

144 - Memórias - Etapa 3

Dizem que o tempo não esquece... apenas guarda. E há aqueles que aprenderam a voltar por entre suas dobras usando o Vira-Tempo.

Segundo antigos relatos, as equipes devem atravessar essas memórias perdidas e obter fragmentos de bruxos que caíram em batalha. Cada lembrança carrega ecos do que foi deixado para trás: os comensais, guiados por ambição, buscarão objetos e elementos necessários para um antigo feitiço ou ritual; já os aurores reviverão a última batalha da qual participaram, encarando mais uma vez os instantes que os marcaram.

Mas cuidado... pois dizem que, ao mexer com o que já passou, nem toda memória aceita ser apenas lembrada. Algumas... querem ser revividas.

Equipes, apresente o Vira-Tempo no local indicado conforme sua função:

- **Aurores: apresentar o Vira-Tempo + carteira de identificação do Ministério da Magia.**
- **Comensais: apresentar o Vira-Tempo + a pedra da maldição.**



Recuperem as duas memórias no campo de batalha e posteriormente a tarefa as entreguem no Covil dos Comensais.

Horário: 00:05 às 01:05 do dia 29/03/2026.

Pontuação: 125 Pontos por memória recuperada.

Pontuação Total: 250 Pontos.