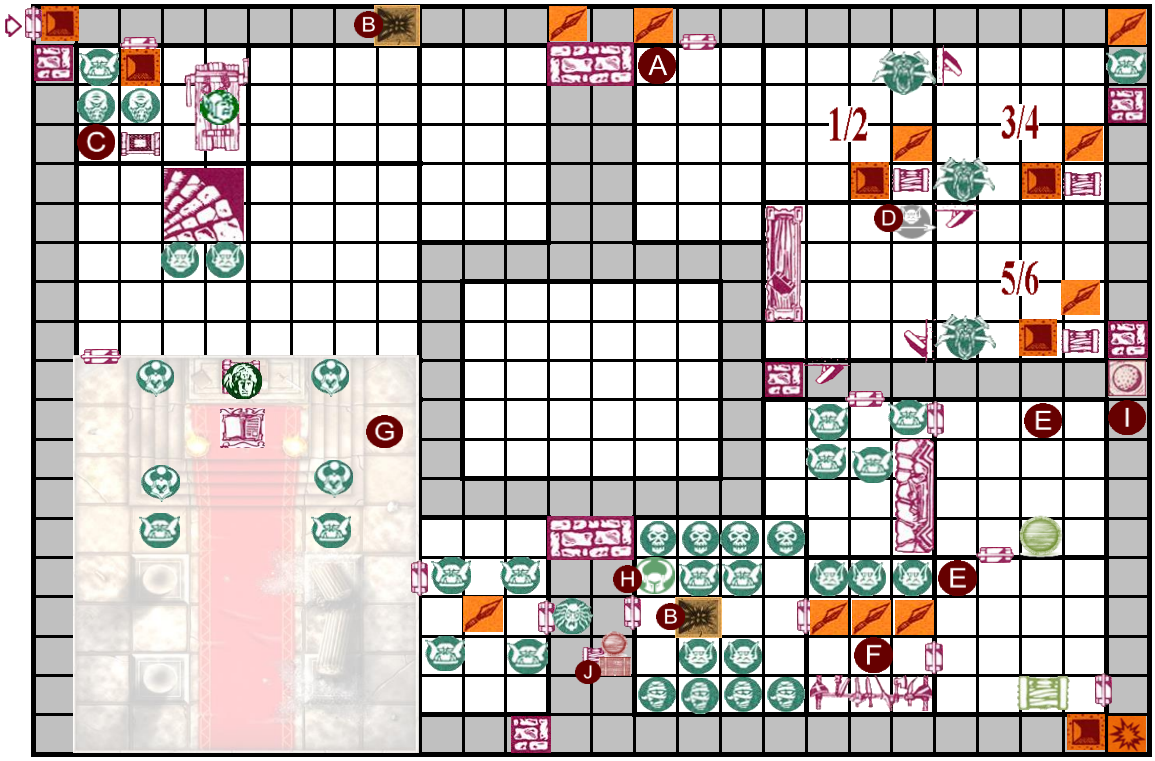

Golak e o Castelo Sombrio

A Busca inicia com Zargon, Turon e um Guerreiro Caos roubando o Livro da Sabedoria. Os Hérois entram na sala do centro, Zargon inicia a rodada atacando. Na próxima rodada ele usa a Magia de Fuga e desaparece junto com Turon. Quando O Guerreiro Caos é derrotado o Mentor entra na sala e diz: Meus instintos mágicos afirmam que Zargon escondeu o Livro da Sabedoria no Castelo de **Golak**, um castelo sombrio e cheio de Magias do Caos, por isso, muito cuidado jovens heróis, nem tudo parece ser o que é... Encontrem e tragam de volta o Livro da Sabedoria antes que Golak desvende seus mistérios. A Ordem Imperial os recompensará, valiosamente, com **250 moedas de ouro** para **cada** herói que concluir VIVO essa missão! **Abusca reinicia na Porta indicada.**

A	Os hérois que entrarem nesta sala jogarão 1 dado amarelo e será telestranportado para sala indicada.
1/2 3/4 5/6	Salas idênticas. Cada sala contém um baú com um Elixir da Vida. Cada Gárgula possui a Magia do Caos: **Medo** e tem a bonificação de 1 ponto mental em sua configuração.
B	Esta é uma armadilha com lanças no fundo e cada héroi que cai nela perde, automaticamente, 3 pontos físicos. Os hérois para pularem a armadilha, após ser acionada, seguem a regra dos alçapões.
C	Na mesa de tortura tem um Elfo a beira da morte, quando os monstros forem derrotados o Elfo pronuncia antes de morrer: "Amigos CORRAM... Golak está quase conseguindo desvendar os mistérios do livro da sabedoria... Isso seria muito ruim para TODOS."
D	É uma **estátua de Goblin** que irá atirar um flecha para **cada héroi** na sala (ataca primeiro assim que o héroi entrar) com dois dados de combate. A estátua não possui dados de defesa, basta o héroi tirar uma caveira nos dados de combate.
E	**Mímico**, ataca primeiro ao ser provocado pelo héroi. Configuração abaixo. MOVEMENT 10 · ATTACK 4 · DEFEND 2 · BODY 2 · MIND 1
F	O primeiro Héroi que procurar tesouro irá encontrar um Barril de Pólvora e uma Bolsa de Cola, ambos, descritos no Armorial Expandido.
G	Essa é a Sala do Trono de **Golak** e onde encontra-se o Livro da Sabedoria. Golak conhece as seguintes Magias do Caos: Ferrugem, Tempestade, Relâmpago, Comando e Invocação de Orcs. O primeiro Héroi que procurar tesouro encontrará 1 par de Braçadeiras, cuja a descrição está no Armorial Expandido. Configuração Golak: MOVEMENT 8 · ATTACK 2 · DEFEND 3 · BODY 3 · MIND 5
H	Este é **Turon** o Chefe da Guarda. Configuação: MOVEMENT 8 · ATTACK 6 · DEFEND 5 · BODY 3 · MIND 2
I	Ao pisar nesta lajota, o heroi aciona uma armadilha (que não pode ser detectada previamente, a não ser pelo Anão) de **Bola de Pedra** que locomoverá com 2d6 e Zargon joga 5 dados de combate, a cada caveira, o héroi sofre dano de 1 ponto físico, não se pode jogar dado para defesa. Ao chegar ao ponto de impacto, escuta-se uma grave explosão e a bola interrompe a passagem durante a busca. Obs.: caso o héroi fique preso na lajota de impacto ele morre **permanentemente**!
J	Spólio que contém 100 moedas de ouro para quem o quebrar. Para isso, basta jogar os dados de combate, saindo caveira o héroi consegue. Ao fazer esta ação o héroi fica impossibilitado de atacar ou lançar magias nesta rodada.

Monstro Errante: Goblin