



MONSTERS

ARTBOOK · VOLUME II

*Três monstros presos.
Uma fuga que vira guerra.*

EDIÇÃO 2026





MONSTERS

ARTBOOK

Volume II · Edição 2026

CRIAÇÃO E DIREÇÃO

Fred Tannure

ORIGEM

Artbook da monografia de graduação, com o título original Monster Tactics

ÍCONES

game-icons.net, licença CC BY 3.0

O LIVRO

	PREFÁCIO	<i>Do lápis à tinta</i>	04
	O JOGO	<i>Frase, pilares, história</i>	06
	DIREÇÃO DE ARTE	<i>Tinta e ferro, identidade</i>	10
I	OS HERÓIS	<i>Grighzuz, Duldar, Jasper e o trio</i>	12
II	NORUEI	<i>Mapa, Covil e doze regiões</i>	39
III	A HORDA	<i>Três cidades e sete raças</i>	60
IV	INIMIGOS E CHEFES	<i>Facções, variações e chefes</i>	72
V	O ABISMO E A ARENA	<i>Profundezas, Xal'Veneth e o Coliseu</i>	84
VI	BESTIÁRIO	<i>Criaturas por região e Caçadas</i>	111
VII	SISTEMAS	<i>Progressão, puzzles, interface</i>	129

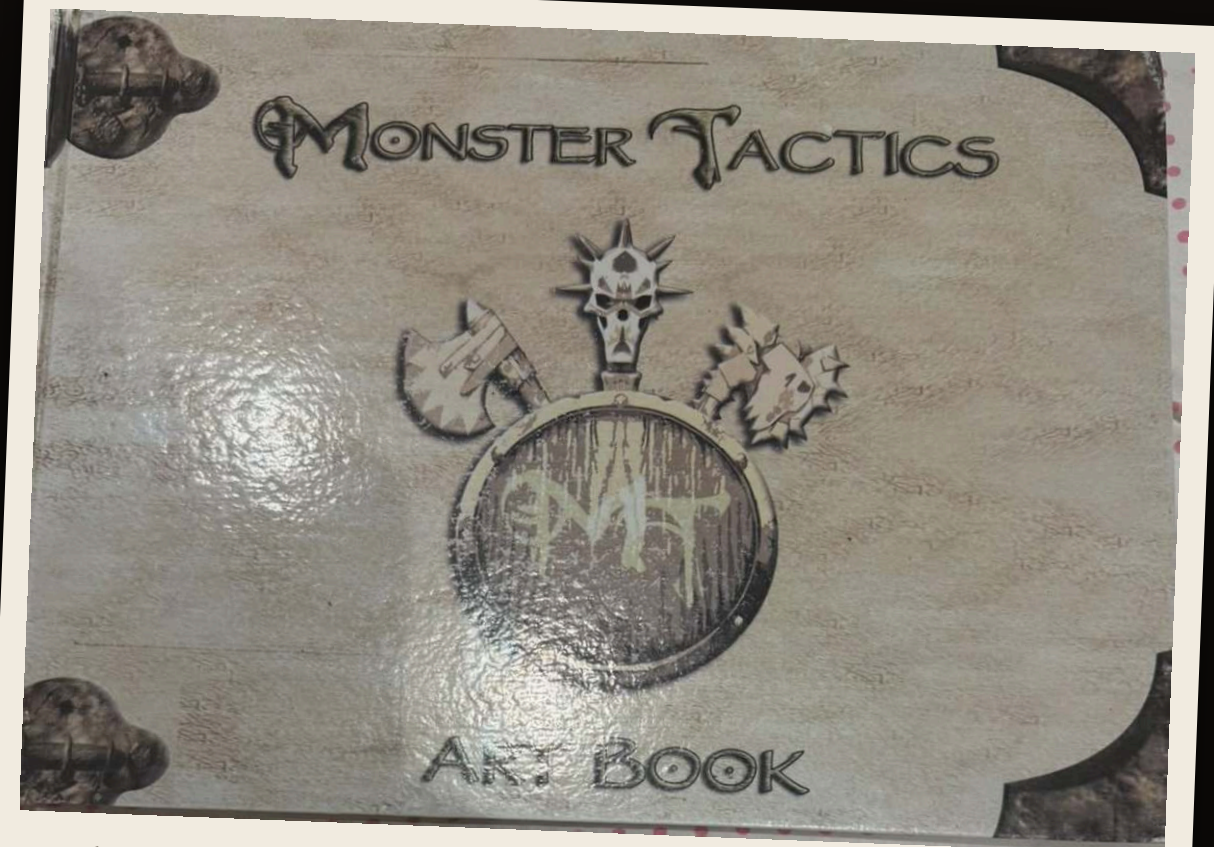
MONSTERS começou na minha monografia de graduação, com outro nome.

Era um livro de lápis, texturas escaneadas e muita vontade. A pergunta era simples: e se o jogador controlasse os monstros, e não os heróis?

Os três continuam os mesmos. Grighzuz quebra, Duldar conjura, Jasper some na sombra. O que mudou foi o tamanho do mundo e a régua de cada página.

Este livro é o primeiro passo da segunda vida do projeto.

Fred Tannure



O artbook original, da monografia.

DO LÁPIS À TINTA

OS MESMOS TRÊS. OUTRA RÉGUA.

Nomes, papéis, cores e história vêm do livro original. Proporções, rosto, figurino e acabamento foram redesenhados do zero.



GRIGHZUZ
O Ork



DULDAR
O Troll



JASPER
O Goblin

Três monstros presos. Um reino inteiro que quer vê-los apodrecer na cela. Uma fuga que vira guerra.

Você controla três monstros ao mesmo tempo e troca entre eles na hora para atravessar um mundo gigante, interligado e cheio de segredos. O Ork quebra. O Troll conjura. O Goblin infiltra. Nenhum deles passa sozinho.

GÊNERO

Ação e plataforma 2.5D com exploração não linear, puzzles de física e de cooperação

PLATAFORMAS

PC, consoles e iPad. Celular como adaptação

JOGADORES

Solo trocando entre os três, cooperativo online para até três e PvP 1x1, 2x2 e 3x3

DURAÇÃO

25 a 30 horas na campanha. Mais de 50 para 100%

ESCOPO

14 regiões, cerca de 600 salas, 23 chefes, 16 subchefes e mais de 100 criaturas

TOM

Fantasia sombria com humor ácido. Os vilões da fábula viram protagonistas

CINCO REGRAS QUE NÃO SE QUEBRAM

01

TRÊS HERÓIS, UM CÉREBRO

Todo obstáculo relevante pede a combinação certa de dois ou três monstros. Trocar de herói faz parte do combate e da travessia.

02

UM MUNDO QUE NÃO ACABA

Regiões interligadas, atalhos que se abrem, portas que só fazem sentido horas depois.

03

SEGREDO EM CADA PAREDE

Cada herói enxerga um tipo de segredo que os outros dois não veem.

04

PROGRESSÃO QUE MUDA O JOGO

Armas, armaduras e relíquias abrem caminhos novos. Número maior é consequência.

05

MONSTROS COM CORAÇÃO

Humor, lealdade e uma história de libertação contada por quem sempre foi o vilão.

A HISTÓRIA

NINGUÉM AQUI É AMIGO

Noruei vive sob a Aliança da Luz: humanos, anões e elfos unidos pelo Rei de Harogath e por seu arquimago, Braxxas. Para a Aliança, todo ser das sombras é praga.

Orks, Trolls e Goblins nunca foram aliados. Os Orks chamam os Trolls de bruxos traiçoeiros, os Trolls chamam os Orks de brutos sem alma, e os dois odeiam os Goblins, que já roubaram de todo mundo.

Grighzuz, chefe de guerra do clã Brasa-Negra, Duldar, xamã exilado de Vhaal-Oruk, e Jasper, ladrão do Formigueiro, caem nas mãos da Aliança em lugares diferentes e vão parar em celas separadas da Masmorra de Harogath. O Goblin foge primeiro, solta o Ork porque precisa de músculo, e os dois só soltam o Troll porque ninguém mais abre o portão selado.

Fugir juntos é a única saída. Lá fora, descobrem que Braxxas drena a Chama Antiga, a força que dá vida a todos os povos das sombras. Sozinho, nenhum povo resiste. A Horda precisa nascer.



ATO I

A FUGA

Três celas, três inimigos, uma saída.
Masmorra e Florestas.



ATO II

TRÊS POVOS

Cada herói volta para casa e precisa
convencer o próprio povo a aceitar os
outros dois.



ATO III

A HORDA

Sete raças para recrutar, uma de cada vez.
Cada uma pede uma prova.



ATO IV

O TRONO

A Horda marcha contra a Aliança. Castelo,
Braxxas e, depois, o Coro.



ATO I · TUTORIAL

TRÊS CELAS, UMA SAÍDA

1 CELA 1 · JASPER

Tutorial de furtividade: arrombar a fechadura, andar no escuro, fugir da ronda. O Goblin sai primeiro, sozinho.

3 CELA 3 · DULDAR

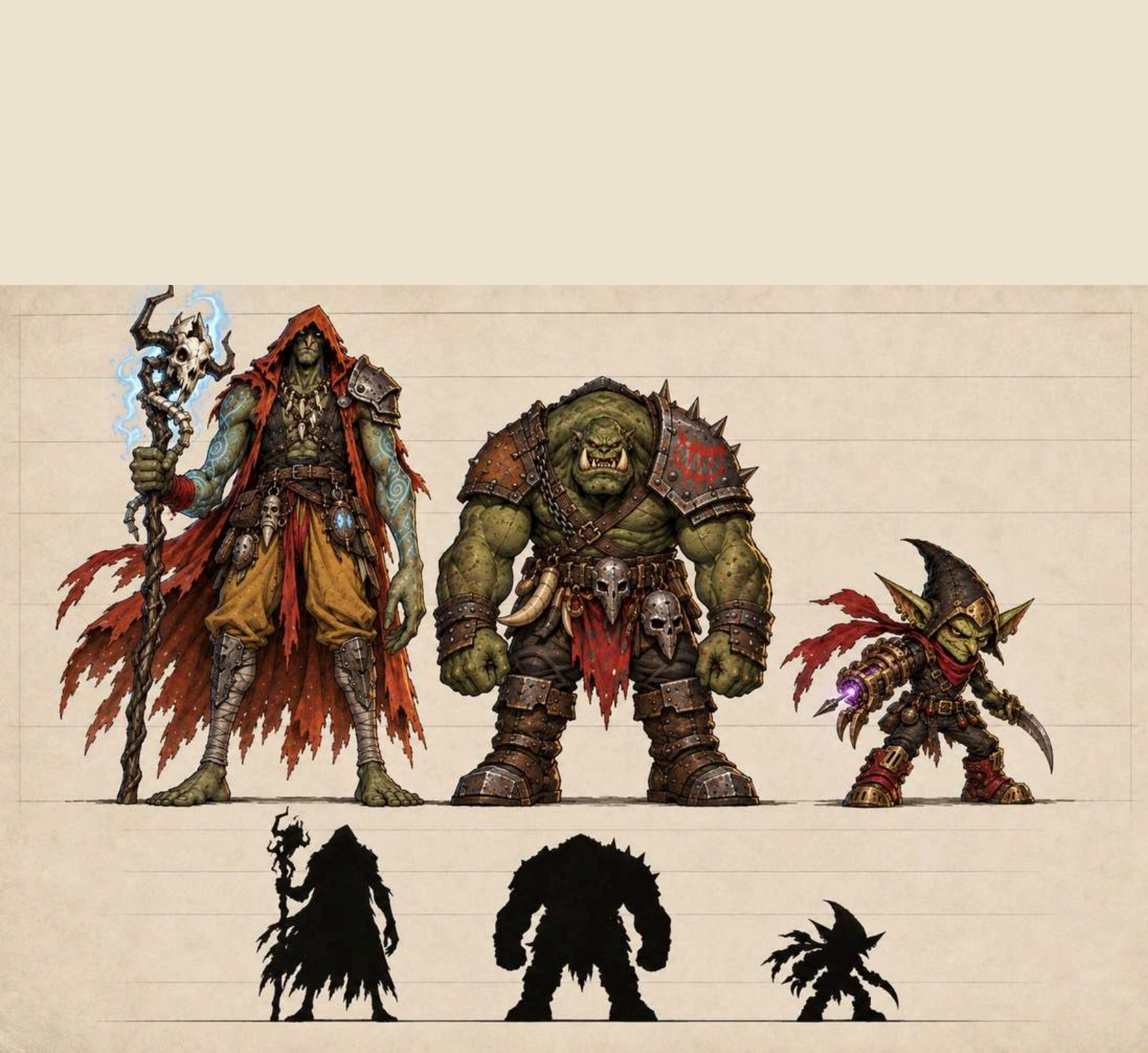
Tutorial de troca: a cela do Troll é selada por runas de luz. Os dois precisam dele para abrir o portão; ele pega a chave com telecinese.

2 CELA 2 · GRIGHZUZ

Tutorial de combate: o Goblin abre a cela do Ork só porque precisa de músculo. Combo, defesa e o primeiro arremesso.

4 A PRIMEIRA BRIGA

Na saída, os três quase se matam. O Carcereiro-Mor chega e obriga a primeira luta em trio.



DIREÇÃO DE ARTE

TINTA E FERRO

TRAÇO

Tinta preta pincelada, contorno grosso e variado, sombra chapada em dois ou três tons.

FORMA

Ork é pedra e cunha. Troll é triângulo sobre pernas longas. Goblin é círculo e triângulo.

COR

Base terrosa em cada região. Cada herói carrega um único acento saturado, que é também a cor da sua barra.

LUZ

A Aliança é luz dourada e fria. Os monstros são a sombra quente. A luz é o inimigo.



CARVÃO
#16120E



OSSO
#E9DFCB



MUSGO
#7FA04A



ÂMBAR
#E0A12B



AZUL ESPÍRITO
#5FC3FF



VIOLETA SOMBRA
#A26BFF



OURO DA LUZ
#E8C46A



CARMIM
#B3261E



IDENTIDADE

O ESCUDO DA HORDA

O escudo de guerra do livro original continua no centro. Atrás dele, uma arma de cada herói: o cutelo do Ork, o cajado do Troll e a adaga do Goblin. No centro, um M entalhado na madeira, de MONSTERS.



ÍCONE DE APP E REDES



VERSÃO CHAPADA, UMA COR



MINIMALISTA



MÍNIMO

TÍTULOS

TEXTO

DESTAQUES

BIG SHOULDERS

Crimson Pro

Instrument Serif



CAPÍTULO 1 · HERÓI 1 DE 3



GRIGHZUZ

O CAMINHO DO GUERREIRO

Onde ele passa, a parede vira porta.

Chefe de guerra do clã Brasa-Negra. Não planeja, derruba. Nunca confiou num Troll, e agora divide corrente com um. Na equipe, é o escudo, o aríete e a catapulta.

PAPEL

LINHA DE FRENTE

SILHUETA

PEDRA E CUNHA

RECURSO

FÚRIA



GRIGHZUZ EM AÇÃO

1 INVESTIDA

Atravessa paredes rachadas e portões de madeira.

2 PISÃO SÍSMICO

Quebra pisos frágeis e aciona placas à distância.

3 CORRENTE-GANCHO

Puxa blocos e inimigos, balança em argolas.

4 ARREMESSO

Lança o Goblin ou o Troll até pontos altos.

5 ESCUDO DE GUERRA

Bloqueia e rebate projéteis.

6 FÚRIA DA HORDA

Modo berserk com dano dobrado.

Cada habilidade de travessia abre portas marcadas no mapa. Voltar com ela revela o que antes era impossível.





AO LONGO DO JOGO

A FORÇA QUE ABRE O MAPA

O Ork começa só batendo. Ao longo da jornada, cada poder vira uma chave para um tipo de parede, piso ou abismo.

8 poderes. Cada um abre um tipo de obstáculo marcado no mapa.

TRAVESSIA
INVESTIDA

Minas Pwent

Atravessa paredes rachadas e portões de madeira

TRAVESSIA
PISÃO SÍSMICO

Vila de Harogath

Quebra pisos frágeis e aciona placas à distância

TRAVESSIA
GARRA A VAPOR

Formigueiro

Crava a garra e escala paredes de rocha mole

TRAVESSIA
CORRENTE-GANCHO

Porto das Âncoras

Balança em argolas e puxa blocos pesados

TRAVESSIA
PELE DE PEDRA

Monte Ferrorrubro

Atravessa espinhos e lava rasa

TRAVESSIA
ÂNCORA

Presas de Gelo

Anda no fundo da água e segura contra vento e correnteza

TRAVESSIA
SALTO DE ARÍETE

Castelo de Harogath

Pulo carregado que quebra tetos rachados

TRAVESSIA
RUGIDO DA HORDA

As Profundezas

Estilhaça cristais violeta e derruba escudos

DO IMPROVISO AO LENDÁRIO

ARMAS

1. Cutelo de Sucata
2. Racha-Escudo
3. Martelo de Bigorna
4. Garra a Vapor
5. Cutelo Rubro, lendário

ARMADURAS

1. Couro de Guerra
2. Sucata Rebitada
3. Placas de Forja
4. Couraça do Chefão, lendária

Troféus de chefes derrotados viram relíquias com bônus passivos.





1

CHEFE RUBRO

2

ORK DAS CINZAS

3

ORK GLACIAL

4

ORK OSSUDO

5

REI DA SUCATA

SKINS

CINCO PELES DE GRIGHZUZ

Visuais alternativos liberados nas Provas da Horda, em estátuas escondidas e na loja do Covil. Não mudam atributos.



CAPÍTULO 1 · HERÓI 2 DE 3

 O TROLL

DULDAR

O ESPÍRITO DO XAMÃ

Move o mundo sem tocar nele.

Xamã exilado de Vhaal-Oruk por mexer com magia proibida.
Empurra, puxa e ergue tudo com uma mão invisível, cria chão
onde não existe e acha os Orks uns brutos sem alma.

PAPEL

TELECINESE E MAGIA

SILHUETA

**TRIÂNGULO SOBRE
PERNAS LONGAS**

RECURSO

MANA



DULDAR EM AÇÃO

- 1 **PEDRA-ESPÍRITO**
Conjura plataformas no ar.
- 2 **CAPA DO VENTO**
Plana sobre abismos.
- 3 **VISÃO ANCESTRAL**
Revela portas falsas e runas escondidas.
- 4 **CHAMA ANTIGA**
Acende tochas, queima raízes e teias.
- 5 **HÁLITO DO NORTE**
Congela água e cascatas em plataforma.
- 6 **PASSO ESPIRITUAL**
Atravessa barreiras de luz pelo plano dos espíritos.

Cada habilidade de travessia abre portas marcadas no mapa. Voltar com ela revela o que antes era impossível.





AO LONGO DO JOGO

A MÃO INVISÍVEL

Duldar move o mundo sem tocar nele. A telecinese é a árvore principal do Troll e cresce até ele carregar pontes inteiras no ar.

15 poderes. Cada um abre um tipo de obstáculo marcado no mapa.

TELECINESE EMPURRÃO

Masmorra

Derruba inimigos e abre portas pesadas

TELECINESE PUXÃO

Florestas

Traz pontes levadiças, alavancas e inimigos distantes

TELECINESE SUSPENSÃO

Minas Pwent

Ergue e segura inimigos e blocos no ar

TELECINESE ARREMESSO MENTAL

Vila de Harogath

Lança o que estiver suspenso

TELECINESE DESVIO

Porto das Âncoras

Para flechas e projéteis no ar e devolve

TELECINESE LEVITAÇÃO

Monte Ferrorrubro

Sobe no ar por alguns segundos

TELECINESE PONTE SUSPensa

Presas de Gelo

Monta pontes com destroços flutuando

TELECINESE ESMAGAMENTO

Observatório do Sol

Comprime grades e portas de ferro

ESPÍRITO PEDRA-ESPÍRITO

Masmorra

Conjura plataformas

ESPÍRITO CAPA DO VENTO

Florestas

Plana sobre abismos

ESPÍRITO VISÃO ANCESTRAL

Florestas

Revela paredes falsas e runas

ESPÍRITO CHAMA ANTIGA

Minas Pwent

Queima raízes e teias

ESPÍRITO PASSO ESPIRITUAL

Pântano

Atravessa barreiras de luz

ESPÍRITO HÁLITO DO NORTE

Presas de Gelo

Congela água e cascatas

ESPÍRITO LEMBRANÇA DA PEDRA

Ruínas dos Gigantes

Reconstrói por segundos o que foi destruído

DO IMPROVISO AO LENDÁRIO

CAJADOS

1. Galho Torto
2. Cajado da Serpente
3. Cajado do Crânio Chifrudo
4. Cajado do Gelo Eterno
5. Cajado da Chama Antiga, lendário

ARMADURAS

1. Trapos de Xamã
2. Ombreira de Ferro
3. Manto Tribal
4. Vestes do Ancestral, lendária

Totens de osso mudam o comportamento de cada magia.





1

XAMÃ DO GELO

2

ESPÍRITO BRAVO

3

TROLL DO PÂNTANO

4

DULDAR SEM CAPUZ

5

VIDENTE DA LUA

SKINS

CINCO PELES DE DULDAR

Visuais alternativos liberados nas Provas da Horda, em estátuas escondidas e na loja do Covil. Não mudam atributos.



CAPÍTULO 1 · HERÓI 3 DE 3

 O GOBLIN

JASPER

A SOMBRA DO LADINO

*Pequeno demais para ser visto.
Rápido demais para ser pego.*

Ladrão do Formigueiro, devendo dinheiro para meio mundo. Voa baixo com botas de combustão, abre qualquer fechadura e transforma a relíquia de cada chefe num dardo novo para o lançador de pulso.

PAPEL

**INFILTRAÇÃO
E PRECISÃO**

SILHUETA

CÍRCULO E TRIÂNGULO

RECURSO

SOMBRA



JASPER EM AÇÃO

- 1 MANTO DE SOMBRA**
Invisível no escuro, até para guardas atentos.
- 2 ARROMBAR**
Abre fechaduras, baús e portas.
- 3 DARTO CARREGADO**
Tiro violeta que quebra escudos.
- 4 DARTO-GANCHO**
Tirollesa entre dois pontos.
- 5 SALTO DE PAREDE**
Sobe entre duas paredes.
- 6 DESLIZAR**
Passa por frestas e portões que se fecham.

Cada habilidade de travessia abre portas marcadas no mapa. Voltar com ela revela o que antes era impossível.





AO LONGO DO JOGO

BOTAS DE COMBUSTÃO

Jasper não abre caminho: acha um. As botas de combustão evoluem a cada peça de sucata rara, e cada versão transforma paredes lisas, vãos e grades em rota.

11 poderes. Cada um abre um tipo de obstáculo marcado no mapa.

BOTAS DE COMBUSTÃO

SALTO DE PAREDE

Masmorra

Pula de parede em parede, sem limite

BOTAS DE COMBUSTÃO

ARRANQUE, MK I

Florestas

Dash no chão que cruza vãos curtos

BOTAS DE COMBUSTÃO

PULO DE COMBUSTÃO, MK II

Minas Pwent

Pulo duplo com jato de fogo

BOTAS DE COMBUSTÃO

ARRANQUE AÉREO, MK III

Porto das Âncoras

Dash no ar, encadeia com o salto de parede

BOTAS DE COMBUSTÃO

SOBRECARGA, MK IV

Monte Ferrorrubro

Dash em chamas que atravessa grades finas e barreiras

BOTAS DE COMBUSTÃO

PAIRAR A JATO, MK V

Observatório do Sol

Segura no ar por alguns segundos

ENGENHOCAS

MANTO DE SOMBRA

Formigueiro

Invisível no escuro

ENGENHOCAS

BOMBA DE FUMAÇA

Formigueiro

Apaga luzes e cega guardas

ENGENHOCAS

DARDO-GANCHO

Vila de Harogath

Tirola entre dois pontos

ENGENHOCAS

DARDOS DE RELÍQUIA

Um por chefe

Fogo, gelo e luz abrem portas elementais

ENGENHOCAS

SOMBRA DEIXADA

Xal'Veneth

Troca de lugar com a própria sombra

DO IMPROVISO AO LENDÁRIO

LÂMINAS

1. Adaga Torta
2. Presa de Víbora
3. Lâmina Lunar
4. Adagas Gêmeas
5. Espinho Sombrio, lendária

LANÇADOR DE PULSO

1. Mark I
2. Mark II, cano duplo
3. Mark III, tambor
4. Mark IV, garra-gancho

ANÉIS

1. Sombra Longa
2. Farejador
3. Arrombador
4. Pele Dura
5. Eco



BOTAS DE COMBUSTÃO

Cada peça de sucata rara vira uma versão nova das botas. O pulo de parede em parede vem de fábrica; o resto se conquista.

- 1 **SALTO DE PAREDE**
Pula de parede em parede, sem limite
· Masmorra
- 2 **ARRANQUE, MK I**
Dash no chão que cruza vãos curtos
· Florestas
- 3 **PULO DE COMBUSTÃO, MK II**
Pulo duplo com jato de fogo · Minas Pwent
- 4 **ARRANQUE AÉREO, MK III**
Dash no ar, encadeia com o salto de parede · Porto das Âncoras
- 5 **SOBRECARGA, MK IV**
Dash em chamas que atravessa grades finas e barreiras · Monte Ferrorrubro
- 6 **PAIRAR A JATO, MK V**
Segura no ar por alguns segundos · Observatório do Sol





1

SOMBRA AZUL

2

ENGENHOQUEIRO DOURADO

3

RATO DE ESGOTO

4

JASPER PIRATA

5

GOBLIN CARMESIM

SKINS

CINCO PELES DE JASPER

Visuais alternativos liberados nas Provas da Horda, em estátuas escondidas e na loja do Covil. Não mudam atributos.

ESCALA E SILHUETA

Troll, Ork e Goblin lado a lado. As três silhuetas precisam ser reconhecidas em um quadro de jogo, a trinta metros de câmera.



TÁTICAS DE MONSTRO

1 CATAPULTA

O Ork arremessa o Goblin até a borda mais alta.

2 PONTE VIVA

O Troll conjura a pedra e o Ork salta nela.

3 ESCOLTA DE SOMBRA

A fumaça do Goblin apaga as tochas e o trio passa.

4 CONTRAPESO

O peso do Ork ergue o Goblin do outro lado.

5 CUTELO RÚNICO

O Troll encanta a arma do Ork com fogo espiritual.

6 TÁTICA MONSTRO

Com as três barras cheias, os três atacam juntos.





O TRIO

TRÊS JEITOS DE JOGAR

Às vezes cada um vai sozinho. Às vezes os três viajam juntos. Na porradaria, viram uma coisa só.

MODO 1

DIVIDIDO

Cada herói segue sozinho por um caminho. O Ork segura o portão, o Goblin passa pelo duto e puxa a alavanca, o Troll ergue a ponte. Troca de controle a qualquer hora; ninguém passa sem os outros dois.

MODO 2

TROCA

Os três viajam juntos e um fica em cena. Troca instantânea no meio do pulo ou do combo, para encadear poderes.

MODO 3

FORMAÇÃO MONSTRO

Na porradaria os três viram uma unidade só: o Goblin pendurado no Ork e, depois da Levitação, o Troll flutuando junto.

FORMAÇÃO MONSTRO

1 GRIGHZUZ COMANDA

Anda, ataca, defende com o escudo e usa as habilidades de força. É o corpo da formação.

2 JASPER EMBOSCA

Salta do ombro num dash, ataca pelas costas e volta. No tempo certo faz a parada: desvia flecha e espada e abre o contra-ataque.

3 DULDAR CONJURA

Flutua atrás, preso ao Ork por um fio de telecinese. Raio espiritual de longe, empurrão em cone, escudo de destroços e cura.

4 SINCRONIA

Alternar ações dos três enche a barra de Sincronia. Cheia, dispara a Tática Monstro.

5 QUANDO APARECE

Cercos, pontes com exército, fases de chefe e o Rito do Coro. No cooperativo, cada jogador controla um membro da formação.

6 COMO EVOLUI

Ato I: Goblin no ombro do Ork. Ato III: o Troll aprende Levitação e completa a formação.





FORMAÇÃO MONSTRO EM JOGO

O Ork segura a ponte, o Goblin rebate as flechas do ombro dele e o Troll derruba os arqueiros de longe. Um jogador sozinho comanda os três; no cooperativo, cada um pega um.

COMBO, PARADA E CONTRAGOLPE

1 COMBOS E LANÇADOR

Golpe leve e pesado em sequência. O lançador joga o inimigo no ar e o combo continua lá em cima, com quique na parede e queda no chão.

2 REVEZAMENTO

Troca de herói no meio do combo sem perder a contagem. Ork lança, Goblin mantém no ar, Troll arremessa com telecinese.

3 PARADA PERFEITA

Apertar a defesa no instante do golpe dourado: faísca, câmera lenta e o inimigo fica aberto.

4 CONTRAGOLPE

Depois da parada, cada herói tem o seu: Retorno de Escudo do Ork, Resposta de Lâmina do Goblin, Espelho Mental do Troll.

5 SINAL DE COR

Golpe dourado se apara. Golpe vermelho não se apara: só esquiva, no dash do Goblin ou no salto.

6 POSTURA

Chefes têm uma barra de postura. Paradas e golpes pesados quebram a guarda e abrem a cena de execução.





CENAS DE EXECUÇÃO

O GOLPE NA HORA CERTA

1 NA HORA CERTA

Um anel dourado fecha em volta do ponto do golpe. Apertar quando ele toca o alvo acerta em cheio.

3 ERROU, APANHOU

Errar o tempo devolve o controle ao chefe, que contra-ataca e recupera parte da postura.

5 ACESSIBILIDADE

Janela de tempo ajustável e opção de acerto automático para quem só quer ver a cena.

2 TRÊS TEMPOS

Cada cena tem três momentos, um por herói. Acertar os três encerra a luta ou tira uma fase inteira do chefe.

4 EXECUÇÕES CURTAS

Inimigos de elite atordoados também têm finalizações de dois segundos, diferentes por herói.

O MAPA QUE SE ABRE

Cada obstáculo do mundo tem uma chave. Porta que hoje não passa, amanhã passa: o mapa marca o ícone do poder que falta.

 PAREDE RACHADA <i>Investida</i>	 PISO FRÁGIL <i>Pisão Sísmico</i>	 ROCHA MOLE <i>Garra a Vapor</i>	 ÁGUA FUNDA <i>Âncora</i>	 ESPINHOS E LAVA RASA <i>Pele de Pedra</i>
 TETO RACHADO <i>Salto de Ariete</i>	 CRISTAL VIOLETA <i>Rugido da Horda</i>	 PONTE LEVADIÇA <i>Puxão</i>	 ABISMO LARGO <i>Ponte Suspensa</i>	 CHAMINÉ DE VENTO <i>Levitação</i>
 GRADE DE FERRO <i>Esmagamento</i>	 PAREDE FALSA <i>Visão Ancestral</i>	 RAÍZES E TEIAS <i>Chama Antiga</i>	 BARREIRA DE LUZ <i>Passo Espiritual</i>	 CASCATA <i>Hálito do Norte</i>
 PONTE DESTRUÍDA <i>Lembrança da Pedra</i>	 POÇO LISO <i>Salto de Parede</i>	 VÃO CURTO <i>Arranque</i>	 PLATAFORMA ALTA <i>Pulo de Combustão</i>	 ABISMO SEM APOIO <i>Arranque Aéreo</i>
 GRADE FINA E BARREIRA <i>Sobrecarga</i>	 VÃO COM ARGOLAS <i>Dardo-Gancho</i>	 PORTA ELEMENTAL <i>Dardos de Relíquia</i>	 PORTA DE DOIS BOTÕES <i>Sombra Deixada</i>	 ROTA ILUMINADA <i>Bomba de Fumaça</i>

NORUEI

Um continente gelado no norte e quente nas profundezas. Cada região se liga a pelo menos outras três, e quase toda porta trancada tem a marca da habilidade que falta.



- 01 MASMORRA DE HAROGATH
- 02 FLORESTAS INTERMINÁVEIS
- 03 MINAS PWENT
- 04 VILA DE HAROGATH
- 05 PÂNTANO DOS OSSOS VELHOS
- 06 FORMIGUEIRO DE SUCATA
- 07 PRESAS DE GELO
- 08 MONTE FERRORRUBRO
- 09 PORTO DAS ÂNCORAS
- 10 OBSERVATÓRIO DO SOL
- 11 CASTELO DE HAROGATH
- 12 RUÍNAS DOS GIGANTES
- C COVIL DA HORDA
- ? NINHO DO DRAGÃO
- 13 O ABISMO E O COLISEU
- T TUMBA, SECRETA



C

BASE DE OPERAÇÕES

COVIL DA HORDA

Três estranhos e uma fogueira. A cada povo que se junta, o Covil cresce até virar a capital da Horda.

FORJA

Armas e armaduras do Ork, feitas com Sucata

BANCADA

Lançadores, dardos e anéis do Goblin

ALTAR

Magias, cajados e totens do Troll, com Essência

CRESCER COM A HORDA

Uma ala, um mercador e uma bandeira por povo recrutado; troféus, skins e quadro de caça



01

REGIÃO 01 · ATO I

MASMORRA DE HAROGATH

*Prisão fria e alagada sob o
castelo. Tochas são a única luz.*

CHEFE

O Carrasco-Mor

PUZZLES

Luz e sombra, placas de pressão, grades

CONQUISTA

Trio formado · Chave de Ferro

SEGREDOS

Parede rachada da cela sete, duto do
Goblin, tocha alta



02

REGIÃO 02 · ATO I

FLORESTAS, INTERMINÁVEIS

*Floresta élfica viva, que brilha
de noite e se fecha de dia.*

CHEFE

Sylvara, a Matriarca dos Grifos

PUZZLES

Cogumelos-mola, luz das plantas,
pontes de cipó

CONQUISTA

Capa do Vento · Chave de Raiz

SEGREDOS

Tronco oco, santuário élfico submerso



03

REGIÃO 03 · ATO III

MINAS PWENT

*Salões anões cavados até
o coração da montanha.*

CHEFE

Rei Brom Pwent e o Colosso de Forja

PUZZLES

Elevadores de contrapeso,
trilhos, cristais

CONQUISTA

Investida · Chave de Pedra

SEGREDOS

Túnel de cristal, entrada do Ninho
do Dragão



04

REGIÃO 04 · ATO II

VILA DE HAROGATH

*Vila circular de paliçada,
dividida por cinco casas rivais.*

CHEFE

Os Cinco Senhores de Guerra

PUZZLES

Guindastes, roda d'água, rotas de guarda

CONQUISTA

Dardo-Gancho · Chave de Sangue

SEGREDOS

Telhados, poço para o Labirinto dos
Minotauros, porão do mercador



05

REGIÃO 05 · ATO II

PÂNTANO DOS OSSOS VELHOS

*Terra dos Trolls e da cidade de Vhaal-Oruk,
onde o mundo dos espíritos encosta no nosso.*

CHEFE

A Mãe-dos-Ossos

PUZZLES

Plataformas do plano espiritual, totens

CONQUISTA

Passo Espiritual

SEGREDOS

Ossada oca de gigante, tribo escondida



06

REGIÃO 06 · ATO II

FORMIGUEIRO DE SUCATA

*A capital goblin de canos, engrenagens
e lava, pendurada no escuro.*

CHEFE

Barão Engrenagem

PUZZLES

Engrenagens giratórias, jatos de
vapor, dutos

CONQUISTA

Anéis · Bomba de Fumaça

SEGREDOS

Oficina escondida, rede de dutos



07

REGIÃO 07 · ATO III

PRESAS DE GELO

*Geleiras em forma de dente
sob a aurora do norte.*

CHEFE

Hrimvald, a Serpe de Gelo

PUZZLES

Gelo escorregadio, estalactites,
lago congelado

CONQUISTA

Hálito do Norte

SEGREDOS

Criaturas presas no gelo,
posto abandonado



08

REGIÃO 08 · ATO II

MONTE FERRORRUBRO

A terra natal dos Orks e a cidade de Brasa-Negra, ocupadas pela Aliança.

CHEFE

Valerius, o Paladino da Luz

PUZZLES

Lava, pontes que desabam, o farol

CONQUISTA

Pele de Pedra · Tribos Ork livres

SEGREDOS

Forja ancestral Ork



09

REGIÃO 09 · ATO III

PORTO DAS ÂNCORAS

Porto humano onde a maré decide o caminho.

CHEFE

O Capitão Afogado

PUZZLES

Maré alta e baixa, cordames

CONQUISTA

Corrente-Gancho

SEGREDOS

Porão alagado, navio fantasma



10

REGIÃO 10 · ATO IV

OBSERVATÓRIO DO SOL

O templo de Braxxas. Aqui, a luz fere.

CHEFE

O Guardião Prismático

PUZZLES

Espelhos giratórios, feixes de luz

CONQUISTA

Dardo de Luz · Último Farol

SEGREDOS

Sala dos espelhos invertidos



11

REGIÃO 11 · ATO IV

CASTELO DE HAROGATH

Quatro alas, quatro chaves, um trono.

CHEFE

Braxxas, o Senhor da Luz

PUZZLES

Lustres, passagens atrás de quadros,
portal de quatro chaves

CONQUISTA

Final

SEGREDOS

Galeria dos reis antigos



12

REGIÃO 12 · ATO III E PÓS-JOGO

RUÍNAS DOS GIGANTES

Um vale de titãs mortos. Três ainda dormem, e podem lutar pela Horda.

CHEFE

O Titã Desperto

PUZZLES

Espinha de gigante, rochas flutuantes, runas

CONQUISTA

Final verdadeiro

SEGREDOS

Crânio-caverna



ÁREA SECRETA

NINHO DO DRAGÃO

Sob as Minas Pwent dorme Ashkareth. Quem volta às minas depois do fim da história encontra o caminho, o tesouro e o equipamento lendário dos três.



?

ÁREA SECRETA · PÓS-JOGO

A TUMBA DO REI ENFAIXADO

Enterrada sob dunas de areia negra na Ilha do Sepulcro. Ninguém que entrou voltou.

COMO CHEGAR

Reunir os quatro Selos do Eclipse; no eclipse, a maré baixa revela o caminho até a ilha

RECOMENDADO

Formação Monstro completa e três jogadores no Chamado do Eco

SELOS

Castelo de Harogath, Observatório do Sol, Profundezas e Coliseu dos Ecos

RECOMPENSA

Conjunto Rei Enfaixado para os três heróis e a relíquia Vaso Vazio

AS MALDIÇÕES

1 MALDIÇÃO DAS FAIXAS

Cada queda tira 10% da vida máxima até sair da tumba. Três quedas e o grupo volta para a entrada.

2 AREIA QUE SOBE

Salas enchem de areia negra em contagem. Quem fica para trás é enterrado.

3 LUZ ROUBADA

Em salas amaldiçoadas a chama do Troll se apaga. O caminho é seguir os escaravinhos dourados.

4 FAIXAS VIVAS

Faixas agarram um herói e o puxam para um sarcófago. Os outros dois têm segundos para cortar.

5 SEM TOTENS

Só dois pontos de retorno, escondidos em sarcófagos falsos. Achar é um puzzle em si.

6 ARMADILHAS DO REI

Lâminas, pisos falsos, blocos em corrente e feixes de sol refletidos. Cada sala pede os três poderes.

A área mais difícil do jogo. Feita para três jogadores; sozinho, é para poucos.





A TUMBA · INIMIGOS

OS SERVOS DO REI

Guardas que não morrem, estátuas que acordam e vasos que mordem. Tudo aqui foi feito para proteger um único sarcófago.

1 GUARDA MUMIFICADO

2 ENXAME DE ESCARAVELHOS

3 GUARDIÃO CHACAL

4 ESPECTRO DE AREIA

5 SACERDOTISA EMBALSAMADORA

6 VASO VIVO

7 CROCODILO SAGRADO

8 NAJA DE OURO

VHOR-ANKET, O REI ENFAIXADO

O primeiro rei de Noruei, mil anos antes da Aliança. Aprendeu a drenar a Chama Antiga e se embalsamou vivo para nunca morrer. Veste o próprio sarcófago como armadura e fica pendurado no teto por centenas de faixas, como uma marionete. A alma está dividida em quatro Vasos da Alma. Braxxas copiou o método do diário deste rei.

I O TRIBUNAL DOS VASOS

Protegido por uma barreira, o rei só cai quando os quatro vasos se quebram: o Ork esmaga o de pedra, o Troll puxa o do teto, o Goblin acerta o que está atrás da grade.

II A TEMPESTADE DE AREIA

O salão vira tempestade. As faixas do rei agarram um dos heróis e o usam como marionete contra os outros dois; só a execução na hora certa o liberta.

III O REI SEM CARNE

O sarcófago cai em duas metades. O Goblin corta as faixas do teto e o rei despenca na areia; só a parada perfeita abre a guarda.

Final EXECUÇÃO EM TRÊS TEMPOS

Um golpe de cada herói no anel dourado. Errar devolve o rei à fase II.





CHEFE SECRETO · A LUTA

TRÊS FASES E UMA EXECUÇÃO

I O TRIBUNAL DOS VASOS

Protegido por uma barreira, o rei só cai quando os quatro vasos se quebram: o Ork esmaga o de pedra, o Troll puxa o do teto, o Goblin acerta o que está atrás da grade.

III O REI SEM CARNE

O sarcófago cai em duas metades. O Goblin corta as faixas do teto e o rei despenca na areia; só a parada perfeita abre a guarda.

II A TEMPESTADE DE AREIA

O salão vira tempestade. As faixas do rei agarram um dos heróis e o usam como marionete contra os outros dois; só a execução na hora certa o liberta.

Final EXECUÇÃO EM TRÊS TEMPOS

Um golpe de cada herói no anel dourado. Errar devolve o rei à fase II.



RECOMPENSA

CONJUNTO REI ENFAIXADO

Ouro enegrecido, lápis-lazúli e faixas para os três heróis. Junto vem o Vaso Vazio, relíquia que devolve um herói caído uma vez por luta.

A HORDA

Ela não existe no começo. Ela é o jogo.

Três povos que se odeiam e sete raças que a Aliança escravizou, caçou ou esqueceu. Cada uma entra na Horda por um motivo diferente e com uma prova diferente.

O BRASA-NEGRA
G O FORMIGUEIRO
02 OS ÚLTIMOS GIGANTES
04 A MATILHA DE CINZA
06 O POVO DA MARÉ

T VHAAL-ORUK
01 OS CLÃS OGROS
03 OS ESCAMADOS
05 A CASA VELADA
07 OS FILHOS DO LABIRINTO





O

CIDADE DOS ORKS · ATO II

BRASA-NEGRA

A fortaleza dos clãs, cavada no Monte Ferrorrubro e ocupada pela Aliança.

LÍDER

Ghar Duas-Presas, velha chefe que chama Grighzuz de traidor por andar com um Troll

PROVA

Libertar os prisioneiros das minas e vencer o duelo de clãs na arena de lava

RANCOR

Os clãs juram que um xamã Troll envenenou o poço de Brasa-Negra há três gerações

TRAZ PARA A HORDA

Guerreiros de linha de frente, forjas e o Tambor de Guerra



T

VHAAL-ORUK

CIDADE DOS TROLLS · ATO II

A cidade sobre palafitas no Pântano dos Ossos Velhos, onde os mortos ainda dão conselhos.

LÍDER

O Conselho dos Crânios, que expulsou Duldar por mexer com magia proibida

PROVA

Reacender os sete totens e trazer de volta o espírito do primeiro xamã

RANCOR

Os Orks queimaram os totens sagrados na última guerra; os Goblins venderam os ossos

TRAZ PARA A HORDA

Xamãs, cura, regeneração e os caminhos do plano espiritual



G

CIDADE DOS GOBLINS · ATO II

O FORMIGUEIRO

A capital goblin de canos e sucata, onde tudo tem preço, inclusive a lealdade.

LÍDER

Madame Rebite, dona do maior mercado e da maior dívida de Jasper

PROVA

Pagar a dívida de Jasper roubando o cofre do Barão Engrenagem

RANCOR

Orks e Trolls são clientes que nunca pagam e inimigos que sempre voltam

TRAZ PARA A HORDA

Máquinas de cerco, bombas, túneis e o mercado negro



A HORDA · RAÇA 1 DE 7 · PRESAS DE GELO

OS CLÃS OGROS

Prova: Vencer o chefe ogro numa competição de comer e depois na porrada. **Traz:** Força bruta, carregadores de cerco e escudos vivos.

① CHEFE DE CHIFRES

② OGRO DO TRONCO

③ OGRO CALDEIRÃO

④ OGRO DE DUAS CABEÇAS

⑤ COZINHEIRO DE GUERRA



A HORDA · RAÇA 2 DE 7 · RUÍNAS DOS GIGANTES

OS ÚLTIMOS GIGANTES

Prova: Acordar os três gigantes adormecidos e curar a pedra corrompida pela Luz. **Traz:** Artilharia viva: pedras, muralhas e passagem por montanhas.

1 GIGANTE DE PEDRA

2 GIGANTE DO GELO

3 O ADORMECIDO



A HORDA · RAÇA 3 DE 7 · MINAS PWENT

OS ESCAMADOS

Prova: Libertar os mineiros escravizados pelos anões e guiar a fuga pelos túneis. **Traz:** Túneis, armadilhas, minas e o caminho até o Ninho do Dragão.

① MINEIRO

④ MECÂNICO

② ARMADILHEIRO

⑤ FUNDIBULÁRIO

③ XAMÃ DE OSSO

⑥ ANCIÃO



A HORDA · RAÇA 4 DE 7 · ERMOS DE CINZA, AO PÉ DO
FERRORRUBRO

A MATILHA DE CINZA

Prova: Caçar a presa que a matilha não consegue derrubar. **Traz:**
Batedores, cavalaria de hienas e ataques relâmpago.

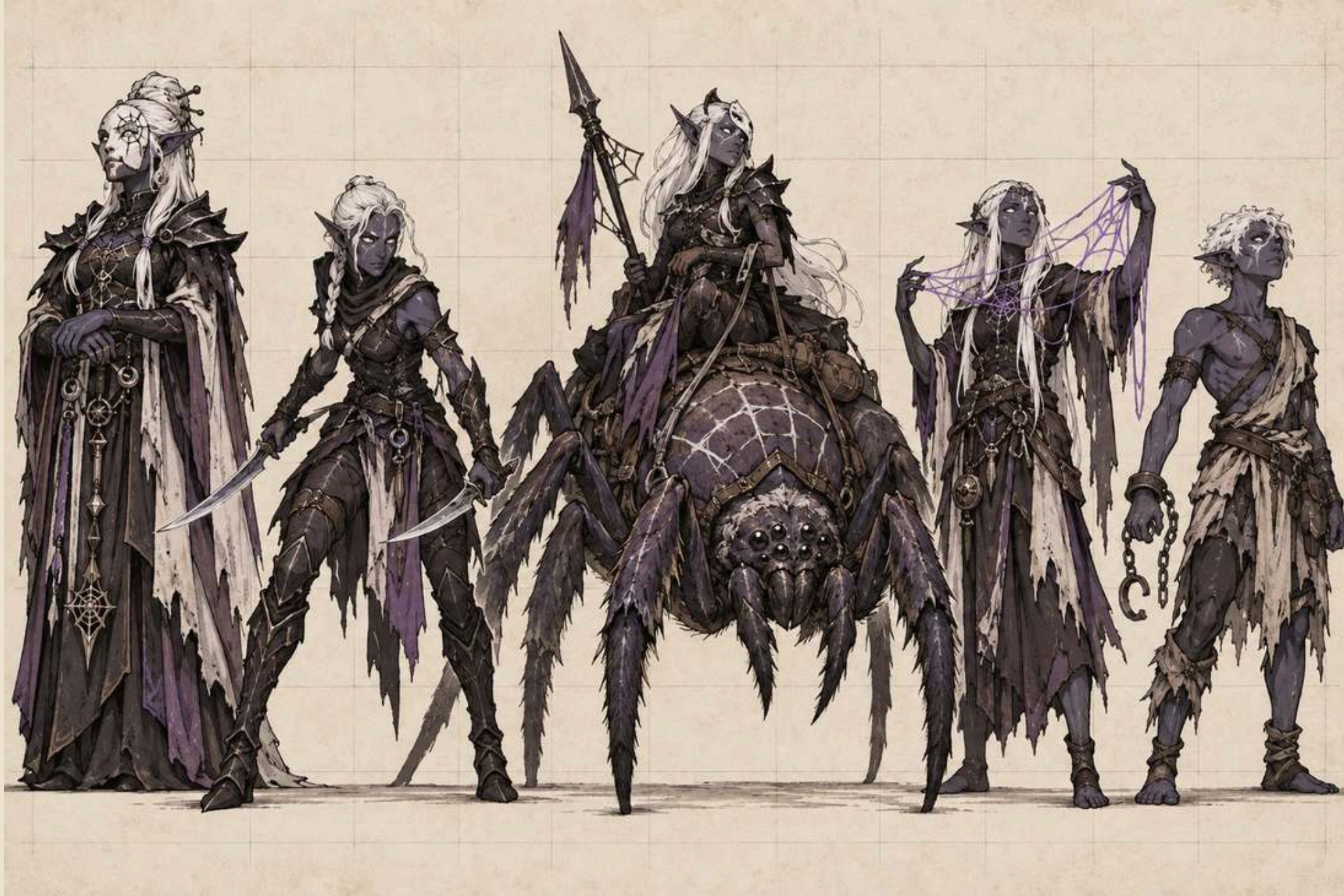
① LÍDER DE
MATILHA

② ARQUEIRO
DE OSSO

③ XAMÃ-ABUTRE

④ MONTADOR
DE HIENA

⑤ BATEDOR



A HORDA · RAÇA 5 DE 7 · XAL'VENETH, NAS PROFUNDEZAS

A CASA VELADA

Prova: Salvar a Casa Szerra do expurgo da Matriarca e roubar o mapa do Coliseu. **Traz:** Espiões, assassinos e a rota secreta até o Coliseu dos Ecos.

1 MATRONA REBELDE

2 ASSASSINA

3 MONTADORA DE ARANHA

4 TECELÃ DE FEITIÇOS

5 LIBERTO



A HORDA · RAÇA 6 DE 7 · PORTO DAS ÂNCORAS E O RECIFE AFUNDADO

O POVO DA MARÉ

Prova: Destruir as redes da Aliança e devolver a Pérola da Maré ao recife. **Traz:** Mirmidões de tridente, sereias que cantam magia e a travessia pelo mar.

① MIRMIDÃO

② SEREIA

③ GUARDIÃO DA MARÉ

④ BATEDOR DE CAVALO-MARINHO



A HORDA · RAÇA 7 DE 7 · O LABIRINTO SOB A VILA DE HAROGATH

OS FILHOS DO LABIRINTO

Prova: Achar o centro do labirinto-prisão e quebrar as correntes do campeão. **Traz:** Tropa de choque, portões arrombados e o conhecimento de todos os labirintos.

1 CAMPEÃO

2 GUIA DO LABIRINTO

3 SÁBIO DE UM CHIFRE

4 BEZERRO GUERREIRO

5 PORTA-ESCUDO



FIM DO ATO III

A HORDA REUNIDA

Dez povos que nunca dividiram uma fogueira, marchando atrás de um Ork, um Troll e um Goblin que ainda brigam entre si.



CAPÍTULO IV · INIMIGOS

GUARDA DE HAROGATH

Disciplina, aço e fé. Os escudos grandes caem para o Ork; os magos, para os dardos do Goblin.

① GUARDA

② BESTEIRO

③ ARCABUZEIRO

④ MAGA DA LUZ

⑤ CLÉRIGO DE GUERRA

⑥ CARCEREIRO

⑦ CAVALEIRO DAS CINCO CASAS



INIMIGOS · ELFOS

ELFOS DAS FLORESTAS

Rápidos, altos e sempre acima do jogador. Obrigam a subir, planar e fechar a distância.

1 GUERREIRO

2 ARQUEIRA

3 FEITICEIRO

4 DOMADORA,
LOBO E GRIFO



INIMIGOS · ANÕES

ANÕES DE PWENT

Blindados e teimosos. A pólvora anã abre buracos no cenário, e às vezes atalhos.

① GUERREIRO

② CLÉRIGO

③ MINEIRO

④ ARTILHEIRO

⑤ GOLEM DE PEDRA



INIMIGOS · CRIATURAS

FERAS DE NORUEI

A fauna de Noruei, parte dela deformada pela Luz de Braxxas.

① LOBO DE GUERRA

④ VERME DE GELO

② ARANHA DE CRISTAL

⑤ CARANGUEJO AFOGADO

③ MORCEGOS

⑥ ESPÍRITO CORROMPIDO



INIMIGOS · VARIAÇÕES

MESMA FARDA, OUTRO ROSTO

Todo tipo de inimigo tem pelo menos seis rostos: idade, cabelo, barba, cicatriz e tom de pele mudam; o uniforme fica. A tropa parece gente, não cópia.

DUAS UNIDADES NOVAS

1 CANTORA DE LÂMINAS

Luta e conjura ao mesmo tempo. Cada golpe desenha uma runa que explode no terceiro acerto.

2 DRUIDA METAMORFO

Começa a luta como elfo e termina como fera, meio urso, meio cervo. Fogo interrompe a transformação.

Embaixo de cada unidade, quatro rostos diferentes para a mesma farda.



DUAS UNIDADES NOVAS

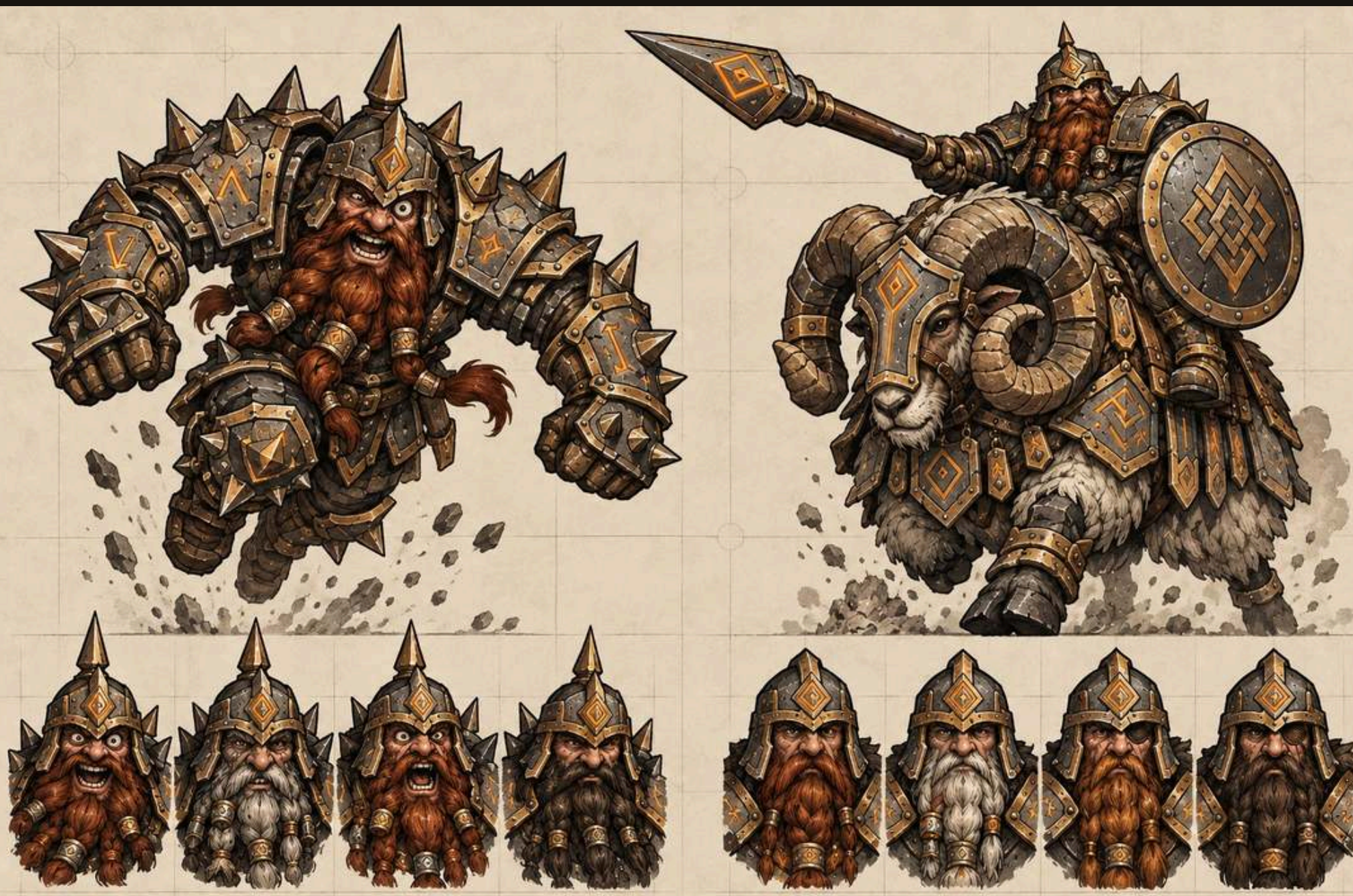
1 BERSERKER DE ESPINHOS

Armadura coberta de espinhos, ataca de cabeça e ri enquanto apanha. Rola contra o grupo e quica nas paredes.

2 CAVALEIRO DE CARNEIRO

Carga em linha reta que atravessa escudos. O Ork segura o carneiro pelos chifres.

Embaixo de cada unidade, quatro rostos diferentes para a mesma farda.



ROSTOS DE PWENT E DAS FLORESTAS

Barbas, tranças, cicatrizes e idades diferentes com a mesma armadura. Nos elfos mudam cabelo, tatuagem e idade.



GUERREIROS DE PWENT



GUERREIROS DAS FLORESTAS

O CARRASCO-MOR

MASMORRA



SYLVARA, A MATRIARCA DOS GRIFOS

FLORESTAS



REI BROM E O COLOSSO DE FORJA

MINAS PVENT



OS CINCO SENHORES DE GUERRA

VILA DE HAROGATH



HRIMVALD, A SERPE DE GELO

PRESAS DE GELO



A MÃE-DOS-OSSOS

PÂNTANO



O CAPITÃO AFOGADO

PORTO DAS ÂNCORAS



O TITÃ DESPERTO

RUÍNAS DOS GIGANTES



BARÃO ENGRENAGEM
FORMIGUEIRO



VALERIUS, O PALADINO DA LUZ
FERRORRUBRO



O GUARDIÃO PRISMÁTICO
OBSERVATÓRIO



ASHKARETH, O DRAGÃO
NINHO, SECRETO



BRAXXAS, O SENHOR DA LUZ

Arquimago do Rei de Harogath. Acredita que Noruei só será pura quando a última sombra queimar. Para isso, drena a Chama Antiga que corre sob o reino.

I CORTE DOURADA

Duelo no salão do trono, com lâminas solares girando ao redor dele.

II ECLIPSE

Ele apaga as tochas e caça o trio com feixes. No escuro, o Goblin vira peça-chave.

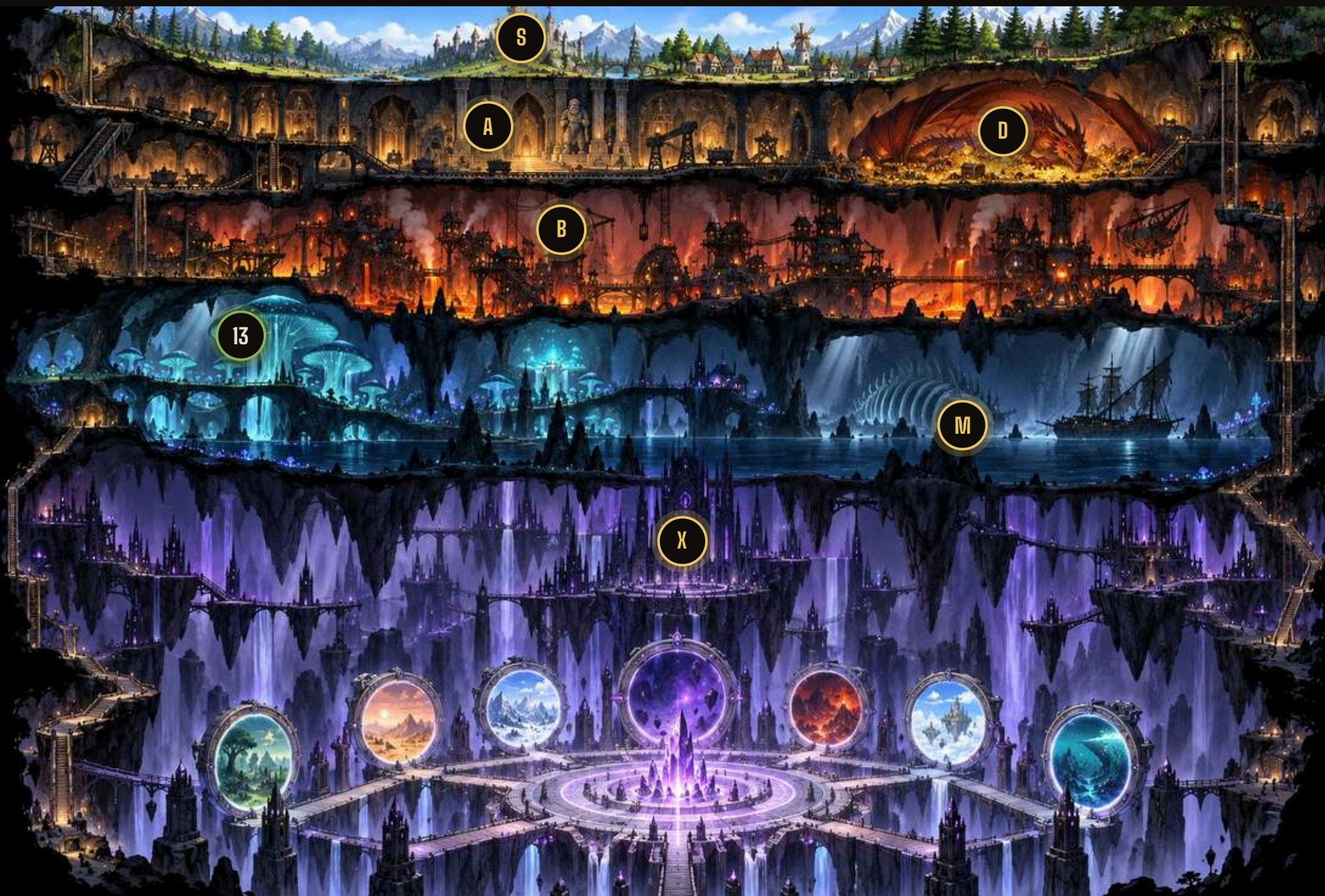
III SOL CATIVO

Braxxas liberta o sol preso no cajado. Só a Tática Monstro quebra o núcleo.



O ABISMO

Embaixo de Noruei existe outro mundo. Quanto mais fundo, mais escuro, mais caro cada passo. No fim da descida, uma arena onde criaturas de outros mundos lutam para divertir quem devora memórias.



- S SUPERFÍCIE DE NORUEI
- A MINAS PWENT
- D NINHO DO DRAGÃO
- B FORMIGUEIRO DE SUCATA
- 13 AS PROFUNDEZAS
- M MAR SEM LUZ
- X XAL'VENETH
- 14 COLISEU DOS ECOS



13

REGIÃO 13 · ATO III E PÓS-JOGO

AS PROFUNDEZAS

A região mais difícil do jogo. O escuro não é cenário: é o inimigo.

ACESSO

Elevador de lava no fundo do Formigueiro e a fenda do Ninho do Dragão

PUZZLES

Totens apagados, pontes de seda, correntes de água negra

PERIGOS

Luz que atrai, emboscadas do teto, veneno, teia, abismo

SEGREDOS

Casulos de aventureiros com equipamento raro, a trilha dos Ecos

AS REGRAS DO ESCURO

1 LUZ É ISCA

A chama do Troll mostra o caminho e chama tudo que caça pelo brilho. Apagar esconde, mas cega.

2 LUCIDEZ

Perto da arena a pressão psíquica derruba a barra de Lucidez. Pela metade, surgem ilusões; no zero, o herói vira Eco e ataca o grupo.

3 TOTENS APAGADOS

Pontos de retorno raros. Cada um exige um puzzle para reacender.

4 SEM VIAGEM RÁPIDA

Só depois de achar o Mercado Negro de Xal'Veneth.

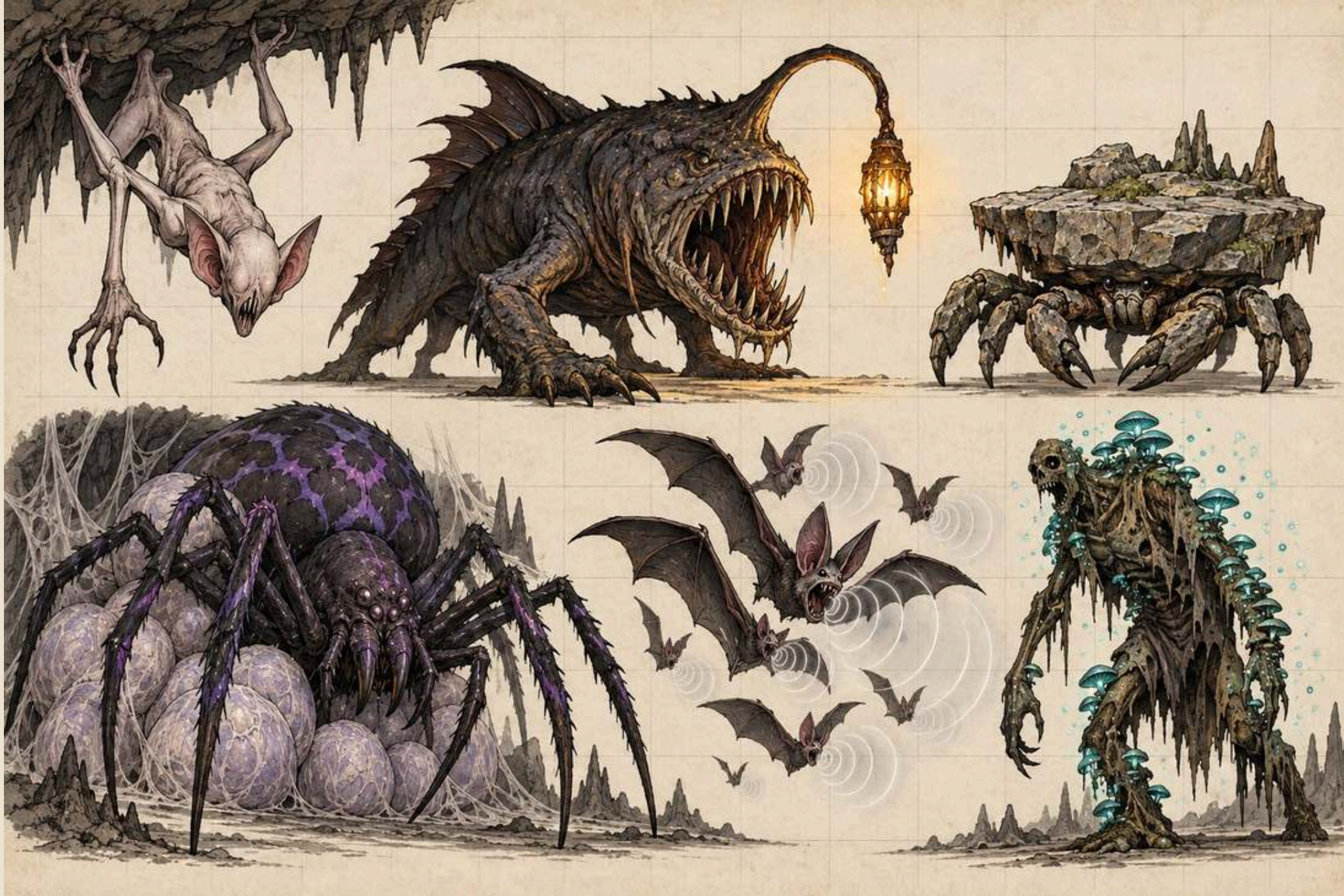
5 TEIA E VENENO

A teia prende o Ork, pesado demais. O veneno corta a regeneração do Troll.

6 MORRER CUSTA

A Sucata e a Essência carregadas ficam num casulo onde o grupo caiu. Buscar ou perder.





INIMIGOS · PROFUNDEZAS

O QUE VIVE NO ESCURO

Predadores cegos, iscas de luz e pedras que andam. Quase tudo aqui caça pelo som ou pelo brilho.

① ESPREITADOR CEGO

④ MÃE DA NINHADA

② PESCADOR DE LANTERNA

⑤ MORCEGOS-ECO

③ CARANGUEJO-ROCHA

⑥ CADÁVER DE FUNGO



X

REGIÃO 13 · CIDADE

XAL'VENETH

A cidade dos Velnari. Bonita, podre e em guerra consigo mesma.

GOVERNO

Cinco Casas nobres sob a Matriarca Ilvyr, em guerra fria

JOGABILIDADE

Disfarce do Jasper, missões que jogam uma Casa contra a outra

PACTO

Pagam tributo em prisioneiros à arena para não serem devorados

MERCADO NEGRO

Itens lendários, viagem rápida e a chave do Coliseu



INIMIGOS · XAL'VENETH

OS VELNARI

Elfos exilados nas profundezas há milênios, devotos da Tecelã.

Pele cinza-violeta, cabelo branco, olhos de prata. Matriarcais, elegantes e cruéis. Servem aos Mentarcas por medo e sonham com o dia de derrubá-los. Casas: Xal'Veneth (a Casa governante)

· Dyrrith (lâminas) · Oloré (magia) · Vhenn (escravos) ·

Szerra (espiões).

① SACERDOTISA-MÃE

④ MAGA DE BATALHA

② DANÇARINA DE LÂMINAS

⑤ ESCRAVAGISTA

③ BATEDORA

⑥ O ENREDADO

CHEFE · XAL'VENETH

ILVYR

A MATRIARCA VELADA

Suma-sacerdotisa da Tecelã e senhora de Xal'Veneth. Controla a cidade por fios que ninguém vê e negocia com os Mentarcas de igual para igual.

Subchefes: Mestra de Lâminas Zhessa Dyrrieth e o Primeiro Enredado.

I MARIONETES

Guerreiros de sombra presos aos dedos dela. Cortar o fio, não o soldado.

II A TEIA DO TEMPLO

O salão vira uma teia vertical. O Jasper sobe, o Ork segura o peso.

III A TECELÃ DESPERTA

A estátua de oito braços ganha vida. Só a luz do Troll a fere, e a luz atrai tudo.



MENTARCAS

Uma raça psiônica que veio de fora do mundo pela fenda mais funda de Noruei. Não comem carne: colhem memórias. Guardam cada mundo que devoraram como um Eco, uma réplica viva feita de pensamento, e usam os Ecos como palco.

1 ORIGEM

Chegaram pela fenda mais funda do mundo, séculos antes da Aliança

2 ALIMENTO

Memória e emoção, arrancadas como fios de luz da testa das vítimas

3 PODER

Psiônico: controle de mente, telecinese, portais entre planos

4 ELO COM A HISTÓRIA

A Chama Antiga que Braxxas drena escorre para baixo. O Coro bebe dela





MENTARCAS · CASTAS

QUEM MANDA E QUEM OBEDECE

Supervisores comandam, soldados psiônicos lutam, guardiões abrem portais. Os Servos-Eco são prisioneiros com um cristal na testa.

1 SUPERVISOR

2 SOLDADO
PSIÔNICO

3 GUARDIÃO
DE PORTAL

4 SERVOS-ECO

5 LANTERNA
DE MEMÓRIA

ROSTOS DO ESCURO

Mesma armadura, rosto diferente: nos Velnari mudam cabelo, tatuagem e cicatriz; nos Mentarcas mudam a forma e a cor do crânio de cristal.



DANÇARINAS DE LÂMINA VELNARI



SOLDADOS PSIÔNICOS MENTARCA



14

REGIÃO 14 · COLISEU DOS ECOS

COLISEU DOS ECOS

Espetáculo e fazenda. A plateia se alimenta do que a luta arranca de cada lutador.

ANFITRIÃO

Vossk, o Mestre dos Ecos

PLATEIA

Mentarcas flutuando nas arquibancadas, prisioneiros nas jaulas

PALCO

Sete portais, sete mundos recriados em pedra e cristal

NO TETO

O Coro, um órgão de cristal que pulsa como um coração

COMO A ARENA FUNCIONA

1 COPAS DE SEIS RODADAS

Ondas nas rodadas 1, 2 e 4. Subchefes na 3 e na 5. O chefe do plano na 6.

2 PORTAIS QUE AVISAM

Dois segundos antes, a cor do anel anuncia o que vem: vermelho corpo a corpo, azul à distância, dourado elite.

3 O ECO SE RECALIBRA

No meio da luta o chão vira o mundo do plano: a areia afunda, a névoa esconde, a gravidade some.

4 MUTAÇÕES DA PLATEIA

A plateia sorteia regras: chão de lava, espelhos, escuridão, herói único, tempo lento.

5 CLAMOR

Combos longos enchem o Clamor. Cheio, a plateia joga uma relíquia na arena.



COLISEU DOS ECOS

CINCO JEITOS DE LUTAR

01

COPAS

As sete Copas dos planos, mais a Copa dos Mentarcas

02

DESAFIO DO DIA

Uma Copa com mutações sorteadas para todos os jogadores

03

TORRE SEM FIM

Ondas infinitas e placar online

04

PESADELO

Qualquer Copa com três mutações ao mesmo tempo

05

RITO DO CORO

Todos os chefes da arena em sequência e o final secreto

ONLINE

PVP NO COLISEU

1 DUELO 1X1

Cada jogador escolhe um herói. Ranqueado por temporada.

2 DUPLA 2X2

Dois heróis de cada lado. Nada de repetir herói na mesma dupla.

3 TRIO 3X3

Trio completo contra trio completo. A Tática Monstro decide a luta.

4 PALCOS

Os sete planos da arena, com as mutações de cada mundo

5 EQUILÍBRIO

Atributos nivelados no PvP. Skins só mudam o visual

6 LIGAS

Cobre, Ferro, Obsidiana, Cristal e Eco, por temporada

7 ENTRE PLATAFORMAS

PC, consoles e iPad na mesma fila



ONLINE

O CHAMADO DO ECO

Tem parede que sozinho não cai. Acenda o totem e chame quem estiver online.

1 TOTEM DE CHAMADO

Aceso na entrada de uma Copa ou de um trecho difícil, abre vaga para até dois jogadores online

2 QUEM CHEGA

Assume os heróis que o anfitrião não está usando, com o próprio equipamento

3 FEITO PARA TRÊS

O Rito do Coro, o modo Pesadelo e três rodadas das Profundezas foram desenhados para trio humano

4 QUEM AJUDA GANHA

Moedas de Eco para skins da arena e um título por Copa vencida como convidado





P1

COPA 1 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DA NÉVOA

Terror gótico: vila, castelo e cemitério sob a lua vermelha

MUTAÇÃO DO PLANO

A névoa fecha as bordas e esconde quem ataca

CHEFE

Conde Aldric Morvhal, Senhor da Névoa

SUBCHEFES

Caçador Lupino e Noiva de Cera

RECOMPENSA

Cajado da Lua Rubra, para o Troll



P2

COPA 2 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DO SOL TIRANO

*Deserto sem metal, cidades-
estado e reis-feiticeiros*

MUTAÇÃO DO PLANO

Ficar no sol drena Fúria e Mana

CHEFE

Azhrakar, o Rei-Feiticeiro

SUBCHEFES

Grovak, o Gladiador, e Tchik'Zar

RECOMPENSA

Cutelo de Obsidiana, para o Ork



P3

COPA 3 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DA MAGIA ALTA

Uma cidadela de arquimagos caindo do céu

MUTAÇÃO DO PLANO

Plataformas despencam em sequência

CHEFE

Arquimago Solvanth e o Dragão
de Ossos

SUBCHEFES

Gólem de Runas e Mago-Espelho

RECOMPENSA

Dardo Arcano, para o Goblin



P4

COPA 4 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DO MAR ASTRAL

Galeões voando entre estrelas e ilhas soltas

MUTAÇÃO DO PLANO

Gravidade baixa e pulos entre naves

CHEFE

Capitã Oriel e a Baleia-Estrela

SUBCHEFES

Arpoador de Meteoros e Rainha
Mariposa Estelar

RECOMPENSA

Gancho Estelar, para o Goblin



P5

COPA 5 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DA ORDEM PERFEITA

Um reino infinito de engrenagens e leis

MUTAÇÃO DO PLANO

Engrenagens cronometradas e esteiras

CHEFE

O Juiz de Latão

SUBCHEFES

Cavaleiro-Engrenagem e
Aranha Relojoeira

RECOMPENSA

Escudo de Latão, para o Ork



P6

COPA 6 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DAS CORRENTES EM BRASA

Fortalezas de ferro sobre rios de fogo

MUTAÇÃO DO PLANO

O fogo sobe; correntes para balançar

CHEFE

Duque Malvorth, Senhor dos Contratos

SUBCHEFES

Carcereira das Correntes e Fera-Fornalha

RECOMPENSA

Corrente Infernal, para o Ork



P7

COPA 7 DE 7 · COLISEU DOS ECOS

PLANO DO OUTONO ETERNO

A corte das fadas, presa num outono sem fim

MUTAÇÃO DO PLANO

Folhas escondem armadilhas e ilusões

CHEFE

Rainha Sereth do Outono Eterno

SUBCHEFES

Cavaleiro de Espinhos e Lebre-Bruxa

RECOMPENSA

Máscara Feérica, para o Goblin



COLISEU · SUBCHEFES

SUBCHEFES DOS QUATRO PRIMEIROS PLANOS

Dois por Copa. Cada um ensina uma regra que o chefe do plano vai cobrar.

1 CAÇADOR
LUPINO

2 NOIVA DE CERA

3 GROVAK

4 TCHK'ZAR

5 GÓLEM
DE RUNAS

6 MAGO-ESPELHO

7 ARPOADOR DE
METEOROS

8 RAINHA
MARIPOSA



COLISEU · SUBCHEFES

SUBCHEFES DOS TRÊS ÚLTIMOS PLANOS

Mais rápidos, mais cruéis e com as mutações do plano ligadas desde o começo.

① CAVALEIRO-ENGRENAGEM

④ FERA-FORNALHA

② ARANHA RELOJOEIRA

⑤ CAVALEIRO DE ESPINHOS

③ CARCEREIRA DAS CORRENTES

⑥ LEBRE-BRUXA

CONDE ALDRIC MORVHAL
PLANO DA NÉVOA



AZHRAKAR, O REI-FEITICEIRO
SOL TIRANO



SOLVANTH E O DRAGÃO DE OSSOS
MAGIA ALTA



CAPITÃ ORIEL E A BALEIA
MAR ASTRAL



O JUIZ DE LATÃO
ORDEM PERFEITA



DUQUE MALVORTH
CORRENTES EM BRASA



RAINHA SERETH
OUTONO ETERNO



VOSSK, O MESTRE DOS ECOS
COPA DOS MENTARCAS



CHEFE SECRETO · RITO DO CORO

O CORO

Centenas de Mentarcas fundidos num único órgão de cristal, pendurado no teto do Coliseu. Canta dentro da cabeça de quem chega perto. Derrotar Braxxas acorda o Coro faminto: sem os Faróis, a Chama Antiga para de descer, e ele sobe para buscar.

I OS SETE ECOS

O chão troca de plano a cada golpe forte.

II O CANTO

A Lucidez despenca; os heróis veem aliados como inimigos.

III O SILÊNCIO

Só a Tática Monstro rompe o núcleo.



BESTIÁRIO

98 criaturas, divididas por região.

Cada região tem sua fauna, e cada fera tem uma fraqueza que pede um herói diferente. Derrotar ou observar uma criatura preenche a página dela no Bestiário do jogo. Completar uma região dá um bônus permanente.

06 MASMORRA DE HAROGATH
06 MINAS PWENT
06 PÂNTANO DOS OSSOS VELHOS
06 PRESAS DE GELO
06 PORTO DAS ÂNCORAS
06 CASTELO DE HAROGATH
08 COLISEU DOS ECOS
12 FERAS LENDÁRIAS

06 FLORESTAS INTERMINÁVEIS
06 VILA DE HAROGATH
06 FORMIGUEIRO DE SUCATA
06 MONTE FERRORRUBRO
06 OBSERVATÓRIO DO SOL
06 RUÍNAS DOS GIGANTES
06 AS PROFUNDEZAS





BESTIÁRIO · MASMORRA DE HAROGATH

MASMORRA DE HAROGATH

① RATO-PRAGA

④ MORCEGO DE BRASA

② CARNIÇAL DE CELA

⑤ CARCEREIRO OSSUDO

③ LODO DE ESGOTO

⑥ ARANHA-DE-GRADE



BESTIÁRIO · FLORESTAS INTERMINÁVEIS

FLORESTAS, INTERMINÁVEIS

① LOBO-MUSCO

④ VESPAS-ESPINHO

② CORUJA-LANTERNA

⑤ CERVO ESPECTRAL

③ GUARDIÃO-MUDA

⑥ SAPO-COGUMELO



BESTIÁRIO · MINAS PWENT

MINAS PWENT

① TOUPEIRA BLINDADA

④ MORCEGO-MINÉRIO

② BESOURO DE CRISTAL

⑤ VERME DAS ROCHAS

③ GÓLEM DE CARVÃO

⑥ SALAMANDRA DE FORJA



BESTIÁRIO · VILA DE HAROGATH

VILA DE HAROGATH

① CÃO DE GUERRA

④ ESPANTALHO VIVO

② REVOADA DE CORVOS

⑤ RATAZANA DE PORÃO

③ JAVALI DE CHIQUEIRO

⑥ GATO DAS SOMBRAS



BESTIÁRIO · PÂNTANO DOS OSSOS VELHOS

PÂNTANO DOS OSSOS VELHOS

1 CROCODILO DE OSSOS

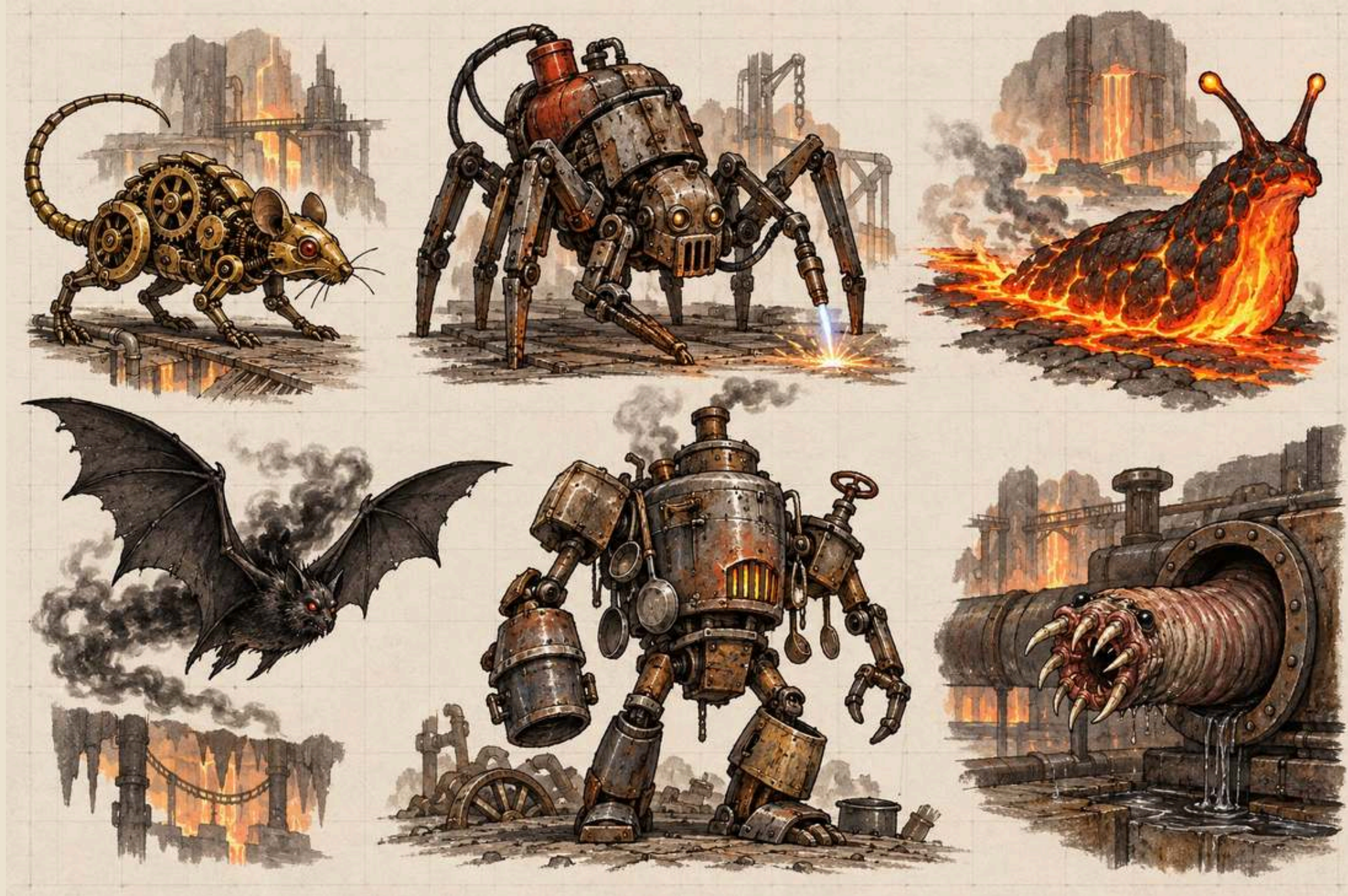
4 SAPO-TOTEM

2 SANGUESSUGA GIGANTE

5 GARÇA-ESPECTRO

3 FOGO-FÁTUO

6 ENRAIZADO



BESTIÁRIO · FORMIGUEIRO DE SUCATA

FORMIGUEIRO DE SUCATA

① RATO DE ENGRENAGEM

④ MORCEGO-FULIGEM

② ARANHA SOLDADA

⑤ AUTÔMATO SUCATEIRO

③ LESMA DE LAVA

⑥ VERME-CANO



BESTIÁRIO · PRESAS DE GELO

PRESAS DE GELO

① URSO DE GELO

④ ESPECTRO DA NEVASCA

② LOBO DA NEVASCA

⑤ ARANHA DE GEADA

③ MAMUTE JOVEM

⑥ FOCA-PRESA



BESTIÁRIO · MONTE FERRORRUBRO

MONTE FERRORRUBRO

① SALAMANDRA DE MAGMA

④ GÓLEM DE OBSIDIANA

② CÃO DE BRASA

⑤ ESCORPIÃO DE LAVA

③ ABUTRE DE CINZAS

⑥ BODE DE FERRO



BESTIÁRIO · PORTO DAS ÂNCORAS

PORTO DAS ÂNCORAS

① ENGUIA ELÉTRICA

④ MARUJO AFOGADO

② GAIVOTAS LADRAS

⑤ POLVO DE PORÃO

③ TUBARÃO DE DOCA

⑥ CARANGUEJO-ÂNCORA



BESTIÁRIO · OBSERVATÓRIO DO SOL

OBSERVATÓRIO DO SOL

① ESPELHO VIVO

④ ESTÁTUA GUARDIÃ

② SERAFIM DE LATÃO

⑤ ORBE PRISMÁTICO

③ VAGA-LUMES SOLARES

⑥ GRIFO DOURADO



BESTIÁRIO · CASTELO DE HAROGATH

CASTELO DE HAROGATH

① ARMADURA ASSOMBRADA

④ RETRATO VIVO

② GÁRGULA

⑤ LUSTRE ANIMADO

③ CÃO DE CAÇA REAL

⑥ LEÃO DE PEDRA



BESTIÁRIO · RUÍNAS DOS GIGANTES

RUÍNAS DOS GIGANTES

① TITÃ DE OSSO MENOR

④ GUARDIÃO RÚNICO

② SERPENTE DE PEDRA

⑤ ARANHA DE CRÂNIO

③ ABUTRE GIGANTE

⑥ ESPÍRITO GIGANTE



BESTIÁRIO · COLISEU DOS ECOS

COLISEU DOS ECOS

① ESQUELETO
DA NÉVOA

⑥ DIABRETE
DE BRASA

② LOUVA-A-
DEUS DO SOL

⑦ FADA-
MÁSCARA

③ GRIMÓRIO
VOADOR

⑧ SERVO-ECO

④ PIRATA ASTRAL

⑤ SOLDADO
DE CORDA

CAÇADAS LENDÁRIAS

Vorga, a Caçadora, vive na sala de troféus do Covil. Ela não quer ouro: quer as feras que ninguém voltou para contar. Cada região esconde uma fera lendária que só aparece sob certas condições.

1 CONTRATO

Vorga entrega o contrato com um desenho da fera e uma pista de onde ela aparece.

2 RASTRO

O anel Farejador do Jasper mostra pegadas, sangue e ninhos no mapa.

3 CONDIÇÃO

Cada fera tem sua hora: lua cheia, tempestade, depois de um chefe, só no escuro total.

4 ISCA E ARMADILHA

Iscas atraem, armadilhas do Ork seguram, a telecinese do Troll derruba do alto.

5 ABATE

Luta de várias fases, com o cenário mudando. Dá para chamar ajuda online.

6 TROFÉU



A RAINHA DOS RATOS

MASMORRA



O CERVO-REI

FLORESTAS



O VERME CRISTALINO

MINAS PVENT



A FERA DA PALIÇADA

VILA DE HAROGATH



MOG'RATH, O CROCODILO ANCESTRAL

PÂNTANO



A CENTOPEIA DE SUCATA

FORMIGUEIRO



O MAMUTE PÁLIDO

PRESAS DE GELO



A FÊNIX DE CINZAS

MONTE FERRORRUBRO



O LEVIATÃ DO CAIS

PORTO DAS ÂNCORAS



A QUIMERA SOLAR

OBSERVATÓRIO DO SOL



O GRIFO NEGRO DO REI

CASTELO DE HAROGATH



O ESCRAVELHO-TITÃ

RUÍNAS DOS GIGANTES



PROGRESSÃO

Cada herói evolui numa estação própria do Covil e com um recurso próprio. Três ramos de talento por herói, cada um terminando numa habilidade que muda o jeito de jogar.



OURO

Mercadores, skins e mapas de tesouro



SUCATA

Forja do Ork e Bancada do Goblin



ESSÊNCIA

Altar do Troll: magias, cajados e totens



RELÍQUIAS

Uma por chefe. Habilidades únicas e dardos novos



GRIGHZUZ

DESTRUIÇÃO



MURALHA



HORDA



DULDAR

ELEMENTOS



ESPÍRITO



NATUREZA



JASPER

SOMBRA



ENGENHOCAS



LÂMINAS



COLECIONÁVEIS

CRÂNIOS ANCESTRAIS

Vida máxima

FRASCOS DE LUA

Mana máxima

PÁGINAS DO DIÁRIO DE BRAXXAS

História

ESTÁTUAS DA HORDA

Skins

MAPAS DE TESOURO

Baús lendários

Cem por cento do mapa e dos segredos libera o final verdadeiro.

PUZZLES E SEGREDOS

Oito famílias de puzzle se combinam entre si. A regra de ouro: toda solução usa pelo menos dois heróis.



LUZ E SOMBRA
Tochas, espelhos e feixes



PESO E CONTRAPESO
Balanças, elevadores, placas



ELEMENTOS
Fogo queima, gelo congela, água sobe



TEMPO
Portas que fecham, pisos que caem



MECANISMOS
Engrenagens, rodas d'água, guindastes



FURTIVIDADE
Rotas de guarda e sombras



COOPERAÇÃO
Placas que exigem os três ao mesmo tempo



PLANO ESPIRITUAL
O que só o Troll consegue ver



GRIGHZUZ SENTE
Paredes rachadas e pisos ocos



DULDAR ENXERGA
Portas falsas e runas escondidas



JASPER OUE
Mecanismos, dutos e baús trancados

PROVAS DA HORDA

Uma sala de desafio por região, com tempo, ranking e uma skin de recompensa.



RETRATOS E BARRAS

Vida e recurso de cada herói: Fúria, Mana e Sombra.

MINIMAPA VIVO

Portas trancadas mostram o ícone da habilidade que falta.

TROCA INSTANTÂNEA

Teclas 1, 2 e 3 no PC. Botões de ombro no controle.

IPAD

A plataforma de toque é prioridade, com suporte completo a controle e teclado.

1 JOYSTICK QUE NASCE NO POLEGAR

Aparece onde o dedo encosta, como no projeto original.

2 BOTÕES TRANSLÚCIDOS

Leve opacidade para não brigar com o cenário.

3 TOQUE NOS RETRATOS

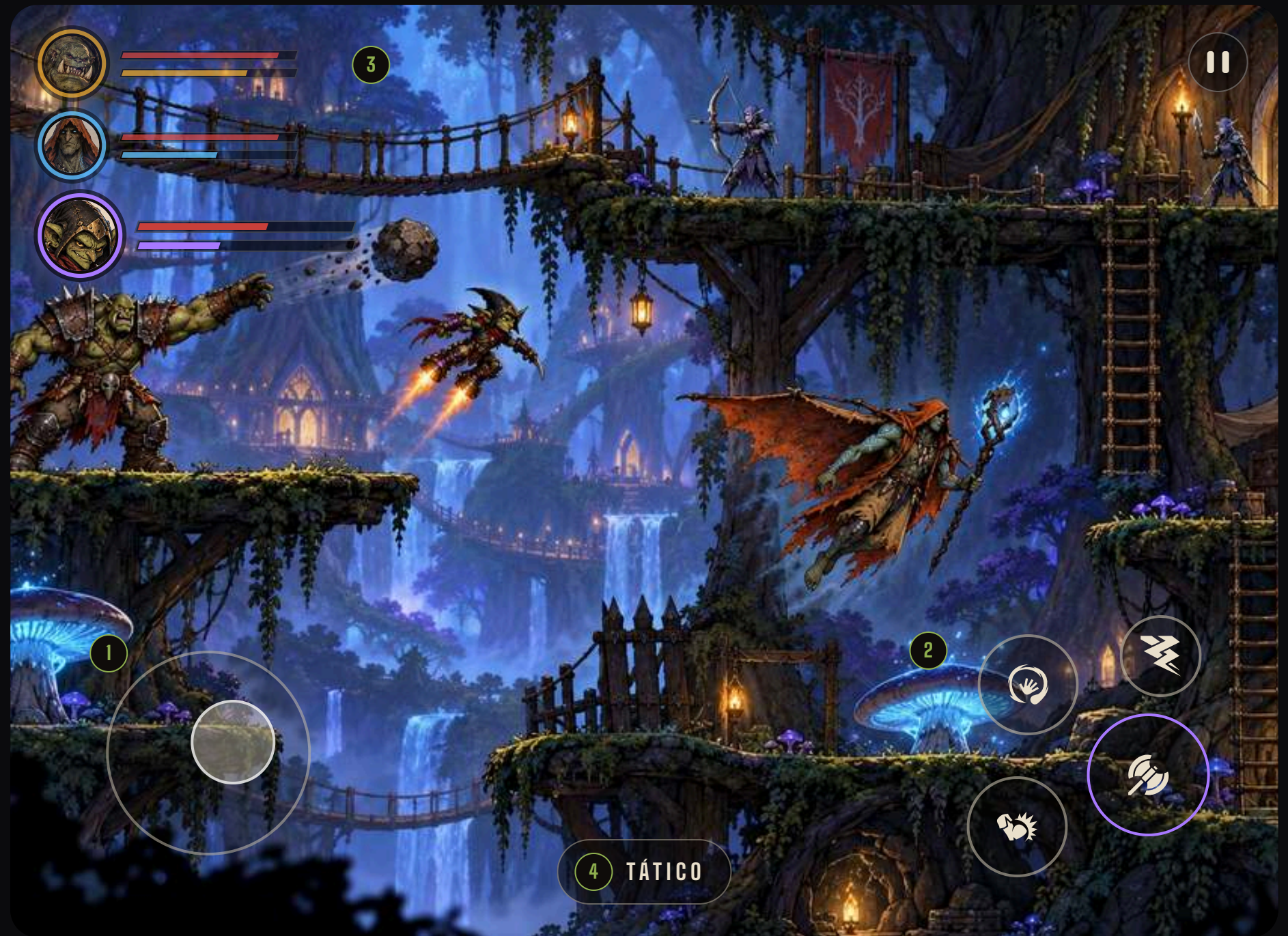
Troca de herói com um toque.

4 TOQUE TÁTICO

Câmera lenta para planejar combinações.

5 MAPA DESENHÁVEL

Anotações livres com o dedo ou a caneta.



PLATAFORMAS E ESCOPO

Salvamento cruzado entre todas. Cooperativo local em PC, consoles e iPad com controle; online em todas.



PC

Teclado e mouse ou controle. Mira do Goblin no mouse.



CONSOLES

Cooperativo na mesma tela. Troca nos botões de ombro.



IPAD

Toque, controle ou teclado. Toque Tático e mapa desenhável.



CELULAR

Adaptação compacta, mesma progressão.

14

REGIÕES

600

SALAS, APROXIMADAMENTE

23

CHEFES

100+

CRIATURAS

12

FERAS LENDÁRIAS

3x3

PVP ONLINE



O Ork quebra. O Troll conjura. O Goblin infiltra.

NENHUM DELES PASSA SOZINHO