

O Dilema do Rei

Crônica da Partida Primeira



DRAMATIS PERSONAE

Allwed

Casa nº VI · Matheus

AGENDA ABERTA: OPULENTO

Promova a Igualdade Social no Reino. Marqueses do norte, bom vinho, povo preguiçoso — e um sonho de justiça que mal começou.

Solad ★

Casa nº II · Jessica · Cornnal

VENCEDORA

AGENDA ABERTA:

EXTREMISTA

Encontre Nova Perspectiva da Realidade. Marinheiros melancólicos. Seus maiores feitos nascem nos momentos mais sombrios. Lema: *Nada é o que parece.*

Blodyn

Casa nº I · Valentina

AGENDA ABERTA: MODERADO

Harmonia entre Espiritualidade e Conhecimento. Patronos de filósofos e artistas. O grande farol das ruínas de Salaan ilumina seu caminho.

Prologus

Sob o céu pesado de Anno MMXXVI, três Casas tomaram assento à Mesa do Reino. Allwed dos Cofres Plenos. Solad dos Olhos Abertos para Além do Véu. Blodyn das Flores e dos Livros. O Rei reinava — sem nome, ainda — e a Coroa pesava sobre uma cabeça que ninguém quis batizar.

Durante nove rodadas a Mesa votou. Moedas correram, alianças nasceram e morreram, e a Caveira no fim do Contador de Tempo se aproximou em silêncio. Esta é a crônica da Primeira Partida — o registro fiel do que foi dito, votado e assinado à Mesa do Conselho de Ankist.

Que os que vierem depois guardem estas páginas. O reino que herdaram não é o mesmo de quando o Rei subiu ao trono.





Moinhos Incendiados

A primeira decisão do Conselho parecia trivial. Três moinhos de vento entre Lybra e Porto Dourado pegaram fogo na mesma semana — incêndio suspeito, vento seco, causas nunca confirmadas. Os moleiros se apresentaram à Corte de joelhos, pedindo socorro. Sem os moinhos, o trigo apodreceria nos campos e o pão sumiria das mesas do povo.

Allwed, Solad e Blodyn deliberaram em uníssono. Pela primeira e única vez na partida, as três Casas votaram sem hesitar: *Sim*. Reconstruam. O tesouro real pagará. O Bem-estar do reino vale mais que moedas.

Com a ajuda monetária da Coroa, carpinteiros foram contratados com as técnicas mais avançadas disponíveis. Os moinhos voltaram a girar. O povo voltou a moer o trigo. A Riqueza sangrou dois espaços pra baixo, mas a Comida subiu três — e o Conselho se sentiu justo.

Porém, quando os últimos carpinteiros deixaram os três locais, sentiram algo que não souberam nomear. Um cheiro. Alquímico, disse um deles. Como enxofre misturado com mel queimado. Persistiu nas vigas novas por semanas. Ninguém entendeu. A Crônica não foi assinada. O cheiro ficou sem resposta.

RESULTADO · VOTAÇÃO UNÂNIME SIM

Riqueza -2 · Bem-estar +3 · Estabilidade estável · Cheiro alquímico registrado nos moinhos · Carta ao Contador de Tempo



A Escrava de Morano

Morano chegou da Cidade das Tendas com proposta de acordo comercial gordo. Entre as amostras que trouxe — tecidos, especiarias, mapas antigos — estava uma mulher acorrentada. Uma escrava de origem esmeralda que, segundo boatos de caravana, teria se aventurado pelo Deserto de Marfim e passado perto do mítico Mapa Dourado. Lendas dizem que o Mapa conduz a uma fonte inesgotável de ouro líquido.

A maior parte do povo de Ankist não tolera escravidão. O dilema era claro: libertar a mulher e perder o acordo comercial, ou silenciar a consciência e negociar.

Allwed e Blodyn não vacilaram — votaram pela libertação. Cornnal de Solad, já calculando algo mais adiante, votou contra. Mas a maioria prevaleceu. Morano foi obrigado a quebrar os grilhões e recuou humilhado pra Cidade das Tendas.

A mulher se chamava Sera. Saiu da Corte livre. O povo de Ankist se alegrou. A Moral subiu. A Riqueza desceu. E Allwed assinou a primeira Crônica desta partida — *Um Incidente Diplomático* — marcando o ato pra sempre no tabuleiro do Reino. Com o Envelope 40 aberto, a busca pelo Mapa Dourado tinha nome e endereço.

CRÔNICA N° 0 · UM INCIDENTE DIPLOMÁTICO · ASSINADA POR MATHEUS
SIM 2x1 · Moral +1 · Riqueza -2 · Envelope 40 aberto · 3 cartas embaralhadas no baralho



A Pesquisa de Laslo · G.40.1

Do Envelope 40 veio a primeira carta de continuidade — e com ela, o botânico Laslo. O homem tinha passado meses no Deserto de Marfim catalogando cactos vermelhos que brotavam em círculo perfeito, como se marcassem um lugar sagrado. Dizia ele que eram lágrimas de Orsal, a Filha Santa da Força — derramadas quando ela assumiu pra si o peso da brutalidade humana.

Laslo pedia financiamento. A pesquisa custaria da Riqueza, mas traria Conhecimento ao reino. A alternativa era negar e perder a oportunidade de entender o deserto que logo se tornaria palco central da história do reino.

O Conselho, por unanimidade, negou. Sem debate longo. Sem votos discordantes. Três mãos levantadas pra cima: *Não*. Pode-se pensar em muitas maneiras melhores de gastar dinheiro do que financiar pesquisas sobre uma planta ornamental vermelha.

O Conhecimento caiu dois espaços. Laslo partiu sem dizer adeus. Os cactos vermelhos do Deserto de Marfim continuaram crescendo em silêncio, anônimos — lágrimas sem testemunha.

RESULTADO · VOTAÇÃO UNÂNIME NÃO

Conhecimento -2 · Estabilidade desce · Laslo descartado · Cactos do Deserto permanecem sem resposta ·
Carta ao Contador de Tempo

Os Iksurs · G.40.2

A segunda carta do Envelope 40 trouxe os Iksurs — tribo nômade do istmo de Gaunt, ao sul do Marquesado de Crann. Condutores de camelos. Guerreiros de excelência rara. E costumes que o povo de Ankist chamava, sem rodeios, de bárbaros.

Os Iksurs queriam se juntar ao reino. Não como vassalos — como parte do povo. Queriam direitos, terra e assento nos mercados de Lybra. Em troca, seus guerreiros seriam dos mais leais que Ankist jamais tivera.

O Conselho deliberou. Os cânticos noturnos dos Iksurs mantêm muitas pessoas acordadas. Suas atitudes impetuosas incomodam tanto homens quanto mulheres da corte. Mas a força militar que trazem não tem preço. Mais uma vez, as três Casas votaram juntas — SIM. A Influência pagou o preço da impopularidade entre as elites, mas os Iksurs entraram.

Allwed assinou a segunda Crônica — *Destreza dos Iksur* — registrando a integração. Os condutores de camelos e seus tambores noturnos agora fazem parte de Ankist. Tribos não esquecem quando foram acolhidas. Elas voltam.

CRÔNICA N° 89 · DESTREZA DOS IKSUR · ASSINADA POR MATHEUS

SIM unânime · Influência -1 · Iksurs integrados ao reino · Matheus mantém Liderança



A Caravana do Mapa Dourado · G.40.3

A terceira e última carta do Envelope 40 chegou como confirmação de tudo que tinha sido plantado. Acadêmicos do reino, guiados por Sera — a ex-escrava libertada na Rodada II — organizaram caravana ao Deserto de Marfim pra encontrar o Mapa Dourado. Estavam atravessando as dunas quando saqueadores bloquearam o caminho. Pedido urgente: reforço militar imediato.

A alternativa ao SIM era abandonar a caravana. Deixar Sera e os acadêmicos à mercê de Morano, que esperava na Cidade das Tendas com velha vingança a cobrar.

Cornnal de Solad viu sua hora. Investiu Poder pesado no SIM — dois pontos, mais que qualquer outra Casa. Blodyn apoiou com um. Allwed, por razões estratégicas próprias, votou contra e perdeu. As tropas foram enviadas.

A caravana cruzou as tempestades e os saqueadores. Chegaram ao Templo da Mãe, no centro absoluto do Deserto de Marfim — local sagrado de onde nenhuma expedição tinha voltado. Sera guiou cada passo. E morreu ali, esgotada pelas viagens, antes de poder ver sua casa pela última vez. Foi o preço da vitória.

Cornnal se tornou Líder do Conselho pela primeira vez. A corrida pelo fim havia mudado de lado.

RESULTADO · SIM 3×1 · JESSICA ASSUME LIDERANÇA

Influência +2 · Exército +1 · Sera morre no Templo da Mãe · Mapa Dourado a um passo · Crônica nº 43 referenciada

O Tesouro do Pico do Cálice · G.43.3

A expedição desceu às câmaras secretas do Pico do Cálice. O que encontraram ali superou qualquer expectativa: pergaminhos seculares, estátuas douradas da Mãe, jóias talhadas em pedra e osso — e, ao centro, esculpido numa folha de ouro puro resistente ao tempo, o Mapa Dourado.

O Tesoureiro Real enviou mensagem urgente: *deixem o tesouro onde está*. Os supersticiosos falavam em maldição das Sacerdotisas da Areia. Mas o Tesoureiro também lembrou que o Mapa conduzia a uma fonte de ouro líquido infinitamente maior que aquela câmara toda.

Allwed votou pela cautela: levar só o Mapa e deixar o resto. Cornnal e Blodyn escolheram a ganância: levar tudo. O NÃO venceu 3×1. A expedição encheu seus carregamentos.

A Riqueza subiu quatro espaços de uma vez — o maior salto da partida. Os cofres transbordaram. E Cornnal assinou a Crônica nº 97 — *A Maldição Dourada* — que colou pra sempre no tabuleiro o aviso: o medo das represálias por roubar o ouro sagrado das Sacerdotisas da Areia assombra os pensamentos e sonhos do povo. O Envelope 44 foi aberto. O Mapa Dourado chegou às mãos do Conselho.

CRÔNICA Nº 97 · A MALDIÇÃO DOURADA · ASSINADA POR
JESSICA/CORNNAL

NÃO 3×1 · Riqueza +4 · Envelope 44 aberto · Mapa Dourado nas mãos do Conselho · Jessica mantém
Liderança

Mosaicos do Pico do Cálice · G.43.2

Do mesmo complexo do Pico do Cálice veio uma nova questão. Nos salões interiores do Templo, os acadêmicos encontraram mosaicos ornamentados — representações do culto das Sacerdotisas da Areia, cenas de ritual que ninguém da corte jamais tinha visto. A Chanceler Bibliotecária quis levá-los pra Lybra: estudo, preservação, catalogação.

A Assistente Sagrada protestou. Aqueles mosaicos pertenciam ao templo e ao culto da Mãe. Removê-los seria profanação dupla — o tesouro já tinha sido tirado, e agora também a arte sagrada?

O Conselho estava fatigado. Allwed passou. Cornnal passou. Blodyn passou. Os três pegaram suas Moedas e recompuseram o Poder que a partida tinha sugado. Coube a Valentina — Moderadora — decidir sozinha o destino dos mosaicos.

Ela escolheu deixá-los. "*Lyria, a Filha Santa das Artes Criativas, guiou nossa decisão com sua sabedoria*", disse a Assistente Sagrada, satisfeita. Os mosaicos ficaram onde pertenciam. A Riqueza pagou um custo menor. E o Templo da Mãe guardou ao menos uma parte de si.

RESULTADO · TODOS PASSARAM · VALENTINA DECIDE COMO MODERADORA

NÃO por decisão da Moderadora · Riqueza -2 · Cada Casa +1 Moeda por passar · Mosaicos permanecem no Templo

Eclipse Negro · Heresia do Império do Sol · G.43.1

Os acadêmicos enviaram uma transcrição perturbadora. Numa parede do Pico do Cálice, encontraram texto gravado em pedra que nenhum estudioso de Ankist tinha visto antes. O texto sugeria que a Mãe — divindade suprema do reino, guardiã dos tempos — havia travado guerra contra o lendário Império do Sol pra libertar o mundo de sua corrupção. E que ao fazê-lo, ela acidentalmente desencadeou o eclipse negro amaldiçoado que assola as crônicas mais antigas do continente.

Muitos na Corte chamaram isso de heresia. Investigar a hipótese seria duvidar da própria Mãe. O Conselho enfrentou a questão mais delicada da partida: o conhecimento vale o sacrilégio?

Pela segunda vez na história desta partida, as três Casas votaram unânimes — mas desta vez pelo conhecimento. SIM. Investiguem. Os pesquisadores vasculharam a biblioteca real e não encontraram mais referências ao Império do Sol em textos pós-Ommad. Mas a imagem de um eclipse negro que traz à ruína sociedades poderosas aparece como tema recorrente nas crônicas mais antigas do reino.

Algo aconteceu antes do Primeiro Rei. Algo grande o bastante pra ser apagado. O Conhecimento subiu dois espaços — e o reino soube que sua história oficial pode ser fachada.

RESULTADO · SIM UNÂNIME · LORE DO IMPÉRIO DO SOL REVELADA

Conhecimento +2 · Estabilidade sobe · Império do Sol + Eclipse Negro + Mãe conectados ao Mapa Dourado · Jessica mantém Liderança

A Moeda · G,44.2

A última carta veio do Envelope 44, ainda vivo após o tesouro do Pico do Cálice. A Mestra das Guildas, Raela — chamada por seus devotos de Filha Santa do Dinheiro e dos Negócios — apresentou ao Conselho a proposta de criação da Moeda: um banco central das Cartas Kauppiano, nos moldes do continente sul. A Coroa contribuiria com fundos iniciais. Em troca, faria parte do grupo de diretores e colheria lucros enormes a longo prazo.

A oferta era irresistível. Allwed viu oportunidade de influenciar a nova instituição. Cornnal calculou os juros. Blodyn confiou na sabedoria do acordo. Três Poderes foram jogados no SIM — unânimes pela terceira vez. O banco foi aprovado.

A Riqueza despencou quatro espaços de uma vez. O tesouro real, que havia transbordado na Rodada VI, agora raspava o fundo. Cornnal assinou a quarta e última Crônica desta partida — *Um Banco da Realeza* — registrando que o reino agora é acionista da Moeda, que a Mestra Raela tem voz no Conselho, e que as Cartas Kauppiano circulam em Ankist.

E a carta de Dilema foi colocada no Contador de Tempo. Deslizou devagar. Caiu no espaço marcado com a Caveira. O Rei morreu naquela noite.

CRÔNICA Nº 98 · UM BANCO DA REALEZA · ASSINADA POR
JESSICA/CORNNAL

SIM unânime · Riqueza -4 · Carta cai na CAVEIRA · REI MORTO · FIM DA PARTIDA

Mortem Regis

O Rei caiu sob A Moeda · G·44·2

Não havia batalha. Não havia rebelião. A Caveira do Contador de Tempo simplesmente apareceu — e o Rei se apagou. Talvez fosse o peso do banco. Talvez a Maldição Dourada, finalmente cumprida.

Talvez a Mãe, vingando o Pico do Cálice.

Epilogus · Computus Finalis

Estado final de Poder, Moedas e pontuação das três Casas ao fim da Partida Primeira

CASA	JOGADOR	PODER	MOEDAS	TOTAL
Solad ★	Jessica · <i>Cornnal</i>	9	11	20
Allwed	Matheus	10	9	19
Blodyn	Valentina	1	10	11

Recursos Finais do Reino

Comida 12 · Segurança 11 · Moral 10 · Conhecimento 7 · Riqueza 5

Estabilidade 9 — centro da mesa, sem extremo

VENCEDORA: Jessica (Casa Solad) · Direito: batiza o próximo Rei — **Philippe I**

VICTRIX

Casa Solad · Cormal

+I Praestigium · Mappa Aurea Aeterna



Chronicae Signatae

Registro das Crônicas assinadas à Mesa do Conselho durante a Partida Primeira

Allwed · Matheus

Crônica nº 0 — Um Incidente Diplomático · R02 · Negativa · A libertação de Sera e a ruptura com Morano da Cidade das Tendras

Crônica nº 89 — Destreza dos Iksur · R04 · Positiva · A integração da tribo nômade do sul ao reino de Ankist

Solad · Jessica · Cornnal

Crônica nº 97 — A Maldição Dourada · R06 · Negativa · O saque do tesouro sagrado do Pico do Cálice e o medo das represálias

Crônica nº 98 — Um Banco da Realeza · R09 · Positiva · A criação da Moeda e a aliança com a Mestra Raela das Guildas

Blodyn · Valentina

Nenhuma Crônica assinada nesta partida. A campanha tem mais páginas.

Cartae Perpetuae in Tabula

Cartas de Enredo e Investimento permanentes que entram na Partida Segunda

G·44·0 – Um Mapa Dourado

Assinada por Jessica (Cornnal) · Prestígio permanente +1

Esculpido numa única folha dourada de idade incalculável, o Mapa conduz a uma fonte infinita de ouro líquido. Os pergaminhos do Pico do Cálice mencionam um "Império do Sol" existente antes de Ommad, o Primeiro Rei. A expedição chegou ao Templo da Mãe no Deserto de Marfim mas o destino final do Mapa ainda está por ser revelado.

HABILIDADE ATIVA NAS PRÓXIMAS PARTIDAS.

S·24·1 – A Moeda · Banco da Realeza

Carta de Investimento criada na R09 por votação unânime · Assinada por Jessica (Cornnal)

A Mestra das Guildas Raela estabeleceu o banco central das Cartas Kauppiano. A Coroa é acionista. Quando jogadores escolherem PASSAR em uma votação, podem investir Moedas no banco — apostando que a carta *Pagando Juros* sairá a tempo de dobrar o investimento. Se o evento acabar antes, todo investimento é perdido.

STATUS ENTRE PARTIDAS: A CONFIRMAR PELO MANUAL.

Envelopes abertos na P01: 00 · 40 · 44 · Envelope 44 ainda contém 2 Dilemas embaralhados no baralho

Mundi Novae Cognitiones

Termos, personagens e lugares revelados ao Conselho durante a Partida Primeira

MAPA DOURADO · *Folha de ouro incalculavelmente antiga que conduz à fonte de ouro líquido infinito. Nas mãos do Conselho.*

IMPÉRIO DO SOL · *Civilização anterior ao Primeiro Rei, apagada das crônicas oficiais. Guerreou contra a Mãe.*

OMMAD, O PRIMEIRO REI · *Marco zero da história de Ankist. O que existia antes dele foi silenciado.*

ECLIPSE NEGRO · *Evento catastrófico ligado à guerra entre a Mãe e o Império do Sol. Tema recorrente nas crônicas antigas.*

MESTRA RAELA DAS GUILDAS · *Filha Santa do Dinheiro e dos Negócios. Criadora da Moeda. Agora tem assento no Conselho via banco.*

CARTAS KAUPPIANO · *Sistema bancário do continente sul. O Banco da Realeza de Ankist opera sob suas regras.*

TRIBO IKSUR · *Nômades condutores de camelos do istmo de Gaunt. Integrados ao reino na R04. Guerreiros leais.*

SERA · *Ex-escrava esmeralda libertada na R02. Guiou a caravana ao Templo da Mãe. Morreu no Deserto de Marfim.*

TEMPLO DA MÃE · DESERTO DE MARFIM · *Local sagrado no centro do deserto. Nenhuma expedição tinha voltado antes. Mosaicos sagrados lá permanecem.*

PICO DO CÁLICE · *Câmara secreta onde o tesouro das Sacerdotisas da Areia foi guardado e, então, saqueado.*

CHEIRO ALQUÍMICO · *Substância desconhecida infiltrada nos três moinhos reconstruídos de Lybra. Origem e propósito: desconhecidos.*

Ad Partida Secunda

- ✦ **Rei da P02:** Philippe I — batizado por Jessica, vencedora da Partida Primeira

- ✦ **Líder inicial:** Quem tiver mais Prestígio — Jessica leva +1 garantido pelo Mapa Dourado

- ✦ **Moderador inicial:** Quem tiver menos Prestígio

- ✦ **Poder inicial:** Cada Casa começa com 8 Poder + bônus/penalidades das Crônicas assinadas

- ✦ **Cartas permanentes:** Mapa Dourado (G·44·0) continua colado ao tabuleiro com habilidade ativa

- ✦ **A Moeda (S·24·1):** Status de persistência entre partidas a confirmar pelo manual

- ✦ **Envelopes:** 44 ainda contém 2 Dilemas embaralhados no baralho principal

- ✦ **A Maldição Dourada:** Crônica colada — seus efeitos continuam nos recursos do novo reino

- ✦ **Os Iksurs:** Integrados — podem aparecer em cartas futuras como aliados ou complicadores

- ✦ **O cheiro alquímico:** Sem resposta ainda. O deserto guarda mais segredos que o Mapa.



Amen.