



PATREON
CARD GAME

**MANUAL
DE REGRAS
MODO AVENTURA**



PARTE 2

VERSÃO: MAR/2021

12 – HISTÓRIA, FASES E DECK BASE

Não deixe de conferir a história de Ahat em: <https://patreongame.com.br/history.php>

- **Deck base (H1)**

Aventura Higran (29 cards)

- 4x Arco recurvo
- 2x Gigante de Zackinn
- 1x Guarda de Zahoo
- 4x Lanceiro Recruta
- 4x Mercenário de Zackinn
- 2x Caçadora de Zackinn
- 3x Cimitarra de Sodã
- 1x Encantador de Zahoo
- 2x Guardiã do Deserto
- 3x Mercador de Sodã
- 3x Sentinela de Zahoo



- **HISTÓRIA E FASES (H1):**

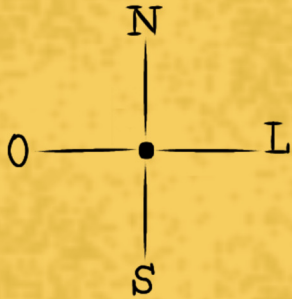
EM BUSCA DO VERTUS — AVENTURA DOS HIGRANS (H1)

PRÓLOGO

MONN E LYNIS, DECIDEM LEVAR ADIANTE O PLANO DE LOCALIZAR A O VERTUS DE HAAMÁ, APÓS NOVAS INFORMAÇÕES DAS ESPIAS DE HIGRAN, INFILTRADAS AS TERRAS DO NORTE, O POVO DO SUL TEM DUAS GRANDES PISTAS: UMA PASSAGEM SECRETA DESCOBERTA NA MONTANHA ROTCIV E UMA MINA DE PEDRAS PRECIOSAS A NORDESTE DE SODÃ, CHAMADA MINA SIUL. MESMO SEM A APROVAÇÃO DO CONSELHO DOS ANCIÃES DE HIGRAN, ELES PARTEM EM DIREÇÃO AO NORTE COM A ESPERANÇA DE ALGUM MODO, RECUPERAR O VERTUS UMA VEZ ROUBADO DA TRIBO DO SUL.



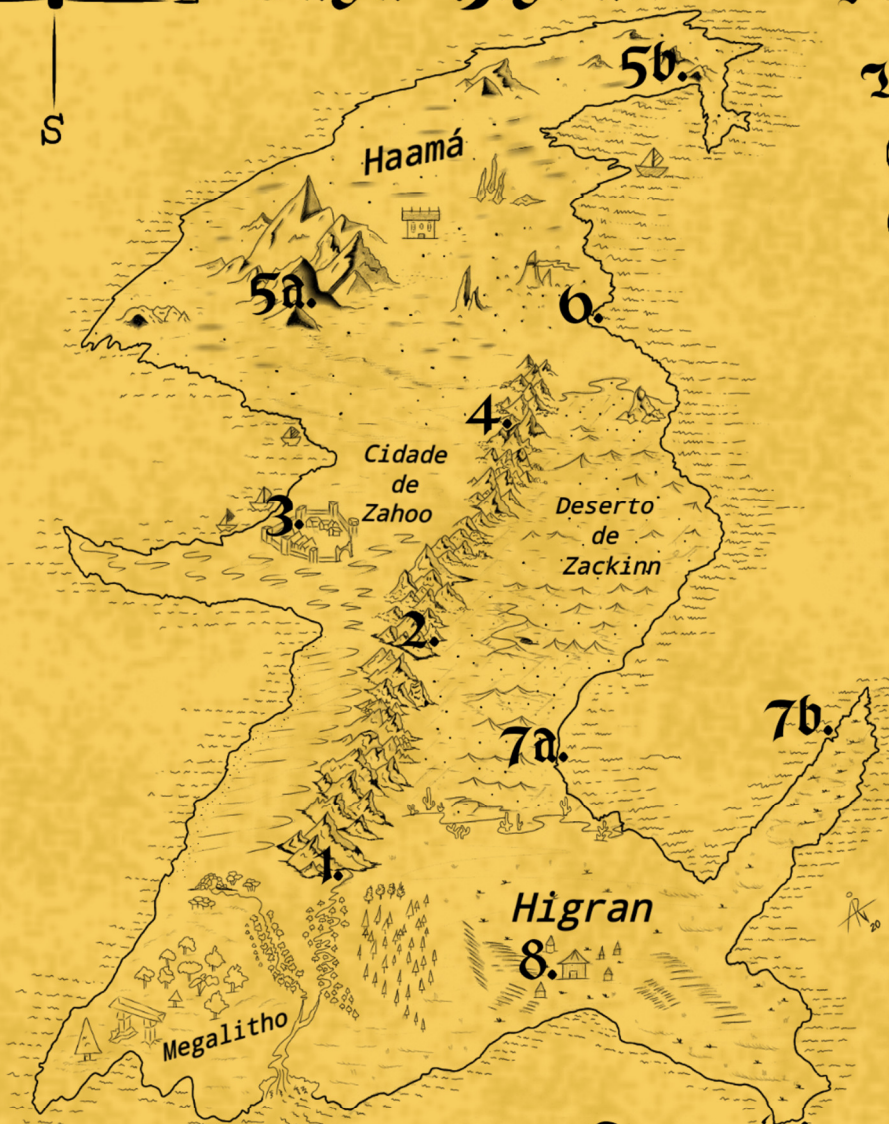
Sodã



Saga Higran

Pontos de Vida

- ⓐ VIII
- ⓑ VII
- ⓒ VI
- ⓓ V
- ⓔ IV
- ⓕ III
- ⓖ II
- ⓗ I



Ouro



Prata



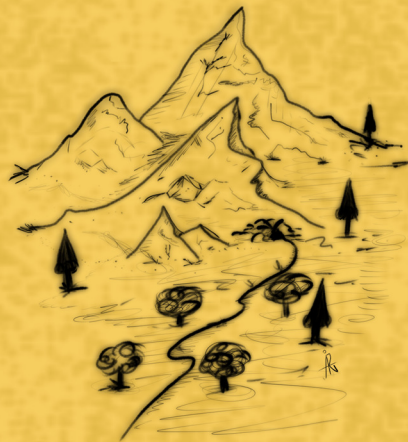
Inventário



• FASE 1 - REPELINDO OS LADRÕES:

O PLANO ESCOLHIDO PELOS JOVENS FOI COLETAR O MÁXIMO DE SUPRIMENTOS ÀS MARGENS DO RIO NORIA E FAZER TODA A TRAVESSIA AO NORTE POR DENTRO DAS MONTANHAS DE LEHA, DE MANEIRA QUE NÃO FOSSEM AVISTADOS NEM PELOS HABITANTES DE ZACKINN (A LESTE), NEM PELO POVO DE ZAHOO (A OESTE) E PUDESSEM CHEGAR, SEM SEREM VISTOS, AO EXTREMO NORTE DAS MONTANHAS DE LEHA EM QUATRO DIAS. APÓS COLETAREM OS SUPRIMENTOS NECESSÁRIOS E SEGUIREM PARA AS MONTANHAS, MONN E LYNIS SÃO SURPREENDIDOS POR QUATRO MERCENÁRIOS DE ZACKINN.

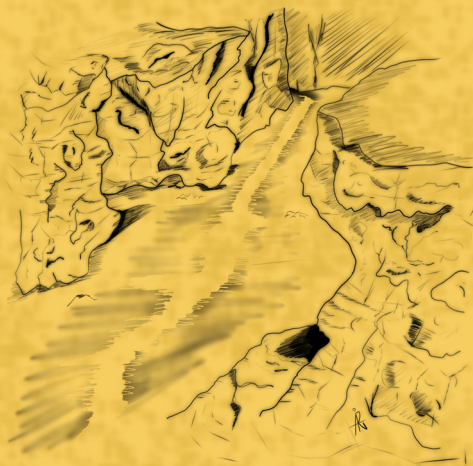
INIMIGOS DA FASE: 4x MERCENÁRIO DE ZACKINN.
ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.
DECK: BASE.



• FASE 2 – ATAQUE AO ACAMPAMENTO:

NO SEGUNDO DIA DA EXPEDIÇÃO, O PEQUENO GRUPO DE GUERREIROS DO SUL CONTINUA AVANÇANDO RUMO AO NORTE, EM UMA TRAVESSIA TORTUOSA E DIFÍCIL POR DENTRO DAS MONTANHAS DE LEHA. DECIDEM ACAMPAR PRÓXIMO A UMA PASSAGEM QUE LIGA A CIDADE DE ZAHOO AO DESERTO DE ZACKINN, CONHECIDA COMO O TREVO DE ANIT. POR MAIS CUIDADOSOS QUE FOSSEM, FORAM DESCOBERTOS E ATACADOS POR UM GRUPO MERCADOR QUE RUMAVA À ZAHOO.

INIMIGOS DA FASE: 1x MERCADOR DE SODÃ E 2x CAÇADORAS DE ZACKINN.
ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.
DECK: BASE.



• FASE 3 – COMPRAS EM ZAHOO:

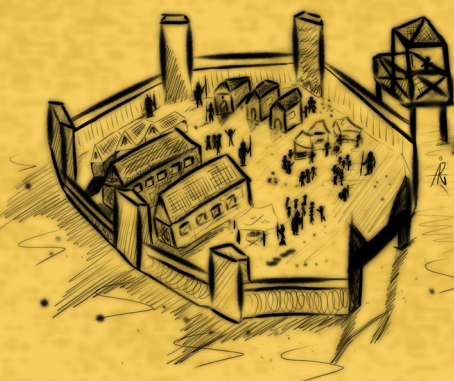
POR NECESSITAREM DE ARMAS E SUPRIMENTOS E JÁ COM AS VESTES DOS MERCADORES ABATIDOS, OS HIGRANS DECIDEM ENTRAR NA CIDADE DE ZAHOO, SE PASSAREM POR NEGOCIANTES, COMPRAR OS ITENS DECISIVOS PARA A MISSÃO E SAÍREM SEM LEVANTAREM SUSPEITAS.

AÇÕES: VER LISTA “OFERTAS EM ZAHOO”, FAÇA SUAS COMPRAS, DEBITE O OURO E PRATA EQUIVALENTE E COLOQUE OS ITENS ADQUIRIDOS NO SEU INVENTÁRIO.

INIMIGOS DA FASE: Ø.

ALIADOS DA FASE: Ø.

DECK: Ø.



LISTA DE COMPRA – OFERTAS EM ZAHOO

EM AMBAS AS AVENTURAS OS HERÓIS PASSAM NA CIDADE DE ZAHOO, ESSA PARADA CONCEDE AOS HERÓIS COMPRAR OS ITENS QUE A CIDADE OFERECE, VEJA A LISTA DE ITENS E SEUS VALORES:



ALIADO:

2 PEÇAS DE OURO;



ARCO RECURVO:

3 PEÇAS DE OURO;



CIMITARRA DE SODÃ:

3 PEÇAS DE OURO;



POTUM APEX:

4 PEÇAS DE OURO;

* POTUM APEX, FUNÇÃO E MODO DE USO: SE VOCÊ O POSSUIR EM SEU INVENTÁRIO, AO PERDER UMA PARTIDA, VOCÊ PODE REINICIÁ-LA COM SUA ENERGIA INICIAL RESTAURADA.

**CONVERSÃO DE PRATA EM OURO: CADA 2 PEÇAS DE PRATA EQUIVALEM A UMA PEÇA DE OURO

● **FASE 4 – ABATENDO OS VIGIAS:**

AO QUARTO DIA DE VIAGEM, JÁ NAS TERRAS DO NORTE, OS CORAJOSOS HIGRANS PLANEJAM A MELHOR MANEIRA DE SE APROXIMAREM DA FORTALEZA DE HAAMÁ SEM SEREM NOTADOS, E EM TODOS OS PLANOS POSSÍVEIS, SABEM QUE TERÃO QUE USAR TODA SUA FURTIVIDADE PARA ABATEREM OS VIGIAS.

INIMIGOS DA FASE: 2X MERCENÁRIO DE ZACKINN E 2X ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 2X ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

OPTE PELA FASE “5A” OU “5B”:



● FASE 5A – AHAX, A FORÇA DO NORTE:

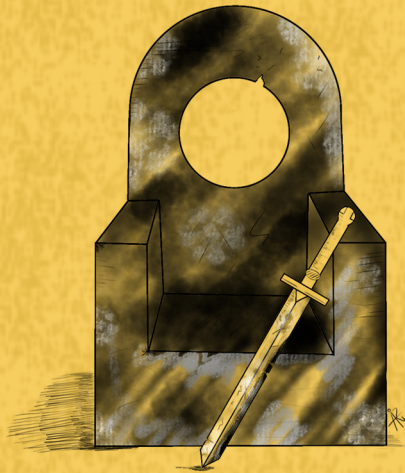
OS HERÓIS DO SUL DECIDEM SEGUIR A PISTA DA PASSAGEM SECRETA DE ROTCIV. AO ENCONTRAR A PASSAGEM SECRETA, PERCEBEM QUE ESTÃO EM UM VELHO TÚNEL DESATIVADO E QUE, APÓS ALGUNS QUILÔMETROS, O TÚNEL SE FINDA NUMA CÂMARA DENTRO DA FORTALEZA DE HAMMÁ. ESTRANHAMENTE, A FORTALEZA SE ENCONTRAVA QUASE VAZIA, E A BUSCA TERMINA NA SALA DO TRONO, ONDE ELES SE DEPARAM COM ALGUNS LANCEIROS FAZENDO A GUARDA E VYRIS HAAMÁ PORTANDO AHAX.

INIMIGOS DA FASE: 3x LANCEIRO RECRUTA E 1x VYRIS HAAMÁ EQUIPADO COM AHAX.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

*PARTICULARIDADE DA FASE: NESTA FASE SE VOCÊ CONSEGUIR CONCLUI-LA COM MONN EQUIPANDO A AHAX, ADICIONE-A AO SEU INVENTÁRIO.



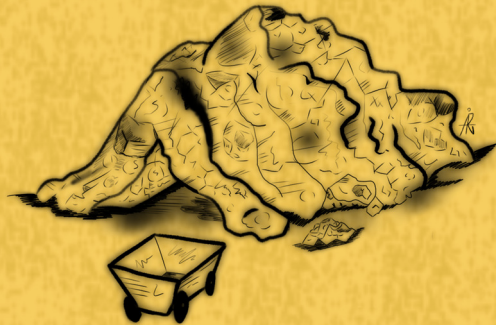
● FASE 5B – INVASÃO À MINA:

OS HIGRANS DECIDEM SEGUIR A PISTA DA MINA SIUL A NORDESTE DO CONTINENTE. TIVERAM SUCESSO NA APROXIMAÇÃO SORRATEIRA À MINA, PUDEAM AVISTAR VIR E BELAS TRABALHANDO FORÇOSAMENTE NAS MINAS, SUBIAM DAS MINAS COM SACOS DE PEDRAS E DESCIAM AS MINAS COM SACO QUE APARENTAVAM SER DE MANTIMENTOS. SE MISTURANDO A ESSES ESCRAVOS, MONN CONSEGUE DESCER ATÉ AS MINAS E ENCONTRA O QUE ESTAVAM PROCURANDO: UMA GRANDE CONCENTRAÇÃO DE VERTUS QUE TINHAM O TAMANHO EQUIVALENTE A UMA CABANA. O QUE MAIS CHAMARA A ATENÇÃO É QUE O VERTUS EMPILHADO LEMBRAVA A GRUTA DE ARDNAS, POIS INEXPLICAVELMENTE, DELE BROTAVA ÁGUA! EM DUTOS DE PEDRA O FLUXO SEGUIA EM DIREÇÃO À FORTALEZA DE HAAMÁ... FOI SÓ O QUE MONN PODE AVERIGUAR ANTES DE SER DESCOBERTO PELOS GUARDAS DA MINA.

INIMIGOS DA FASE: 4x MERCENÁRIO DE ZACKIN E 3x MERCADOR DE SODÃ.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.
DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

*PARTICULARIDADE DA FASE: NESTA FASE SE VOCÊ CONSEGUIR CONCLUI-LA VOCÊ RECEBERÁ +3 ALIADOS PARA O SEU INVENTÁRIO ALÉM DOS DESPOJOS DESTA FASE.



• **FASE 6 – FUGA MAR À DENTRO:**

MONN, LYNIS E SEUS ALIADOS BATEM EM RETIRADA, RUMO A UM BARQUINHO QUE DEIXARAM ESCONDIDO PRÓXIMO AO PICO DO MERCADOR, CASO AS COISAS NÃO DESSEM CERTO, E ERA EXATAMENTE O QUE ESTAVA OCORRENDO: OS HIGRANS JÁ ESTAVAM A QUILOMETROS EM FUGA E COM OS HAAMÁS NO ENCALÇO. AO DESANCORAR E PREPARAR O BARCO PARA NAVEGAR, O CONFRONTO COM OS PERSEGUIDORES FOI INEVITÁVEL.

INIMIGOS DA FASE: 4x LANCEIRO RECRUTA E 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

OPTE PELA FASE “7A” OU “7B”:



● FASE 7A – ATRACANDO EM ZACKINN:

A FUGA SEGUIU EM ALTO MAR BEM COMO A PERSEGUIÇÃO, JÁ COM UM GRUPO BASTANTE REDUZIDO OS HERÓIS DE HIGRAN NAVEGAM O MAIS RÁPIDO QUE PODEM EM DIREÇÃO AS TERRAS DO SUL. EM RAZÃO DOS DANOS QUE O PEQUENO BARCO DOS HIGRANS SOFRERA ELES SE VEEM OBRIGADOS A FAZER UM DESEMBARQUE FORÇADO, SEM OPÇÕES ELES ATRACAM PRÓXIMO A PORÇÃO CENTRAL DO DESERTO DE ZACKINN. SENÃO BASTASSE OS HAAMÁS QUE OS PERSEGUIAM, A RECEPÇÃO NO DESERTO FOI AINDA PIOR.

INIMIGOS DA FASE: 1x GIGANTE DE ZACKINN E 3x CAÇADORA DE ZACKINN.
ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ + 1x GIGANTE DE ZACKINN + 4x CONDENADO.

*PARTICULARIDADE DA FASE: NESTA FASE SE VOCÊ CONSEGUIR CONCLUI-LA VOCÊ RECEBERÁ +2 ALIADOS E +1 CIMITARRA PARA O SEU INVENTÁRIO ALÉM DOS DESPOJOS DESTA FASE.



● FASE 7B – ATRACANDO NO CABO DA CHUVA:

A FUGA SEGUIU EM ALTO MAR BEM COMO A PERSEGUIÇÃO, JÁ COM UM GRUPO BASTANTE REDUZIDO OS HERÓIS DE HIGRAN NAVEGAM O MAIS RÁPIDO QUE PODEM EM DIREÇÃO AS TERRAS DO SUL. O BARCO NAVEGOU A CONTENTO, PROMOVEDO UMA ENORME VANTAGEM DE DISTÂNCIA À FRENTE DOS HAAMÁS. NAQUELA ETAPA DO PLANO, BUSCAVAM ATRACAR NO CABO DA CHUVA. ESTRANHO, FOI ENCONTRAR UM PEQUENO ACAMPAMENTO COM AS CORES DA BANDEIRA DO NORTE EM TERRAS DO SUL E EXAUSTIVO SERIA TER QUE BATALHAR SEM DESCANSO, APÓS TANTAS HORAS DE NAVEGAÇÃO.

INIMIGOS DA FASE: 3x LANCEIRO RECRUTA, 1x CONDENADO E 1x ESCUDEIRO DE HAAMÁ.

ALIADOS DA FASE: NENHUM ALIADO INICIAL.

DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ + 1x GIGANTE DE ZACKINN + 4x CONDENADO.



• FASE 8 – A BATALHA DE HIGRAN:

EXAUTOS, SEM SUPRIMENTOS E AINDA SEM ENTENDER O QUE ESTAVA OCORRENDO, MONN E LYNIS PARTEM COM DESTINO A TRIBO HIGRAN. NOS QUILOMETROS QUE ANTECEDIAM A TRIBO JÁ PERCEBERAM QUE ALGO ESTAVA ERRADO: MARCAS DE PEGADAS, QUE PODERIAM INDICAR ALGUMAS DEZENAS DE GUERREIROS, MARCADAS HÁ POUCAS HORAS... ALGUMAS FLECHAS DISPERSAS, PEQUENAS MARCAS DE SANGUE AO CHÃO, ALGO ESTAVA ERRADO. CORRERAM OS QUILOMETROS RESTANTES EM DIREÇÃO À TRIBO E A DEVASTAÇÃO JÁ ERA QUASE FINDA... POR FIM, ENCONTRARAM UM PEQUENO GRUPO DO NORTE ENFRENTANDO UMA ÚNICA HIGRAN, ERA A OPORTUNIDADE DE INVESTIREM TODA A FÚRIA QUE GUARDAVAM NO PEITO.

INIMIGOS DA FASE: 2x CONDENADO, 1x STRAUSS HAAMÁ E 1x ZOE, FLECHA DO NORTE
ALIADOS DA FASE: 1x HUTY HIGRAN.
DECK: BASE + 3x ESCUDEIRO DE HAAMÁ + 2x GIGANTE DE ZACKINN + 4x CONDENADO.



EPÍLOGO

AQUILO QUE OCORRERA COM A TRIBO DO SUL FOI MARCADO COMO “A DEVASTAÇÃO”, A BATALHA DE HIGRAN TEVE COMO RESULTADO A INEXORÁVEL VITÓRIA DE HAAMÁ, A TRIBO DO SUL FOI ARRASADA, SEUS DESPOJOS E SUAS RIQUEZAS FORAM DIVIDIDAS ENTRE OS COMBATENTES DO NORTE E OS POUCOS SOBREVIVENTES SE REFUGIARAM NA REGIÃO DO MEGALITHO, A OESTE DE HIGRAN. MONN, LYNIS E HUTY SOBREVIVERAM AO MASSACRE E ESTES FORAM RESPONSÁVEIS POR CUIDAR DAS CRIANÇAS, DOS MAIS FRÁGEIS E DOS POUCOS ANCIÃES QUE CONSEGUIRAM SOBREVIVER.

A DISTÂNCIA ENTRE HAAMÁ E HIGRAN, TORNOU INVIÁVEL UMA COMPLETA OCUPAÇÃO TERRITORIAL DE HAAMÁ AS INSTALAÇÕES DA ANTIGA TRIBO DO SUL, AO INVÉS DE FUNDAR UMA CIDADE OU FORTALEZA, OS HAAMÁS ENVIARAM POUCOS DE SEUS CONCIDADÃOS PARA LAVRAR A TERRA E OUTROS POUCOS SOLDADOS PARA PROTEGÊ-LA. A REGIÃO CONTINUOU SENDO UMA DAS PRINCIPAIS RESERVAS DE ALIMENTO DO CONTINENTE, MAS AGORA SOB O PODER DO NORTE.