


## O Retorno de Grak

Grak retornou e está mais forte e com sede de vingança! Fontes relatam que ele se associou com o Ogro Borak, Chefe da Guarda Especializada Orc de Zargon e o Goblin Alquimista Sherad Bun, aprendiz e grande amigo de Grak. Os Orcs treinados por Borak são grandes Guerreiros e tem habilidades muito maiores que qualquer outro. Vocês tem que deter Grak e seus aliados antes que eles consigam treinar e formar mais Orcs especialistas. Se eles conseguirem, Zargon terá uma guarda muito poderosa e as forças bélicas do Imperador não terão chance alguma. Por isso, nobres CAMPEÕES, se conseguirem deter Grak e seus asseclas, o império rebelde os recompensará valiosamente com 500 moedas de ouro, a serem divididos entre vocês, e ainda estarão ajudando, grandiosamente, as forças aliadas.

A	Quando o último héroi passar, aciona uma armadilha (que não pode ser detectada previamente) 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  acto , 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!																																													
B	Esta baú, defendido fortemente pelos Guerreiros Caos, existem 2 frascos de Poção de Batalha (Que permite relançar um dado com resultado insatisfatório).																																													
C	O primeiro héroi que procurar tesouro encontrará um Pergaminho Mágico de Coragem (que permite o herói lançar dois dados extras de combate, enquanto ver monstros, depois de lido, o pergaminho vira pó).																																													
D	Este é o Goblin Alquimista <b>Sherad Bun</b> . Configuração: <table><tr><td>MOVEMENT</td><td>ATTACK</td><td>DEFEND</td><td>BODY</td><td>MIND</td></tr><tr><td>10</td><td>2</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Sherad Bun ainda possui: 2 granadas (conforme descrito no Memorial Expandido) 1 bomba de fumaça (conforme descrito no Memorial Expandido) 1 Bolsa de cola (conforme descrito no Memorial Expandido) 1 Fogo Alquímico (conforme descrito no Memorial Expandido) <div>Obs: Ao morrer Sherad Bun deixa os itens que sobraram para quem o matou.</div>	MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	10	2	5	3	4																																			
MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND																																										
10	2	5	3	4																																										
E	Spólio que contém 1 Poção de Invisibilidade (que permite que o héroi ande 8 espaços sem ser notado) e 1 poção restauradora 1d6 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.																																													
F	Caldeirão contendo 1 poção restauradora de 4 pontos físicos.																																													
G	Esta é uma armadilha com lanças no fundo, cada héroi que cai nela perde, automaticamente, 3 pontos físicos. A cada 2 tentativas frustradas de sair a perda de 1 ponto físico (para o anão são 4 tentativas frustradas).																																													
H	O Gárgula contém a magia: Nuvem do Caos.																																													
I	No caixote contém: 2 Frascos de Ácido (conforme descrito no Memorial Expandido), 1 Poção de Vivificação (que permite ao héroi fazer duas ações no mesmo turno) e 1 Poção Revitalizadora.																																													
J	<table><tr><td colspan="5">Grak</td><td colspan="5">Borak</td><td colspan="5">Orc Especializado</td></tr><tr><td>MOVEMENT</td><td>ATTACK</td><td>DEFEND</td><td>BODY</td><td>MIND</td><td>MOVEMENT</td><td>ATTACK</td><td>DEFEND</td><td>BODY</td><td>MIND</td><td>MOVEMENT</td><td>ATTACK</td><td>DEFEND</td><td>BODY</td><td>MIND</td></tr><tr><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td>2</td></tr></table>	Grak					Borak					Orc Especializado					MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	8	4	4	3	3	7	8	5	4	3	5	5	4	2	2
Grak					Borak					Orc Especializado																																				
MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND	MOVEMENT	ATTACK	DEFEND	BODY	MIND																																
8	4	4	3	3	7	8	5	4	3	5	5	4	2	2																																
J	<b>Grak</b> possui as seguintes Magias do Caos: Medo, Sono, Tempestade, Invocação de Orcs e Relâmpago O Herói que procurar tesouro tem que ser específico: Pia Batismal ou Pedestal com Livro. <b>Pia Batismal:</b> Poção de Força (dois Dados extras de ataque para o próximo combate). <b>Pedestal com Livro:</b> 2 Pergaminhos Mágicos, sendo, 1 Pele de Pedra e 1 Gênio.																																													
Monstro Errante: Gárgula																																														
@aelcioviana																																														