

# THE QUEST



RETORNO DO WITCHLORD

LIVRO DE AVENTURAS

# THE QUEST

RETORNO DO WITCHLORD

## Jogando Retorno do Witchlord

As Aventuras em Witchlord, 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.

**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.

### 1. Tesouros

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

### 2. Começando e Terminando uma Aventura

Os Herói nem sempre começam as aventuras na escada. As vezes começam pela porta de Metal. Os Heróis só podem sair pela porta de Madeira ou nas escadas em algumas aventuras.

### 3. Novos Artefatos

**Adaga Mágica:** Quando lançada num inimigo ela sempre causa 1 ponto de dano no inimigo. O monstro não pode defender. A adaga se perde ao ser lançadas.

**Pó do Desaparecimento:** Ao ser lançado sobre um Herói ele pode atravessar qualquer monstro encontrado no seu turno. O Pó se perde após ser usado.

**Agulha Antiveneno:** Se esse antídoto for usado logo após o Herói ser atingido por venenos ele terá seus pontos de vida restaurados(apenas dano causado por veneno).

**Botas de Coelho:** Essas botas dão a quem as usa maior chance de saltar sobre armadilhas reveladas. O Herói tem êxito com qualquer resultado, exceto o escudo Negro. Se tirar o escudo negro a armadilha é armada e o Herói sofre o dano.

**Luva Restauradora:** Quem usar essa luva pode restaurar 2 pontos de vida uma vez por Aventura. Se os pontos do Herói chegar a zero ele pode usar imediatamente para recuperar 2 pontos de vida se ainda não tiver sido usado antes.

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.










**D**ignos companheiros, nós devemos agir rápido. O terrível Witchlord não está morto! Ele conseguiu escapar para a cidade caída de Kalos. Muitos anos atrás, essa linda cidade foi destruída por Zargon e passada ao Witchlord para governá-la. Sob as ruínas, ele ergueu uma grande fortaleza, pois a luz do dia era pura demais suas asquerosas criaturas suportarem. Assim que a força do Witchlord tiver retornado totalmente, ele irá reunir seu exército de mortos-vivos para atacar o Império. Somente Heróis com grande coragem ousam se levantar contra o Witchlord. Seus guerreiros vis não conhecem o medo e irão lutar incessantemente até eles serem destruídos.

Muitos dias de viagem trouxeram vocês através das Planícies Secas da Morte. A jornada tem sido árdua, pois a terra aqui é seca e árida. Finalmente, vocês



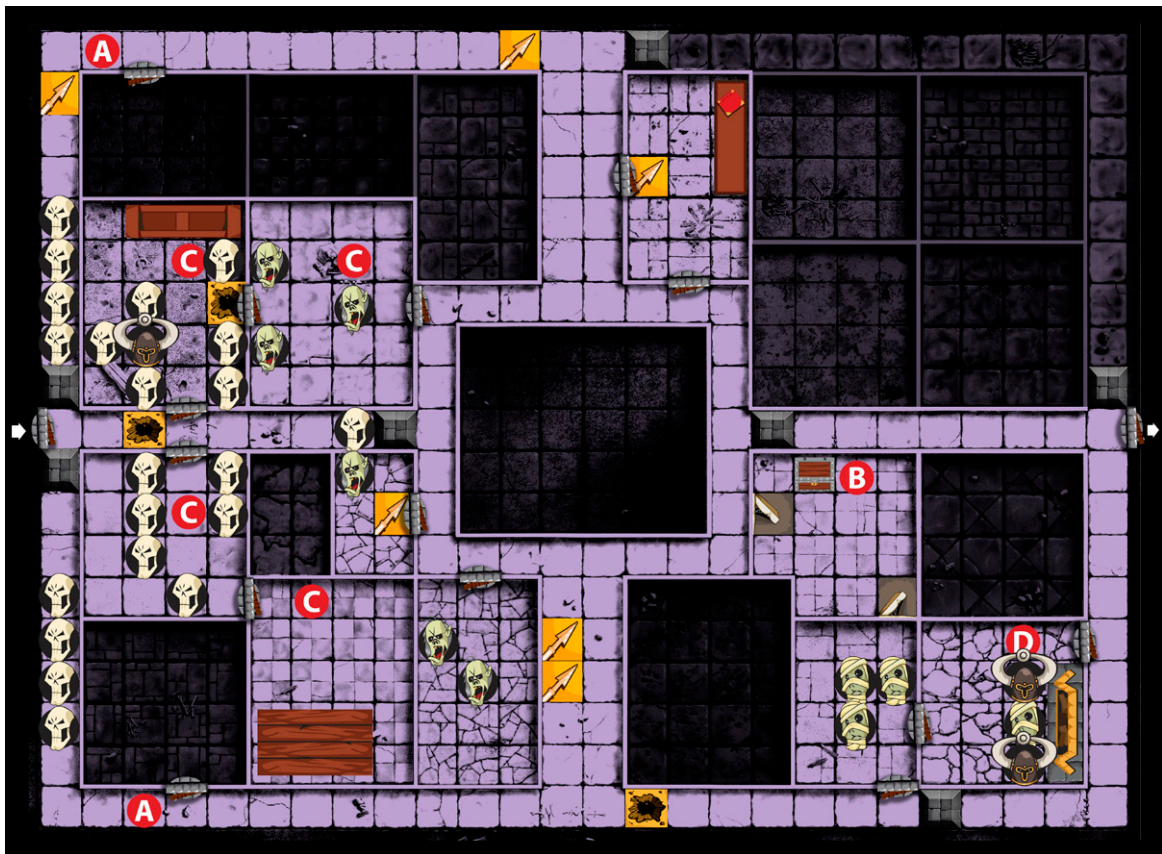
alcançaram as grandes Ruínas de Kalos. Ao longo da caminhada, vocês sentiram uma presença intranquila. O Witchlord esteve observando seu progresso e esperando sua chegada.

Enquanto ele está sentado sobre o Alto Trono de Kalos, ele pode ver todos que se aproximam. Ninguém escapa de sua visão.

Se o Witchlord não for logo detido, ele irá se juntar a Skulmar - o Capitão da Legião Esquecida - e Kessandria, a Rainha Bruxa. Se esses dois se sentarem junto com o Witchlord, dizem que os ossos dos guerreiros caídos irão se juntar sob a Bandeira Negra.

Depende de vocês, bravos Heróis, destruir o Witchlord de uma vez por todas. 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 Portão do Destino**

*“A entrada para a fortaleza do Witch Lord não é difícil de ser encontrada, pois nenhum esforço foi feito para ocultá-la. O portão de fora está sempre aberto e se pode notar vestígios de que muitas criaturas passaram através dele nos últimos dias. Vocês terão que atravessar túneis traiçoeiros até encontrar o Portão do Destino. O destino lhes aguarda. Sigam com cuidado. Os inimigos tiveram dias para preparar as boas vindas para vocês.”*

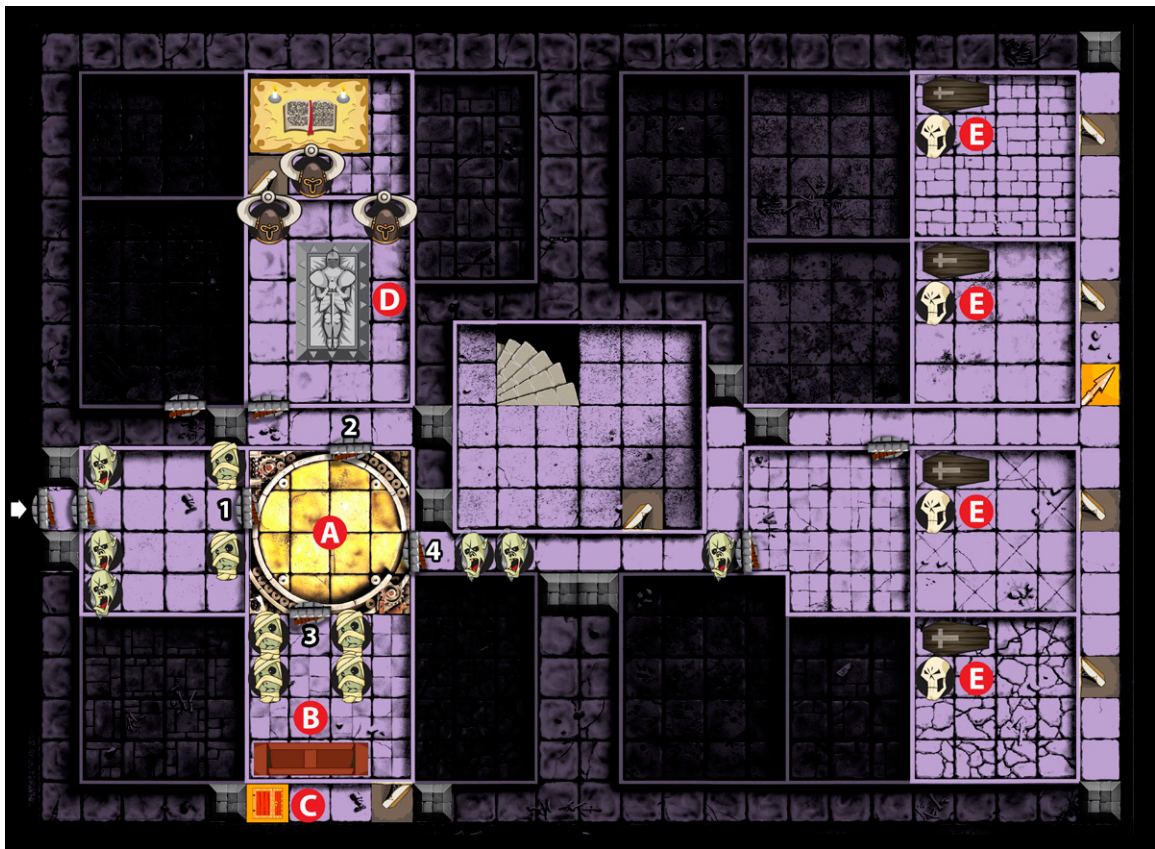
*NOTAS: Em cada Aventura, notas iniciadas com uma letra maiúscula correspondem a um local correspondente no mapa.*

- A** As duas portas marcadas com “A” são falsas. Elas não podem ser abertas.
- B** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará 200 moedas de ouro no baú.
- C** Os monstros nestas 4 salas foram advertidos da chegada dos Heróis e preparam uma emboscada. Quando o primeiro Herói entrar em qualquer uma dessas salas, todos os monstros das 4 salas serão mobilizados e todas as portas das 4 salas se abrirão imediatamente.
- D** O primeiro Herói a procurar tesouros nesta sala encontrará 2 sacos de pano na manta da lareira. Cada saco de pano contém um punhado de Pó de desaparecimento (Veja as novas Cartas de Artefatos). O Sacos podem ser divididos entre 2 Heróis.

*Monstro errante nesta aventura: GUERREIRO do CAOS*







## Aventura 02

# As Galerias Frias

*“Estas passagens frias são o lugar de repouso dos medonhos Cavaleiros Fantasmas, que uma vez comandaram na batalha a cavalaria de esqueletos do Witch Lord. Agora, eles fazem sonhando as glórias do passado, esperando serem convocados para a Bandeira Negra mais uma vez. Vocês têm que encontrar seu caminho para a escada espiral, para alcançarem segurança e continuarem suas missões.”*

### NOTAS:

- A** Coloque o piso da Sala Giratória no tabuleiro, assim que uma das portas numeradas de 1 a 4 for aberta. Este piso cobre 2 salas e junta uma terceira sala para formar uma sala grande. Quando um Herói tentar sair desta sala, ele terá que primeiro que jogar 1 dado vermelho para ver qual porta ele poderá usar para sair. Se o Herói tirar 1 ou 2 no dado, ele sairá pela porta 1. Se tirar 3, ele sairá pela porta 2. Se tirar 4 ou 5, ele sairá pela porta 3. Se sair 6, ele sairá pela porta 4.
- B** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar um frasco de Água Sagrada atrás de um livro grande no armário. Esse líquido pode ser usado para destruir um Esqueleto, um Zumbi ou uma Múmia.
- C** Este baú contém 300 moedas de ouro. Contém ainda uma armadilha de agulha envenenada. Se um Herói procurar

tesouros nesta sala especial antes da armadilha ser desarmada, perderá 3 pontos de vida.

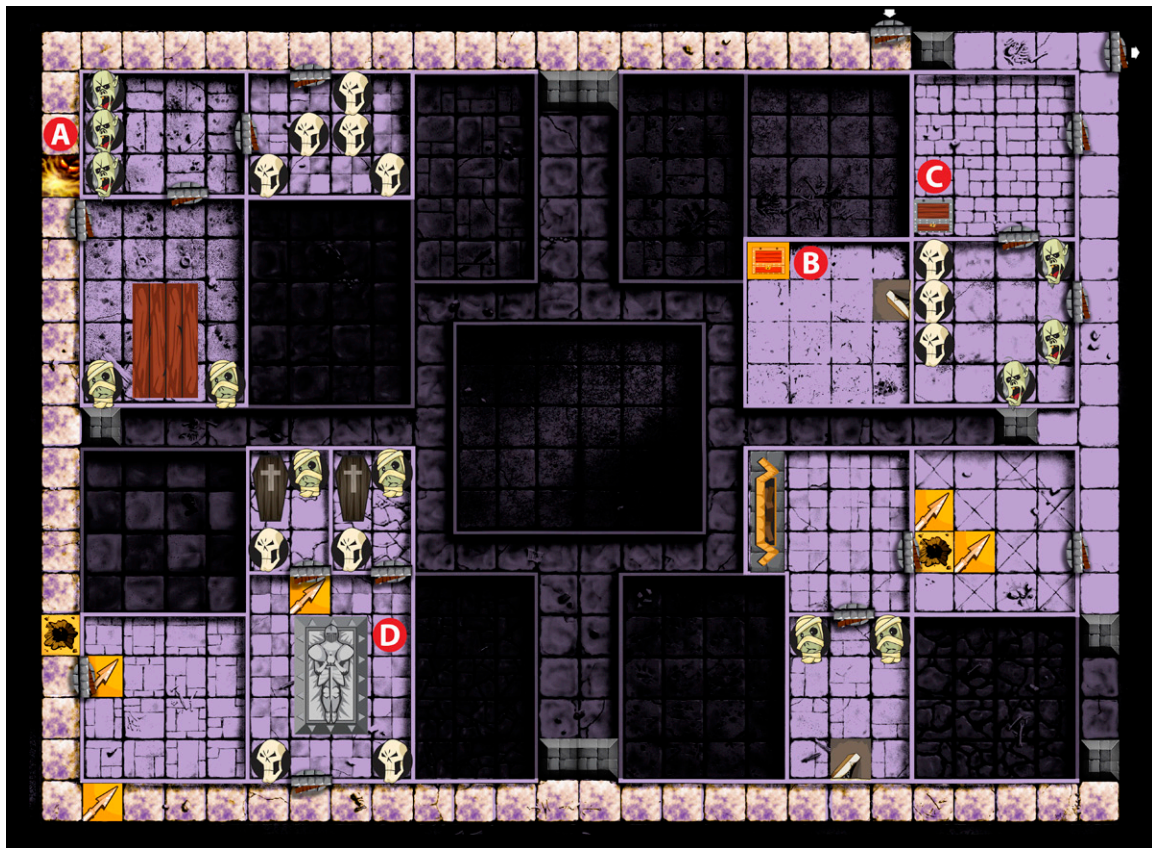
- D** Se um Herói procurar tesouros nesta sala, pergunte-lhe se ele deseja abrir a tumba de um grande guerreiro. Se “sim”, uma névoa cintilante irá preencher a sala, enquanto a tumba é aberta. Nenhum ponto de Vida será perdido, mas qualquer Herói que estiver na sala (ou qualquer outro que entrar depois) com a Armadura de Borin ou a Espada Espiritual irá ver essas armas se desfazerem em pó. (Só revele isso depois do acontecido). Não há tesouros na tumba.

- E** Os Esqueletos destas 4 salas são Cavaleiros Fantasmas. Os dados deles são:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
8	4	4	3	3

Monstro errante nesta aventura: ZUMBI





### Aventura 03

# As Passagens Silenciosas

*“Estas passagens têm se mantido silenciosas por mais de mil anos. As últimas vozes que ecoaram através desses saguões sagrados foram as do Rei Agrain e seus comandados, quando eles se apressaram em defender a cidade. Dizem que aqui se operou uma antiga e terrível magia. Tenham atenção e cuidado, meus amigos, enquanto buscam pela porta de madeira que conduz a segurança.”*

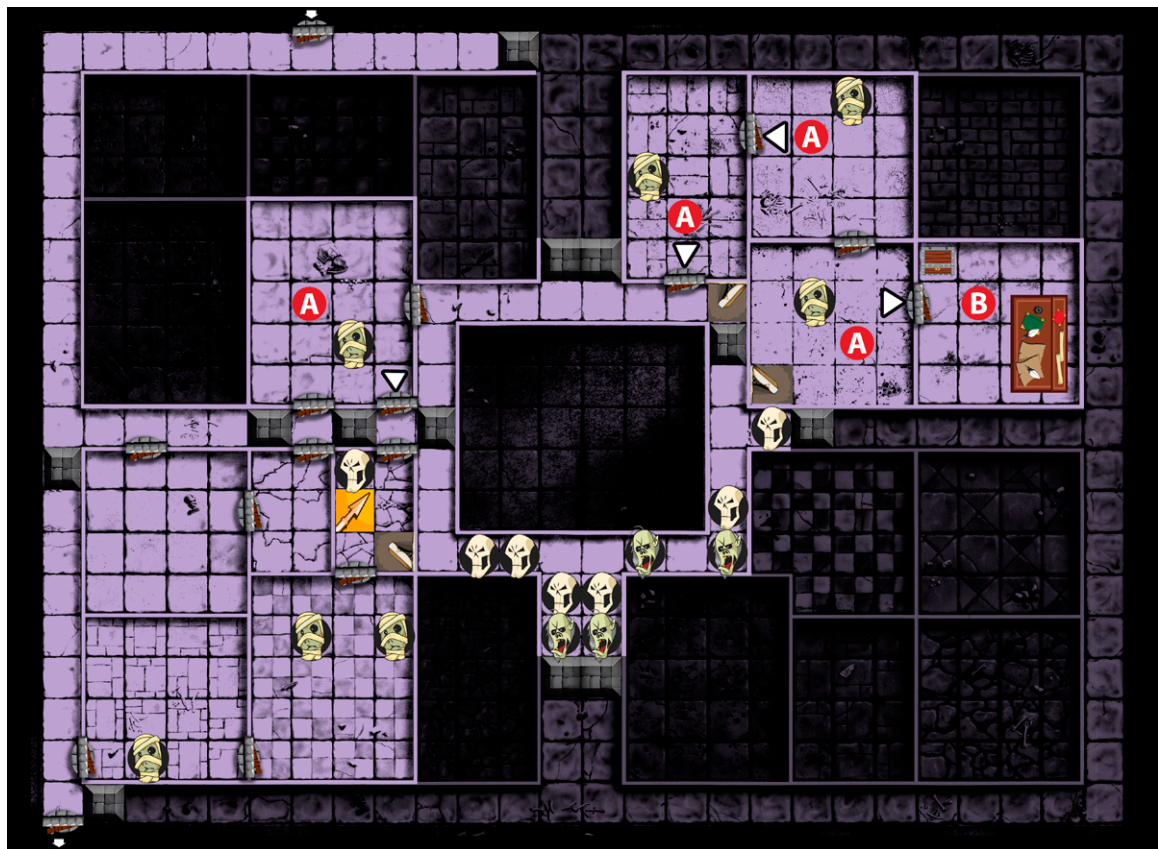
#### NOTAS:

- A** No começo da Aventura a peça da Neblina da Morte deve ser colocada no tabuleiro, próximo ao quadro com “A”, conforme o mapa. A Neblina é uma brisa do Caos que irá ferir todos os que não forem maus. A peça da Neblina da Morte anda até 6 quadrados em cada turno de Zargon. A neblina pode apenas se movimentar nos corredores em destaque no mapa. Quando passar sobre um Herói, a Neblina causa 1 Ponto de Vida. Ela pode afetar 1 ou mais Heróis cada vez que você, Zargon, a movimentar no turno. Ela não afeta monstros. A Neblina não pode passar 2 vezes pelo mesmo quadro no mesmo turno, nem terminar seu turno no mesmo quadro do Herói. (Se acontecer, ele deve parar antes do quadro do Herói). A Neblina não é afetada por armas normais. Apenas pela magia da Tempestade ou pela Espada Espiritual. (Não fale isso para os Heróis).
- B** O Baú tem uma armadilha. Se um Herói procurar tesouros nesta sala antes de desarmar a armadilha, ele irá perder 1 Ponto de Vida por um dardo lançado da parede. O Baú contém 2 Adagas Mágicas (veja as novas cartas). As adagas podem ser divididas entre os Heróis.
- C** O Primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 100 moedas de ouro na arca. Ele encontrará ainda uma Poção Restauradora, que poderá lhe restaurar até 4 pontos de Vida.
- E** Se a Espada Espiritual foi perdida numa Aventura anterior, ela poderá ser encontrada nesta tumba (Veja as Cartas de Artefatos). No entanto, se um dos Heróis ainda carrega a Espada Espiritual, então a tumba estará vazia.

Monstro errante nesta aventura: **ESQUELETO**







## Aventura 04

# As Galerias das Visões

*“O Rei Agrain foi um dos maiores governantes em tempos anteriores ao domínio do Caos. Embora ele fosse um poderoso e temido guerreiro, ele era também conhecido por seu senso de justiça. Agrain fez algumas incurções no mundo da magia e criou as Galerias das Visões, um labirinto de salas mágicas. O segredo das Galerias está nas Chaves de Agrain. Vocês tem de encontrar essas valiosas Chaves e procurar chegar a salvo na porta de madeira que leva a saída.”*

### NOTAS:

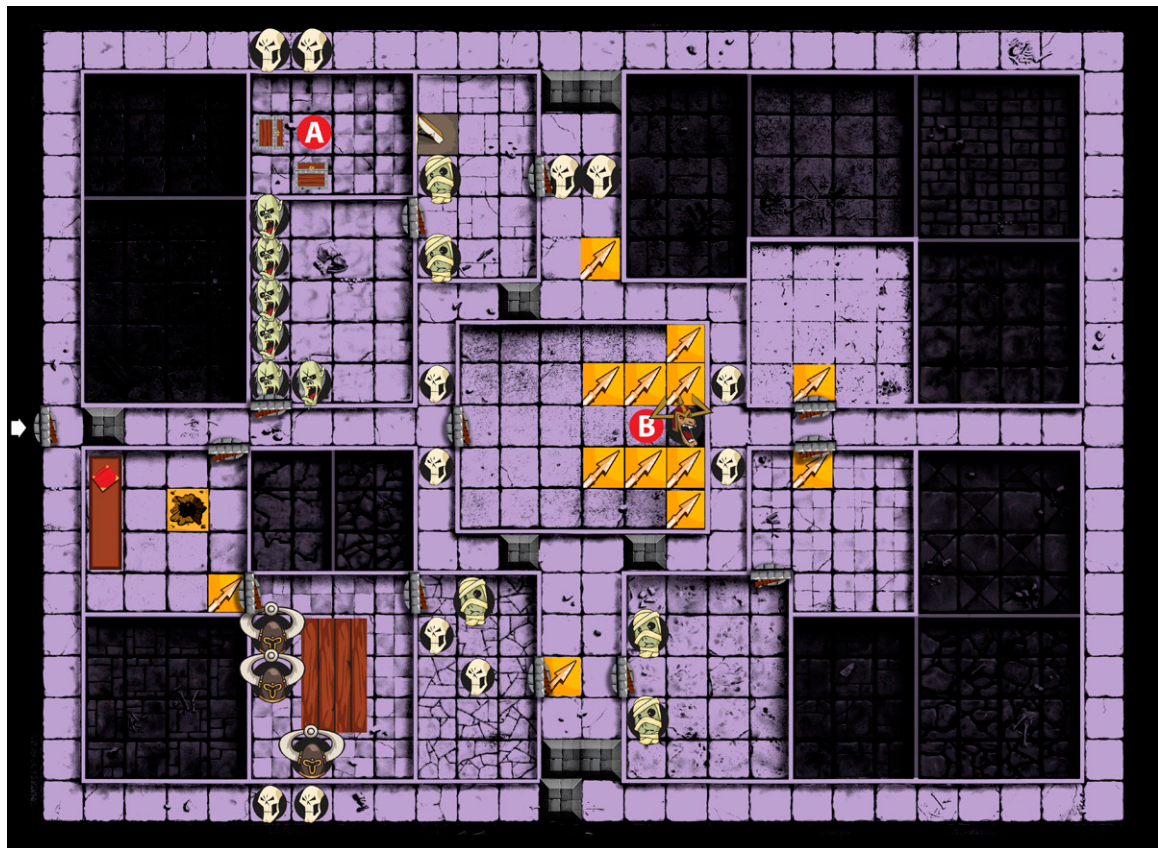
**A** As 4 Salas mágicas assinaladas no mapa com um “A” foram construídas para proteger o laboratório secreto do rei Agrain. Cada sala é guardada por uma Múmia. Se uma dessas Múmias for derrotada, imediatamente a porta que está marcada com a seta (da mesma sala onde a Múmia foi derrotada).

**B** Este é o laboratório mágico do Rei Agrain. O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 2 Pergaminhos Mágicos: Chamas da Fúria e Bola de Fogo. Ele irá ainda encontrar 4 chaves de ouro na escrivaninha.

Elas são Chaves de Agrain. Se essas chaves forem encontradas por um Herói, Zargon deve recolocar imediatamente todas as portas que tiverem sido removidas quando as Múmias foram derrotadas. As 4 chaves valem cada uma 200 moedas de ouro. Elas podem ser divididas entre os Heróis. As Múmias nesta Aventura não atacarão ninguém que esteja segurando uma das chaves. Apenas os Esqueletos e Zumbis irão atacar.

Monstro errante nesta aventura: MÚMIA





## Aventura 05

# O Portal de Bellthor

*“Aqui começa o verdadeiro domínio do Witchlord. Nestas cavernas profundas, ele criou sua própria fortaleza subterrânea de onde planeja a destruição total do Império. O Grande Livro da Sabedoria contou-me de um terrível guardião, Bellthor, que vigia o Portal. Se Bellthor tiver que ser derrotado, vocês todos deverão entretá-lo unidos.”*

### NOTAS:

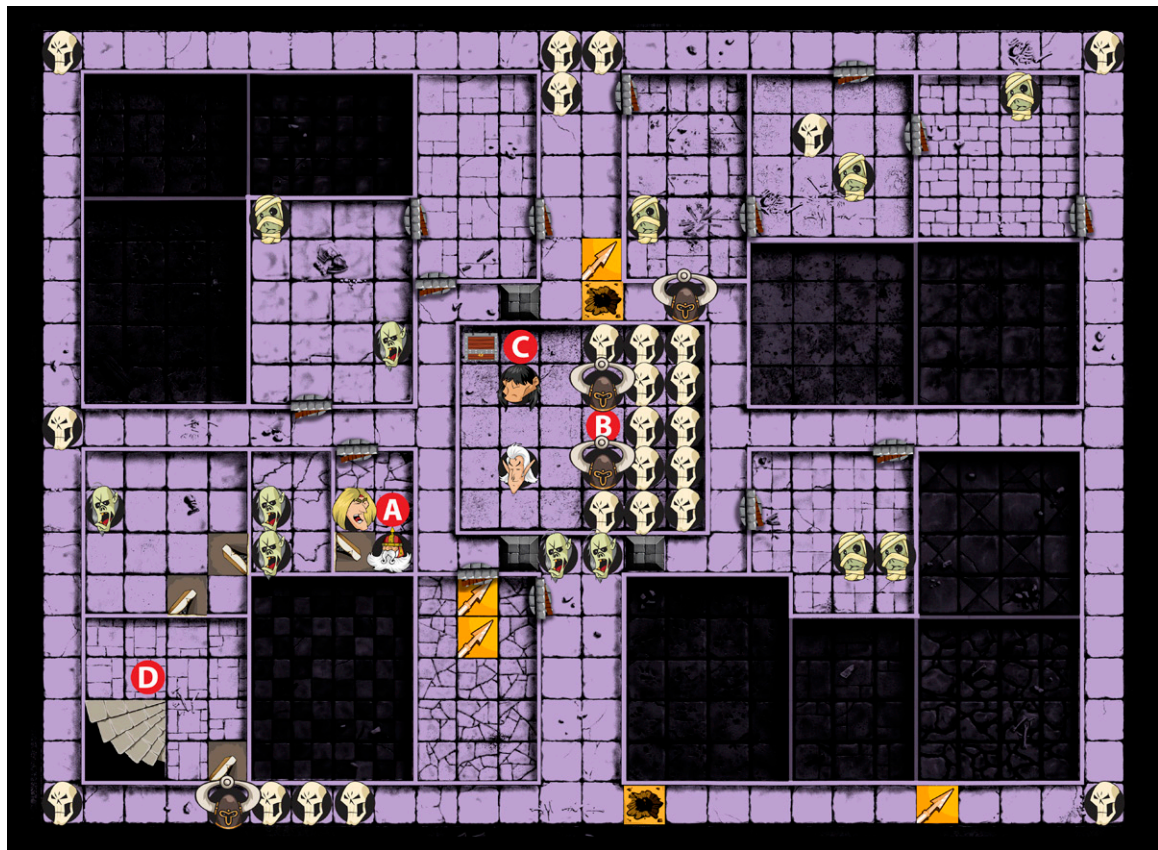
- A** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará 500 moedas de ouro em cada baú.
- B** Assim que todos os Heróis tiverem entrado nesta sala, a porta irá desaparecer, encerrando-os com Bellthor, um asqueroso Gárgula. Bellthor não se moverá nem atacará no seu turno até que todos os Heróis estejam juntos na sala. Bellthor não pode ser ferido antes que ele ataque. Sua configuração inicial é:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
6	4	6	3	3

Bellthor tem um hálito venenoso e pode soltar seu hálito sobre 1 Herói da sala (um Herói por turno) após ser atacado. Para fazer isso, ele joga 6 dados de combate. Cada caveira que ele tirar significa a perda de 1 Ponto Mental do Herói atacado. Se algum Herói tiver seus Pontos Mentais reduzidos a zero, nesta situação, ele não morrerá, mas perderá a consciência. O Herói, nesse caso, será retirado do tabuleiro e só voltará na próxima Aventura. Se Bellthor for derrotado, ele explodirá, enchendo a sala com gás venenoso que deixará todos inconscientes. Todos os Heróis foram capturados pelo Witchlord! Não há jeito de escapar desse destino nesta aventura (o Anel do Retorno não funciona aqui). Vá para a próxima Aventura.

Monstro errante nesta aventura: **ESQUELETO** 





## Aventura 06

# Os Corredores dos Mortos

*“O Mago e o Anão acordam numa cela de prisão. Recuperando-se dos efeitos do gás venenoso, eles ouvem a voz de Mentor em sua mente... - Um terrível destino caiu sobre vocês! Vocês se tornaram prisioneiros do Witchlord. Seus companheiros, o Elfo e o Bárbaro, foram levados a um lugar secreto, onde o Witchlord planeja dá-los como comida a seus mascotes. Vocês devem resgatar seus companheiros e fugir para a escada espiral.”*

### NOTAS:

Diga aos Heróis que o Mago e o Anão serão os únicos Heróis a agir e andar pelo tabuleiro até que o Elfo e o Bárbaro sejam encontrados.

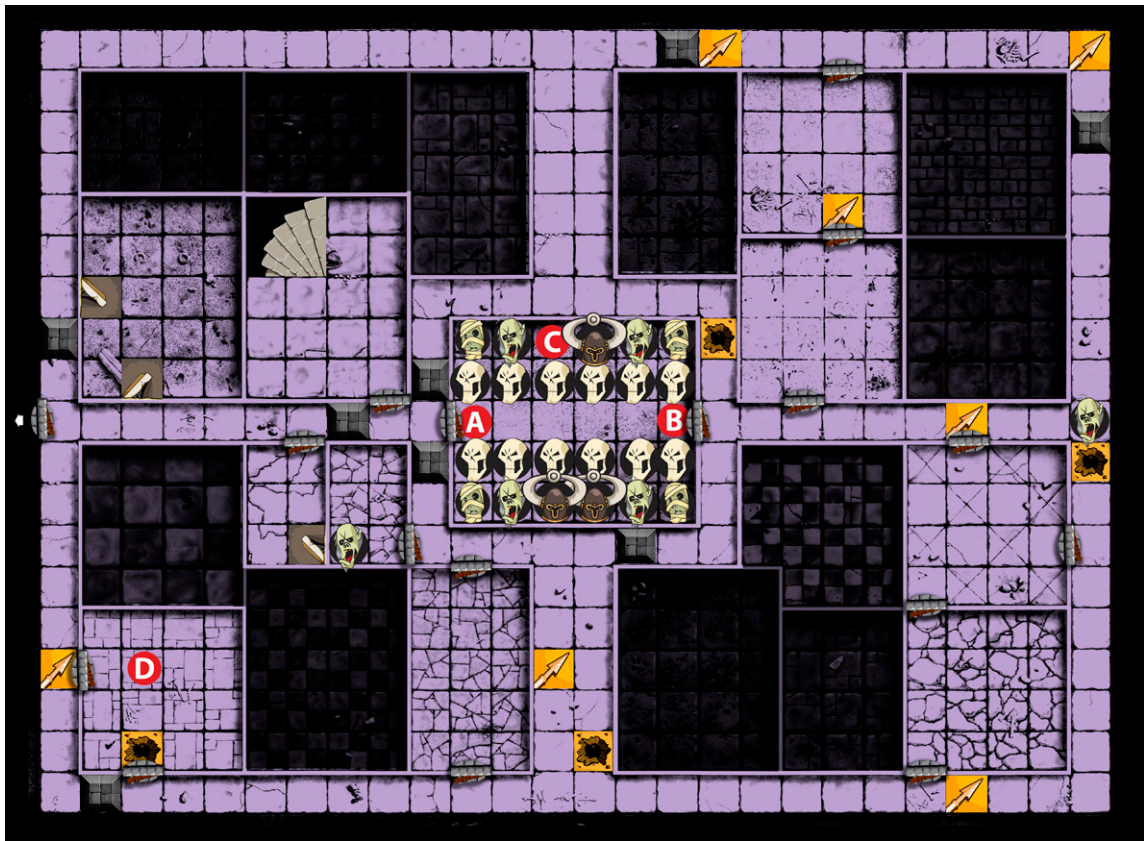
- A** Coloque o Mago e o Anão nesta sala no começo da Aventura. Coloque uma Porta Cela conforme indicado no mapa. Explique aos 2 Heróis que essa é a cela de prisão deles. Conte a eles que Mentor acaba de lançar uma poderosa magia que faz a porta da cela abrir-se imediatamente. Ai, troque a porta por uma aberta. Diga ao Mago e ao Anão que quaisquer armas, artefatos, magias e poções que eles possuíam estão no quadro do lado de fora da porta, mas que seu ouro e pedras preciosas desapareceram. Eles devem, portanto, riscar das Fichas todo o ouro e pedras preciosas que estiveram anotados. Os dois Heróis começam com todos seus Pontos de Vida.
- B** Este é o Saguão do Witchlord. Coloque no lugar marcado com “B”. O Bárbaro e o Elfo começam nessa sala, nos espaços

marcados com “X”. Eles **NÃO DEVEM** ser colocados no tabuleiro até que o Mago ou o Anão abram a porta dessa sala. O Bárbaro e o Elfo estão acorrentados e todas as suas armas, artefatos, poções, ouro e pedras preciosas foram tomados. Os Heróis, porém, começam com todos seus pontos de vida e o Elfo suas magias. Assim que o Mago ou o Anão entram na sala, Witchlord os almagiçou e desaparece em meio a uma tempestade uivante. O Bárbaro e o Elfo então se libertam e podem andar normalmente.

- C** O primeiro Herói que vasculhar esta sala irá encontrar as armas, artefatos e poções do Bárbaro e do Elfo no baú. No entanto, seu ouro e pedras preciosas foram roubados e têm de ser riscados de sua ficha de Personagens.
- D** Não coloque a escada espiral no tabuleiro até um dos Heróis espiar dentro desta sala.

**Monstro errante nesta aventura: ESQUELETO**





## Aventura 07

# A Legião Esquecida

*“Vocês escaparam do Witchlord, mas, não demora muito, ele virá no encalço de vocês. Os sagões através dos quais vocês agora passam estão guardados pela Legião Esquecida - a força de elite do exército de Witchlord. Eles são comandados por Skulmar. Em combate, eles não podem ser subestimados, pois trazem cicatrizes de milhares de batalhas empreendidas, cada uma delas uma vitória para o Caos. Vocês estarão a salvo somente quando encontrarem a porta de madeira.”*

### NOTAS:

Os Heróis entram pela escada espiral.

**A** Quando um Herói abrir esta porta, coloque monstros nos lugares indicados no mapa. Explique aos Heróis que esses monstros constituem a Legião Esquecida, enclausurada numa pedra mágica de gelo que não pode ser quebrada por nenhuma arma.

**B** Quando um Herói abrir esta porta, a pedra mágica de gelo derreterá e a Legião Esquecida poderá andar para atacar no turno de Zargon. (NÃO revele isso aos Heróis até eles abrirem essa porta!)

**C** Skulmar está no espaço marcado com “C” no mapa. Use o Feiticeiro do Caos para representar Skulmar. Sua configuração inicial é a seguinte:

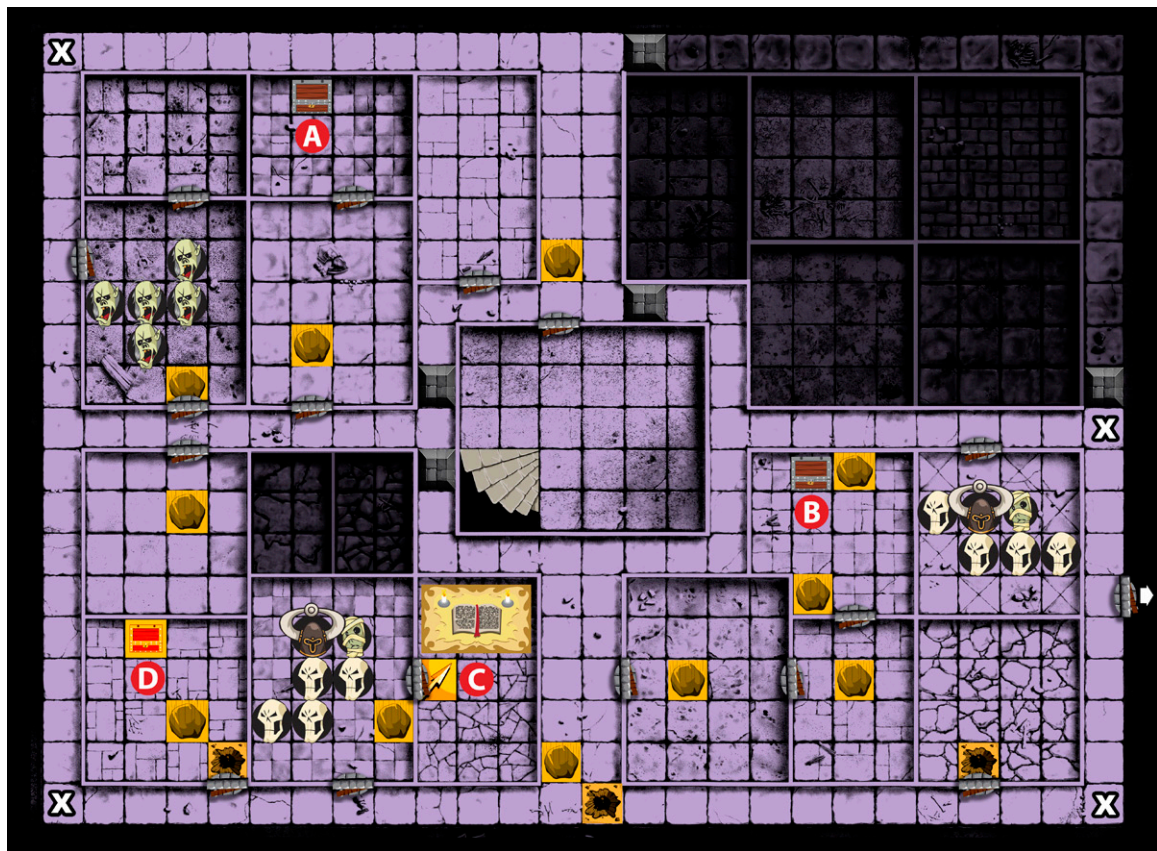
Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
8	5	6	3	4

Se os Heróis estiverem destruindo muitos monstros, Skulmar deve tentar escapar. Para fazer isso, ele tem que alcançar a escada espiral onde é retirado do tabuleiro. Se Skulmar for derrotado, os Heróis encontrarão seus tesouros: As Botas de Coelho (Nova Carta de Artefatos) e o Pergaminho Mágico de Atravessar Pedras.

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







## Aventura 08

# As Cavernas Proibidas

*“Nenhum homem jamais entrou nas Cavernas Proibidas antes. Mesmo o Grande Livro da Sabedoria pouco revela o que jaz diante de vocês. É dito que as passagens estão cheias de mortos ambulantes - servos de Zargon sem cérebro. Vocês devem também ser cautelosos com as cavernas, pois elas estão prestes a ruir a qualquer momento. Vocês devem encontrar a porta de madeira de saída para continuar sua aventura.”*

### NOTAS:

Os Heróis entram pela escada espiral.

No começo de cada turno, Zargon pode pegar 2 Esqueletos, Zumbis ou Múmias que estiverem disponíveis e colocá-los em cada 2 dos espaços assinalados com um “X”.

**A** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 360 moedas de ouro neste baú. Esse Herói encontrará ainda 2 Tubos Antiveneno (Veja as novas Cartas de Artefatos). Os Tubos podem ser divididos entre 2 Heróis.

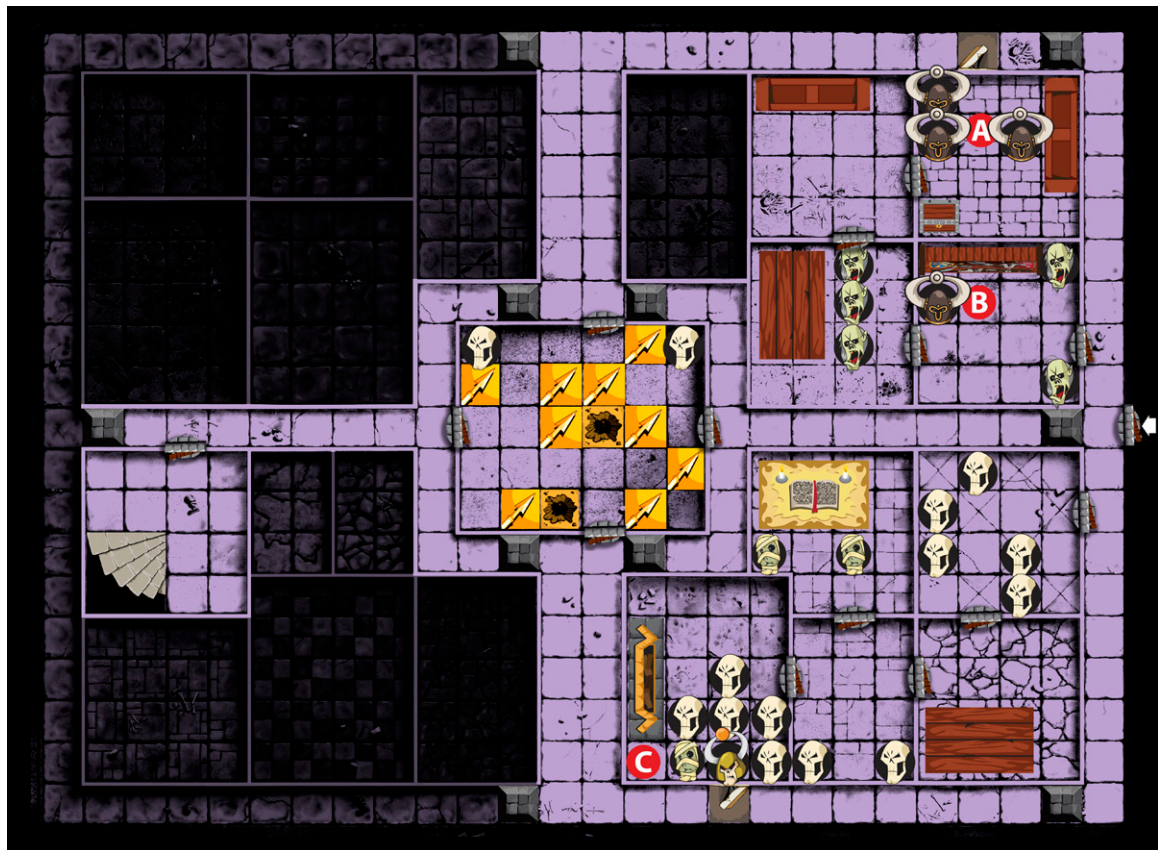
**B** Este Baú está vazio.

**C** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar os Pergaminhos Mágicos de Restauração Física e de Coragem na mesa do feiticeiro. Os pergaminhos podem ser divididos entre 2 Heróis.

**D** Este baú tem uma armadilha de agulha envenenada. Se um Herói procurar tesouros nesta sala antes de desarmar a armadilha, irá perder 3 pontos de vida. O Baú ainda contém 2 espadas curtas e 2 espadas longas. Essas armas são iguais as descritas no Arsenal do Jogo e podem ser divididas entre os Heróis.

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





## Aventura 09

# O Último Portal

*“Este, meus amigos, é o último portal antes de chegar à Corte do Witchlord. As passagens que ficam além deste portal estão guardadas por Guerreiros do Caos da Tropa do Destino. Cuidado! Eles são mais poderosos que os outros Guerreiros do Caos que vocês já derrotaram. Eles montam guarda aqui nas câmeras de Kessandria - a Rainha Bruxa. Você tem que encontrar a escada espiral que leva diretamente à Corte do Witchlord.”*

### NOTAS:

- A** Este é o recinto de 3 Guerreiros do Caos da Tropa de Destino. Os dados deles são os seguintes:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
8	4	6	3	3

O primeiro Herói que procurar por tesouros nesta sala irá encontrar 240 moedas de ouro no baú. Ele encontrará ainda uma Luva Restauradora (veja as novas cartas de Artefatos).

- B** O Guerreiro do Caos desta sala tem a mesma configuração inicial daqueles da sala “A”. O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 2 Adagas Mágicas no suporte de armas (veja as novas Cartas de Artefatos). As adagas podem ser divididas entre 2 Heróis.

- C** Esta é a câmara de Kessandria - A Rainha Bruxa. Ela está no quadrado marcado com “C”. Use a figura da Bruxa. Ela é imune a todas as magias, exceto às magias do fogo. Seus dados são:

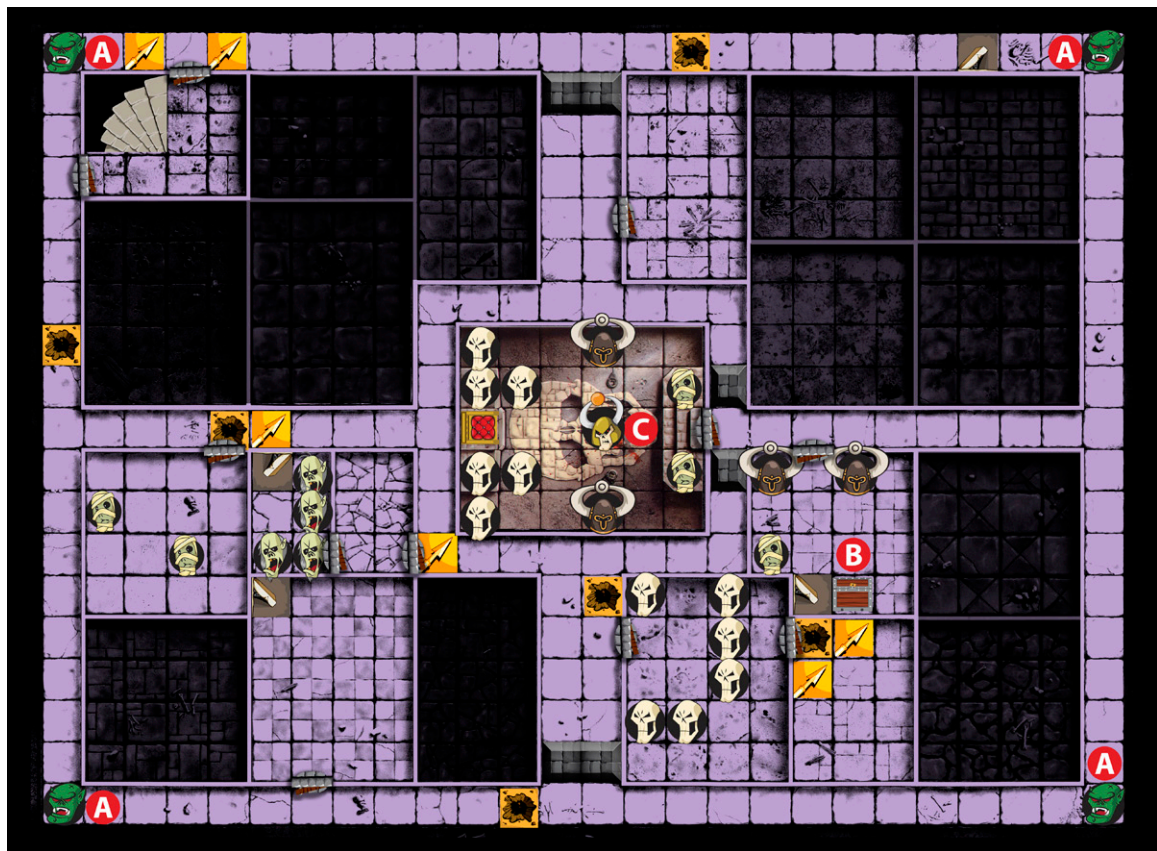
Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
6	4	6	3	4

Kessandria conhece as seguintes Magias do Caos: **Relâmpago**, **Tempestade**, **Medo**, **Sono e Nuvem do Caos**. Ela tem uma Poção da Velocidade que lhe permitirá andar 12 quadrados no turno em que ela beber a poção. Se os Pontos de Vida de Kessandria se reduzirem muito, ela deverá tentar escapar através de uma porta secreta (que só ela pode abrir) e tentar alcançar a escada espiral. Enquanto foje, ela pode abrir todas as portas abertas no tabuleiro (conforme no Mapa da Aventura). Se ela escapar, tire-a.

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







## Aventura 10

# A Corte de Witchlord

*“O Witchlord esteve observando o progresso de vocês. Ele tentou inúmeras vezes destruir vocês, mas vocês sempre se saíram melhor. Agora, ele fugiu para sua sala do trono. Ali, vocês deverão entrar em combate direto com ele. Desta vez, não pode haver escapatória para ele.”*

### NOTAS:

Os Heróis entram pela escada espiral.

**A** Estes 4 Orcs são estátuas mágicas que não se movem, nem podem atacar ou ser atacadas. Elas bloqueiam os corredores. Elas não podem ser escaladas nem atravessadas. Se um Herói atacar alguma dessas estátuas, sua arma se quebrará (mesmo uma Adaga Mágica ou uma Besta). Ele perderá então aquelas armas e deverá riscá-las da ficha do personagem. A única exceção a esta regra é a Espada Espiritual, que não se quebra mas não afeta a estátua.

**B** O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 2 Poções de Cura no Baú. Cada poção pode restaurar até 4 Pontos de Vida perdidos.

**B** Aqui, o Witchlord aguarda vocês para o conflito final. Coloque a peça grande da Sala do Trono nesta sala somente depois que um Herói abrir a porta. Use a figura do Witchlord e coloque no quadro marcado com “C”.

Os 2 Guerreiros do Caos desta sala são membros da Tropa do Destino e sua configuração na Aventura anterior. O Primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala irá encontrar 500 moedas de ouro num compartimento secreto debaixo do trono.

Os dados do Witchlord são:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
10	5	6	4	5

Desta vez, o Witchlord só pode ser ferido por 4 coisas: a Espada Espiritual, a Magia do Chamas da Fúria, Bola de Fogo e a Adaga Mágica. O Witchlord conhece as seguintes magias do Caos: Invocação dos Mortos-Vivos, Tempestade de Fogo, Relâmpago, Medo e Comando. Se o Witchlord for derrotado, leia em voz alta o texto da página seguinte.

Monstro errante nesta aventura: MÚMIA



# Conclusão

"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