

# THE QUEST



ARMADILHA EM KELLAR KEEP

LIVRO DE AVENTURAS

# THE QUEST

ARMADILHA EM KELLAR KEEP

## *Jogando Armadilhas em Kellar Keep*

As Aventuras em Kellar Keep, são geralmente jogadas da mesma forma que as Aventuras iniciais. É especialmente importante que essas aventuras sejam jogadas em ordem. Como no Sistema de jogo, Heróis são devolvidos com força total (Pontos de vida e mentais são restaurados) entre aventuras.

Existem algumas diferenças de jogabilidade em Kellar Keep:

### *1. Começando uma aventura*

Os heróis não começam suas aventuras nas escadas utilizada no Sistema de jogo. Em vez disso, eles entram por uma porta de ferro na borda do tabuleiro. Esta porta é mostrada no mapa da Aventura com uma seta apontando para dentro em direção ao tabuleiro. Esta porta é sempre colocada no tabuleiro do jogo em seus locais especificados antes de cada aventura começar. No início, os heróis se alinham fora da porta e pedem a Zargon para abri-la.

### *2. Terminando uma aventura*

Os jogadores podem deixar o tabuleiro somente pela porta de madeira na borda do tabuleiro, ou encontrando a escada em espiral que existe em uma das missões. Esta porta de saída é mostrada no Mapa da Aventura com uma seta apontando para fora do tabuleiro.

**Nota:** Assim como as portas normais, a porta de saída só é colocada no tabuleiro de jogo até que um herói olhe para o corredor apropriado. A porta de saída é normalmente aberta da mesma forma como uma porta normal, salvo indicações nas notas da Aventura.

### *3. Tesouros*

Para evitar conflitos entre os heróis, os tesouros maiores devem ser divididos entre os heróis que sobreviveram à aventura.

### *4. Novos Artefatos*

**Anel de Fogo e o Adaga Mágica:** Estes artefatos são semelhante aos artefatos no sistema de jogo. Quando um herói encontra um desses artefatos, ele deve guardá-lo na sua ficha de personagem. Diferentemente da maioria dos artefatos no sistema de jogo, esses artefatos devem ser descartado da Ficha do Personagem do herói após ser usada.

**Pergaminhos Mágicos:** As 8 cartas restantes são chamadas Pergaminhos. Eles são usadas apenas como as cartas de magia no sistema de jogo. No entanto, um pergaminho mágico pode ser usado por qualquer herói (e não apenas o Mago e o Elfo) que encontrar. Um pergaminho mágico só pode ser usado **uma vez**.

Quando um herói encontra um pergaminho mágico, Zargon deve colocar todas as cartas mágicas nesse pacote de aventuras viradas para baixo, misturá-los e deixar que o herói escolher uma aleatoriamente. O herói deve, então, guardar o pergaminho mágico em sua ficha de personagem e devolver o pergaminho de volta para o deck. Depois de um pergaminho mágico for usado, ele deve ser tirado da ficha de personagem do Herói.

**Nota:** Por sua vez, qualquer herói que tem um artefato pode dá-lo a outros heróis.



Essas poções podem apenas serem compradas entre aventuras.

### ***Poção de Restauração***

**CUSTO 500 Moedas de Ouro**

Beba esse líquido refrescante para restaurar 1 Ponto de Vida e 1 Ponto Mental. É ótimo após uma batalha.



### ***Poção de Destreza***

**CUSTO 100 Moedas de Ouro**

Este líquido brilhante adiciona 5 espaços no seu próximo turno ou garante um salto sobre uma armadilha fosso. Só pode ser usado 1 vez.



### ***Antídoto***

**CUSTO 300 Moedas de Ouro**

Essa bebida borbulhante de gosto ruim, cura 2 pontos de vida perdidos por agulhas envenenadas ou dardos envenenados.




### ***Poção de Batalha***

**CUSTO 200 Moedas de Ouro**


Se você tiver um turno de ataque fraco, essa poção lhe permite jogar os dados novamente por 1 vez.





**M**eus amigos, tenho uma notícia alarmante. O imperador e seu exército estão presos na Fortaleza de Kellar, o bastião subterrâneo da Fortaleza de Karak Varn. Esta fortaleza dos anões se encontra nas profundezas das Montanhas Negras. A fortaleza está bem defendida, mas temo que o tempo está contra nós. O exército do imperador enfraquece com fome enquanto o inimigo se torna mais forte a cada dia. Cabe a vocês, bravos heróis, resgatar o Imperador. O grande livro Loreto me revelou muitas informações úteis para mim.

A milhares de anos atrás, os anões fizeram a sua casa nas Montanhas Negras. Com suas grandes habilidades de engenharia, eles construíram grandes cidades nas rochas. As cidades eram ligadas por túneis que se estendem por



quilômetros abaixo das montanhas. No lado oriental, os Anões construíram grandes fortalezas para se proteger contra as legiões do Caos. A maior dessas fortalezas foi Karak Varn.

Os Anões viveram por muitos anos em paz. Orcs e Goblins não se atreveram a atacar as cidades bem defendidas. Mas durante este tempo de paz, os anões se tornaram descuidados. Seu exército ficou menor e seus guardas menos vigilantes. Então Zargon surgiu, o feiticeiro e comandante de tudo o que é mau. Zargon passou anos levantando um vasto exército de Orcs, Goblins e monstros inimagináveis. O ataque veio, sem aviso. Os Anões lutaram com honra, mas seu inimigo era muito forte. Uma a uma as fortalezas caíram.

Apenas Karak Varn resistiu. A maioria dos túneis escondidos perto de Karak Varn

foram esquecidos. No entanto, Loretome revelou-me uma passagem escondida conhecida como Penhasco de Grin. Seu nome foi uma homenagem ao anão que a descobriu. Enquanto procurava uma rica mina de ouro, Grin encontrou uma trilha estreita que funciona ao longo da borda de um abismo. Ele a desbravou e encontrou-se nas cavernas mais baixas de Fortaleza de Kellar. Grin esculpiu um mapa em uma tábua de pedra para que ele pudesse encontrar o caminho novamente. Ele, então, quebrou a tábua e escondeu os pedaços ao longo dos salões de Belorn, câmaras antigas que se encontram nas profundezas das Montanhas Negras.

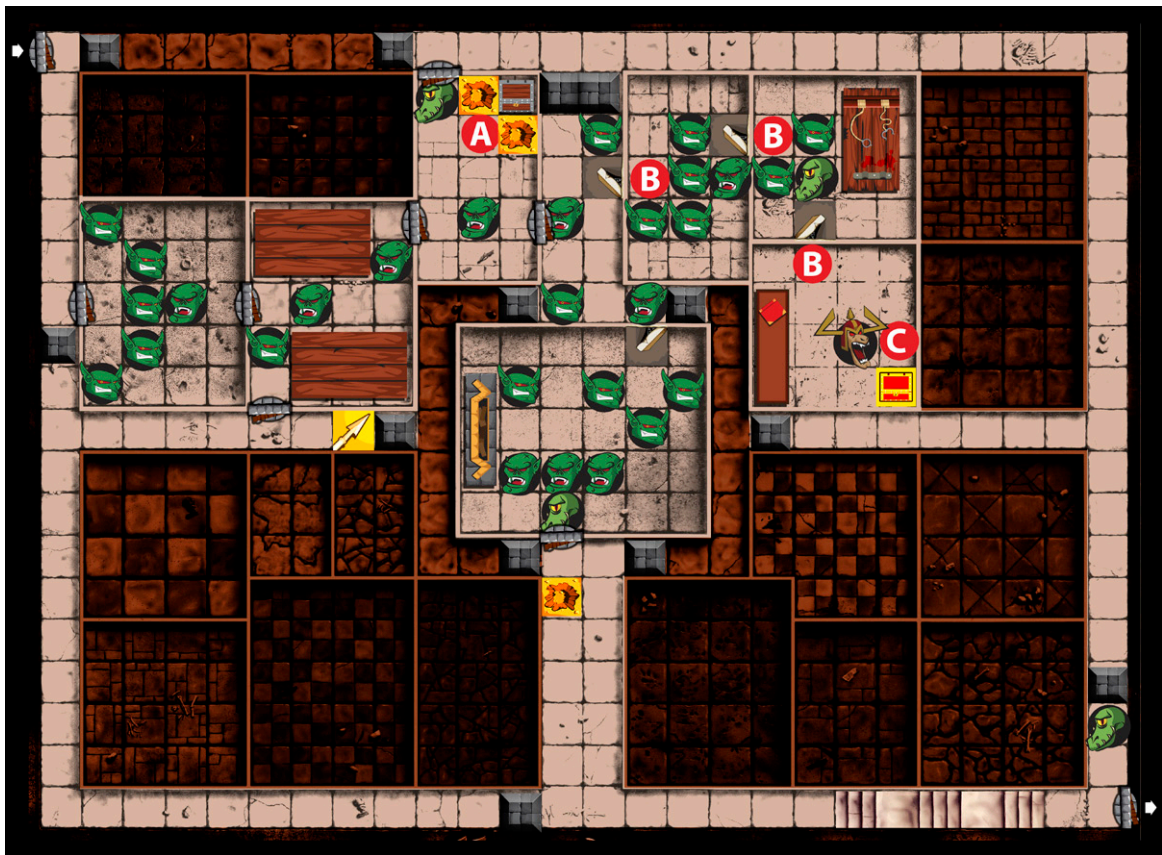
Primeiro, vocês devem viajar pelos corredores do Belorn. Estes salões perderam todos os tesouros e riquezas que antes o adornavam. No entanto, alguns ainda podem ser encontrados por um herói

de olhos afiados. Mas cuidado, Orcs e Goblins agora moram aqui. Vocês devem puni-los pela transgressão.

Mesmo o Loretome não revela a localização exata do Penhasco de Grin. Vocês devem encontrar os quatro pedaços do mapa de Grin que estão espalhados por todos os salões. Só então você poderá percorrer o caminho para a Fortaleza de Kellar e levar o Imperador para um lugar seguro.

Vou guia-los para o Grande Portão, mas a partir daí vocês estão por conta própria. Boa sorte, meus amigos. Quando vocês precisarem de minha orientação, ouçam o coração de vocês.

*Mentor*



*No início de cada aventura, somente o texto do pergaminho deve ser lido em voz alta para todos os jogadores.*

## *Aventura 01*

# O Grande Portão

*“Vou guiá-los até o Grande Portão. Lá, terríveis inimigos esperam por você. Vigiarei o seu progresso e ajudarei quando puder. Sua primeira tarefa é encontrar a porta de madeira que leva até os Salões do Guerreiro.”*

*Em cada Aventura, notas iniciadas com uma letra maiúscula correspondem a um local correspondente no mapa.*

**A** Este Baú está vazio

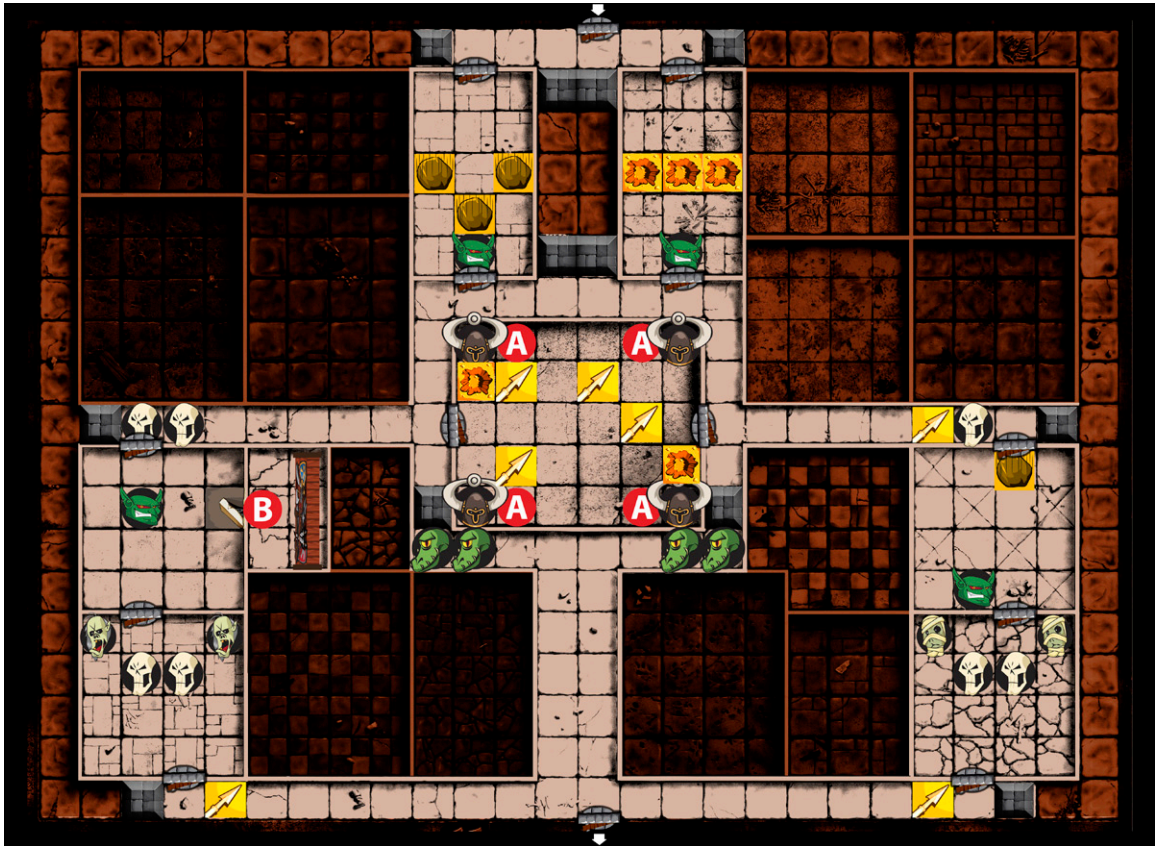
**B** Estas 3 portas secretas são magicamente controladas e não podem ser encontradas pela busca normal. Você (como Zargon) pode colocar uma ou mais destas portas no tabuleiro do jogo no início de qualquer um de seus turnos. Quando você fizer isso, você deve declarar imediatamente que a porta (s) está aberta. Em seguida, coloque os monstros ao lado de cada porta para o tabuleiro. Você pode mover esses monstros durante o seu turno.

**C** O Gárgula parece ser uma estátua de pedra que não se move. O baú contém 200 moedas de ouro, mas tem uma armadilha sobre ele. Se um herói procurar por tesouros antes que a armadilha seja desarmada, o Gárgula irá ganhar vida e ataca imediatamente. Se um herói desarmou a armadilha primeiro, ele vai descobrir (anuncie aos jogadores) o que teria acontecido se eles tivessem procurado tesouro antes de desarmar a armadilha. O Gárgula não pode ser prejudicado até que tenha se movido ou atacado um herói.

*Monstro errante nesta aventura: ORC*







## Aventura 02

# O Salão dos Guerreiros

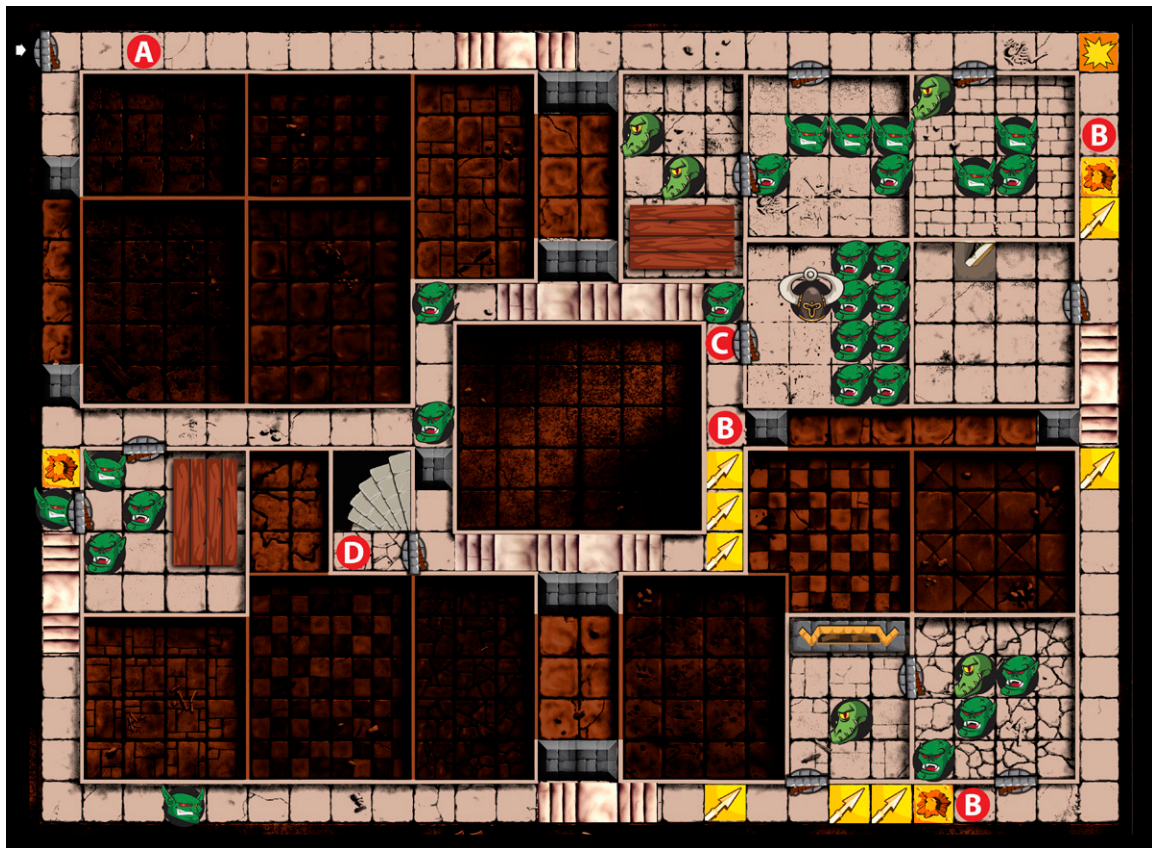
*"Outra grande porta de ferro está diante de vocês. Além dela, vocês irão encontrar o Salão dos Guerreiros, passagens antigas, onde todos os grandes guerreiros anões foram honrados. Testemunhos de seus grandes feitos foram esculpidos nas paredes para que não sejam esquecidos. Ide com cuidado, esses salões também foram concebidos para testar os mais bravos e mais astutos dos Anões. Cuidado com as armadilhas e os adversários mortais enquanto procuram o portão de madeira que leva para a segurança."*

### NOTAS:

- A** Zargon, você pode dizer aos heróis que estes quatro Guerreiros Chaos são armaduras encantadas. Eles foram usados séculos atrás para testar as habilidades de luta dos Guerreiros Anões. Eles têm os mesmos atributos dos Guerreiros Caos.
- B** Este é o arsenal secreto dos Anões. O primeiro herói para procurar por tesouros nesta sala vai encontrar 2 Adagas de Atirar Mágicas. (Veja o nova carta de Artefato.) Essas adagas podem ser divididas entre 2 Heróis.

Monstro errante nesta aventura: FIMIR





## Aventura 03

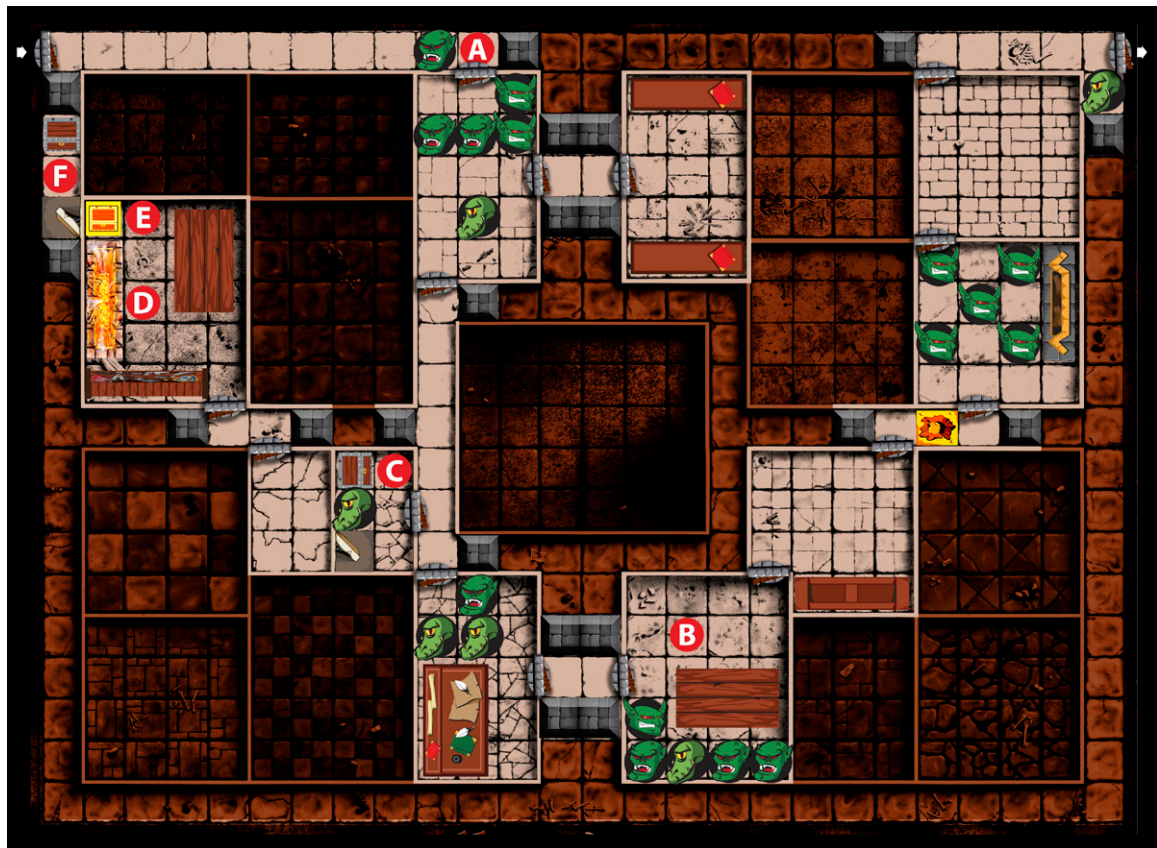
# A Passagem Espiral

*"Outro grande portão de ferro está diante de vocês. Além dele, uma série de escadas os levará à Grande Cidadela. Parece que aqueles que viajam através dessas passagens são sempre levados para baixo e ao redor no coração da montanha. Seu objetivo é encontrar a escada em espiral. Ela vai lhes levar mais fundo no coração da montanha, e mais perto da Grande Cidadela. Cuidado! Os Orcs podem ter deixado armadilhas para se proteger contra um ataque. "*

### NOTAS:

- A** Quando o último herói passa o espaço com a marca "A", uma pedra gigante cai do teto. Coloque a peça da pedra caindo no lugar marcado com "A". Em seu próximo turno (de Zargon) e turnos subsequentes, role 2D6 para ver até onde no corredor a pedra irá rolar (à direita, em direção ao Heróis). A pedra irá eventualmente colidir com a parede na extremidade da passagem, no canto quadrado marcado com uma estrela. A passagem irá então ser bloqueada pelo resto da Aventura. Diga a cada herói atingido pela pedra a rolar 5 dados de Combate. Para cada crânio roluu, um herói perde 1 ponto do vida. (Nenhum Dado de Defesa é jogado.) Esta armadilha não pode ser encontrada nem desarmada.
- B** Todas as armadilhas nos corredores marcado com "B" estão tão bem escondidas que qualquer herói que procurar por armadilhas encontrará apenas uma armadilha - a mais próxima a ele. Depois que a armadilha descoberta for evitada ou desarmada, a próxima armadilha pode ser encontrada se procurada. (Os heróis terão que descobrir isso por conta própria.)
- C** Coloque a Porta de saída de madeira aqui para que os Heróis pensem que é a saída.
- D** Use a peça da escada em espiral nesta Aventura. Quando um herói pisar na escada, diga a ele conseguiu chegar na Passagem Espiral.

Monstro errante nesta aventura: ORC 



## Aventura 04

# A Forja dos Anões

*"Embora os Orcs agora habitem essas salas, eles ainda têm de encontrar a Forja Mágica dos Anões. As armas forjadas por eles nos áureos tempos são lendária. Você deve encontrar a Forja, pois está escrito que parte do mapa de pedra de Grin está em algum lugar nas proximidades. Depois de encontrar uma parte do mapa, você deve encontrar a porta da saída para continuar sua jornada. "*

### NOTAS:

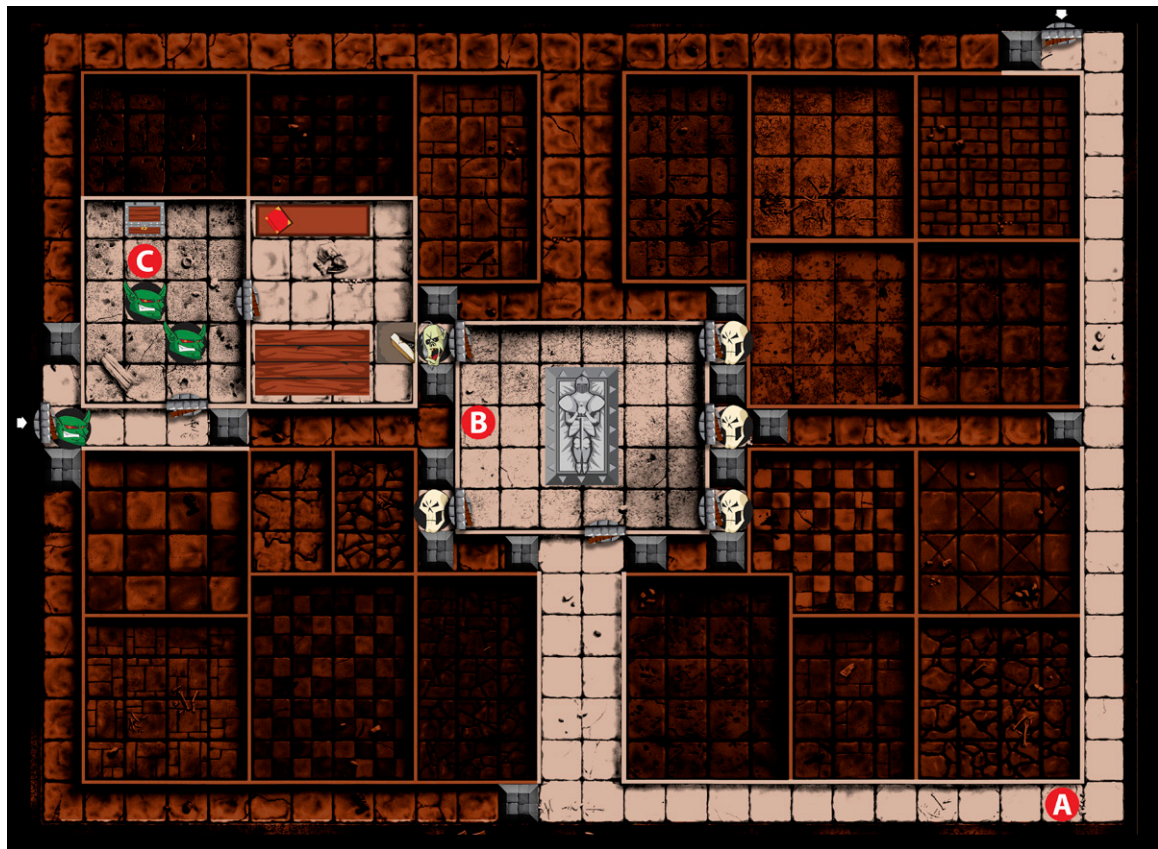
- A** Quando este Orc for morto, ele grita e a porta que ele estava vigiando abre. Os monstros na sala devem ser então colocado no tabuleiro do jogo.
- B** O Fimir nesta sala sabe a magia Ferrugem. (Veja a carta da magia Ferrugem.) Ele pode lançar esta mágica em 3 turnos distintos. O primeiro herói para procurar tesouros nesta sala vai encontrar uma bela opala de fogo escondida debaixo da mesa. A opala vale 100 moedas de ouro.
- C** O primeiro herói que procurar tesouros nesta sala vai encontrar um anel de fogo no baú. Este anel poderoso é explicado na carta de Artefatos.
- D** Esta é a Forja dos Anões. O calor da forja está intenso pois as brasas queimam com um fogo mágico trazido das profundezas da terra.

Brasas são expelidas da forja, ameaçando qualquer herói no quarto, exceto o Anão. Qualquer Herói (exceto o Anão), que terminar seu movimento nesta sala deve rolar imediatamente um dado de combate. Se o resultado for uma caveira, o herói perde 1 ponto de vida.

- E** Este baú esta com uma armadilha com um dardo envenenado. Se um herói procurar tesouro antes de desarmar a armadilha, vai perder 2 pontos do vida. Uma parte do mapa de pedra de Grin está dentro do baú. O herói que achar recebe a peça da pedra de Grin.
- F** O primeiro herói para procurar tesouros nesta sala especial vai descobrir 300 moedas de ouro no baú.

Monstro errante nesta aventura: FIMIR





## Aventura 05

# Salão dos Reis Anões

*"Os anões tinham grandes Reis. Rei Belorn construiu uma Grande Cidadela e foi homenageado com uma magnífica catacumba. Todos seus descendentes provaram-se dignos e estão enterrados ao lado de seus antepassados. Ninguém ousa dizer que os anões não tem coragem, seu valor não tem igual. Você deve encontrar uma outra parte do mapa de pedra da Grin e então para continuar sua viagem."*

### NOTAS:

- A** Quando o último herói passar o quadrado marcado com "A", leia em voz alta a seguinte frase:


*"Um som distante de guerreiros ecoa pelo corredor. Não há dúvida de que um grupo de inimigos foi enviado atrás de você. Apressem-se, pois o tempo é curto! "*

Zargon, no seu turno (e em cada um de seus turnos futuros), jogue 1d6 para ver quantos monstros entraram no corredor pela porta de ferro. Você pode escolher qualquer monstros exceto os seguintes: o Caos Warlock, o Gárgula, o um dos Zombies, 4 dos esqueletos e 3 dos Goblins. Depois de mover os novos monstros pelo corredor (consulte a Carta de Monstros para movimentá-los), você pode então mover quaisquer outros monstros presentes no tabuleiro do jogo, como de costume.

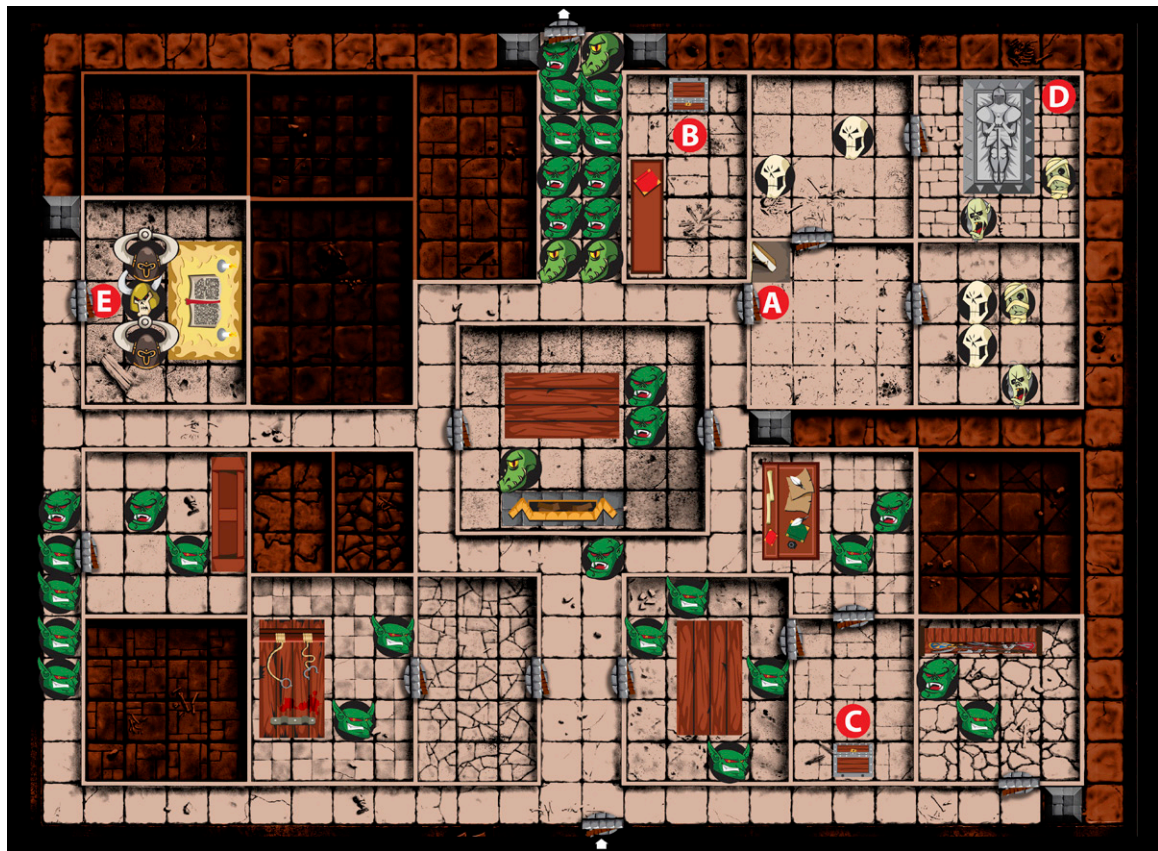
- E** Quando uma das portas (com um esqueleto, atrás) for aberta, todas as outras portas nesta sala se abrem ao mesmo tempo. Todos os monstros atrás das portas são então colocados no tabuleiro. Um Zumbi vai se mover e atacar como de costume em seu próximo turno (de Zargon). No entanto, os esqueletos não se movem ou atacam até um dos esqueletos ser atacado. Então, no próximo turno de Zargon, todos eles vão atacar. Estes esqueletos são aqueles dos antigos Reis Anões e são mais poderosos do que esqueletos "normais". Se eles forem atacados, eles vão lutar e mover-se como segue:

| Passos | Ataque | Defesa | P. de Vida | P. Mentais |
|--------|--------|--------|------------|------------|
| 6      | 3      | 4      | 2          | 0          |

- F** O primeiro herói que procurar tesouros nesta sala vai encontrar a segunda parte do mapa de pedra da Grin no baú. Este herói deve tomar outra das peças do mapa restantes.

Monstro errante nesta aventura: **FIMIR** 






## Aventura 06

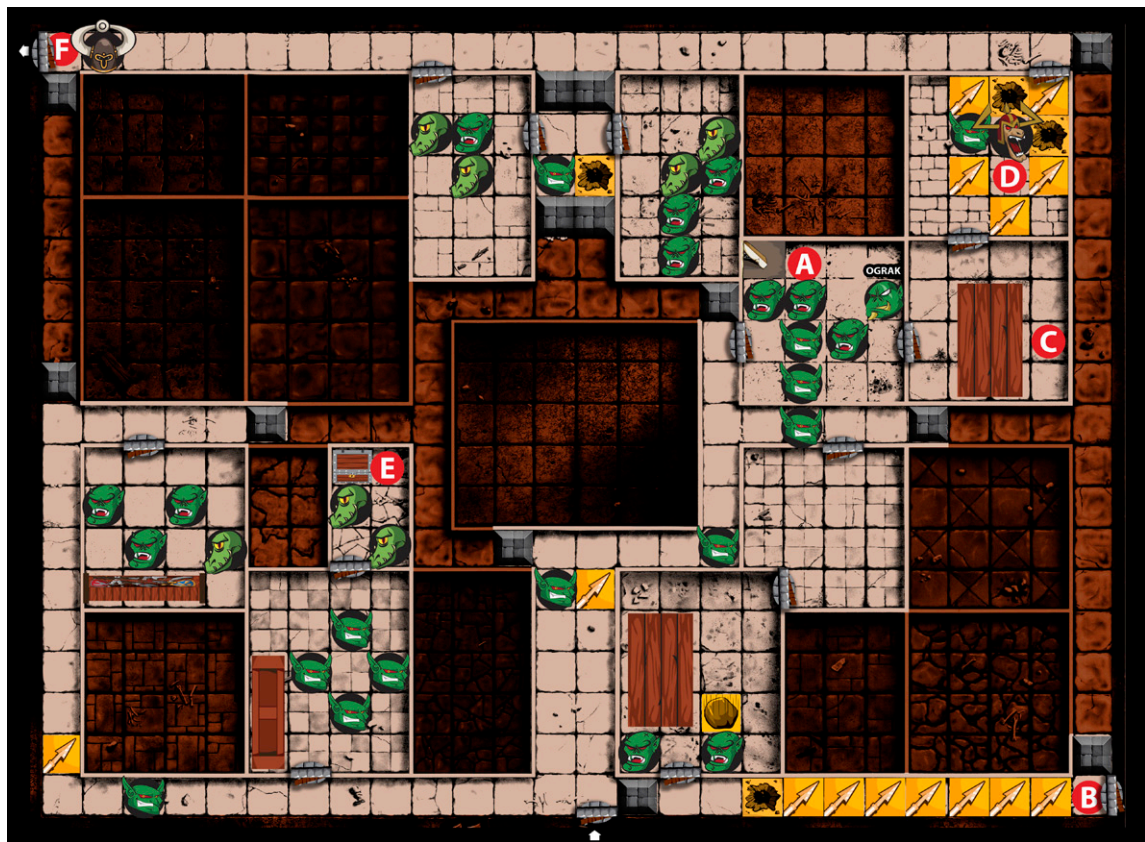
# A Grande Cidadela

*"A Grande Cidadela está no centro das salas de Belorn. Este é o lugar onde a maioria dos Orcs agora habitam. Você vai encontrá-los aqui em grande número, enquanto crescem para o seu ataque ao Império. Eles são liderados por Gragor, um mago do mal. A terceira parte do mapa de pedra da Grin está escondida dentro da Grande Cidadela. Você deve encontrar o pedaço de mapa e então escapar através da porta a para continuar as suas missões. "*

### NOTAS:

- A** Esta porta foi selada por muitos anos. Para abrir a porta, um herói deve ficar próximo a ela e jogar 2d6. Se ele o resultado for **MENOR** do que seu número inicial de pontos de vida, a porta será aberta. Se ele não conseguir abrir a porta, seu turno termina.
- B** O primeiro herói para procurar tesouros nesta sala vai encontrar 2 poções de cura no baú. Cada poção restaura até 4 pontos de Vida.
- C** O primeiro herói que procurar tesouros nesta sala vai encontrar a terceira parte do mapa de pedra de Grin, bem como um livro de feitiços e uma Adaga Mágica. O herói que encontrar esses itens deve fazer o seguinte:
- Pegue mais uma peça do mapa restante.
  - Tire uma carta de um pergaminho mágico do deck de Pergaminhos e anote em sua ficha de personagem.
  - Anote a adaga na sua ficha de personagem. (Veja a nova Carta de Artefato.)
- D** O túmulo nesta sala contém os restos mortais de um grande herói. A primeira pessoa a procurar tesouros nesta sala vai descobrir uma **Besta** resistente entre os ossos. A besta é descrita no Arsenal.
- E** Use a figura de ULAG para representar Gragor. Seus dados são as mesmas que um Guerreiro do Caos, mas ele também sabe os seguintes feitiços: Invocar Orcs, Medo, Ferrugem, Bola de Fogo e Relâmpago. (Consulte as Cartas de Magias do Caos no sistema de jogo.) O primeiro herói que procurar tesouros nesta sala vai encontrar 2 pergaminhos na mesa de Gragor. Este herói deve tirar 2 pergaminhos de forma aleatória a partir do deck e incluí-los em sua ficha de personagem.

Monstro errante nesta aventura: FIMIR 



## Aventura 07

# A Passagem Oriental

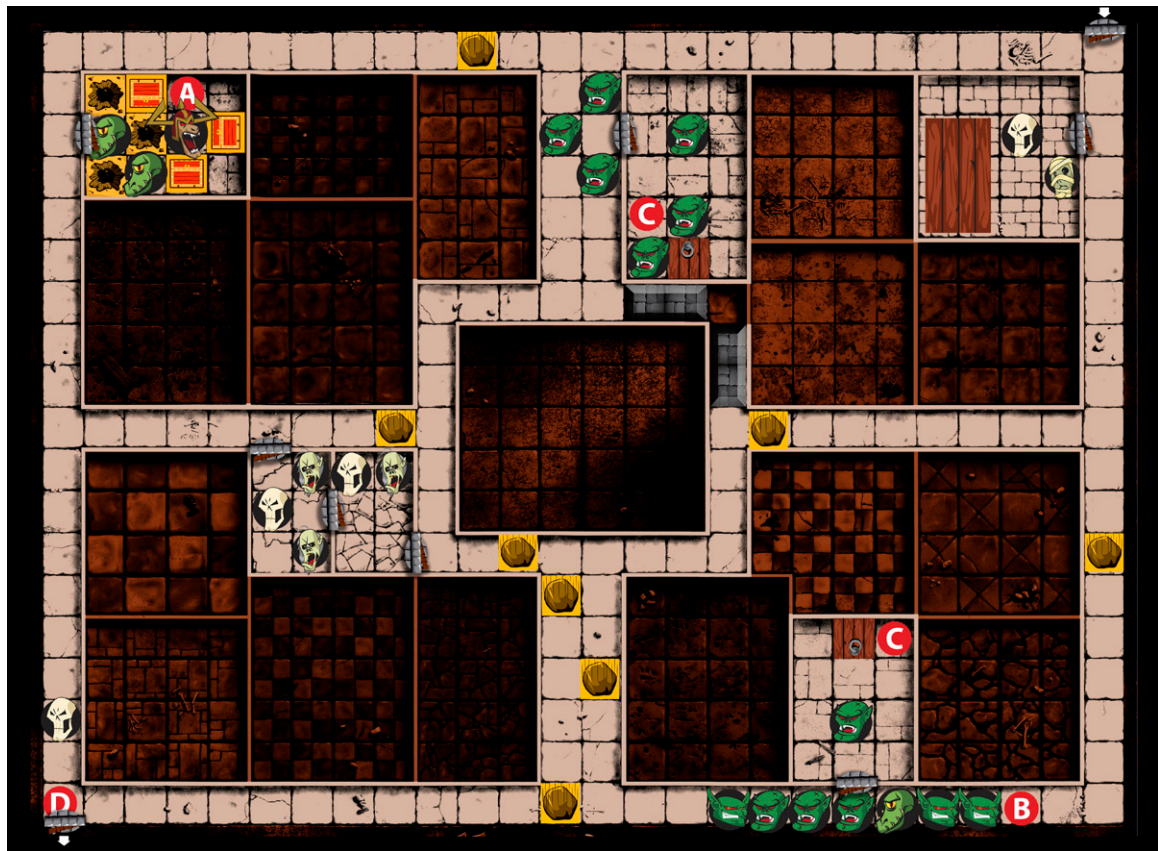
*"O Portão Leste marca o fim dos Salões de Belorn. Para chegar ao Portão, você deve fazer o seu caminho através de várias missões. Seu primeiro objetivo é negociar a Passagem Oriental. Esta passagem é guardada por muitos inimigos, por isso tome cuidado! Ao longo do caminho, você deve localizar a última parte do mapa da Grin e então escapar. "*

### NOTAS:

- A** O líder desses Orcs é Ograk, o infame Capitão Orc que conduziu seus saqueadores para as províncias do Império. Use o a figura de Ulag para representar Ograk. Coloque Ograk no ponto marcado com o seu nome. Ele é um poderoso guerreiro cujas estatísticas são o mesmo como um guerreiro Chaos. Em qualquer um dos seus turnos (de Zargon), você pode colocar a peça da porta secreta no tabuleiro do jogo e mover Ograk pela porta secreta.
- B** Quando um herói tenta abrir esta porta, diga que a porta simplesmente não vai ceder.
- C** O primeiro herói para procurar tesouros nesta sala vai encontrar um Elixir da Vida na gaveta da mesa. O Elixir é descrito na carta de artefatos.
- D** O Gárgula nesta sala é uma estátua de pedra que não pode ferir ninguém e não pode ser ferida. É claro, não revele esta informação imediatamente. Sente e veja os heróis tentarem descobrir isso.
- E** O primeiro herói para procurar tesouros nesta sala vai encontrar a última parte do mapa de pedra da Grin no baú. Este herói deve receber a peça do mapa restante.
- F** Esta porta de saída de madeira leva as Minas de Belorn. Diga aos heróis que existem símbolos Anões de perigo na porta.

*Monstro errante nesta aventura: GUERREIRO DO CAOS*





## Aventura 08

# A Mina de Belorn

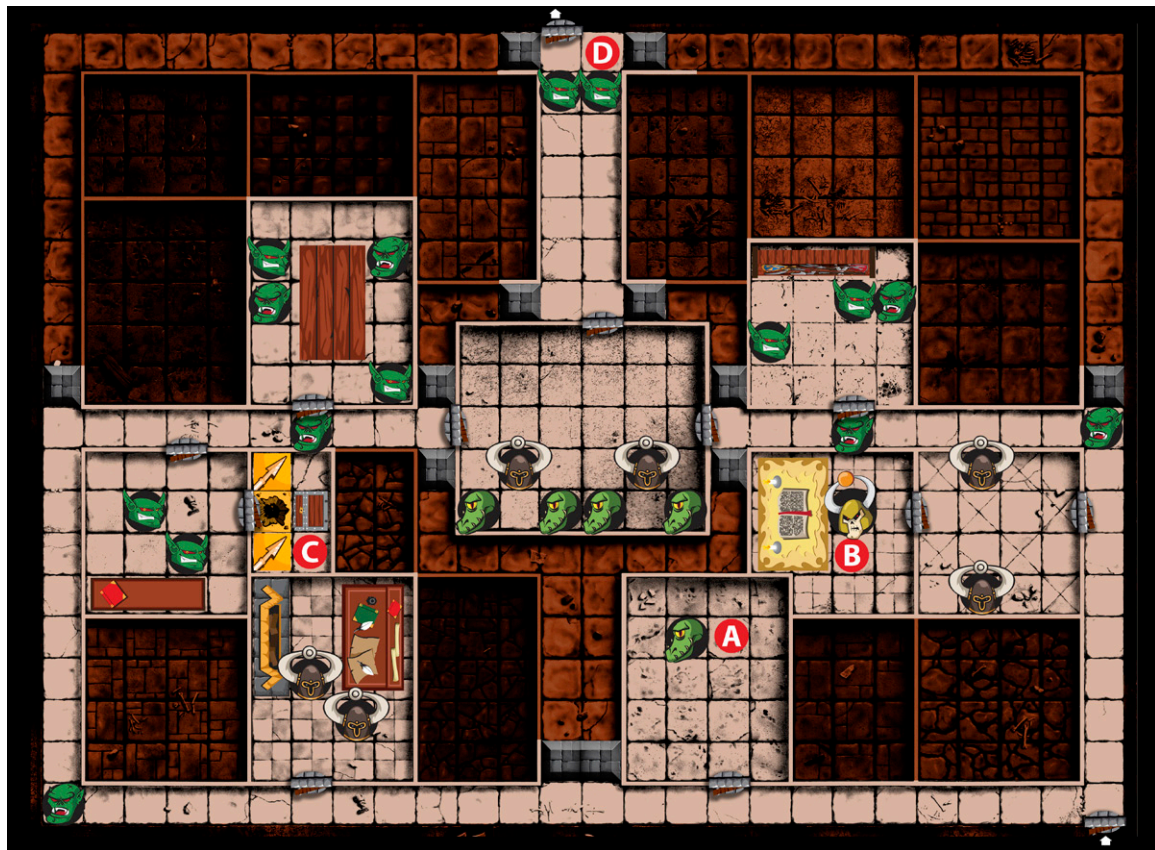
*"Zargon bloqueou a principal passagem para o Portão do Leste. Está escrito no Loretome que outra passagem conduz através das minas de Belorn ao Portão. Esta mina já foi a mais rica de todas. Os túneis foram há muito abandonado e estão prestes a cair. Monstros muitas vezes passeiam através da mina, em busca de ouro que estava escondido lá. Você deve encontrar a porta de para fora da mina. "*

### NOTAS:

- A** O Gárgula nesta sala está vivo e pronto para a batalha. Os 3 baús nesta sala tem armadilhas de gases venenosos sobre eles. Se um herói procurar por tesouros antes de todas os 3 armadilhas serem desarmados (um de cada vez), todos os heróis na sala perderam 2 pontos de vida. Cada baú contém 200 moedas de ouro.
- B** Este grupo de monstros está procurando por ouro.
- C** Ambos os alçapões são ligados através de um túnel. Qualquer Herói ou monstro de pisar em um desses quadrados é movido para o outro quadrado do alçapão. O túnel de ligação é perigoso e qualquer herói que se desloca através dele deve jogar 1 dado de combate. Se tirar uma caveira, ele perde 1 ponto do vida. Após se mover de uma porta armadilha para outra, o turno dos heróis ou monstros acaba.
- D** Símbolos dos Anões nesta porta indicar que ela leva para o Portão do Leste.

Monstro errante nesta aventura: **GUERREIRO DO CAOS**





## Aventura 09

# O Portão Leste

*"Você fez bem e viajou muito para chegar a este ponto! Agora você deve encontrar o Portão do Leste pois você precisa chegar ao penhasco de Grin e ao Imperador. O portão, sem dúvida, estará sendo protegido, pois você está cada vez mais perto de Fortaleza de Kellar. Além do Portão do Leste, você vai precisar do mapa de pedra, então proteja as 4 partes com suas vidas!"*

### NOTAS:

- A** Este monstro é um metamorfo e está atualmente na forma de um Fimir. Toda vez que ele é morto, embaralhe todas as cartas de monstros e tire a carta de cima. Esta é a nova forma dele. Coloque o novo monstro no lugar onde o antigo foi morto. O monstro pode ser morto permanentemente apenas se a nova carta corresponde a forma mais recente do monstro. É claro, não revele esta informação aos Heróis até depois que acontecer.
- B** Borokk tem os mesmos atributos de um Guerreiro do Caos, mas ele também tem um poder mágico muito especial e mortal. Em cada um de seus turnos, ele ataca a "mente" de qualquer herói na mesma sala ou corredor e em sua linha de visão. Para fazer isso, Borokk rola 2 dados de combate. Para cada Crânio, a vítima do ataque perde um Ponto Mental.

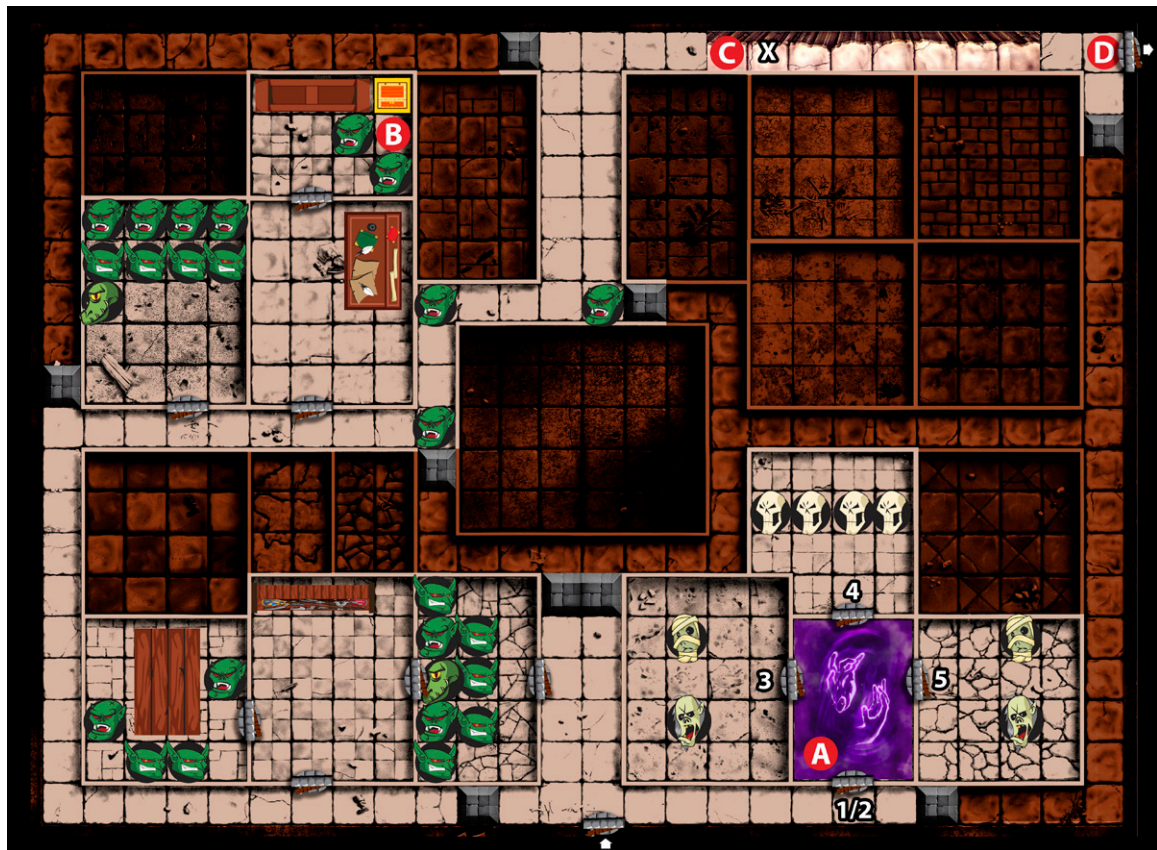
Se um herói atinge 0 Ponto Mentais, ele é nocauteado pelo resto da Aventura, a menos que ele tenha um Elixir da Vida. (Veja a Carta dele do deck de Artefatos.)

- C** O Baú está vazio.
- D** O Portão Leste estava trancado há muitos anos por magia dos Anões. Ele não se abre facilmente. Quando, o Bárbaro, o Elfo ou o Mago tentarem atravessar o portão, diga a eles para jogar 2d6. Esse herói poderá passar pela porta apenas se o número total do resultado seja igual ou menor do que o número atual do Pontos Mentais. Se o herói não conseguir abrir o portão, seu turno termina. O anão precisa jogar apenas 1d6 como ele tem algum conhecimento da magia usada para trancar a porta.

*Monstro errante nesta aventura: FIMIR*







## Aventura 10

# No Penhasco de Grin

*"Agora você deve encontrar o seu caminho para o Penhasco de Grin. Lembre-se de sua tarefa. Não se afaste dela, pois seus inimigos são numerosos demais. Quando tiver passado pelo Penhasco de Grin vocês chegaram a uma porta de madeira gigante que leva a Fortaleza de Kellar. Depois de aberta, você será capaz de levar o Imperador e seu exército de volta em segurança. Cuidado! O Penhasco de Grin é vigiado.*

*Você deve agir com cuidado! "*

### NOTAS:

- A** Esta sala possui uma Nuvem do Caos. Qualquer herói que entra nesta sala não pode ver as outras portas no quarto, então não coloque elas no tabuleiro neste momento. (Monstros não podem entrar nesta sala.) Se um herói entrar na sala, ele deve parar e jogar 1d6:
- Se um herói rolar um "1" ou "2" no dado, ele acaba voltando para o corredor no quadrado marcado "1/2".
  - Se um herói rolar um "3", "4" ou "5", coloque uma porta na posição mostrada ao lado do lugar com o número correspondente. Em seguida, mova o herói através da porta para o número correspondente. Se o lugar estiver ocupado, o herói se move de volta para a sala e seu resultado vira um "6". Ver instruções que se seguem.
  - Se um herói rolar um "6", a Nuvem do Caos ataca e o Herói deve rolar um Dado de Combate. Resultando um crânio, ele e qualquer outro herói no quarto perde 1 ponto de vida.
- B** O baú contém 250 moedas de ouro. Ele também tem uma armadilha com uma fechadura de explosão. Se um herói procurar tesouros antes que a armadilha seja desarmado, ele perderá 3 pontos do vida.
- C** Este é o Penhasco de Grin. O primeiro jogador que se move pelo lugar marcado com o "C" irá ativar o Guardiã do Penhasco de Grin. Coloque o Gárgula no lugar com "X". Em seu próximo turno (de Zargon), o Gárgula se move, ataca e defende como uma gárgula normal faria, mas também é imune a todos os feitiços e tem 4 pontos do vida.
- D** Esta porta de saída é magicamente bloqueada e não vai abrir até o Gárgula estar morto. Após o último herói passar pela porta, ler em voz alta a conclusão da página seguinte.

*Monstro errante nesta aventura: FIMIR*



# Confusão

"O portão se abre para a escuridão da Fortaleza de Kellar. Muito acima ouve-se um estrondo de batalha. As forças da Zargon estavam fazendo seu ataque final. Desta vez, nada os deteriam.

O imperador reuniu a sua guarda de elite da Cavaleiro Guardiões, determinados a formar a última linha de defesa. Logo chega a notícia que um grupo de heróis haviam encontrado uma passagem secreta pela Fortaleza de Kellar. A fuga agora era possível! Sem hesitar, o

imperador

ordenou a seu exército para recuar para a passagem secreta. Keron, o capitão dos cavaleiros do Imperador, se pôs bravamente em frente ao portão, dando a seus colegas soldados e ferido tempo para escapar.

Zargon e suas forças malignas não puderam segui-los. De tempos em tempos a Guarda do Caos avançou, apenas para ser derrubada pela espada de Keron.

Zargon assistiu por um tempo e sorri ironicamente pela coragem e habilidade de batalha Keron. Pouco depois, a paciência de Zargon se

esgotou. Keron caiu ante uma tempestade de chamas que caiu contra o portão.

Mas já era tarde demais.

Os guerreiros de Zargon uivaram de raiva, pois a passagem havia sido destruída. O imperador e seu exército estavam a salvo.

"Vocês agiram bem, bravos heróis. O Imperador, pediu para expressar sua gratidão. Cada um de vocês receberá 500 moedas de ouro por seus esforços. Mas não se deixem enganar com sua vitória. Uma nuvem escura ainda paira sobre o Império e as forças do Caos

crescem cada vez mais. Irei procurar maneiras de atrasar o avanço de Zargon. Por enquanto, descansai meus amigos. Uma vez que consultar o livro de Loretome, vou chamar-los."



# THE QUEST

DESENVOLVIDO E  
ILUSTRADO POR

BRUNO SATHLER