando a boca de uma espécie de poço ou duto de ventilação.

Olhando para baixo, você tem a impressão de que leva diretamente a uma câmara subterrânea. Não é nada fundo.

>>> ESCOLHA <<<

Desça as escadas.

>>>>> Leia a entrada W3-057.

OU

Desça o poço.

>>>>> Leia a entrada W3-054.

W3-039

O Capitão Fritjof observa a embarcação que se aproxima. "Eu conheço essas velas vermelhas. É a Donzela Vermelha. Ase está na nossa cola. Esta sua maçã dourada está chamando por ela."

"Ela vai ser um problema?" você pergunta.

Fritjof ri. "Ah, não, ela não é o problema. Este é o verdadeiro problema!" Ele aponta para as nuvens negras se formando sobre suas cabeças.

Durante a próxima hora, o céu escurece e as nuvens baixam.

O vento sopra forte e, de repente, você percebe o que aquela grande ondulação do sul prenunciava da sua viagem até aqui. É a maior tempestade que você já viu e sua rota leva direto para ela!

>>>> Leia a entrada W3-052.

W3-040

A própria Capitã Ase está vindo em sua direção, espada na mão, quando dois homens de Fritjof jogam uma mesa nela, derrubando-a.

"Vamos", diz Fritjof. "É hora de irmos."

Você sai da taverna e corre para as docas.

O Ash Spear, o navio de Fritjof, é um longo drakkar com uma proa ampla, mais do que capaz de suportar o mar aberto.

"Você fez a escolha certa!" Fritjof sorri enquanto seus homens zarpam e içam as velas.

>>>>O grupo ganha 1 Navio e 1 ficha de Missão para representar o fato de que você está navegando no Lança de Cinzas.

Revelar Ponto de Interesse F

Se um Herói no grupo tiver o Título de Mão-Verruga

Leia a entrada W3-019

W3-041

"Capitão Ase, você está contratado", você diz.

A mulher ruiva sorri, satisfeita como um gato com um canário, mas Fritjof não está nada feliz.

Ele faz um gesto com a cabeça em direção a uma mesa longa e um grupo de marinheiros corpulentos, sua tripulação, você supõe, se levanta para bloquear seu caminho.

Mas Ase não parece impressionada. Ela dá um assobio agudo e outro grupo de marinheiros se levanta de outra mesa. Seus próprios tripulantes. Em segundos, está tudo pronto! Mesas são viradas, cassetetes são sacados, garrafas quebradas, e a briga de taverna mais barulhenta já vista em Silverport irrompe! "Sigam-me", diz Ase. Ela se lança no meio da multidão, desviando habilmente de cada golpe, golpe e cadeira arremessados em sua direção, rumo a uma porta lateral.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Guerreiro ou um O Sentinel teve sucesso automaticamente.

>>>> Cada Herói que tiver sucesso: Você dá um soco em um marinheiro e fica longe do perigo.

>>>>>Cada Herói que falhar: Você leva um soco violento no olho. Perde 2.

Então, você continua seguindo Ase.

>>>>> Leia a entrada W3-046.



W3-042

"Continue procurando", você ordena.

Os homens resmungam, mas obedecem às suas ordens. Mais uma hora se passa e... sucesso!

"Aqui!", grita um dos marinheiros. "Rápido!" Em uma pequena clareira atrás de uma elevação sutil na paisagem, você vê uma grande macieira dourada! A árvore parece forte e saudável. Aos seus pés, há uma pilha de pedras marcando um túmulo.

"Quem será que está enterrado lá?", você se pergunta. "Talvez a Princesa Swaidar?"

"Isso não vai sair facilmente", diz o capitão.

Felizmente, não precisa. Logo atrás da árvore maior, você encontra uma menor, com apenas um metro de altura. Você pode transplantar esta pequena facilmente! Você encontrou a Macieira Dourada!

>>>>> O grupo ganha o marcador de missão 6 para representar a Macieira Dourada.

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

>>>> Leia a entrada W3-032.

Se o grupo tiver o marcador de missão 2.

>>>> Leia a entrada W3-030.

W3-043

"Vou mostrar a vocês que são covardes, seus fracos!" você diz, estalando os dedos.

O elfo e seus companheiros se levantam com um sorriso. A briga começou!

Coloque 3 na região.

Revelar Ponto de Interesse E

W3-044

Você chega à caverna, mas a entrada está bloqueada por um enorme portão de madeira.

"O gigante não gosta de visitas", diz um de vocês, esfregando a superfície da porta. É um trabalho rudimentar, exceto por uma runa lindamente esculpida na maçaneta.

"Não acho que este lugar seja a casa dele", diz o capitão.

"Eu vi um gigante marinho uma vez. Ele mal conseguia rastejar para dentro daquela porta. Mas talvez ele guarde seu tesouro aqui. Abri-lo não será fácil."

Adicione 1 a Ladrões na Casa.

>>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Se houver um Vitner Weaver no grupo, ele poderá usar sua magia para abrir o portão.

>>>>>Leia a entrada W3-005.

OU

Empurre o portão todos juntos.

>>>>Leia a entrada W3-018.

OU

Volte para a costa.

>>>>>Leia a entrada W3-033.

W3-045

Lembrando-se das palavras do jardineiro, você procura a casa com o poste esculpido em forma de pica-pau na frente. Você a encontra facilmente do outro lado da vila.

É a oficina de um artesão, um entalhador, e o trabalho em exposição é de qualidade superior. As estatuetas e totens que você vê exibem semelhanças com animais, não apenas na forma, mas também no espírito. É difícil descrever, mas o artesanato é soberbo.

O velho Vennar, o artesão, é um homem roliço de quase 60 anos, corado e cortês. Você lhe conta o motivo da sua visita. Ele abre um sorriso largo e lhe oferece um assento e uma xícara de cidra quente.

Adoro falar sobre as histórias antigas da ilha. É um hobby meu, mas os outros moradores já ouviram tantas vezes que acham chato. Bem, a estátua que você viu no pomar é da própria Princesa Swaidar. Ela chegou à ilha há séculos e provavelmente foi ela quem ensinou aos nossos ancestrais as artes da arboricultura. Não conheço nenhuma macieira na ilha, mas algumas histórias antigas dizem que Swaidar e seu marido, Hrulf, foram enterrados em uma tumba ali perto." Vennar aponta para uma colina do outro lado da ilha.

"Nós não vamos a esse lugar. Muitos dizem que é mal-assombrado. Mas se Swaidar foi enterrada lá, e aquelas maçãs eram tão importantes para ela, talvez algumas sementes estejam sepultadas com ela. E sementes de maçã são viáveis por muito tempo."

A chance é pequena, mas pelo menos você tem uma vantagem. Você agradece a Vennar e sai da casa dele.

>>>> ESCOLHA <<<<<<

Volte para a aldeia.

>>Leia a entrada W3-026.

OU

Vá para as ruínas.

>>>Leia a entrada W3-001.

W3-046

Você escapa da taverna e, guiado pelo Capitão Ase, corre para as docas.

A Donzela Vermelha, o navio de Ase, é um drakkar esguio com a proa afiada de uma ave de rapina. Parece tão rápido e perigoso quanto seu capitão.

"Você escolheu sabiamente!", diz Ase, sorrindo. Ela dá algumas ordens ríspidas e seus homens zarpam e içam as velas.

>>>>O grupo ganha 1 Navio e 2 fichas de Missão para representar o fato de que você está navegando no Red Maiden.

>>>Revelar Ponto de Interesse E

Se um Herói no grupo tiver o Título Mãos-Verrugadas.

>>>>> Leia a entrada W3-019.

W3-047

A capitã Ase estuda a nova embarcação por algum tempo e depois acena para si mesma.

"Eu conheço aquela proa. É a Lança de Freixo. Fritjof está na nossa cola. Esta sua maçã dourada o chama, tenho certeza."

"Ele vai ser um problema?", você pergunta.

A capitã ri: "Ah, não, ele não é o problema. Este é o problema!" Ela aponta para as nuvens negras se formando sobre suas cabeças.

Durante a próxima hora, o céu escurece e as nuvens baixam.

O vento sopra forte e, de repente, você percebe o que aquela grande ondulação do sul prenunciava da sua viagem até aqui. É a maior tempestade que você já viu e sua rota leva direto para ela!

>>>>> Leia a entrada W3-058.

W3-048

A câmara funerária é escura e fria. Um sarcófago de pedra jaz no centro e, à luz fraca das suas tochas, você vê as paredes decoradas com afrescos com belas cenas.

Mas um frio sobrenatural ofusca suas tochas enquanto uma forma espectral emerge do sarcófago. Parece um guerreiro ancestral, com sua armadura suja e esfarrapada, mas você reconhece uma macieira pintada em seu escudo.

Ele não está sozinho. Da escuridão, surgem as sombras de outros guerreiros, menos definidos que o primeiro, portando armas espectrais. Devem ser as almas de seus servos.

"Swaidar! Swaidar! Onde você está?", pergunta o guerreiro com uma voz ecoante. Deve ser o marido da princesa, Hrulf.

Seus olhos espectrais focam em você, estudam-no por um momento, e então seu rosto se contorce de fúria. O senhor morto-vivo e seus housecarls atacam!

Se um Herói no grupo tiver o Título Pio.

>>>> Cada Herói ganha 10 |

Você deve lutar contra o guerreiro morto-vivo e seus housecarls.

>>>> Coloque 1 Draugr e 2 Draugrs no região.

>>>Revelar carta inimiga WM049 - Draugr.

>>>Revelar Ponto de Interesse B.

W3-049

"Capitão Fritjof, você é o homem certo para o trabalho", você diz.

"Sábia escolha", diz o capitão careca. "Gave certamente abençoará nossa jornada."

"Para viajar, um navio precisa de um capitão", diz Ase com um sorriso maligno.

Com um golpe mortal, ela atira sua adaga em Fritjof!

Fritjof mal consegue se esquivar do golpe, ainda perdendo boa parte da barba na lâmina. "Assassino! Homens, esse cachorro está tentando me matar!"

"Vamos, seu velho bastardo!" Ase grita, ficando de pé num salto.

Os marinheiros na taverna parecem ser compostos, em grande parte, pelas duas tripulações. Como um só, todos se levantam de um salto. Cadeiras caem, porretes são sacados, garrafas são quebradas e a briga de taverna mais barulhenta já vista em Silverport começa!

Você deve lutar contra os Marinheiros da Donzela Vermelha!

>>>>>> Coloque 2 na região.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse I.



W3-050

Você faz o sinal do seu deus em homenagem à estátua e, de repente, uma profunda tristeza invade sua alma. Uma visão lhe vem à mente: uma mulher de cabelos longos e negros, a mesma representada na estátua, lidera um cortejo fúnebre subindo uma colina em direção a um túmulo. O falecido está... carregado por caseiros, mas você não consegue ver quem é. O que você consegue ver claramente é o motivo que decora o cinto da dama. Maçãs douradas.

A visão termina, deixando você um pouco atordoado.

Você olha ao redor e reconhece a colina em sua visão. Ela fica do outro lado da ilha e, agora que sabe para onde olhar, consegue avistar um conjunto de ruínas no topo, parcialmente escondidas pelas árvores.

>>>>> O Dimwalker ganha o cartão de título WM010 Piedoso.

>>>> ESCOLHA <<<<

Vá para a aldeia.

>>>> Leia a entrada W3-026.

OU

Procure o jardineiro e pergunte a ele sobre o estátua, se você ainda não viu.

>>>> Leia a entrada W3-034.

OU

Alcance as ruínas.

>>> Leia a entrada W3-001.

W3-051

Os rufiões jaziam nas docas, esfacelados e espancados. Mas se o Guardião Trygve estiver interessado na macieira dourada, você estará em perigo até deixar Ywolls, assim como Aapeli.

Você olha ao redor, mas o elfo desapareceu. Você espera que ele consiga se virar sozinho. Corre até o cais e conta ao capitão o que aconteceu. Eles dão ordens para zarpar imediatamente. Quando os reforços de Trygve chegam ao cais, você já está em mar aberto.

>>> Revelar ponto de interesse J.

W3-052

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de FORÇA 3. Um Patrulheiro obtém sucesso automaticamente.

>>>>Cada Herói que tiver sucesso: Você suporta a tempestade sem ferimentos.

>>>> Cada Herói que falhar: Você será fortemente abalado pela tempestade e atingido pelo cordame que se solta. Perca 2.

A tempestade dura vários dias, balançando seu navio como se fosse um brinquedo.

Mas o navio e a tripulação resistem com habilidade e coragem. Quando termina, não há vestígios de seus perseguidores.

"Isso é o suficiente para esses cães miseráveis", resmunga o capitão, sorrindo sombriamente.

Você não tem tanta certeza de que viu o último deles, mas você não está longe de Edras agora.

>>>> Revelar Ponto de Interesse L.

W3-053

"Ah, não se preocupe. Eles não vão longe." Wart surge do porão, sorrindo com os dentes quebrados. O pequeno malandro não apareceu durante a sua exploração da ilha.

"Eu entrei a bordo quando todos estavam na ilha procurando por você. Fiz um furo no casco deles com um machado."

Confirmando as palavras de Wart, o outro navio está avançando muito pouco. E, agora que ele mencionou, eles estão bem baixos. Dul fica intrigado com isso e desacelera por um instante. Você prepara um tiro perfeito e acerta um enorme dardo de balista bem no couro dele.

>>> Retorne e continue lendo a Entrada W3-007.

W3-054

Com um pedaço de corda, você desce até a câmara subterrânea.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 2. Um Ladino obtém sucesso automaticamente. Se um Herói do grupo tiver o Item Corda Preta, todos os Heróis obtêm sucesso automaticamente.

>>> Cada Herói que tiver sucesso: Você chega ao fundo em segurança.

>>>Cada Herói que falhar: Você torce o tornozelo. Ganhe 1

Vocês se encontram na câmara sob as ruínas.

>>> Leiam a entrada W3-048.

W3-055

Você vasculha as coisas do gigante. A maioria das coisas é inútil, mas um objeto chama sua atenção. Uma lança de bétula de excelente artesanato. Claramente, o gigante a roubou de algum guerreiro poderoso do passado. Você a pega e decide que perdeu tempo demais ali.

Você precisa encontrar aquela árvore maldita! Um Herói no grupo ganha a carta de Item WM033 - Lança de Bétula.

>>>>>Adicione 1 a Ladrões na Casa

Agora, volte para a costa.

>>>> Leia a entrada W3-033.

W3-056

Com um rosnado terrível e um olhar carrancudo, Dul recua.

Você não o matou, mas mostrou ao logrjotun que pode machucá-lo.

"Conseguimos! Conseguimos!", o capitão e a tripulação comemoram sua coragem enquanto a verdadeira brisa do mar finalmente enche as velas.

Agora é hora de retornar e conhecer Galvan e o Rei de Throneland.

>>> Coloque todos os Heróis do grupo em Silvtronder.

>>>> Um Herói no grupo ganha o cartão de título WM037-Giant Beater.

Se o grupo tiver o marcador de missão 6.

>>>>> Leia W3-END-1.

De outra forma

>>>>> Leia W3-END-2.

W3-057

Você se aventura a descer as escadas. Uma porta de madeira no fundo bloqueia sua passagem.

Mas é tão antiga que a ferrugem devorou completamente a velha fechadura de metal. O fato de a porta estar intacta é uma surpresa.

Você empurra e a porta desaba. Foi fácil. Mas naquele momento você entende seu terrível erro.

A fechadura foi encantada com um poderoso vitner e agora ela ataca você na forma de uma salmoura anormalmente fria!

Cada Herói do grupo deve realizar uma Teste de FORÇA 3. Se houver uma Vitner Weaver no grupo, todos os Heróis obtêm sucesso automaticamente, graças a uma proteção oportuna.

>>>> Cada Herói que tiver sucesso: Perca 1. >>>> Cada Herói que falhar: Perca 2

Depois que a salmoura fria passa, você se aventura cautelosamente na câmara funerária.

>>>> Leia a entrada W3-048.

W3-058

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Patrulheiro passa automaticamente no teste.

>>> Cada Herói que tiver sucesso: Você suporta a tempestade sem ferimentos.

>>> Cada Herói que falha: Você é gravemente abalado pela tempestade. Perde 2

A tempestade dura vários dias, balançando seu navio como se fosse um brinquedo.

Mas o navio e a tripulação resistem com habilidade e coragem. Quando termina, não há vestígios de seus perseguidores.

"Isso é o suficiente para esses cães miseráveis", resmunga o capitão, sorrindo sombriamente.

Você não tem tanta certeza de que viu o último deles, mas agora não está longe de Edras.

>>> Revelar Ponto de Interesse L.

W3-END-1

Quando você chega em Silverport, Galvan já está esperando por você nas docas.

"E então? Você encontrou?", pergunta ele, ansioso. Você lhe mostra a pequena macieira no vaso. "Você conseguiu! Você conseguiu mesmo!", pergunta o Crownsleeper. está tão feliz que parece que vai desmaiar. Galvan convoca alguns guardas que guardam a pequena árvore e a trazem cuidadosamente sob seu olhar atento.

No dia seguinte, você e a tripulação são apresentados ao Rei de Throneland, que agradece em uma cerimônia solene e lhes concede a Maçã da Coroa deste ano, uma grande honra.

Mais tarde, no mesmo dia, você e o capitão estão conversando distraidamente enquanto digerem o grande banquete oferecido pelo Rei.

"Bem, no final, eu encontrei um grande tesouro", diz o capitão, dando um tapinha na bolsa gorda de ouro que o Rei lhe deu de presente.

Vocês levantam suas canecas em outro brinde.

>>>> Um Herói no grupo ganha a carta de Item WM041 - Maçã da Coroa.

>>>>> Capa para cartão de personalidade WM030 - Rei de Throneland.

Se o grupo tiver o marcador de missão 4.

>>>>> Leia a entrada W3-011.

W3-END-2

Quando você chega em Silverport, Galvan já está esperando por você nas docas.

"E então? Você encontrou?", ele pergunta ansiosamente.

Isso te envergonha profundamente, mas tudo o que você consegue dizer é: "Sinto muito, Galvan. Mas isso não deve existir."

Você tenta comprar uma bebida para ele enquanto conta a história toda, mas a bebida continua intocada na taverna, na frente dele.

O homem parece completamente derrotado.

"Bem, obrigado pela tentativa, meus amigos", diz ele. "Só espero que o Rei tenha misericórdia."

"É realmente tão terrível assim?", você pergunta.

"Como eu disse. É minha responsabilidade, sob pena de morte. Eu falhei, e então...", ele se cala, com lágrimas nos olhos. Ele as enxuga e se recompõe. "Obrigado novamente. Preciso ir."

"Você poderia vir conosco", você começa, mas ele já está balançando a cabeça.

"E fazer o quê? Sou um arborista, não um aventureiro. Não, meu lugar é aqui. Até a morte." Nada mais que você diga o dissuadirá, então você nem tenta. O Rei da Terra do Trono comeu sua última maçã dourada.



W4 O SENHOR DO PORCO

IMPORTANTE! Esta é uma Missão Secundária. Salvo indicação em contrário, Heróis não ganham pontos ao derrotar Inimigos.

W4-INTRODUÇÃO 200

Você concordou em ajudar Auslag a libertar seu marido, Herleif, da terrível maldição lançada pelo Cinturão do Javali. O artefato mágico o tornou incrivelmente forte e lhe concedeu o comando sobre os porcos-do-tunnel. Mas a magia distorceu sua mente. Ele se tornou um tirano, autodenominando-se Senhor do Javali e ameaçando fazendas e vilas a léguas de distância. A única pista que você tem é a pessoa que lhe deu o cinto: um bruxo desconhecido chamado Morr do Osso Fundido. Ele mora em uma cabana em uma ilhota em algum lugar na costa norte do Lago Artenskimmer.

➽ Pegue a folha de Aventura W4 e coloque-a dentro do quadro de Pontos de Interesse.

>>>>>Coloque todos os heróis em Viranne.

>>>> Revele as cartas inimigas WM016 - Galtir, WM042 - Tunnelhog e WM047 - Forest Troll.

>>>> Coloque 2 Trolls da Floresta em Thorkaal, 2 em Great Iron Tooth e 2 em Far Western Great White.

>>>>Coloque 2 Galtir em Silvtronder.

>>>> Coloque 2 Tunnelhogs em Artenskimmer.

>>>> Revelar Ponto de Interesse A.

W4-001

Não foi fácil, mas você entra na cabana com cautela. Uma mesa frágil mal se sustenta no meio do cômodo, perto de um colchão de palha carcomido por pulgas. Do outro lado, há uma grande lareira, ladeada por uma prateleira empoeirada cheia de garrafas e recipientes estranhos. Teias de aranha e poeira por toda parte. Este lugar está deserto.

Ou pelo menos foi o que você presumiu. "Bem-vindo! Bem-vindo!", chama uma voz estridente. Em um gancho, parcialmente escondido da lareira, está um grande corvo preto e falante, batendo as asas para frente e para trás. O animal olha para você com olhos vermelhos e inteligentes.

>>> ESCOLHA <<<<<

Verifique as garrafas na prateleira empoeirada.

>>>Leia a entrada W4-039.

OU

Fale com o corvo.

>>>Leia a entrada W4-027.

W4-002

A ilha é de terra firme, com uma praia rochosa. Um pequeno barco de pesca está atracado ali perto. Uma rápida olhada indica que ele está aqui há bastante tempo. Abandonado? Você não sabe.

A ilha não é muito grande, a centenas de passos mais ou menos, e parece habitada. Ervas daninhas altas cercam uma trilha estreita que leva a uma cabana desleixada.

A porta balança pelas juntas e uma pequena janela encara você como um olho roxo.

Se houver um Warlock no grupo.

>>>>> Leia a entrada W4-013.

>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<<

Entre na cabana.

>>>>> Leia a entrada W4-047.

OU

Olhe para dentro pela janela. >>>>>

Leia a entrada W4-040.

W4-003

Ao tocar a gema, sua mente é invadida por uma escuridão total. Você se contorce sob os efeitos, mas permanece de pé. Leva tempo, mas você finalmente a supera com pura força de vontade.

Você aprendeu o nome secreto da escuridão! A gema ficou transparente e agora é pouco mais que quartzo sem valor. Só Morva poderia ter lançado tal feitiço ali, mas por qual motivo?

>>>>O Vitner Weaver ganha carta de item WM007 - Nome Secreto da Escuridão.

Agora, abandone a câmara de tortura e continue pelo corredor.

>>>> Leia a entrada W4-056.

W4-004

Você está navegando no lago Artenskimmer, em direção à ilha que o pescador mal-humorado lhe indicou.

Você está bem perto agora, não mais do que dois tiros de flecha. Mas você está entrando na névoa que cerca o lugar. Não é natural. O sol está alto e quente e já deveria ter queimado tudo.

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

➽ Leia a entrada W4-055.

De outra forma

➽ Leia a entrada W4-002.

W4-005

Você não sabe se um morador das trevas consegue enxergar na escuridão, mas, mesmo assim, libera o poder da noite sobre ele com uma única palavra. Você ainda consegue enxergar através do seu próprio feitiço.

A criatura para, confusa, e então, para seu desânimo, começa a crescer rapidamente!

"O que... o que você está fazendo?" o corvo grita aterrorizado, mas o morador das trevas o agarra com uma garra e o mastiga ruidosamente.

Você não espera que ele termine sua horrível refeição e fugir da torre.

>>>>>O Vitner Weaver ganha 3 C

>>>> Leia a entrada W4-035.

W4-006

"Não, Wart, já te libertei várias vezes. Está na hora de você começar a se virar sozinho."

O homem soluça copiosamente e implora de joelhos, mas você já está farto. Seu coração permanece impassível.

>>>>> Remova o título Wart-Handed do jogo.

Agora, aventure-se subindo as escadas e entre na torre.

>>>>> Leia a entrada W4-050.



W4-007

"Então, finalmente você retorna ao redil, doce amor", diz uma voz zombeteira.

O Senhor Javali é um homem baixo, vestido com calças largas e uma túnica de couro manchada.

Ele se senta em seu "trono" contando moedas de ouro e jogando-as em um balde a seus pés.

Dois enormes porcos-túneis ladeiam sua cadeira.

O piso do lado direito da sala é dividido por uma grande fissura de onde emana um fedor nauseante.

Uma rápida olhada mostra que é incrivelmente profundo. O cheiro é de enxofre.

Deve haver lava em algum lugar lá embaixo.

A Terra realmente não dorme bem nesta região. Herleif parece não perceber.

Ele se levanta, ajusta o cinto de segurança na barriga e olha para a esposa com amargura estampada no rosto.

"Procurei você em todos os lugares, querida", ele diz em tom amargo. "E agora você é MINHA de novo!"

"Eu não sou sua, Herleif", ela diz. "Você... você é um monstro!"

"Veremos", o Senhor Javali sorri maldosamente. "Primeiro, lidarei com seus amigos. Depois, conversaremos."

Os dois grandes porcos-túneis se levantam.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Tente persuadir Herleif a renunciar ao cinto mágico.

>>>> Leia a entrada W4-018.

OU

Ataque o Senhor Javali.

>>>>> Leia a entrada W4-036.

W4-008

Você libertou Wart.

"Obrigado! Obrigado, meus amigos!" Ele beija suas mãos, apesar do seu protesto. Você o empurra.

Entre reverências e agradecimentos, ele foge da torre como o mais rápido que puder.

Você não consegue deixar de pensar que o verá novamente.

O destino deve estar pregando peças em você.

Agora é hora de subir as escadas e entrar na torre.

➠ Leia a entrada W4-050.

W4-009

"Então, você foi tolo o suficiente para vir aqui!" uma voz estridente diz das vigas do teto

O corvo que você libertou na cabana está lá, olhando para você com olhos avermelhados.

"Eu prometi a você minha ajuda para lhe mostrar o caminho, mas não disse nada sobre não matá-lo depois!"

O animal voa até o topo do espelho e, demonstrando uma força impressionante, consegue cair no chão em mil pedaços.

Uma fumaça preta sobe dos pedaços, solidificando-se em um terrível morador escuro feito de ossos e carne podre.

"Lute contra isso, se puder!", grita o corvo, rindo.

Se um Herói no grupo tiver o Segredo da Escuridão Nome Item.

➠ Leia a entrada W4-005.

Caso contrário, você terá que lutar contra o morador das trevas!

>>Lugar 1 na região.

>>>Revelar Ponto de Interesse F.

W4-010

O Senhor Javali jaz atordoado no chão

>>>> Coloque 1 em Thorkaal.

Depois, conte o número total de pessoas na região.

Se houver 1 ou 2.

➠ Leia a entrada W4-059.

Se houver 3 e o grupo tiver Quest ficha 2.

>>>> Leia a entrada W4-END-2.

De outra forma

>>>>> Leia a entrada W4-END-3.

W4-011

Você avança cautelosamente pela quadra, em direção às escadas, quando um som borbulhante ao seu lado o faz parar.

Escondido sob a pilha de móveis quebrados, em uma cadeira do tamanho de uma pedra, está sentado o homem mais enorme que você já viu. Ele é ainda mais alto que um troll, com um bigode longo e loiro e um machado enorme. O homem bebia cerveja em uma caneca do tamanho de um balde.

Ele limpa a espuma da boca antes de se levantar.

Seu sorriso é malicioso.

"Ah, há, intrusos!" ele ri. "Bem-vindos à torre! Eu sou Jalkthurse Greymer, guardião deste lugar. E este machado é Brogasplit, o Carneiro." Cutelo, e ela está com fome de sua carne!" Se o grupo tiver o marcador de missão 2, você pode usá-lo contra Jalkthurse.

>>>> Leia a entrada D4-058.

Caso contrário, lute com ele!

>>>>> Coloque 1 na região.

>>>> Revelar Ponto de Interesse E.

W4-012

A corrente pode ter sido enfeitiçada, mas você o quebra com facilidade. O metal é muito frio ao toque e, ao cair no chão, se dissolve em uma nuvem de fumaça.

O corvo grasna alegremente. "Ah, como é bom ser livre de novo! Agora, me escute. Há uma entrada secreta do lado de fora da fortaleza de Alliung. Há um carvalho negro do lado de fora da fortaleza, cortado até o toco e encantado pelo próprio Morva. É a sua entrada pessoal. Recite esta entrada secreta." rima na frente para revelar a passagem." A fera sussurra em seu ouvido palavras em uma língua esquecida.

Você não entende o significado, mas mesmo assim memoriza as palavras.

Quando você vir um toco de carvalho preto fora de Alliung, adicione +13 ao número de entrada atual para revelar a entrada secreta. Se a entrada não começar com "Ao dizer as palavras, pare imediatamente e retorne à entrada original". Feito isso, a estranha fera voa pela janela e continua em direção ao norte.

>>>> O grupo ganha 3 fichas de missão para representar a libertação do corvo.

Agora, verifique as prateleiras de garrafas, caso ainda não tenha feito isso.

>>>>> Leia a entrada W4-039.

Caso contrário, deixe este lugar.

W4-013

Você sente uma magia forte e hostil neste lugar, em particular na porta. Você olha atentamente e percebe um grande pedaço de chão com aparência suspeita bem na entrada.

>>>>>O Bruxo ganha 1.

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W4-002.

W4-014

Você entra cautelosamente na alcova, com as armas em punho.

"Eu sou Auslag, a esposa de Herleif!", grita sua amiga. "Estou aqui para te matar!" Antes que você possa impedi-la, ela ataca o feiticeiro com sua arma.

Uma explosão de energia envolve você, cegando-o com estrelas brilhantes diante de seus olhos.

>>>>Cada Herói no grupo perde 4 Em vez disso, Vitner Weaver perde 2.

Quando você recupera os sentidos, Morva está na mesma posição de antes. Ele não percebeu nada!

"Auslag, ele está protegido por alguma proteção mágica. Não podemos machucá-lo. É melhor nos apressarmos antes que ele acorde."

Sua amiga olha para Morva com ódio nos olhos, mas concorda.

>>> ESCOLHA <<<<<

Examine o espelho.

>>>> Leia a entrada W4-028.

OU

Abra o grimório encadernado em couro.

>>>>>>> Leia a entrada W4-041.

W4-015

O carrinho é resistente e você sobe facilmente dele até o telhado. Você precisa cortar parte do feno, mas consegue ver brevemente Um homem sentado em uma cadeira com dois enormes porcos-túneis ao seu lado. Você está estudando a sala para decidir a melhor forma de entrar furtivamente quando, de repente, o teto desaba!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE

3. Um Ladino obtém sucesso automaticamente

>>>Cada Herói que obtiver sucesso: Você rola no chão ileso.

➠ Cada Herói que falhar: Perca 2

Você certamente sabe como surpreender seus inimigos!

➠ Cada Herói no grupo ganha

➠ Leia a entrada W4-007.

W4-016

Você derrotou o morador das trevas enquanto o corvo traiçoeiro voava alto, em direção às vigas. Você não tem tempo para matá-lo, mesmo que queira.

Agora, saia deste lugar.

➳ Leia a entrada W4-035.

W4-017

"Primeiro, onde está a taça do Rei?" você pergunta a Wart.

"Que xícara?", responde Wart inocentemente.

"Não brinque conosco, Wart. Você sabe exatamente qual taça. Entregue-a e eu o libertarei."

Wart faz uma careta e então tira uma taça de ouro de sua bolsa suja.

Você o pega. Após o término da história, você o devolverá pessoalmente ao Rei da Terra do Trono.

Você liberta Wart e o sujeito sai da torre o mais rápido que pode. Você não consegue deixar de pensar que o verá novamente.

Agora, é hora de subir as escadas e entrar na torre.

➳ Um Herói no grupo ganha o cartão de título WM018 - Portador da Taça.

>>>> Remova a Taça Perdida do jogo.

>>>> Leia a entrada W4-050.



W4-018

"Herleif, não é você quem está falando. É aquele cinto amaldiçoado que você usa. Deixe-nos ajudá-lo!"

O Senhor Javali ri e lhe dá um soco, fazendo você voar pela sala até atingir a parede.

Pelos deuses, este homem tem a força de um gigante! Você precisa ter cuidado para desviar dos golpes dele!

>>>Qualquer Herói no grupo perde 3 e ganha 10.

>>>>>Leia a entrada W4-036.

W4-019

Você cuidadosamente coloca uma gota do conteúdo do frasco na sua língua.

É doce... Muito doce. Doce demais! Você sente a garganta fechando. Você ingeriu uma pequena dose de um veneno mortal!

O Herói que ingeriu o veneno deve realizar um teste de FORÇA 4.

➳ tiver sucesso: O Herói perde 2 ♥ Se se houver um Dimwalker no grupo, o Herói perde 1.

>>>Se falharem: O Herói perde 3. Se houver um Dimwalker no grupo, o Herói perde 2.

Por sorte, você só sentiu o gosto de uma gotinha minúscula. Caso contrário, estaria morto.

Agora, fale com o corvo, se você ainda não o fez.

➳ Leia a entrada W4-027.

Caso contrário, saia deste lugar e continue sua aventura.

W4-020

A torre está tão perto que você decide simplesmente correr. Sua tentativa de fuga não passa despercebida e os guerreiros o bombardeiam com flechas, mas, estranhamente, ninguém o persegue.

>>>>Cada Herói no grupo perde 2 ♥

Ao chegar à torre, os guerreiros riem alto em sua direção, à distância. Você se sente inquieto, pensando que talvez tenha caído em uma armadilha.

>>>> O grupo ganha um marcador de Missão 4 para representar que os guardas estão cientes da sua fuga.

O portão não tem guarda e a porta está entreaberta, permitindo que você entre.

>>>>> Leia a entrada W4-031.

W4-021

Quando você entra na câmara de tortura, os mortos começam a se mexer!

>>>> Coloque 2 na região.

➳ Revelar Ponto de Interesse L.

W4-022

Você sai da casa do pescador e segue para a margem do lago. A floresta fica perto e há muitos troncos que você pode usar para construir uma jangada. Demora um pouco e não é exatamente adequado para mar aberto, mas só precisa te dar um pouco de... atravessando um lago plácido.

"Você acha mesmo que essa coisa vai se manter à tona?", pergunta Auslag. Sua expressão é duvidosa.

"Não se preocupe", você responde com um sorriso encorajador. "É resistente, e afinal, temos uma viagem curtíssima pela frente. O que pode dar errado?"

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 2. Um Patrulheiro passa automaticamente no teste.

➳ Se todos os heróis tiverem sucesso: a jangada parece resistente e funcional para você. Você tem certeza de que tudo correrá bem.

>>>>> Se pelo menos 1 Herói falhar: Você se pergunta se a viagem será tranquila, afinal. O grupo ganha 1 ficha de Missão.

Você coloca a jangada na água e começa a atravessar o lago

>>>>> Leia a entrada W4-004.

W4-023

As feras atacam, mas você está pronto para enfrentá-las!

➳ Coloque 2 Tunnelhogs na região.

➳ Revelar ponto de interesse J.

W4-024

Seu amigo anão é um péssimo nadador. Você tem que tirá-lo da água antes que ele se afogue.

"Por todos os meus ancestrais, os anões são feitos para pedra e fogo, não água!"

>>> Gire o Troel para a posição ativada.

>>Leia a entrada W4-002.



W4-025

"Meu barco? Você quer o meu barco?", o homem olha para você com desconfiança. "E por que eu deveria emprestá-lo a vocês, completos estranhos com cara de vagabundos, se é que algum dia os vi?"

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de CARISMA 3.

>> Se tiverem sucesso: O barqueiro concorda, mal-humorado, em lhe emprestar o barco dele. Leia a Entrada W4-004.

➳ Se falharem: Vocês não conseguem persuadir o pescador e precisam construir uma jangada sozinhos. Leia Entrada W4-022.

W4-026

O arco leva a uma alcova. Um homem está sentado no chão no meio dela, aparentemente dormindo ou em transe profundo. Um círculo de velas negras e acre o cerca.

O homem só pode ser Morva. Seus olhos estão abertos, mas ele não consegue te ver. Provavelmente efeito das velas. O cheiro te lembra de Thornroot. "Ele é o homem que amaldiçoou Herleif?", Auslag sussurra para você. "Talvez se o matarmos enquanto dorme, possamos acabar com a maldição!"

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Entre sorrateiramente na alcova e mate Morva discretamente.

>>>> Leia a entrada W4-014.

OU

Examine o espelho.

>>>Leia a entrada W4-028.

OU

Abra o grimório encadernado em couro.

➳ Leia a entrada W4-041.

W4-027

O corvo está preso ao pino com uma pequena corrente preta.

"Quem é você? O que está fazendo aqui?" você pergunta.

A fera olha para você com olhos astutos. "Sou apenas um humilde servo do meu mestre. Ele me deixou aqui para me punir por... bem... um pouco de insubordinação."

"Seu mestre é Morr, o feiticeiro?"

"Pode ser", diz o corvo. Você tem a sensação de que ele está sorrindo

"Sem truques, pássaro!" diz Auslag. "Morr deu ao meu marido, Herleif, um cinto mágico. Ele o transformou em um tirano sem coração. Diga-me como trazer meu marido de volta!"

O corvo ri sem alegria.

"Tolo! Morr não é um feiticeiro mesquinho! Seu nome verdadeiro é Morva, o Mestre das Bruxas! Disfarçado de Morr, ele deu ao seu marido aquela bugiganga mesquinha para criar um servo útil em Thorkaal! Com o tempo, o Senhor Javali se tornará a arma mais poderosa de Morva em sua conquista da região!"

Morva. Você já ouviu esse nome antes. Ele é um dos magos mais poderosos e vis de Westmark.

"Então Herleif está condenado? Você não conhece nenhuma maneira de libertá-lo?" você pergunta.

"Idiotas. Apenas desabotoem o cinto. Quanto a como, bem, só Morva e seu grimório negro sabem." Você olha para Auslag e seus companheiros. Todos compartilham o mesmo pensamento. O corvo está sendo excepcionalmente prestativo. "E onde podemos encontrar os dois?"

"Na terrível Alliung, é claro. A fortaleza escura de Morva em Viranne. Mas você nunca entrará vivo." O corvo eriça suas penas e começa a se alisar.

Isso pode ser um pouco útil demais. "Por que você está revelando tudo isso para nós?"

"Heh. Digamos que estou me vingando de Morva por me aprisionar aqui." O pássaro bica a corrente, mas ela o segura firme.

Revele o Ponto de Interesse B.

"Mas antes de você ir, tenho uma proposta para você. Liberte-me desta corrente mágica e eu lhe mostrarei um caminho seguro para Alliung."

Se houver um Vitner Weaver no grupo.

Leia a Entrada W4-042.

Se a Companheira Gertrud estiver no grupo.

Leia a Entrada W4-032.

>>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<

Liberte o corvo.

Leia a Entrada W4-012.

OU

Verifique a prateleira de garrafas, se ainda não o fez.

Leia a Entrada W4-039.

OU

Deixe a ilha e continue sua aventura.



W4-028

Você olha no espelho. Ele mostra a mesma sala onde você está, mas há uma diferença notável. Há uma grande figura no meio da sala, feita de ossos e pedaços de carne podre. O monstro se vira lentamente e olha para você com as órbitas oculares vazias de seu crânio. Ele é um morador das trevas, um dos mortos-vivos mais temíveis que se possa imaginar!

Em uma explosão de velocidade incrível, a criatura salta sobre você, mas suas garras são detidas pela barreira invisível da superfície do espelho.

No entanto, seu coração salta e você decide para deixar o espelho em paz.

>>>>Cada Herói, exceto um Andarilho Sombrio, ganha 1

>>> ESCOLHA <<<<<<

Verifique a luz que vem do arco de pedra, se ainda não o fez.

Leia a Entrada W4-026.

OU

Abra o grimório encadernado em couro.

>>>> Leia a Entrada W4-041.

W4-029

O gigante está morto. Você tenta pegar o machado dele, mas é pesado demais para qualquer um de vocês.

Se algum Herói tiver o Título Mãos-Verrugas.

Leia a Entrada W4-044.

Caso contrário, aventure-se na torre.

Leia a Entrada W4-050

W4-030

Você devolve os cadáveres ao seu estado natural: imóveis no chão. Você percebe que um deles tem uma gema negra incrustada no peito.

Você vasculha rapidamente a sala, mas não encontra nada de interesse além disso.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Se houver um Tecelão Vitner no grupo, ele pode decidir tocar na gema.

>>> Leia a Entrada W4-003.

OU

Saia da câmara de tortura e continue pelo corredor.

>>>> Leia a Entrada W4-056.

W4-031

Você está no pátio interno da torre de Morva. O lugar parece desolado. Gaiolas vazias cobertas de ferrugem jazem em um canto com pedaços de carroças quebradas e outros móveis descartados. Uma escada escura no lado oposto leva você para dentro da torre.

Se o grupo tiver o marcador de Missão 4.

Leia a Entrada W4-048.

Caso contrário,

Leia a Entrada W4-011.

W4-032

O discípulo de Nid, que normalmente é muito silencioso, intervém com determinação.

"Não faremos nenhum acordo com você, criatura das trevas. Eu posso ver através do seu disfarce. Você é um demônio. Diga-nos o que você sabe, agora!"

"Você não tem forças para me mandar de volta!" o corvo grita.

"Não", diz Gertrud. "Mas eu posso fazer você sofrer. Muito." Ela levanta o símbolo de Nid diante dos olhos dele. O corvo esconde a cabeça atrás de uma asa.

"Tudo bem, tudo bem! Você conhece os Treze Nomes Proibidos?"

"Sim", diz Gertrud.

"Há uma entrada secreta nos arredores de Alliung. Há um carvalho negro do lado de fora da fortaleza, cortado até o toco e encantado pelo próprio Morva. É a entrada pessoal dele. Recite os Treze Nomes Proibidos em frente a ele para revelar a passagem."

Quando você vir um toco de carvalho negro fora de Alliung, adicione +13 ao número da Entrada atual para revelar a entrada secreta. Se a Entrada não começar com 'Assim que disser as palavras', pare imediatamente e retorne à Entrada original. Agora, verifique a prateleira de garrafas, se ainda não o fez.

>>>> Leia a Entrada W4-039.

Caso contrário, saia da ilha.

W4-033

Você está em uma colina nos arredores de Alliung. Poucas cidades em Trudvang sofreram um destino semelhante. A maioria dos edifícios foi destruída e reduzida a ruínas onde os servos da terrível Morva, principalmente trolls e homens selvagens, habitam hoje. O antigo símbolo da cidade, um magnífico carvalho negro, foi cortado até virar um toco e profanado pela magia maligna do feiticeiro. A fortaleza em si é uma grande torre protegida por uma muralha e cercada por um fosso. Depois de várias horas de observação e estudo, mantendo-se escondido dos observadores, o melhor que você pode fazer é contornar o fosso pelo lado leste desprotegido, nadar pelas águas escuras, então se esgueirar pela base da torre e entrar pelo portão da frente. Com a franqueza de aventureiros profissionais, vocês admitem para si mesmos que não é um grande plano. Mas... esperem um momento. Uma coluna de guerreiros selvagens está retornando de um ataque. Eles estão pastoreando escravos capturados e vão passar perto da colina onde vocês se retiraram para discutir suas opções. Eles estão indo direto para a torre. Eles têm muitos, muitos prisioneiros. Vocês podem se misturar a eles e, com sorte, chegar à torre sem serem detectados

>>> Cada Herói no grupo ganha 1

Descarte o Ponto de Interesse B.

>>>> ESCOLHA <<<<

Nade pelo fosso leste.

Leia a Entrada W4-057

OU

Misture-se com os prisioneiros.

Leia a entrada W4-054

W4-034

Você roça no fecho do cinto uma, duas vezes, e então Herleif se recupera e lhe dá um chute forte nas costelas.

>>>O Herói que falhou no teste perde 1

Quando você recupera o fôlego, Herleif está completamente recuperado e pronto para lutar novamente.

➤➤ Retorne para a entrada W4-036 e lute contra o Senhor Javali novamente.

W4-035

Você desce rapidamente as escadas e sai da Torre de Morva pelo mesmo caminho que entrou. Você tem certeza de que Morva descobrirá que alguém entrou em sua torre, mas, com sorte, quando isso acontecer, você estará bem longe.

Agora é hora de visitar este Senhor Javali. E lembre-se de encontrar um pouco de visco pelo caminho!

➤➤ Revelar Ponto de Interesse C.

W4-036

O Senhor Javali ri e ataca você!

>>>> Coloque 1 na região.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse K.

Se não houver em Thorkaal.

>>>>> Coloque 2 Tunnelhogs na região.



W4-037

Você se vira para o homem que o parou, que se aproxima rapidamente. É um guarda selvagem a cavalo.

Você faz um gesto para um dos seus amigos se ajoelhar. Você diz ao guarda em tom de pena: "Por favor, nosso velho pai está fraco. Vamos ajudá-lo!"

O guerreiro olha para você e depois revira os olhos. "Levantem-no antes que eu volte. Aqueles que não conseguem andar morrerão!" Ele galopa de volta para a coluna para verificar os outros escravos.

Você aproveita o momento para correr para a torre. O portão está estranhamente desprotegido e a porta entreaberta. Você entra.

>>>> Leia a entrada W4-031.

W4-038

"Eu luto melhor quando minha cabeça está zumbindo. E de repente, percebo que estou com muita sede", você diz, indicando a caneca dele.

Jalkthurse olha para você perplexo por um momento antes de rir alto. "Eu adoro um homem que consegue morrer com um sorriso no rosto! Aqui, mate sua sede." Ele lhe passa a caneca e você toma um grande gole antes de devolvê-la.

Jalkthurse termina o que resta da cerveja e avança, com o machado erguido. "Agora, você está pronto para morrer?"

Você não consegue evitar um sorriso irônico. "É mesmo?"

O gigante cai no chão, segurando a garganta, e, em poucos instantes, junta-se aos seus ancestrais em Dimhall. O Veneno de Mel que você colocou na caneca funcionou perfeitamente.

>>>>>>> Descarte o marcador de missão 2.

>>>>> Leia a entrada W4-029.

W4-039

Você vasculha as garrafas. Elas estão quase vazias. Algumas ainda contêm líquidos repugnantes. Uma delas é um frasco de vidro cheio de um fluido amarelo brilhante. Parece estranhamente tentador.

Qualquer Herói no grupo pode realizar um teste de INTELIGÊNCIA 4. Um Andarilho Sombrio ou um Tecelão Vitner são aprovados automaticamente.

>>>>Se pelo menos 1 Herói tiver sucesso: Leia a Entrada W4-051.

>>>> Se todos os heróis falharem: você não consegue descobrir o que a substância no frasco é.

>>> ESCOLHA <<<<<<

Coloque a garrafa de volta e, se ainda não tiver feito isso, fale com o corvo.

>>>>> Leia a entrada W4-027.

OU

Escolha 1 Herói para provar o conteúdo da garrafa.

>>>> Leia a entrada W4-019.

OU

Se você já falou com o corvo e não quer provar o conteúdo da garrafa, saia deste lugar.

W4-040

A janela é estreita, mas permitirá que você entre na cabana com algum esforço, se quiser. Por enquanto, você espia. A cabana parece vazia. A julgar pelas teias de aranha, está assim há um bom tempo. Da sua posição, você só consegue ver parte do cômodo. Apenas uma mesa, uma lareira e uma prateleira coberta de garrafas.

>>> ESCOLHA <<<<<<

Entre na cabana pela janela.

>>>> Leia a entrada W4-001.

OU

Entre pela porta.

>>>> Leia a entrada W4-047.



W4-041

Você vira as páginas rangentes do livro até encontrar o que procurava: uma página com o desenho de um cinto.

"É o cinto de javali!" Auslag sussurra para você, apontando para o símbolo de javali no fecho.

Você decifra as palavras aracnideas embaixo dela.

O CINTO DE JAVALI PODE SER DESBLOQUEADO SOMENTE ROÇANDO O FECHO COM UM GALHO DE VISCO. MAS ISSO DEVE SER FEITO TRÊS VEZES EM POUCOS INSTANTES. APÓS ABRIR O CINTO, O ENCANTO QUE ALTERA A MENTE SE DISSIPARÁ PERMANENTEMENTE, ASSIM COMO SUA CAPACIDADE DE

CONTROLE OS TUNELHOGS. ELE VOLTARÁ A SER UM CINTURÃO DE FORÇA COMUM.

É exatamente o que você precisa saber! Visco! É tão simples... Bem, pelo menos em teoria. Agora, é hora de deixar a fortaleza de Morva.

Você pensa por um instante em levar o grimório com você, mas é trabalhoso e, além disso, você teme o que Morva faria para recuperá-lo.

Você sente que já pressionou demais a sorte hoje.

Se o grupo tiver o marcador de missão 3.

>>>> Leia a entrada W4-009.

De outra forma

>>>>> Leia a entrada W4-035.

W4-042

Você, o corvo, não comeu nem bebeu nada, Então, como pôde ter sobrevivido tanto tempo? suspeita que não seja um pássaro. Pode ser um familiar ou, pior ainda, um demônio.

Fazer acordos com uma criatura dessas é muito arriscado... Mas talvez valha a pena. Alliung é um lugar perigoso.

➤➤ O Vitner Weaver ganha 2 C

>>>> Retorne e continue lendo a Entrada W4-027.

W4-043

Foi uma luta difícil, mas você derrotou os porcos-do-túnel. Enquanto recupera o fôlego e limpa suas armas, você decide qual será seu próximo passo.

Os porcos vieram das colinas, não da fazenda. Então, o Senhor Javali pode não saber da sua presença ainda. Você ainda pode surpreendê-lo.

Você se aproxima da fazenda com cautela. Não há outros porcos-túneis à vista, mas o fedor que vem de dentro indica que provavelmente há outros por perto. A porta da casa está aberta para que os porcos-túneis entrem livremente, enquanto todas as janelas estão gradeadas com tábuas de madeira. Fumaça sai de uma chaminé na extremidade oposta da construção, então o Senhor Javali está lá. Uma velha carroça está abandonada perto da parede da chaminé e você percebe que o telhado é feito apenas de feno prensado.

>>> ESCOLHA <<<<<<<<

Entre com cautela pela porta da frente.

>>>> Leia a entrada W4-045.

OU

Suba na carroça, alcance o telhado e espie o interior da casa através do feno.

>>>Leia a entrada W4-015.



W4-044

"Ei, amigos! Oláááá!", chama uma voz de uma das gaiolas enferrujadas.

Há alguém trancado lá dentro, obviamente um prisioneiro.

Você não acredita. É o Wart!

"Como você pode estar aqui?" você pergunta.

"É uma longa história", diz ele, sorrindo e mostrando os dentes podres. "Mas você se importaria em me libertar? De novo?"

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Se você quiser libertar Wart e o Missing Cup está envolto.

Leia a entrada W4-017.

OU

Se você quiser libertar Wart e a Taça Perdida não é manga.

Leia a entrada W4-008.

OU

Deixe Wart apodrecer em sua gaiola.

Leia a entrada W4-006.

W4-045

Você entra cautelosamente. O primeiro cômodo está uma bagunça. Nada é preparado ou limpo aqui há muitas semanas. A luz de uma lareira vem do cômodo ao lado.

Você entra e de repente, algo cai o teto. É uma rede!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 3. A é Sentinela: automaticamente aprovado.

Cada Herói que tiver sucesso: Você rola para fora de caminho do mal.

Cada Herói que falha: Você fica enredado em a rede. Ganhe 1

As coisas não parecem boas para você.

>>>>> Leia a entrada W4-007.

W4-046

Ao dizer essas palavras, a madeira do toco derrete.

Uma ilusão! Abaixo, há uma passagem escura que leva ao subsolo.

Sem mais hesitação, você entra.

A passagem continua por um longo tempo, sem nenhum desvio, até que você encontra uma porta de madeira à sua direita.

Você olha cautelosamente para dentro. É uma câmara de tortura. Vários cadáveres em diversos estados de desmembramento jazem em grades.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Procure na câmara de tortura.

>>>> Leia a entrada W4-021.

OU

Continue pelo corredor principal.

>>>> Leia a entrada W4-056.

W4-047

Você empurra a porta, mas, ao abri-la, o chão sob seus pés se enche de terra. Dois cadáveres animados se erguem com garras do chão! A pele deles está pálida e uma fome indescritível assola seus rostos. Pelas roupas esfarrapadas, eles devem ser o pescador de que o outro falou!

>>>>> Coloque 2 Draugrs na região.

>>>> Cada Herói no grupo perde 1. Se houver um Bruxo no grupo, todos vocês foram preparado e não está perdido.

Revelar Ponto de Interesse D.

048-W4

Você ouve uma gargalhada, forte como o mugido de um alce. Uma forma enorme surge de trás dos móveis podres.

Ele é um homem gigante, alto como um troll, armado com um machado enorme.

"Ah-há, intrusos!" ele ri. "Bem-vindos à torre! Eu sou Lalkthurse Greymer, guardião deste lugar. E este machado é Brogasplit, a Cuteladora de Carne, e ela está faminta pela sua carne!"

>>>>Lugar 1 na região.

Revelar Ponto de Interesse E.

W4-049

Poucos dias depois, você está entrando no sul Thorkaal, uma terra montanhosa com clima quente e invernos curtos, mas o solo é rochoso e irregular, tornando a agricultura uma profissão difícil. Vocês conferem suas bolsas e todos têm um pequeno galho de visco, coletado no caminho para cá. Nos dias anteriores, vocês passaram por fazendas em ruínas próximas, onde crianças de olhos arregalados os olhavam com olhares famintos. O chão parece tremer sob seus pés diariamente, mas Auslag não se importa.

"A vida é difícil em Thorkaal", diz seu amigo. "Estávamos acostumados. Mas as pedágios do meu marido estão matando essas pessoas de fome. Ele está tirando tudo delas. Espero que meu Herleif ainda possa voltar de onde quer que aquele cinto maldito o tenha enviado."

No final, você chega à vista do "palácio" do Senhor Javali.

É uma fazenda, maior que as outras, mas em péssimas condições. Um terremoto recente abriu uma fissura no meio dela, causando um desabamento parcial.

Auslag grita ao vê-lo. "Nossa doce casa! Até a terra nos mostra seu desgosto com seus modos horríveis!"

Não há realmente nada a dizer sobre isso, mas um som crescente chama sua atenção. Porcos-de-túnel. Eles conseguem sentir o cheiro de Auslag, como demonstraram no passado. Ao se aproximarem, não estão atacando. É provável que pretendam trazer Auslag para casa.

>>>>> Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse C.

>>> ESCOLHA <<<<<

Ataque os porcos do túnel.

>>>>> Leia a entrada W4-023.

OU

Espere em paz pelos animais.

>>>> Leia a entrada W4-052.



W4-050

Você está no laboratório de Morva, no topo da torre de Alliung. A sala está repleta de mesas, estantes e outros apetrechos arcanos. Um cheiro acre lhe faz cócegas no nariz e sussurros evanescentes ecoam pela sala. Felizmente, o feiticeiro não está lá, mas você sabe que precisa ser rápido. Se ele o encontrar aqui, em seu lugar de poder, você terá poucas chances de se defender.

Você olha ao redor e percebe uma luz fraca vindo de um arco de pedra que leva a outro lugar.

Há dois itens dignos de nota no laboratório: um grimório encadernado em couro, fechado sobre um púlpito, e um espelho polido, alto como um homem, no lado oposto da sala.

>>>> ESCOLHA <<<<<<<

Verifique a luz que vem do arco de pedra.

➳ Leia a entrada W4-026.

OU

Examine o espelho.

➳ Leia a entrada W4-028.

OU

Abra o grimório encadernado em couro.

>>>> Leia a entrada W4-041.

W4-051

Você reconhece o conteúdo da garrafa. É veneno de mel, uma mistura mortal originária de Arji. A presença de uma tintura tão vil confirma suas suspeitas sobre a natureza maligna do dono desta cabana.

>>>> Os Heróis que passaram no teste ganham 3C

Você pode optar por manter o veneno do mel.

>>>> O grupo ganha o token de missão 2 para representar a mistura mortal.

Agora, fale com o corvo, se você ainda não o fez.

>>>>Leia a entrada W4-027.

Caso contrário, saia da cabana e continue sua aventura.

W4-052

Você levanta as mãos para sinalizar paz. Os porcos-do-túnel cheiram você por toda parte, mas não atacam. Eles começam a empurrá-lo em direção à fazenda. Escoltado pelos javalis gigantes, você entra no prédio parcialmente desabado e é levado perante o Senhor dos Javalis.

➳ Leia a entrada W4-007.

W4-053

Você chega à costa do Lago Artenskimmer. Caminha por uma trilha de terra à beira do lago, conversando com Auslag.

"Herleif me contou que se aventurou por aqui e que conversou com um pescador que morava em uma palafita no lago", conta ela. O lago não fica longe e, no meio da manhã, você já está na margem. A palafita é visível de onde você está. É uma moradia construída sobre pilares sobre o lago. O pescador pode trabalhar em sua varanda. Será uma curta caminhada seguindo uma trilha ao redor do lago.

Você já conversou com Auslag sobre Herleif muitas vezes. Ela o descreve como bom, decente, trabalhador e sempre rindo. Uma alma feliz e alguém que ela ama profundamente. Mas agora, ela caminha em silêncio, com um olhar assombrado. Sua preocupação a consome.

Você sabe bastante sobre itens mágicos como o Cinturão do Javali. O bruxo pode tê-lo amaldiçoado, ou a feitiçaria que se apoderou de Herleif pode ter sido endêmica ao cinto. Tais coisas certamente podem distorcer uma pessoa para o oposto de seu eu normal. De qualquer forma, um bruxo deveria saber mais. Dar o cinto a Herleif parece ter sido um ato sinistro. Herleif é tão vítima aqui quanto Auslag e todos os outros que sofrem sob o domínio do Senhor do Javali. Então, como consertar isso? E de quem é a culpa?

Você chega ao local após uma curta caminhada. Um homem solitário, de barba por fazer, senta-se na prancha, com a vara de pescar na mão e uma expressão mal-humorada.

Você pergunta a ele educadamente se ele conhece alguma Um homem sábio que mora em uma ilha próxima.

O pescador resmunga. "Sim, sim, eu o conheço. Chamam-no de Morr, mas eu nunca o visitei. É aquela ilha ali." Ele aponta para uma pequena ilha ao fundo do lago, parcialmente obscurecida pela névoa que a cercava, apesar do sol brilhante. "Mas se eu fosse você, me esqueceria dele e iria embora. Alguns amigos meus o visitaram recentemente. Eles queriam um pouco de mágica para pegar mais peixes, os tolos. Eles nunca mais voltaram! Se você quer peixe, precisa trabalhar duro. Use sua vara todos os dias e prepare suas armadilhas todas as noites, não perca tempo com mágicos de truques baratos!"

Você examina a ilha. Não é longe, mas você precisará de uma jangada, barcaça ou algo que flutue para chegar lá.

O pescador tem um pequeno barco de pesca atracado no palafito.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 1.

>>>> Descartar Ponto de Interesse A.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Peça ao pescador para pegar emprestado seu barco.

>>>> Leia a entrada W4-025.

OU

Despeça-se do pescador, volte para a floresta e construa uma jangada.

>>>> Leia a entrada W4-022.

W4-054

Você desce a colina correndo, levanta os capuzes das suas capas e os cobre com terra. Isso, além de esconder suas armas, é tudo o que você pode fazer. Em tão pouco tempo. Quando os escravos chegam, você espera o momento certo e se junta a eles, entrando na multidão sem ser notado pelos soldados. Os próprios escravos não dizem nada. Estão tão desanimados que mal percebem. Você se move com a coluna em direção às ruínas, mas, em vez de seguir em direção à torre, é empurrado para o oeste, em direção a fileiras de quartéis.

Você deve deixar a coluna imediatamente! Você espera um momento de distração dos guardas para fugir quando alguém grita: "Ei, você!". Cada Herói do grupo deve realizar uma Teste de CARISMA 4. Se

➳ pelo menos 1 Herói for bem-sucedido: Leia a Entrada W4-037

>>>Se todos os Heróis falharem: Leia a Entrada W4-020.

W4-055

De repente, você percebe que está com os pés molhados. Ah, não! A jangada está vazando!

Você rema freneticamente em direção à ilha, mas seu barco se desfaz em pedaços antes que você consiga alcançá-la. Você é forçado a nadar na água fria, sobrecarregado pelo seu equipamento. Quando rasteja para fora do lago, está exausto.

>>>>> Cada Herói no grupo perde 2

>>>>>> Descarte o marcador de missão 1.

Se o Companheiro Troel estiver no grupo.

>>>>> Leia a entrada W4-024.

De outra forma

>>>>>> Leia a entrada W4-002.



W4-056

O corredor termina na base de uma escada. Você sobe, chegando ao andar mais alto da torre de Morva.

>>>>> Leia a entrada W4-050.

W4-057

Você rasteja pelos arbustos, mantendo a cabeça baixa, até chegar ao fosso. Ninguém te viu. A água é escura e oleosa, mas você já nadou em coisas piores. Assim é a vida de aventureiro!

Você junta suas armas e armaduras e entra silenciosamente na água. Enquanto isso, você percebe que não há guardas no topo da muralha da torre. O motivo se faz sentir em segundos.

Cobras do pântano avançam em sua direção através da água!

Eles mordem você enquanto você tenta se defender de suas presas perigosas!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de FORÇA 3. Um Sentinela é aprovado automaticamente.

➳ Se todos os Heróis tiverem sucesso: Cada Herói perde 1 mas todos permanecem em silêncio.

➳ Se pelo menos 1 Herói falhar: Cada Herói perde 2 e inadvertidamente gritam. O grupo ganha 4 fichas de Missão para representar o barulho produzido.

Você consegue sair do fosso antes que as cobras o dominem. Você recupera o fôlego, veste as roupas novamente e se esgueira até o portão da torre.

>>>>Leia a entrada W4-031.

W4-058

Este gigante parece forte, mas não muito inteligente.

Você pode envenená-lo se for esperto.

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de CARISMA 3. Um Bardo obtém sucesso automaticamente.

- Se tiverem sucesso: Leia a entrada W4-038.
- Se eles falharem: Todas as suas tentativas de enganar Jalkthurse serão inúteis.

Não há mais nada que você possa fazer a não ser lutar com ele.

- Coloque 1 na região.
- Revelar Ponto de Interesse E.

W4-059

Você pula em direção ao Senhor Javali, com o visco na mão para roçar no fecho do cinto.

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 4. Um Guerreiro realiza um teste de AGILIDADE 3.

>>>> Se tiverem sucesso: Leia a entrada W4-END-1.

>>>>> Se falharem: Leia a entrada W4-034.

W4-END-1

Você esfrega o cinto de Herleif com o visco: uma, duas, três vezes.

O cinto se abre de repente e Herleif para de lutar. Ele pisca, como se estivesse vendo você pela primeira vez.

"Quem... quem é você?" ele pergunta.

Mas então, Auslag passa correndo por você para abraçá-lo com todas as suas forças.

Algumas horas depois, você explica tudo a Herleif. O pobre fazendeiro não se lembra de nada do que aconteceu nos últimos meses, mas está realmente envergonhado do que fez.

Enquanto isso, os porcos-do-túnel, sem o Senhor Javali à frente, partiram para a natureza.

"Não foi sua culpa, Herleif. Foi este cinto e seu mestre desonesto, Morva."

Você pega o cinto. Se o grimório estiver correto, ele pode ser usado com segurança. Você não conseguirá comandar os porcos-do-túnel, mas ele o tornará mais forte, uma grande ajuda contra os grendel. Auslag agradece profundamente pela sua ajuda.

Você passa os próximos dias ajudando-os a consertar a fazenda e acompanhando Herleif enquanto ele devolve todo o dinheiro extorquido às fazendas próximas. Sua presença ajuda a convencer os fazendeiros da verdade e também previne qualquer possível violência contra Herleif. Sua reputação está bastante abalada na comunidade, mas se recuperará com o tempo.

Auslag agradece repetidamente. Ela mal pode esperar que a vida volte ao normal.

Você perdeu um companheiro, mas certamente ganhou dois amigos e um cinto mágico, é claro! Remova o Companheiro Auslag do jogo.

- Um Herói no grupo ganha uma carta de Item WM038-Cinto de Javali

W4-END-2

Você tenta roçar o cinto de Herleif com o visco, mas o homem é rápido demais. Com um tapa, ele manda seu pequeno galho pelos ares.

"Chega de brincadeira", ele diz. "Agora, eu vou te matar."

Você não está em boas condições, mas Auslag está entre você e o Senhor Javali!

"Não, Herleif, não faça isso. Eu ficarei com você, mas poupe-os, por favor!"

O Senhor Javali se volta para sua esposa.

Silenciosamente, Auslag se aproxima de Herleif e o beija profundamente.

"Seus beijos têm um sabor doce", sussurra o Senhor Javali.

Ela sorri tristemente. "Eu sei, meu amor."

Como um só, eles caem no chão.

Você corre, mas é tarde demais.

Ambos estão mortos.

Um pequeno frasco cai da mão de Auslag. É o veneno do mel! Ela deve ter tirado da sua bolsa ontem à noite!

Os porcos-túneis imediatamente começam a olhar ao redor, com olhos arregalados. Você abre as portas às pressas e eles fogem para a mata. O encantamento parece ter sido quebrado.

Quanto ao cinto, você tenta o visco, mas não funciona. O cinto nem abre por meios normais. No final, você o corta com um esforço considerável. Você não sente nenhum vitner nele, então, com sorte, o encantamento será completamente destruído. Nunca mais haverá outro Senhor Javali.

Você enterra Auslag e Herleif no quintal atrás da casa deles. Você os enterra bem fundo, mas todos os porcos-túneis parecem ter fugido da região.

A perda de Auslag é verdadeiramente de cortar o coração. Ela era corajosa, inteligente e dedicada.

Estava disposta a morrer para pôr fim à tirania do marido sobre os vizinhos e preservar um resquício de sua memória.

Você passa os próximos dias devolvendo a moeda extorquida aos vizinhos e recontando toda a triste história. Muitas canecas são erguidas em sua memória, pois de fato eram pessoas boas e sólidas, até mesmo Herleif antes disso. o cinto maldito distorceu sua mente.

No mínimo, você pode se consolar com o fato de que a justiça foi finalmente feita e, de agora em diante, você se lembrará de erguer uma caneca para Auslag uma vez por ano.

- Remova o Companheiro Auslag do jogo.
- Um Herói no grupo ganha uma carta de Item WM026-Amigo Agridoce.

W4-END-3

Você tenta roçar o cinto de Herleif com o visco, mas o homem é rápido demais. Com um tapa, ele manda seu pequeno galho pelos ares.

"Chega de brincadeira", diz ele. "Agora, eu te mato." "Não!", grita Auslag atrás dele. Ela se posicionou bem durante a luta distraída e usa todo o seu peso para empurrar em direção à fissura!

Herleif não estava apoiado e tombou facilmente, com Auslag perdendo o equilíbrio e começando a cair!

Você salta para a frente, mal conseguindo segurar o pé de Auslag enquanto ela despenca. Herleif cai, toda a sua força inútil contra a força da terra. Ele grita por todo o caminho até lá embaixo, onde é subitamente silenciado.

Ao levar Auslag para um lugar seguro, você percebe que os porcos-do-túnel estão olhando ao redor da sala e entrando em pânico. Você faz um gesto para seus companheiros abrirem as portas da frente. Os porcos-do-túnel correm para o ar livre imediatamente.

Auslag está quase chorando. "Você... você acha que ele sobreviveu?", ela pergunta. "Talvez devêssemos procurá-lo..."

Você só consegue balançar a cabeça. Mesmo lá fora, os outros porcos-túneis estão se dirigindo para a mata, parecendo confusos.

Auslag começa a chorar amargamente. Você elogia seu valor, mas as palavras ecoam em sua dor.

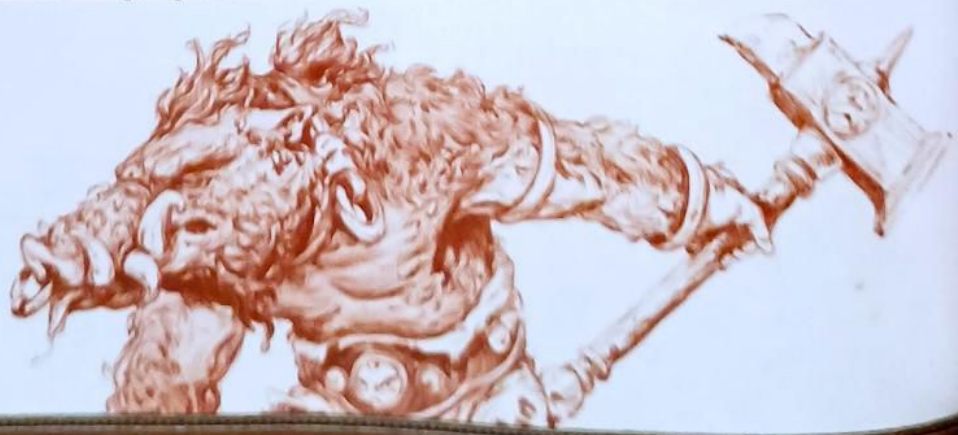
Nos dias seguintes, você ajuda a consertar a casa. A fissura dá muito trabalho, mas acaba sendo coberta e nunca mais se abre.

Você ajuda Auslag a devolver a moeda extorquida por Herleif aos seus vizinhos. Sua presença e a dor evidente dela os convencem da tragédia. Auslag não será punida pelos crimes de seu marido.

No final, você pergunta a Auslag se ela gostaria de ir com você. Ela concorda, dizendo: "Não há nada aqui para mim, mesmo com todo o esforço que fizemos para consertar o lugar. Guardarei a memória do meu doce Herleif para sempre em meu coração, e amaldiçoo o feiticeiro que o tirou de mim. Gostaria que você tivesse conhecido o verdadeiro eu dele antes que ele se perdesse para o Senhor Javali."

>>>>> Remova o Companheiro Auslag, o Fugitivo, do jogo.

>>>> Um Herói no grupo ganha a carta Companheira WM011-Auslag, o Triste.





W5 DÍVIDA DE BALDER

W5-INTRODUÇÃO

Agora que você encontrou uma maneira de lutar contra os Grendel em terreno plano, você corre de volta para Viranne. Você ouviu notícias preocupantes de que o conflito entre os Virann e os Ealding está se intensificando. Que os deuses lhe concedam a devida pressa para chegar a tempo de evitar um derramamento de sangue sem sentido.

➳ Pegue a folha de Aventura W5 e coloque-a dentro do quadro de Pontos de Interesse.

➳ Coloque todos os heróis em Silvtronder.

>>>Revele as cartas inimigas WM016-Galtir, WM042 - Tunnelhog e WM047 - Forest Troll.

>>>>Coloque 2 Trolls da Floresta em Thorkaal e 2 em Visentia.

>>>> Coloque 2 Galtir em Western Darkwoods.

>>>> Coloque 2 Tunnelhog em Silvtronder.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse E.

W5-001

Mesmo que você acreditasse nele, o que não é verdade, você realmente não tem tempo para isso. "Se você nos quer, venha nos pegar!"

Os cavaleiros avançam para atacar!

>>>>>Coloque 2 na região.

>>>> Revelar Ponto de Interesse F.

W5-002

Seu sexto sentido lhe diz que algo muito estranho está acontecendo. Ou talvez você esteja apenas ficando um pouco paranoico? Seja qual for sua decisão, você permanecerá em guarda.

>>>>O Herói que realizou o teste ganha 2 C.

>>> ESCOLHA <<<<<

Siga os cavaleiros.

➳ Leia a entrada W5-049.

OU

Estimule os cavalos e escape dos cavaleiros.

>>>> Leia a entrada W5-024.

W5-003

"O povo de Viranne é fraco!", grita Ludwig, aparentemente já tendo passado do seu limite. A multidão reunida se vira para encará-lo. "Eu lancei o grendel contra vocês, homens de Viranne, porque vocês são fracos e se deixaram guiar por velhos tolos que negam o direito à vingança! Eu fiz isso porque Balder e todos os filhotes Ealding merecem morrer!" Mataram meu pai a sangue frio! Sim, o meu e o do meu irmão! Vamos irmão, vamos adiante e tomaremos nossa vingança!" Um rugido terrível vem da floresta e o grendel, tão grande quanto você se lembra dele, vem atacando!

"Venha, irmão, venha e faremos Balder pagar a dívida pela vida do nosso pai!"

A assembleia observa em choque. Você grita: "Nós cuidamos disso!" e faz um gesto para que todos se afastem e recuem. Ludwig, sem oposição, ataca enquanto o grendel avança em sua direção como um macaco enorme e desajeitado.

>>> Revele a carta inimiga WM014 - Grendel.

>>>>> Coloque o Grendel na região.

>>>> Coloque 1 na região.

>>>> Revelar Ponto de Interesse L.

Se um Herói no grupo tiver o Item Maçã da Coroa.

>>>>>Remova o item Maçã da Coroa do jogo.

>>>> O Herói ganha a carta de Item WM052-Coroa Maçã.

LUTANDO CONTRA O GRENDEL

+ O grendel só é vulnerável a Heróis fortalecidos.
+ Somente Heróis com os seguintes itens são considerados fortalecidos e podem mirar no grendel: Cinto de Javali, Frasco de Sangue de Dragão e Maçã da Coroa.

W5-004

"Receio que não, majestade", você diz, lançando um olhar severo para Wart.

Mas seu amigo é completamente sem vergonha.

"Esta taça velha, majestade?", pergunta ele enquanto tira o cálice de ouro da bolsa. "Meus amigos aqui me disseram que uns vagabundos a roubaram do seu palácio. Bem, eu a recuperei e foi uma baita história. Tem um dragão envolvido, sabia?"

"Wart, meu amigo", diz o Rei ao ex-bandido, sorrindo, "Você é realmente um herói de primeira linha. Você e seus homens considerariam se juntar à minha guarda pessoal?"

Você mal consegue acreditar no que ouve. Tem a forte sensação de que os deuses devem estar rindo muito.

W5-005

Um velho guerreiro com armadura pesada e manto branco entra na sala. Ele tem um tapa-olho direito e a postura de um veterano. Ele os avalia e balança a cabeça. "Vocês foram tolos em vir aqui. Vocês são criminosos perigosos, procurados por toda Viranne! Cavaleiros!"

De repente, a outra porta se abre e outros Rothguards entram correndo, com as armas em punho. "Rendam-se e eu lhes garantirei um julgamento justo", disse o velho guerreiro diz.

>>>>> Leia a entrada W5-001.

W5-006

O senescal é um homem de meia-idade com as longas tranças brancas de uma pessoa muito religiosa. "Isso é altamente irregular e inesperado", diz ele. "Tenho ordens precisas para manter o padre aqui." "Você ousa desobedecer a uma ordem direta de Lorde Ludwig?" você grita, mas isso só aumenta a suspeita dele.

"Vocês não têm nenhuma ordem escrita e não são membros da Guarda Roth. Por que meu senhor deixaria um assunto tão delicado nas mãos de estranhos? Acho que virão ao castelo e serão nossos hóspedes até que eu tenha notícias do próprio Lorde Ludwig."

Você reclama, resmunga e ameaça provocar a ira de Lorde Ludwig, mas o senescal faz um gesto para que os cavaleiros se aproximem.

Você não tem escolha a não ser fugir. Você chega aos seus cavalos enquanto uma trombeta convoca mais guardas de dentro.

Você estimula suas montarias e corre pela estrada. Felizmente, eles não tinham nenhuma montaria pronto para uma perseguição imediata.

Você escapou, mas isso significa que não tem chance de salvar Gavlian Vinder.

>>>>> Descartar Ponto de Interesse A.

W5-007

Um grupo de homens maltrapilhos surge da floresta. São salteadores da pior espécie. Um sujeito alto, com um rosto comprido e equino, aponta seu arco para você e diz: "Então, vejam o que temos aqui! Lordes ricos ansiosos para nos dar suas bolsas recheadas e armas refinadas."

"Se você quer armas, você as terá!" você diz.

houver um Vitner Weaver no grupo. Se

>>> Leia a entrada W5-036.

Caso contrário, você terá que lutar contra os bandidos!

>>>>>Coloque 2 na região.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse B.

W5-008

Você derrotou os Rothguards, mas a catedral está em tumulto e, em breve, outros guerreiros chegarão. Você precisa deixar Elcali imediatamente!

➳ Revelar Ponto de Interesse A.

W5-009

Um plano está tomando forma em sua mente. Mesmo que você não consiga impedir que esta guerra religiosa irrompa em Westmark, você conhece alguém que pode: o Rei da Terra do Trono.

Afinal, ele lhe deve um favor pela macieira mágica que você encontrou para ele.

Estas terras não lhe pertencem, mas ele compartilha sua fé com os Ealdings e poderia oferecer apoio sem dar a impressão de que está tomando território. Ele também é um homem pacífico de coração, que não tem nada contra os Gavlianos. Um exército tão grande quanto o dele seria um ótimo martelo para colocar um pouco de juízo na cabeça de Ludwig e dos Ovus. Você sabe que Sua Majestade e sua corte (e sua guarda pessoal) estão visitando a cidade de Erkhast, governada por um primo dele. Erkhast não fica muito longe daqui.

"Escute, preciso que você volte para Wart e lhe dê uma mensagem importante. Ele precisa ir imediatamente para Erkhast, encontrar o, hum... dono da macieira, e dizer a ele que, se quiser manter seu pomar seguro, deve ir para Eikgborg com todos os seus, hum, fazendeiros. O dono da árvore recompensará Wart e todos vocês generosamente por esta mensagem."

O homem olha para você com uma sobrancelha levantada. "Essa é a pior mensagem secreta que já ouvi." Você revira os olhos. "Só conta tudo para o Wart, tá? Vai embora agora."

O bandido dá de ombros e desaparece na floresta.

>>>> O grupo ganha um marcador de missão 5 para representar o pedido de ajuda.

Depois, continue para Eikborg.

>>>> Leia a entrada W5-022.

W5-010

Os Rothguards foram derrotados, mas você não pode ficar aqui. Você corre para o pátio e chega aos seus cavalos bem a tempo. Eles estão fechando os portões! "Atire neles!", grita uma voz das ameias e uma chuva de flechas cai sobre você!

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de AGILIDADE 3. Um Tecelão Vitner é aprovado automaticamente.

➳ Cada Herói que tiver sucesso: Você desvia das flechas.

>>>>Cada Herói que falhar: Você é atingido e perde 2.

Você atravessa o portão pouco antes dos guardas fechá-lo e galopa para longe da cidade. Você deve ir o mais longe possível o mais rápido que puder antes que todos os homens de Elcali venham procurá-lo suas cabeças.

W5-011

Com um movimento rápido, você agarra a mulher com força, como se estivesse dormindo. Ela cai molemente em seus braços em um instante.

"Não se preocupe", você diz a um Vinder alarmado. "Ela só saiu por um tempo. Vai ficar boa logo." Vinder verifica o pulso e a respiração dela. Ele não fica muito feliz com isso, mas todos vocês saem do castelo pelo mesmo caminho por onde entraram.

➳ Leia a entrada W5-035.

W5-012

Você está atravessando o Black Pines Ford no Rio King. Felizmente, o nível da água não está muito alto nesta temporada. Você espera chegar a Elcali em breve, mas um grupo de cavaleiros se aproxima de você do outro lado.

Seus mantos brancos e cota de malha brilhante os identificam como membros da Rothguard, a ordem militar que protege os Ovus.

Você reconhece o líder deles. Ele era o oficial barbudo de serviço no portão da fortaleza de Elcali no dia em que você chegou. Ele faz a saudação quando você se aproxima. "Que Gave o proteja. Eu sou Asmund, da Guarda Roth. Nos encontramos brevemente em Elcali. Este sinete mostra que venho de Lorde Ludwig." O homem lhe entrega um anel de sinete gravado com uma cabeça de lobo. "Lorde Ludwig nos enviou para escoltá-lo até Elcali. O Ovus quer parabenizá-lo pelo sucesso." da sua missão pessoalmente." Ele sorri largamente.

>>>>> Cada Herói no grupo ganha 1.

➳ Descartar Ponto de Interesse E.

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de INTELIGÊNCIA 4. Um Sentinela tem sucesso automaticamente.

>>>> Se tiverem sucesso: Leia a entrada W5-002.

>>>>> Se falharem: Nada acontece. Continue lendo.

>>> ESCOLHA <<<

Siga os cavaleiros.

>>>>> Leia a entrada W5-013.

OU

Estimule seus cavalos e fuja dos cavaleiros.

>>>>> Leia a entrada W5-024.

W5-013

Os cavaleiros o cercam em formação defensiva e você trota por algumas horas na estrada principal em silêncio antes de pegar um caminho secundário em direção à natureza.

Asmund ordena uma parada perto de alguns arbustos altos. "Este lugar é bom", diz ele aos seus homens.

"Bom para quê?", você pergunta.

"Morrer!" grita um dos Rothguard e, de repente, todos os cavaleiros sacam suas armas para matá-lo!

Você está surpreso com o ataque!

➳ Todos os ataques perdem sua ativação rápida durante a resolução de combate.

>>>> Coloque 2 na região.

➳ Revelar Ponto de Interesse D.

W5-014

Menos de um dia depois, vocês se encontram no final da estrada sinuosa que leva ao Castelo de Ulvehule. O lugar parece inexpugnável com seus portões pesados, muralhas íngremes e torre imponente, sem mencionar que é povoado por homens leais ao Lorde Ludwig. Tirar Gavlian Vinder de lá não será fácil.

Você ouve um formigamento atrás de você. É uma mulher magra com uma mula. O arreio da fera tem sininhos pendurados no couro. pelas muitas bolsas e ferramentas que ela carrega, ela deve ser uma consertadora itinerante.

"Você também vai ao Castelo do Lobo?", ela pergunta com um sorriso.

"Mais ou menos", você diz.

"Merciful Gave, aquele lugar me dá arrepios, mas a cozinheira gosta de mim. Ou melhor, do meu trabalho. Ela danifica o caldeirão pelo menos duas vezes por ano. Geralmente é só a alça, fácil de consertar."

Você continua subindo a rua com a funileira tagarela.

"Você vê aquela torre ali?", ela pergunta, apontando para a torre mais alta do castelo.

"É lá que Lorde Ludwig aprisiona seus inimigos. Ou pelo menos foi o que ouvi. Fumaça na chaminé. Deve ter alguém lá em cima agora. Bem, não que eles durem muito tempo lá em cima."

Você está se aproximando dos portões do castelo. Como suspeitava, eles estão fortemente guardados por guardas Roth. Você se prepara para se despedir do consertador enquanto formula um plano para entrar. >>>>> Cada Herói no grupo ganha 1

>>> ESCOLHA <<<<<<

Se houver um Bruxo no grupo, ele pode se oferecer para comprar parte do equipamento do consertador e usar magia para ajudar o grupo a entrar.

>>>>>O Bruxo perde 3. Então, leia Entrada W5-031.

OU

Se o grupo tiver o marcador de missão 1, mostre o sinete para os guardas.

>>>> Leia a entrada W5-046.

OU

Espere a noite e escale o muro externo para chegar à Torre do Lobo.

>>>>> Leia a entrada W5-048.

W5-015

Você percebe que é uma emboscada no momento em que as portas principais da sala se abrem. Os Guardas Roth entram, liderados por Asmund, o homem que o encontrou no vau. Seu sorriso é cruel.

"Prometi que nos encontraríamos novamente. Foi muita estupidez sua vir aqui. Dei a ordem para deixá-lo entrar e agora você está aqui, sob meu poder. Abaixe suas armas e talvez possamos conversar."

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Se houver um ☑ Rogue no grupo, eles podem tentar para pegar um refém.

>>>> Leia a entrada W5-021.

OU

Render.

>>>> Leia a entrada W5-030.

OU

Lutar.

>>> Leia a entrada W5-001.

W5-016

"Sim, majestade", você diz, tirando a xícara da bolsa. "Recuperá-la foi...", você para para olhar para Wart... Bem, foi uma jornada heroica."

Wart apenas observa, com sua expressão mais inocente.

"Maravilhoso!", diz o Rei, sorrindo. Ele o segura contra a luz e admira como ele reflete o sol.

"O Mestre Wart estava me contando como os amigos dele são engenhosos. Ele é um grande admirador seu."

"Ah, sim", você diz. "Wart é... um dos nossos melhores compatriotas." É um pouco difícil manter o tom de voz equilibrado e a expressão séria, mas é preciso sempre concordar com um rei quando se é diplomático.

"Soberbo", diz o Rei, virando-se para Wart. "Bom senhor, seus amigos o atestam, ao que parece. Talvez o senhor e seus homens concordem em se juntar à minha guarda pessoal? Suas histórias são dignas de qualquer bardo, e sua lealdade e honestidade são inquestionáveis, ao que parece."

O rosto de Wart se abre num sorriso banguela. "Majestade, seria uma honra."

Você mal consegue acreditar no que ouve. Tem a forte sensação de que os deuses devem estar rindo muito.

W5-017

Você entra na cela no topo da torre e seu amigo Vinder se levanta para recebê-lo.

"O que você está fazendo aqui?" ele pergunta, surpreso.

"É uma longa história, mas não temos tempo. Precisamos ir o mais rápido possível", você diz.

De repente, a porta se abre atrás de você. Você se vira, pronto para lutar, mas é apenas uma senhora idosa com uma cicatriz horrível no rosto. Ela carrega um monte de cobertores.

"Não se preocupe", sussurra Vinder. "Ela é apenas a Velha Agnetha, uma criada. Não tem muita coisa no sótão, mas é inofensiva."

"Ah, convidados!", grasna a mulher, feliz. "Vocês são convidados do pequeno Ludwig? Ou do irmão dele? É bom receber convidados no castelo. Tão poucas pessoas vêm aqui hoje em dia..."

"Agnetha, Lorde Ludwig é filho único. Ele não tem irmãos", diz Vinder em tom conciliador.

"Oh, não, oh, não! Ele tem! Um irmão maravilhoso e forte! Eu amamentei os dois, os filhos do senhor!", diz a mulher, elevando a voz. Se continuar assim, vai alertar o castelo inteiro. Você precisa acalmá-la.

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Nocauteie a mulher antes que ela alerte alguém. >>>> Leia a entrada W5-011.

OU

Pergunte mais a ela sobre este irmão de Lord Ludwig. >>>>>Leia a entrada W5-020.

W5-018

O homem parado perto de Balder é seu amigo Skarde, que olha para você, mas não diz nada. Sua expressão não pede ajuda.

>>> Retorne e continue lendo a Entrada W5-023.

W5-019

Muitos dos bandidos estão mortos ou morrendo, e os outros, vendo o destino de seus companheiros, escapam de volta para a floresta.

>>> Leia a entrada W5-039.

W5-020

"Um irmão?", você pergunta educadamente. "Conte-nos mais."

"Ah, sim!" continua a mulher com uma voz sonhadora. "Sim, o velho senhor tinha dois filhos, gêmeos. Um lindo e forte, Ludwig. O outro... Dag, bem diferente. A esposa do senhor morreu no parto deles, então eu fui levada como ama de leite. Eu os amava muito. Mesmo que Dag fosse... tão forte, tão grande, tão... impulsivo. Eles eram bons meninos, ainda que um pouco indisciplinados. As coisas pioraram quando o pai deles foi morto pelos Ealdings. Dag, bem, ele mordeu meu rosto, como você pode ver. As pessoas diziam que ele era um monstro e o mandavam para a floresta. Mas ele não é um monstro. Ele é apenas... diferente."

Uma suspeita terrível lhe passa pela cabeça. Você não está longe da terra onde os grendels vivem e há histórias sobre grendels sendo gerados por pais humanos.

"Agnetha, Dag é um grendel?" você pergunta.

"Dag? Não, não, ele é só um bebezinho! Ele não é um monstro! Ele ama o irmão, Ludwig. Faria qualquer coisa por ele. Monstros não amam!"

Você acalma Agnetha e depois sai da torre com Gavlian Vinder.

Então, este é o segredo de Ludwig. O Grendel é irmão dele e está claramente obedecendo às suas ordens. Você tinha quase certeza do envolvimento de Ludwig neste caso, mas agora tem provas.

"Ludwig ordenou que Dag queimasse a catedral. Tenho certeza!" diz Vinder. "Você se lembra de quando lutou com ele perto de Elcali? O monstro recuou depois que Ludwig gritou com ele, não como o Ovus rezou! Ludwig está usando o irmão para começar uma guerra com os Ealdings e se vingar de Balder."

Você não pode deixar de concordar. É hora de acabar com isso.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 3.

>>>> O grupo ganha 3 fichas de missão para representar as informações preciosas.

>>>> Leia a entrada W5-035.

W5-021

A princípio, você finge se render, largando as armas e levantando as mãos.

"Boa jogada", concorda Asmund. "Traga-os aqui."

Um Rothguard agarra seu braço com força e o empurra para longe dos seus amigos.

Era disso que você precisava. Ao se aproximar de Asmund, você dá uma cabeçada no soldado, quebrando seu nariz. Antes que os outros guardas possam reagir, você já está com sua adaga escondida na garganta de Asmund.

"Acho que vamos embora. Com calma", você ordena, e os Rothguards abaixam suas espadas.

Você deixa a fortaleza e depois a cidade, mantendo Asmund como refém. Quando estiver a uma distância segura, você o interroga em um celeiro abandonado.

Mas Asmund só tem uma história. "Lorde Ludwig ordenou que eu o capturasse e matasse. Não sei mais nada."

"Onde está nosso amigo, Gavlian Vinder?", você pergunta. Asmund o ignora, mas um punhal brilhando em seu rosto o faz repensar. "Bem... não é como se você pudesse fazer algo a respeito, então acho que posso te contar. Ele não está mais em Elcali. Ele se opunha aos planos de Lorde Ludwig de atacar os Ealdings antes que eles pudessem nos atacar. Lorde Ludwig o prendeu e o aprisionou no castelo de Ulvehule, em Thorkaal. Ele era uma má influência para os Ovus."

Não há mais nada que você possa obter deste cachorrinho. Você o nocauteia com o punho da adaga e o deixa amarrado no celeiro. Ele precisará de um tempo para se libertar.

>>> O Rogue ganha o cartão de título WM003 - O Afiado.

>>> Revelar Ponto de Interesse A.

W5-022

Eikborg está muito diferente da última vez que você visitou. Os campos ao redor da cidade foram arrasados e queimados. Dois exércitos estão a alguma distância da cidade, manobrando antes batalha. Parece que você chegou bem na hora. No lado mais próximo de você, você vê os cavaleiros da Rothguard em seus pesados cavalos de guerra, a bandeira da cabeça de lobo de Lord Ludwig tremulando ao vento, lado a lado com o símbolo sagrado de Gave, mostrando a presença do Ovus no campo de batalha.

Do outro lado, os guerreiros Ealding estão posicionados a pé, com suas pinturas de guerra e o som das trompas de guerra conferindo-lhes uma aparência selvagem. Ali, é possível ver a cabeça branca de Balder, o Velho, cercado por seus curadd, os guerreiros escolhidos.

"Escória de Eadling!", a voz de Lorde Ludwig troveja no campo de batalha. "Destruidores! Saqueadores! Não tememos seu grendel! Nossa fé nos defende!"

"Chega de mentiras, cão Virann!", a voz de Balder ainda soa forte, apesar da idade. "Não sabemos nada sobre nenhum grendel, mas temos a força dos nossos pais ao nosso lado. Se você está tão ansioso pela morte, venha e enfrente-a!"

As preliminares estão chegando ao fim, e então a batalha começará. Ambas as forças estão se preparando psicologicamente para o confronto final. Você não sabe se conseguirá alcançar o Ovus antes do início da batalha.

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>> Leia a entrada W5-043.

>>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<<<

Tente alcançar o Ovus antes que a batalha comece.

>>>> Leia a entrada W5-038.

OU

Entre para as fileiras da Rothguard e espere um momento melhor para intervir.

>>>>Leia a entrada W5-023.



W5-023

Você se junta às fileiras da Guarda Roth, esperando pelo Grendel. É quase certo que ele aparecerá. Se você conseguir matar a criatura, Ludwig terá perdido todos os motivos para guerrear. Além disso, você pode ter uma pista de quem está segurando a coleira.

Um Guarda Roth observa você enquanto você se aproxima dele na fila. Você diz: "Bom dia para uma luta, não?"

O cavaleiro olha para você, depois grunhe, voltando seu olhar para a linha Ealding.

Antes que você perceba, trombetas soam e a Guarda Roth começa a trotar. Os Ealdings gritam gritos de guerra e vaias, batendo os escudos com as armas enquanto avançam. Parece um ataque direto.

Com certeza, depois de alguns momentos, as trombetas soam novamente, ordens são gritadas e os cavaleiros e guerreiros sacodem a terra com a cargo deles. Se o grupo tiver 5 fichas de Missão.

➽ Leia a entrada W5-051.

O choque é impressionante, com Ealdings voando e cavaleiros sendo arremessados para fora de suas selas.

Você perde todo o senso de direção enquanto o caos se alastra ao seu redor.

Você ataca defensivamente, com o objetivo de incapacitar em vez de matar, mas, infelizmente, sabe que algumas vidas estão em jogo.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de FORÇA 3. Um Guerreiro obtém sucesso automaticamente.

➽ Cada Herói que tiver sucesso: Perde 1

>>>>Cada Herói que falhar: Perca 3

Os Ealdings lutam ferozmente, mas os Viranns são superiores em número e Lord Ludwig lidera com zelo assassino. Ele é um louco, cruel e cruel, mas um guerreiro superior. Apesar do que você pensa, o grendel nunca mostra a cara.

No final, os Virann vencem a batalha. Os guerreiros Eadling estão mortos, abatidos ou em fuga. O próprio Balder e seu filho mais novo, um guerreiro curadd com um manto rasgado, estão cercados, cobertos de sangue. O filho sangra profusamente de um ferimento na cabeça e parece que vai desmaiar a qualquer momento.

Você está perto o suficiente para ouvir os Ovus dizerem: "Nós vencemos, Ludwig. Poupe as vidas deles."

"Bah!" Ludwig diz, cuspindo enquanto desmonta. Sua lâmina está pingando sangue e seu braço está coberto de sangue até o cotovelo. "Este homem matou meu pai! Ele tem uma dívida a pagar. Uma dívida que só pode ser quitada com a vida dele!"

Ludwig ergue a espada e se prepara para despachar o velho com um único golpe. O filho de Balder se move para defender o pai, mas mal consegue se levantar, pois Ludwig nem sequer está sem fôlego.

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>> Leia a entrada W5-018.

Se o grupo tiver o marcador de missão 3.

>>>> Leia a entrada W5-050.

>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<

Deixe Ludwig executar Balder.

>>>>> Leia a entrada W5-END-1.

OU

Pare Ludwig.

>>>>> Leia a entrada W5-042.

W5-024

Você esporeia seus cavalos, pegando os cavaleiros desprevenidos, mas os Rothguards os perseguem imediatamente. Enquanto seus corcéis são resistentes, os deles são cavalos de guerra treinados e muito mais rápidos em uma investida. Eles o alcançarão, a menos que você consiga algum tipo de distração. Você sai da trilha principal e faz uma trilha lateral para dentro da floresta, na esperança de se livrar deles, mas os cavaleiros são como cães em uma trilha de sangue e ganham terreno.

O pior é que o caminho termina em uma clareira onde estão as ruínas de uma casa abandonada.

"Pegamos vocês!" Asmund sorri maldosamente, espada em punho, enquanto seus companheiros os cercam. "Obrigado por cavalgarem até o lugar perfeito para se livrarem dos seus corpos!"

Mas, de repente, um dos cavaleiros cai do cavalo, com uma flecha no pescoço. Uma chuva de flechas vem da floresta!

"O quê??", pergunta Asmund enquanto outro de seus homens cai. Ele reúne seus homens e recua.

"Nos encontraremos novamente!" ele grita enquanto conduz suas tropas para longe.

Enquanto isso, seus salvadores desconhecidos saem da floresta.

Se algum Herói tiver o Título Mão Verrugosa.

➽ Leia a entrada W5-033.

De outra forma

➽ Leia a entrada W5-007.

W5-025

Você está nos arredores de Elcali e o cenário mudou um pouco. Os trabalhos de restauração da catedral já começaram e você vê várias pessoas, civis e padres de Gave, ocupadas ao redor das ruínas. Tirando isso, a cidade está como você a deixou, mesmo que os rostos dos moradores locais sejam sombrios e preocupados. Há alguns soldados por perto, mas muito poucos. Você para um cidadão, um comerciante de meia-idade, e pergunta a ele o que está acontecendo.

"Não ouviu? É guerra, meu senhor", diz ele. "Lorde Ludwig pegou o exército e foi para o sul, para Eikborg, para esmagar aqueles Ealdings malignos. Assim, nos livraremos do grendel também."

Isso não parece provável e, além disso, esse não era o plano. Os Ovus lhe deram tempo para encontrar uma maneira de derrotar o Grendel justamente para evitar uma guerra como esta.

"E o Ovus?" você pergunta.

"Ele está com o exército. Ele abençoou esta guerra, até onde eu sei."

Seu primeiro instinto é se virar e galopar todo o caminho até Eikborg.

>>>>> Cada Herói no grupo ganha 1

>>>>> Descartar Ponto de Interesse J.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse G.

Por outro lado, mais informações podem ser úteis. Você deveria conversar com Gavlian Vinder, aquele que te envolveu em tudo isso. Ele é confiável. Mas o tempo é essencial e você não tem ideia de onde ele possa estar. Você pode se dar ao luxo de esperar?

>>> ESCOLHA <<<<<<<

Vá até a fortaleza e peça para falar com Vinder.

>>>>> Leia a entrada W5-028.

OU

Vá até a catedral e veja se Vinder está supervisionando os reparos.

>>>>> Leia a entrada W5-044.

OU

Deixe Elcali.

W5-026

A catedral em ruínas é um lugar movimentado. Pedreiros, pintores e carpinteiros exercem suas profissões, supervisionados por um jovem padre de Nid que você nunca conheceu. Estranho, Gavlian Vinder não deveria estar no comando, sendo o arquiteto original? O padre empalidece ao ver você e tenta ir embora, o que é muito estranho. Você o encurrala facilmente.

Ele abre um sorriso nervoso. "Ah, que bom finalmente conhecê-lo! Sou Gavlian Tavros, responsável pelas obras. Você não deveria estar aqui. É perigoso."

"Perigoso?", você pergunta.

"Bem... quero dizer, um local de trabalho é... sim, potencialmente perigoso."

"Uh huh", você diz. O homem está mentindo, mas você continua. "Estamos procurando Gavlian Vinder. Você sabe onde ele está?"

"Gavlian Vinder é... ehm... foi enviado para o castelo

de Ulvehude. Ouvi dizer que ele teve alguns desentendimentos com Lorde Ludwig." O jovem padre está suando profusamente,

"Mal-entendidos sobre o quê?"

"Bem... sobre essa guerra contra os Ealdings, a necessidade de atacar primeiro para impedi-los de enviar aquele monstro, o Grendel, novamente-"

Você o interrompeu. "Onde fica esse castelo?"

"Na fronteira com Thorkaal. É o castelo da família de Lorde Ludwig. Um... um... lugar muito impressionante. Olha, agora você deveria mesmo sair daqui", diz o padre.

Não há mais nada a aprender aqui. Vocês se afastam um pouco e discutem suas opções entre si, mas são interrompidos por gritos.

"Lá estão eles! Ei você! Pare!"

Você se vira e vê um grupo de Rothguards correndo em sua direção, com o jovem padre apontando o caminho atrás deles. Aquele maldito padre te entregou!

>>Coloque 2 na região.

>>>>>Revelar Ponto de Interesse H.

W5-027

O senescal é um homem de meia-idade com as longas tranças brancas de uma pessoa muito religiosa.

"Isso é altamente irregular e inesperado", diz ele.

"Tenho ordens precisas para manter o padre aqui."

Você demonstra um lampejo de irritação. "Olha. Lorde Ludwig nos enviou com o sinete e esta ordem. Se não acredita em nós, o problema é seu, não nosso. Envie-lhe um mensageiro para confirmar suas ordens e, em algumas semanas, saberemos a verdade. Porque todos sabemos o quão paciente Lorde Ludwig é e o quão compreensivo ele é com servos incapazes de seguir as ordens mais simples."

O senescal fica pálido. "Ah, sim. Exatamente", diz ele, passando os dedos pelo pescoço e imaginando o machado de um carrasco atravessando-o. Ele murmura um breve pedido de desculpas e o conduz até a torre do Lobo. "Prepare o prisioneiro e logo teremos um cavalo esperando."

Você está livre para subir.

>>>>O Herói que realizou o teste ganha 3.

>>>>>Descartar Ponto de Interesse A.

>>>> Leia a entrada W5-017.

W5-028

Na fortaleza de Elcali, os guardas deixam você entrar, embora as coisas sejam diferentes desta vez. Os guerreiros de plantão são um jovem rapaz e um homem de barba grisalha, um sinal de que a maior parte dos homens aptos está no sul com o exército.

"Precisamos falar com Gavlian Vinder", você diz.

"Entre. Vou mandar chamá-lo imediatamente", diz o soldado mais velho.

Você é conduzido ao mesmo salão onde você conheceu o Ovus antes.

Se o grupo tiver o marcador de missão 1.

>>>> Leia a entrada W5-005.

De outra forma

>>>> Leia a entrada W5-015.

W5-029

Os cavaleiros estão mortos no chão. Lutaram impiedosamente, sem pedir nem receber clemência.

Por que eles atacaram você? Eles foram realmente enviados pelo Lorde Ludwig e os Ovus? E se foram, por que as pessoas que o enviaram em busca de uma maneira de derrotar o Grendel agora estão tentando assassiná-lo?

O sinete no dedo de Asmund parece autêntico. Isso não faz sentido. Não faz sentido algum. Você precisa chegar a Elcali o mais rápido possível para descobrir o que está acontecendo. Você pega o sinete de Asmund como prova do que aconteceu.

>>>> O grupo ganha o marcador de missão 1 para representar o sinete.

>>>> Revelar ponto de interesse J.

W5-030

Você joga suas armas no chão.

"Jogada sábia." Asmund sorri para você e então se vira para seus homens. "Matem todos eles."

Maldito cachorro! Vocês devem se defender!

>>>>> Cada Herói no grupo, exceto um Sentinela, ganha 1 .

>>>>> Coloque 2 na região.

>>>>> Revelar Ponto de Interesse F.

W5-031

A funileira olha para você com curiosidade quando você faz a oferta por algumas de suas ferramentas. Então, seus olhos se arregalam ao ver o ouro que você oferece.

"Olha, nós, funileiros, podemos ter reputação de trapaceiros, mas o que você está oferecendo aqui é o suficiente para comprar cem ferramentas como as minhas em Elcali...", ela para de repente. Ela olha para você e depois para os Guardas Roths perto dos portões.

"Ah", ela diz. "Ahhhh...", ela diz novamente, compreendendo. "Bem, talvez seja melhor eu ir para a cidade hoje", diz ela, alegremente pegando o ouro e entregando você a escolha de seus produtos.

Pouco depois, você se aproxima do portão do castelo, com sua bolsa de ferramentas visível.

Os guardas deixam você entrar e te mandam para a cozinha.

A cozinheira é uma mulher gigante com uma concha do tamanho da maça de um troll.

"Você não é o consertador", ela diz, com os braços cruzados e claramente desconfiada.

"Sou primo dela", você diz, sorrindo. "E minhas mãos são tão habilidosas quanto as dela."

"Veremos", diz a cozinheira. Ela traz o caldeirão. A pesada alça que o prende à lareira está quebrada onde se prende à panela. "Depressa. Preciso dele para o jantar de hoje." Isso claramente já foi consertado muitas vezes e continuará quebrando. Você diz o mesmo que usa uma ferramenta para esconder uma faísca de vinho para consertá-lo.

A cozinheira diz para você cuidar da sua vida, que ela gosta deste caldeirão e que Lorde Ludwig não pagaria por um novo, de qualquer forma.

"Hmm", ela diz, inspecionando-o. "Bom trabalho. Não tão bom quanto o do seu primo, talvez, mas serve. Você pode ficar para o jantar e passar a noite em o estábulo, se você quiser."

Perfeito

Você come com os guardas e os outros servos e depois vai para a cama nos estábulos, mas não dorme. Os ocupantes do castelo estão todos roncando agora, graças ao feitiço que você gravou com runas invisíveis no caldeirão. Qualquer fondue cozido nele é delicioso, mas comê-lo faz você dormir profundamente, a menos que você seja a pessoa que lançou o feitiço, é claro.

Não vai durar muito, mas será o suficiente para você concluir seu negócio aqui esta noite.

Você deixa o resto do grupo entrar, então chega à Torre do Lobo e sobe as escadas.

>>>>Descartar Ponto de Interesse A.

>>>>>Leia a entrada W5-017

W5-032

"Santidade, descobrimos o que realmente aconteceu", você diz. "O grendel é irmão de Ludwig. Ele ordenou o ataque à catedral e outras vezes para culpar os Eadlings e provocar uma guerra."

O Ovus olha para você, sério. Ele próprio deve ter suspeitado do envolvimento de Ludwig, pelo menos em parte. Ele diz: "Esta é uma acusação gravíssima. E quase inacreditável. No entanto, algumas coisas se encaixam. Você tem provas disso?

Não posso agir sem provas."

"É sabido que Ludwig odeia Balder porque ele matou o pai. Mas, como prova, temos o nome do grendel: Dag. Além disso, a antiga ama de leite deles mora no castelo de Ludwig. Ela contará a qualquer um que perguntar sobre o irmão único de Ludwig."

O Ovus encara você por um momento e então gesticula para o comandante de suas tropas. "Escolha quatro homens de confiança para irem à propriedade de Ludwig e trazerem esta enfermeira ao templo imediatamente. Dê a eles meu selo como prova da minha palavra."

O comandante faz a saudação e se afasta, gritando nomes.

O Ovus diz: "Mesmo que vocês estejam errados, sempre há a oportunidade de nos matarmos mais tarde. Precisamos impedir que esta batalha comece. Sigam-me."

Você, o Ovus, e seus andarilhos sombrios galopam diante das linhas à frente das tropas de Lorde Ludwig. Lorde Ludwig estava preparando um toque de sua trombeta, preparando-se para ordenar o ataque. Vocês mal chegaram a tempo!

"Ludwig! Pare! Chega disso!" você grita. "Seu plano foi descoberto! Homens de Viranne, Lorde Ludwig enviou o grendel contra nós! Ele está por trás de tudo o que aconteceu com o grendel, o templo... tudo isso!"

Um murmúrio baixo percorre as linhas de Virannes, enquanto Ludwig, furioso, olha para o Ovus. O velho evita seu olhar. A expressão de Ludwig indica que ele sabe que perdeu seu apoiador mais poderoso.

O rosto de Ludwig se contorce em uma horrível contorção de raiva enquanto seus olhos o encaram.

O Ovus murmura uma bênção.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 1 10 e 2 .

>>>> Leia a entrada W5-003.

W5-033

Um grupo de homens maltrapilhos sai da floresta. São salteadores da pior espécie. Se te salvaram, certamente não foi por boa vontade. Um deles, um sujeito alto com um rosto comprido e parecido com o de um cavalo, aponta seu arco para você e diz: "Então, veja o que temos aqui! Lordes ricos ansiosos para nos dar suas bolsas recheadas e belas armas."

Você se prepara para lutar contra eles quando o líder dos bandidos aparece.

"Que Gat me deixe cego se não estou surpreso em ver você aqui! Don, para com essa besteira, eles são amigos!"

Ah, não. De novo?? É Wart, o homem que você salvou das jaulas do lado de fora do Templo de Ovus há algum tempo. "Wart? O que você está fazendo aqui?", você pergunta, espantado.

Don, o bandido de rosto comprido, faz uma careta, mas abaixa seu arco.

O gordo dá de ombros, parecendo envergonhado. "É uma longa história. Mas sigam-nos até o nosso acampamento. Não é seguro ficar aqui por muito tempo. Aqueles cavaleiros voltarão em maior número. Não os pegaremos de surpresa novamente."

Naquela noite, em frente a uma fogueira, Wart conta que, recentemente, se tornou chefe de um bando de salteadores de estrada: "A guerra entre os Virann e os Ealding tirou tudo desses homens. Suas fazendas foram arrasadas e suas famílias mortas ou feitas prisioneiras por uma das duas facções."

"Guerra?", você pergunta. "Já chegamos a esse ponto?"

"Os Virann atacaram e os Ealdings retaliaram", diz Wart, limpando os dentes com uma adaga. "Por aqui, você só encontrará campos queimados e fazendas abandonadas. Não há saques lá para nós. Vamos para o sul, para Artenskimmer. Se quiser, pode se juntar a nós."

Você recusa educadamente. A vida de bandido não combina com você. Além disso, você precisa descobrir o que está acontecendo. Por que os Rothguards tentaram te matar? Eles foram mesmo enviados por Lorde Ludwig e os Ovus? E se fossem, por que as pessoas que enviaram você em busca de uma maneira de derrotar o Grendel agora estão tentando assassiná-lo?

Você precisa chegar a Elcali para descobrir o que está acontecendo. No dia seguinte, você se separa dos salteadores em termos amigáveis.

"Se você precisar de alguma coisa de mim, qualquer coisa, estarei "Em Artenskimmer", diz Wart, abraçando todos vocês. Wart, um chefe de bandidos? Vocês jamais imaginariam algo assim, mas o gordo já os guiou por muitas reviravoltas surpreendentes e irritantes. Que bom que esta funcionou a seu favor.

O grupo ganha o marcador de missão 2 para representar o fato de ter sido salvo por Wart.

Revelar Ponto de Interesse)

W5-034

Você está cavalgando pela estrada para Eikborg. Mesmo em seu ritmo acelerado, chegará à cidade em não menos de dois dias. Você está pensando em como parar a guerra, mas até agora não encontrou uma solução.

solução. Um homem solitário com um rosto comprido, semelhante ao de um cavalo, senta-se num tronco perto da estrada e olha para você inexpressivamente enquanto você passa perto dele. Ele parece um caçador meio sem sorte.

Cada Herói no grupo ganha 1 Ponto de Interesse de Descarte G.

Se o grupo tiver 2 fichas de Missão.

>>>Leia a entrada W5-037.

Caso contrário, ignore o homem e continue o caminho para Eikborg.

>>>Leia a entrada W5-022.

W5-035

Você galopa noite adentro enquanto Gavlian Vinder lhe conta o que sabe. Após vários outros ataques do grendel, causando a morte de muitos guerreiros, Ludwig finalmente convenceu os Ovus de que o monstro era um peão de Balder, o líder dos Ealdings. "Foi loucura, claro", diz Vinder. "Tentei persuadir os Ovus, mas Ludwig me acusou de traição e me mandou para cá. Não sei por que os Ovus não intercederam. Ele pode não saber para onde fui enviado. Ele não estava lá quando Ludwig me prendeu."

Vinder continua: "Ludwig arde de ódio pela morte do pai. Não é uma questão insignificante, mas era uma guerra, e há mais de vinte anos. Ele sente que a falta de gelden, uma dívida a ser paga, foi o insulto supremo. Eu até entendi o ponto dele, mas, repito, era uma guerra. E depois de tudo isso, como Balder pode pagar uma coisa dessas? De qualquer forma, precisamos encontrar Ludwig e o Ovus. Receio que não seja uma questão fácil de resolver, mesmo com todas as nossas evidências."

Você deve chegar a Eikborg o mais rápido possível para impedir tudo isso.

>>>> O grupo ganha 4 fichas de missão para representar Vinder.

W5-036

Você se concentra no seu vitner, invocando o som das trombetas e os gritos dos homens. "Os cavaleiros estão chegando com reforços!", diz um dos bandidos, preocupado. O homem de rosto comprido resmunga. "É o seu dia de sorte."

Os salteadores desaparecem novamente na floresta.

>>>>O Vitner Weaver ganha 3 C

>>>Leia a entrada W5-039.

W5-037

Você reconhece o homem sentado no tronco. Ele é Don, um dos bandidos do bando de Wart, aquele que queria atirar em você.

"Bom dia. O que você está fazendo aqui?", você pergunta.

"Estou esperando que algum refugiado rico passe, mas não tive sorte até agora", diz ele.

"Onde estão Wart e o resto da banda?"

"Acampamos não muito longe daqui."

Se a Taça Perdida estiver na capa ou se algum Herói tiver o Título de Portador da Taça e você quiser pedir ajuda ao Rei da Terra do Trono.

Leia a entrada WS-009

Caso contrário, não há muito o que fazer aqui. Despeça-se e siga para Eikgaard.

Leia a entrada WS-022.

W5-038

Você galopa em direção ao estandarte sagrado dos Gavlianos. O Ovus está lá, cercado por seus sacerdotes escolhidos. Mas os sacerdotes preparam armas e escudos, bloqueando seu caminho.

Eles são poderosos caminhantes sombrios e não estão a fim de conversar. É impossível lutar contra todos eles e vencer.

Se o grupo tiver o marcador de missão 4.

>>>> Leia a entrada W5-040.

Caso contrário, você só pode se juntar às fileiras da Rothguard e esperar um momento melhor para intervir.

>>>>Leia a entrada W5-023 e aumente a dificuldade do próximo teste que você realizar em 1.

W5-039

Você verifica rapidamente os dois cavaleiros caídos, mas eles estão mortos. Suas armaduras e capas parecem autênticas. Por que tentaram matá-lo? Teriam sido realmente enviados por Lorde Ludwig e os Ovus? E se fossem, por que as pessoas que o enviaram em busca de uma maneira de derrotar o grendel tentariam assassiná-lo ao retornar?

Você ainda tem o sinete que Asmund lhe mostrou. Parece autêntico.

Isso não faz sentido. Não faz sentido algum. Você precisa chegar a Elcali o mais rápido possível para descobrir o que está acontecendo.

>>>> Revelar Ponto de Interesse J.

W5-040

"Irmãos e irmãs", Gavlian Vinder os chama. "Vocês não me reconhecem?"

"Gavlian Vinder!", diz um deles. "O que você está fazendo aqui?"

"Preciso falar com o Ovus imediatamente! Isso é vida ou morte!"

O comandante dimwalker acena e ordena que seu povo abra um caminho para você e Vinder passarem.

Ovus Haakan fica surpreso e repete: "O que vocês estão fazendo aqui?"

"Santidade, meus amigos têm os meios para lutar contra os grendel! Não há necessidade desta guerra!"

Mas o Ovus balança a cabeça lentamente. "Infelizmente, isso não muda nada, meus filhos. Os Ealdings enviaram os Grendel contra nós, repetidas vezes. Eles precisam ser detidos de uma vez por todas. Mesmo que derrotemos os Grendel, eles encontrarão outras maneiras de nos perseguir."

Se o grupo tiver o marcador de missão 3.

Leia a entrada W5-032.

Caso contrário, seus argumentos cairão em ouvidos moucos. As palavras venenosas de Lorde Ludwig fizeram com que os Ovus se voltassem contra uma solução pacífica. Você só pode se infiltrar nas fileiras da Guarda Roth e se preparar para o melhor momento para intervir.

Leia a entrada W5-023 e aumente a dificuldade do próximo teste que você realizar por L

W5-041

Com um esforço incrível, você finalmente chega ao topo da Torre do Lobo e entra pela janela.

>>>Cada Herói que falhou no teste perde 3.

➠ Descartar Ponto de Interesse A.

➠ Leia a entrada W5-017.

W5-042

"Pare, Ludwig. Balder foi derrotado, assim como seu povo. Você venceu. Mate-o hoje e você só criará um mártir", você diz.

Balder adota uma abordagem diferente. "Vá em frente, me mate. Não se trata de religião, é? É só vingança. Eu matei seu pai em batalha, agora você e seu irmão querem vingança. Se é uma dívida de gelden que você quer pagar, tudo bem. Estou pronto para pagá-la. Deixe meu povo em paz."

"Irmão?", pergunta o Ovus, perplexo. "Ludwig não tem irmão."

Balder resmunga. "Sim, ele tem. Quando o grendel apareceu, lembrei-me das velhas histórias de trinta anos atrás. Ludwig tem um irmão, um monstruoso, mesmo que seu pai e o resto da família tenham tentado escondê-lo."

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>>> Gire o Companion Skarde de volta para a posição ativa.

"Cale a boca, velho! Sua alma se juntará à minha na condenação!" Ludwig grita. Você se interpõe, desviando o golpe. Meus deuses, como ele é forte! Mas o Ovus se junta a Balder.

defesa, enquanto o Virann o encara, atônito. "Ludwig", diz o Ovus enquanto o cavaleiro faz uma pausa. "Isso é verdade, não é? O Grendel é seu irmão."

Por uma vez, diga a verdade, como acabou de fazer. Busque perdão, eu imploro.

A expressão de Ludwig muda de chocada para horrorizada e depois para furiosa.

"O grendel é seu irmão, Ludwig", você diz. "E você o enviou contra os seus por vingança equivocada. É por isso que você está condenado." >>>>> Leia a Entrada W5-003.

W5-043

"Meus amigos", diz Skarde. "Meu pai está lá e eu preciso me juntar a ele." Você entende o dever de Skarde e lhe deseja boa sorte na batalha.

"Que os deuses, antigos e novos, o protejam durante esta provação", diz o guerreiro curadd antes de galopar para alcançar a linha de Ealding. Esperemos que o destino não peça para você cruzar sua lâmina com a dele.

>>>Gire o Companion Skarde para a posição inativa.

>>>>Cada Herói no grupo ganha 1 .

>>>>> ESCOLHA <<<<<<<<<

Tente alcançar o Ovus antes que a batalha comece. OU

>>>> Leia a entrada W5-038.

Entre para as fileiras da Rothguard e espere um momento melhor para intervir.

>>>> Leia a entrada W5-023.

W5-044

Se a Companheira Gertrud estiver no grupo.

➠ Leia a entrada W5-045.

De outra forma

➠ Leia a entrada W5-026.

W5-045

A catedral em ruínas é um lugar movimentado. Pedreiros, pintores e carpinteiros trabalham em conjunto, supervisionados por um jovem padre de Nid que você nunca conheceu. Estranho, Gavlian Vinder não deveria estar no comando, sendo o arquiteto original? Você está prestes a conversar com o jovem padre quando sua amiga Gertrud o interrompe.

"Eu conheço esse. Ele é Gavlian Tovros e eu não gosto dele. Ele vai te enrolar só porque pode. Siga-me. Eu sei a pessoa certa para conversar."

Gertrud leva você aos jardins atrás da catedral, onde um velho padre está ocupado cuidando de um jardim de ervas medicinais.

"Gertrud, pequena! É um prazer ver você!" o velho abraça Gertrud com carinho.

"Este é Gavlian Folke", ela diz. "Ele foi meu mentor."

Gavlian Folke leva você até a enfermaria e, diante de um copo de cerveja, conta o que está acontecendo em Viranne.

"Nada de bom, meus amigos. Nada de bom. Depois que vocês partiram, o grendel reapareceu, e desta vez, as preces do Ovus não surtiram efeito. Então, Ludwig o convenceu a declarar guerra aos Ealdings, dizendo que o assunto não podia mais esperar. Gavlian Vinder se opôs a essa decisão, mas Ludwig é um homem poderoso e o aprisionou em Ulvehule, em Thorkaal.

O castelo da família de Ludwig."

"Então, o Ovus está obedecendo às ordens de Ludwig?" você pergunta, chocado.

"O Ovus é um homem sábio, mas é apenas um homem, mesmo que abençoado por Gave. E muito velho, mais velho que eu. Ele confia em Ludwig. Ele confiava em Gavlian Vinder também. É por isso que acredito que Ludwig o aprisionou."

Agora você tem uma ideia clara do que está acontecendo. Antes de partir, Gavlian Folke se oferece para cuidar dos seus ferimentos.

>>>> Cada Herói no grupo ganha 2 .

>>>>> Revelar Ponto de Interesse A.

W5-046

Você chega ao castelo e mostra o sinete aos guardas.

"Estamos aqui para realocar o prisioneiro. Imediatamente", você diz sem rodeios.

Os guardas olham para você confusos e um deles vai chamar o senescal do castelo. Agora é a hora de parecer convincente.

Um único Herói no grupo deve realizar um teste de CARISMA 42 automaticamente.  obtém sucesso O Bardo

>>> Se tiverem sucesso: Leia a entrada W5-027.

>>>>Se falharem: Leia a entrada W5-006.

W5-047

Você se encontra com o Rei da Terra do Trono, que cavalga lado a lado com Wart, conversando com o bandido como se fossem velhos amigos. Você percebe vários bandidos de Wart cavalgando com o exército. Você começa a se preocupar que Wart tenha algo na manga suja.

"Bem", diz o Rei. "Peço desculpas pela demora, mas parece que preciso agradecer novamente por salvar meus amigos Ealding."

Você se curva cortesmente e lhe conta brevemente tudo o que aconteceu. "Um grendel! Incrível", diz o Rei. Você tem a sensação de que ele está apenas levemente interessado. Então, ele continua: "Por acaso, você encontrou aquela taça de ouro que foi roubada do meu palácio quando o visitou?", pergunta.

De todas as coisas para perguntar em um momento como esse... Bem, reis serão reis.

Se algum Herói tiver o Título de Portador da Taça.

>>>>> Leia a entrada W5-016.

De outra forma

>>>>> Leia a entrada W5-004.



W5-048

Você espera a calada da noite e escala as muralhas ingremes do castelo, tentando alcançar a pequena janela no topo da Torre do Lobo. Apesar de o lugar parecer inexpugnável, não é a pior escalada que você já tentou. A antiga muralha tem muitos apoios desgastados pela idade e pela argamassa deteriorada. Mas a subida é longa e exaustiva, e você precisa ficar parado, pendurado na muralha por vários minutos, para evitar ser avistado pelas patrulhas regulares nas ameias.

Cada Herói do grupo deve realizar uma Teste de FORÇA 4. Um Patrulheiro obtém sucesso automaticamente. Se um Herói no grupo tiver o Item Corda Preta, todos os Heróis obtêm sucesso automaticamente.

>>>>>>> Se pelo menos 1 Herói for bem-sucedido: Leia a Entrada W5-041.

>>>>> Cada Herói que falha: Você simplesmente não pode fazer Isso. Você deve abandonar o plano para libertar seu amigo. Descarte o Ponto de Interesse A.

W5-049

Os cavaleiros o cercam em formação defensiva e você trota por algumas horas na estrada principal em silêncio antes de pegar um caminho secundário para as terras selvagens.

Asmund ordena uma parada perto de alguns arbustos altos.

"Este lugar é bom", ele diz aos seus homens.

"Bom para quê?", você pergunta.

"Morrer!" grita um dos Rothguard e, de repente, todos os cavaleiros sacam suas armas para matá-lo!

>>>>Lugar 2 na região.

➠ Revelar Ponto de Interesse D.

W5-050

"Pare, Ludwig. Balder foi derrotado, assim como seu povo. Mas isso não é sobre religião, é? É apenas vingança. Ele matou seu pai em batalha, agora você e seu irmão querem vingança", você diz.

"Irmão?", pergunta o Ovus, perplexo. "Ludwig não tem irmão."

"Sim, ele tem", você responde. "Como prova, temos o nome do grendel: Dag. Além disso, a antiga ama de leite deles mora no castelo de Ludwig. Ela contará a qualquer um que perguntar sobre o irmão único de Ludwig."

Se o Companheiro Skarde estiver no grupo.

>>>> Gire o Companion Skarde de volta para a posição ativa.

"Cale a boca! A alma de Balder se juntará à minha na condenação!" Ludwig grita.

Você se interpõe, desviando o golpe. Meus deuses, mas Ludwig é forte!

Mas o Ovus se junta à defesa do cavaleiro enquanto os Virann o encaram, atônitos.

"Ludwig", diz o Ovus enquanto Ludwig faz uma pausa. "É verdade, não é? O Grendel é seu irmão. Por uma vez, diga a verdade, como acabou de fazer. Busque perdão, eu imploro."

A expressão de Ludwig muda de chocada para horrorizada e depois para furiosa.

>>>>> Leia a entrada W5-003.

W5-051

O choque é impressionante, com Ealdings voando e cavaleiros sendo arremessados para fora de suas selas. Você perde todo o senso de direção enquanto o caos se alastra ao seu redor.

Do alto de uma colina próxima, ouve-se o som de uma trompa chamando. Cavaleiros montados se aproximam marchando, lanças erguidas e asas esvoaçando no ar. Os estandartes anunciam que é o Rei da Terra do Trono! Afinal, Wart entregou a mensagem!

É uma pena que o exército não tenha chegado antes do início do conflito. Você e os cavaleiros da Terra do Trono atacam defensivamente, visando incapacitar em vez de matar, mas, infelizmente, você sabe que algumas vidas estão em jogo.

Cada Herói do grupo deve realizar um teste de FORÇA 2. Um Guerreiro obtém sucesso automaticamente.

>>>>> Cada Herói que tiver sucesso: Ganhe 1

>>>> Cada Herói que falhar: Perca 2.

Os Ealdings lutam ferozmente, mas os Virann são superiores em número e Lorde Ludwig os lidera com zelo assassino. Ele é um louco, cruel e cruel, mas um guerreiro superior.

Apesar do que você pensa, o grendel nunca mostra a cara.

No final, os Virann vencem a batalha. Os guerreiros Eadling estão mortos, abatidos ou em fuga. O próprio Balder e seu filho mais novo, um guerreiro curadd com um manto rasgado, estão cercados, cobertos de sangue. O filho sangra profusamente de um ferimento na cabeça e parece que vai desmaiar a qualquer momento.

Você está perto o suficiente para ouvir os Ovus dizerem: "Nós vencemos, Ludwig. Poupe as vidas deles."

"Bah!", diz Ludwig, cuspindo enquanto desmonta. Sua lâmina está pingando sangue e seu braço está coberto de sangue até o cotovelo. "Este homem matou meu pai! Ele tem uma dívida a pagar, uma dívida que só pode ser quitada com a vida dele!"

Ludwig ergue a espada e se prepara para despachar o velho com um único golpe. O filho de Balder se move para defender o pai, mas mal se levanta, pois Ludwig nem sequer está sem fôlego. Se...

O companheiro Skarde está no grupo.

➤➤ Leia a Entrada W5-018.

Se o grupo tiver o marcador de Missão 3.

>>>>> Leia a entrada W5-050.

>>> CASO CONTRÁRIO, ESCOLHA <<<<<<<<

Deixe Ludwig executar Balder.

>>>>> Leia a entrada W5-END-1.

Pare Ludwig.

➤➤ Leia a entrada W5-042.

W5-END-1

A espada de Ludwig cai duas vezes, matando o jovem guerreiro Ealding e seu pai.

>>>> Remova o Companheiro Skarde do jogo, se presente. Se um Herói tiver o Companheiro Título de Traidor, eles ganham 1.

"Justiça foi feita", Ludwig pronuncia em meio ao silêncio. De alguma forma, nem mesmo os vitoriosos Virann sentem vontade de comemorar.

Você permanece por um tempo e ajuda a enterrar os mortos. O Grendel nunca aparece. Talvez Ludwig estivesse certo, afinal, e os Ealdings estivessem comandando-o. Talvez o monstro simplesmente... decidiu ir atormentar alguma outra região.

Infelizmente, a vitória em Eikborg sinaliza a início de uma longa e sangrenta guerra entre os Virann e os Ealding. Vocês falharam. O conflito afogará Westmark em sangue por muitos anos.

W5-END-2

Seu braço está preso ao pescoço do grendel, sufocando-o até a morte. Ele luta, mas sua força é igual à sua e ele não está acostumado a um conflito tão longo. Em igualdade de condições, os lutadores experientes vencem.

Finalmente, ele fica mole e, com um único movimento do seu braço, você quebra seu pescoço. Você deixa o corpo cair, aterrissando ao lado do de Ludwig. .

Ali, lado a lado, é possível perceber em suas feições bestiais uma forte semelhança com Ludwig. Como uma criatura tão cruel pode vir da mesma família?

Talvez seja uma pergunta para os deuses. Mas, pensando melhor, poderíamos aplicar a pergunta a qualquer um dos irmãos.

O Ovus fala, agora ao seu lado e vendo a semelhança real. "Você salvou a todos nós. Mais importante, você nos salvou de nós mesmos." Exausto, você não consegue fazer mais nada além de acenar com a cabeça.

"Eu e meus sacerdotes nos dedicaremos a curar os feridos, desde o momento em que marchamos até hoje", diz o Ovus a Balder.

Balder diz calmamente: "Se você pretende resolver tudo o que aconteceu, isso levará bastante tempo."

"Tempo bem gasto", diz o Ovus.

Você salvou Westmark de uma guerra civil brutal e, com sorte, trouxe paz a esta terra conturbada.

Pelo menos por um tempo.

Se o grupo tiver o marcador de missão 5.

➤➤ Leia a entrada W5-047.

CRÉDITOS

DESIGN DE JOGO: Jordy Adan, Umberto Pignatelli, Marco Maggi e Francesco Nepitello.

Baseado no sistema de jogo Legends desenhado por Fel Barros, Guilherme Goulart, e Eric M. Lang, e trabalho de desenvolvimento de Fabio Tola.

PRODUÇÃO PRINCIPAL: Isadora Leite.

PRODUCTION: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan e Gregory Varghese.

ART DIRECTOR: Mathieu Harlaut.

ART: Paul Bonner, Giovanna Guimarães, Mohsen Malakooti, Henning Ludvigsen, Filipe Pagliuso, Aria Safarzadegan, John Stevenson, Alvaro Tapia, Prosper Tipaldi e Thomas Wievegg.

DESIGN GRÁFICO PRINCIPAL: Fabio de Castro.

DESIGN GRÁFICO: Júlia Ferrari.

FOTOGRAFIA DE FIGURAS: Jean-Baptiste Guiton.

CONSULTOR DE LORE: Cláudio Muraro.

ESCULTURA: Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks, Juan Navarro e Edgar Ramos.

ENGENHARIA DE ESCULTURA: Vincent Fontaine e Raphael Guiton.

EDIÇÃO E REDAÇÃO: Eric Kelley.

REVISÃO: Jason Koepp, Robert Fulkerson e Hervé Daubet.

ARTE ORIGINAL E DESIGN CONCEITUAL: Theodore Bergquist e Alvaro Tapia.

EDITORA: David Preti.

PLAYTESTERS: Elson Bemfeito, Henrique Borges, William Clos, David Coelho, Fernando Costa, Euclides C. Ribeiro, Rafael Fagundes, Fabricio Ferreira, Felipe Galeno, Sergio Halaban, Thiago Leite, Pedro Luiz, Renato Martins, José V.G. Martins, Flavio Oota, Dan Paskin, Bruno Pinduca, Luis Porto, Renato Sasdelli e Eduardo Vilela. Baseado no cenário original de Crônicas de Trudvang, criado por: Theodore Bergquist e Magnus Malmberg.