

THE QUEST



LIVRO DE AVENTURAS

THE QUEST

The image features the title "THE QUEST" in a highly stylized, three-dimensional font. The letters are rendered in a dark, charcoal grey color with a cracked, stone-like texture. The text is set against a white background. The word "THE" is positioned above "QUEST". The letters are filled with a vibrant gradient that transitions from a bright yellow at the top to a deep red at the bottom, with a white highlight on the left side of each letter, giving them a glowing, fiery appearance. The overall style is reminiscent of classic adventure or fantasy game titles.

O fogo queima calorosamente, mas lança uma pequena luz na biblioteca de Mentor. As sombras apenas sugerem a vasta quantidade de livros e pergaminhos que enchem as muitas prateleiras. Lentamente, Mentor caminha até o fogo. "Bem, meus amigos, a seu treinamento esta completo. Porém, vocês ainda não são heróis, vocês devem provar o seu valor. Mas Primeiro, deixe-me contar sobre Zargon... A muitos séculos atrás, Zargon foi meu aprendiz. Ele trabalhou muito e aprendia rapidamente. Mas a impaciência o devorou. Ele queria o conhecimento de magias ainda mais poderosas. Eu o avisei dos perigos e que ele deveria ser paciente, com tempo ele iria se tornar um grande feiticeiro. Mas Zargon não podia esperar. Todas as noites, ele invadia minha biblioteca e lia meus livros de magia. Os segredos que haviam neles eram realmente incríveis. Assim que aprendeu estes segredos, Zargon fugiu. Quando o encontrei, ele estava mudado. Ele tinha jurado fidelidade aos grandes poderes do Caos. Tolo! Ele via a magia, apenas como um atalho para o poder e não prestou atenção para o terrível preço que iria ter que pagar. Tentei argumentar com ele, mas sem sucesso. Ele riu na minha cara e em seguida, invocou um terrível feitiço que nem mesmo eu pude conter. Por muitos dias, nós batalhamos, mas Zargon tinham aliados mais forte ainda do que eu e não pude derrotá-lo. No final, nós dois estávamos enfraquecidos, ele fugiu e buscou refúgio nas Terras Caóticas do Norte. Lá ele lambeu suas feridas e aperfeiçoou seus poderes evocando antigas magias com os quais derrubaria o Império. Devo vigiar Zargon e medir a força de sua magia. Os poderes que invocou irão destruir a todos nós, se eu vacilar em minha vigília. As Legiões de Zargon nos ameaçaram antes. Depois Rogar se aliou a mim e os derrotamos. Agora eles estão em marcha outra vez. O império deve novamente procurar heróis e para isso, eu os treinei. Cada um de vocês deve completar 14 missões. Se vocês o fizerem, serão aclamado como Campeões do Reino e nomeados Cavaleiros Imperiais. Só então vocês estarão na caminho para se tornar verdadeiros heróis. Falarei com vocês novamente quando retornarem, se você retornarem..." "

Mentor

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

Aventura 01

O Teste

“Vocês aprenderam bem, meus amigos. É chegada a hora de seu primeiro teste. Vocês devem adentrar as catacumbas onde é guardada a Tumba de Falmarg. Vocês devem procurar e destruir Vorag, o temido Gárgula que se esconde nesta catacumba.

Esta jornada não será fácil e vocês devem trabalhar em equipe para que possam sobreviver. Este é o primeiro passo na jornada para se tornarem verdadeiros Heróis. Tenham cautela, meus amigos.”

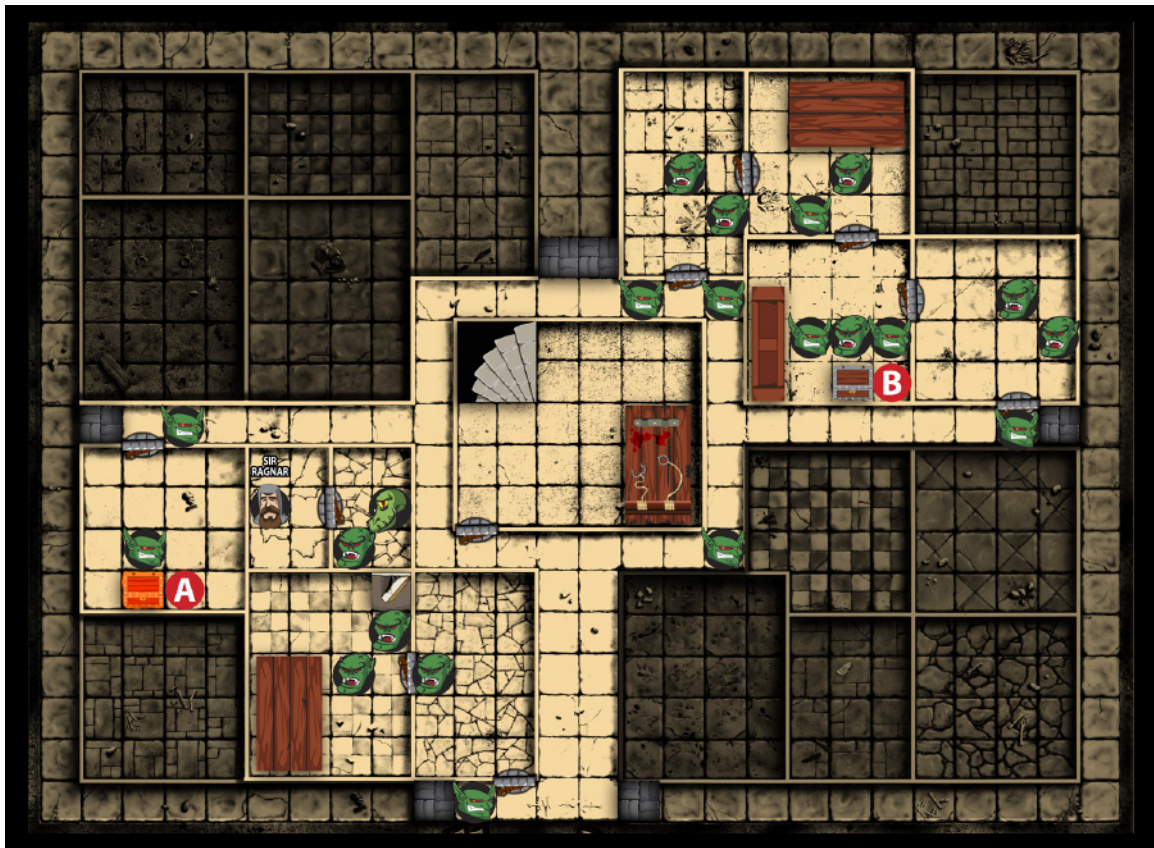
Zorgon, informe a todos que não há armadilhas ou passagens secretas nessa aventura. No entanto, avise-os que será uma aventura difícil. Servirá para mostrá-los que as chance de sobrevivência dependerão de como trabalharem em equipe.

Em cada aventura, notas com letras maiúsculas correspondem as letras marcadas no mapa da aventura.

- A** Estas armas no arsenal estão danificadas, enferrujadas e corroídas. Não há nada aqui que os heróis poderiam usar.
- B** Este Baú está vazio.
- C** Esta Múmia é guardiã da Tumba de Falmarg e era um grande guerreiro. Role 4 dados para atacar ao invés de 3 dados.
- D** O Primeiro herói que procurar por algo neste baú, encontrará 85 moedas de ouro.
- E** O Primeiro herói que procurar por algo neste baú, encontrará 120 moedas de ouro.

Monstro errante nesta aventura: ORC





Aventura 02

O Resgate de Sir Ragnar

“Sir Ragnar, um dos maiores cavaleiros do Rei, foi capturado. Acredita-se que ele está sendo torturado por Ulag, o Líder Orc. Vocês devem encontrar o pobre Sir Ragnar e trazê-lo de volta até as escadas.

O Príncipe Magnus lhes pagará 240 moedas de ouro, para serem divididas entre os Heróis, se conseguirem resgatar Sir Ragnar com vida. Nada lhes será pago se Sir Ragnar for morto durante a fuga.”

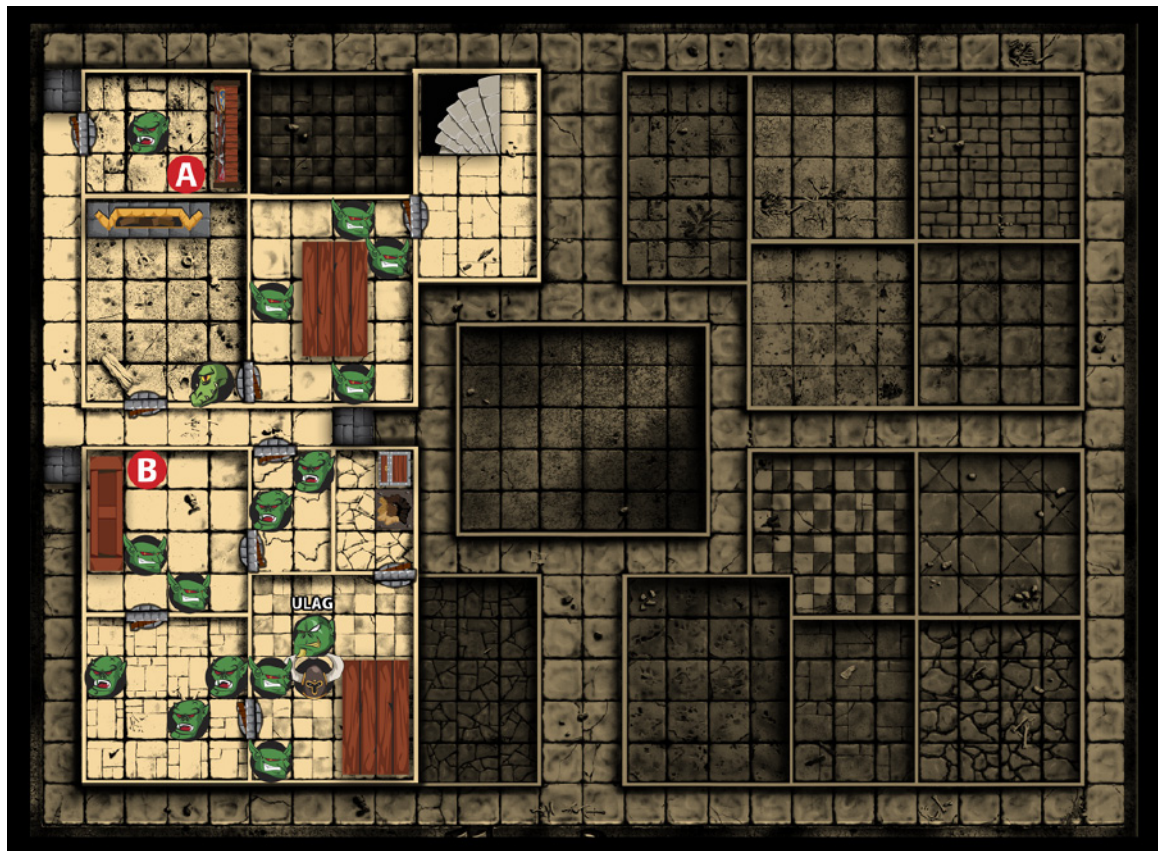
NOTAS:

- A** Este baú tem uma agulha com veneno. Se o Herói procurar por tesouros antes de desarmá-la, ele perderá 1 Ponto de Vida. O Baú está vazio.
- B** O Primeiro Herói que procurar por tesouros nesse quarto encontrará 60 moedas de ouro neste baú. Ele também encontrará uma Poção de Cura, que restaura 4 Pontos de Vida quando tomada.

Encontrando Sir Ragnar: Quando Sir Ragnar for achado, Goblins começam a gritar alarmando os demais monstros. Use a figura do Sir Ragnar. Coloque TODOS os Monstros faltando, portas e mobílias no tabuleiro. Todas as portas estão abertas. Sir Ragnar é carregado pelo herói que abriu sua cela. (Os Heróis não podem revirar a cela em busca de algo.) O Herói faz seu turno normalmente, depois joga 1 dado vermelho para mover o Cavaleiro ferido. Sir Ragnar deve ser levado de volta até as escadas com vida para que os Heróis ganhem a recompensa.

SIR RAGNAR: 0 Ataque, 2 Defesa, 2 Pontos de Vida Restantes. Total de 5.

Monstro errante nesta aventura: ORC 



Aventura 03

No Covil do Líder Orc

“O Príncipe Magnus, ordenou que o responsável pelo sequestro de Sir Ragnar, Líder Orc Ulag, seja caçado e destruído. Quando Ulag for morto, os Heróis receberão uma recompensa no valor de 180 moedas de ouro para serem divididas entre eles.

Qualquer outro tesouro encontrado no covil de Ulag, pertence àquele que o encontrou.”

NOTAS:

A Esta é a Sala de Armas dos Orcs. O primeiro herói que procurar por algo nesta sala, achará um Cajado que deve ser anotado em sua ficha e pode ser dado a outros heróis. Este Cajado é exatamente igual ao descrito nas cartas.

B O Primeiro Herói que procurar por tesouros nesse quarto encontrará 24 moedas de ouro e também encontrará uma Poção de Cura no Armário. A poção restaurará até 4 pontos de vida de quem a consumir.

ULAG:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
10	4	5	2	3



Aventura 04

O Ouro do Príncipe Magnus

“Três baús de tesouros foram roubados enquanto eram transportados para o Império. Uma recompensa de 240 moedas de ouro está sendo oferecida a qualquer grupo de heróis que trouxerem os baús de volta junto com TODO o ouro.

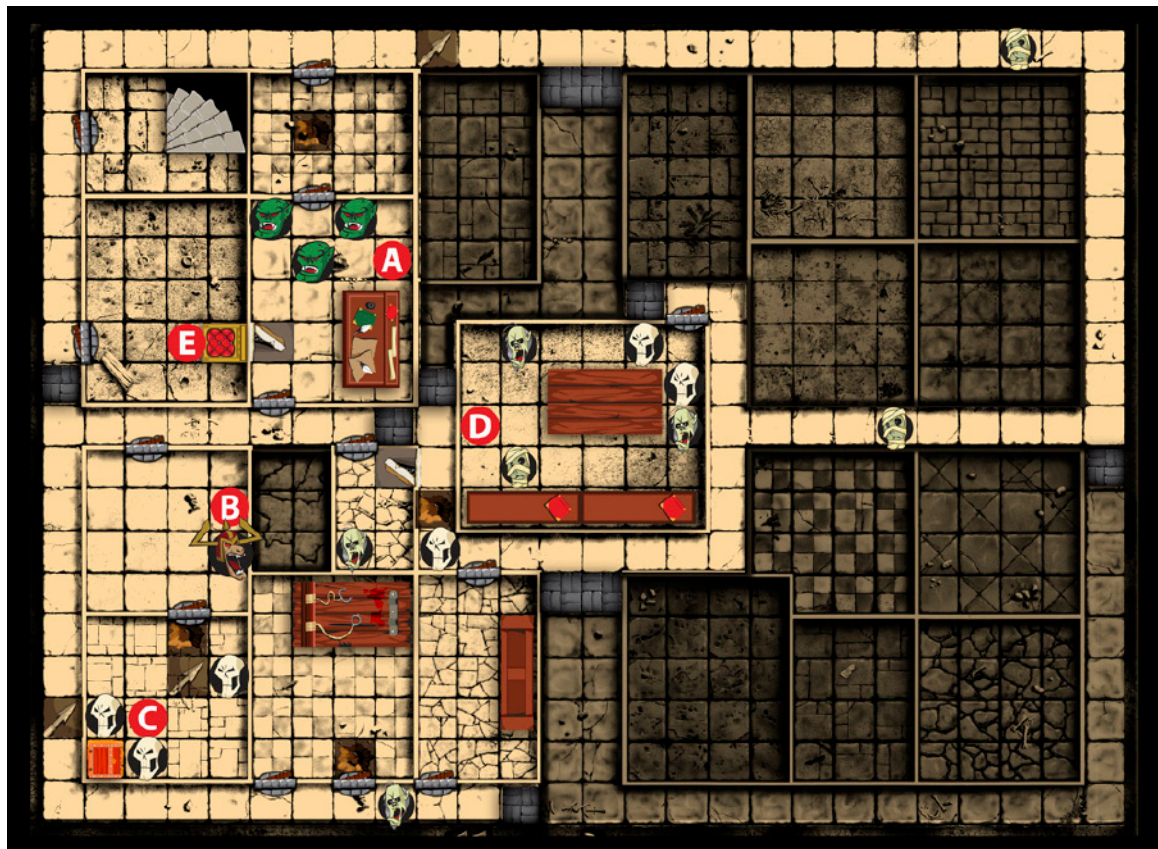
Os ladrões são um famigerado grupo de Orcs que ficam escondidos em seu covil próximo as Montanhas Negras. Eles são liderados por Galthor, o Guerreiro do Caos.”

NOTAS:

- A** Estes são os três baús. Eles estão marcados com o selo Real. Cada baú está lacrado e cada um contém 250 moedas de ouro entre outros pertences do Príncipe e do Imperador. Um herói pode carregar apenas um baú de cada vez. Enquanto estiver carregando o baú, o Herói passa a caminhar mais lentamente, jogando apenas UM dado para se movimentar.

Os Heróis não podem ficar com o ouro dentro dos baús.





Aventura 05

O Labirinto de Melor

“A muito tempo, um poderoso mago de nome Melor criou o Talismã da Sabedoria que permite ao seu usuário um conhecimento maior sobre magia. Há rumores que Melor escondeu esse Talismã em seu laboratório subterrâneo no centro de seu Labirinto.

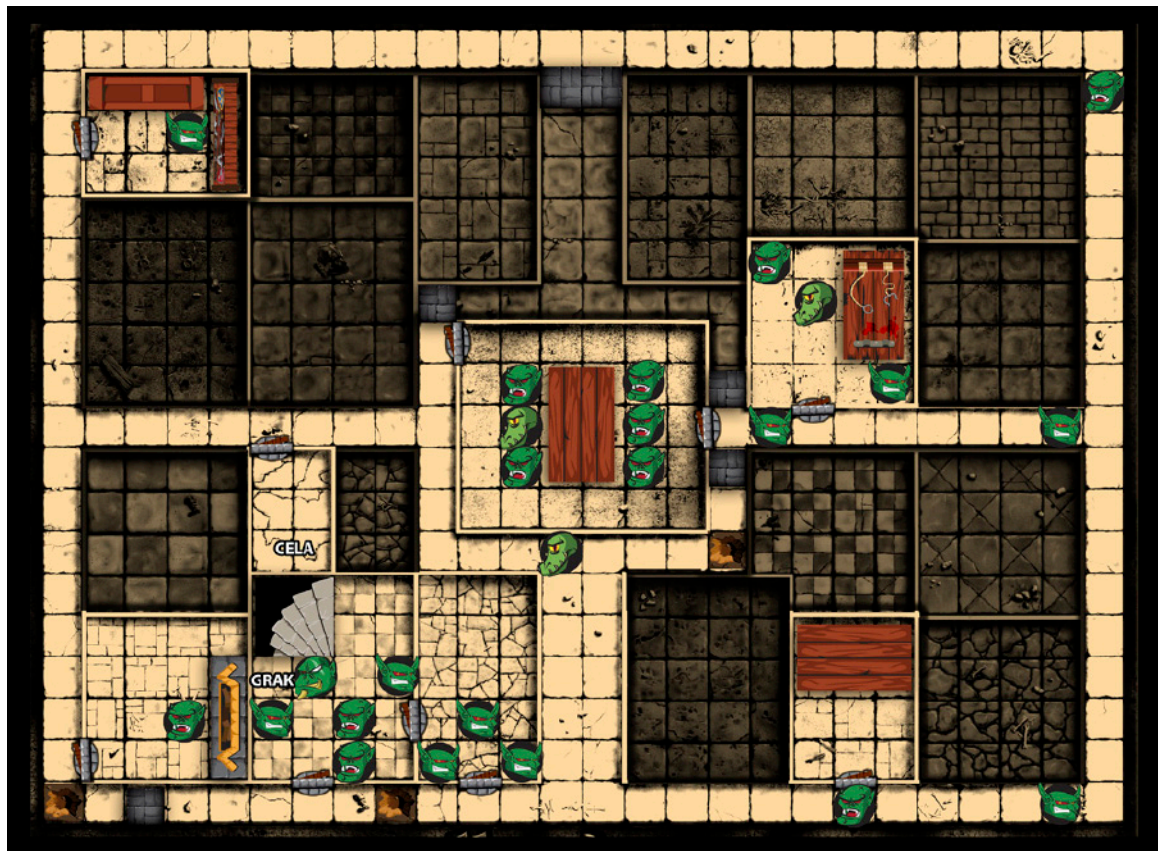
Ele pode ter sido roubado pelos malévolos lacaios de Zargon. Enquanto procuram pelo Talismã, fiquem atentos as armadilhas e aos monstros mortais.”

NOTAS:

- A** O primeiro Herói que procurar por tesouros nesse cômodo achará uma frasco pela metade em cima da mesa de estudos. É uma Poção de Cura que restaura até 2 pontos de vida de quem a consumir.
- B** Neste cômodo há um Gárgula petrificado. Ele não se move de imediato e apenas “ganhará vida” depois que qualquer Herói abrir a porta que dá para o próximo cômodo. O Gárgula não pode ser ferido ou se mover em seu estado de pedra.
- C** Este baú está cheio de gás venenoso - É UMA ARMADILHA! Se o herói procurar por tesouros antes de desarmar a armadilha, ele perderá 2 Pontos de vida. O baú contém 144 moedas de ouro. Não há mais nada nesse cômodo.
- D** O primeiro Herói que procurar por tesouros nesse cômodo achará o Talismã da Sabedoria. O Talismã é um artefato mágico. Seu modo de uso está escrito em sua Carta.
- E** Se um Herói procurar por passagens secretas nesse cômodo, ele não achará nada em nenhum lado da parede. No entanto, se um Herói procurar por tesouros ele achará a Chave de Melor. Quando tocá-la, a chave desaparecerá e o trono deslizará para o lado, revelando uma passagem secreta.

Monstro errante nesta aventura: ZUMBI





Aventura 06

O Legado do Líder Orc

“O vil herdeiro de Ulag, Grak, jurou vingança àqueles que mataram seu pai. Mesmo que tenha levado meses, ele os caçou e finalmente os capturou (todos os heróis) em uma emboscada. Agora todos vocês estão sendo mantidos prisioneiros em sua vil

masmorra enquanto ele decide quando e como irá acabar com a vida de vocês. Enquanto o guarda dormia vocês conseguem abrir a fechadura com uma velho pedaço de osso de rato. Vocês devem tomar coragem e escaparem até as escadas”

NOTAS:

Todos os Heróis começam essa aventura no cômodo marcado como CELA. Eles não podem procurar por nada na cela. Todos os equipamentos dos heróis foram tomados. Todos estão sem armas, armaduras, poções e etc, nem podem lançar magias até encontrarem seus pertences. Um Herói desarmado e sem proteção joga 1 dado para ataque e 2 para defesa.

- A** Os equipamentos e itens dos Heróis estão guardados no armário. Quando procurarem por tesouros, os equipamentos serão achados. Cada Herói deve então coletar seus pertences nesse cômodo. O Elfo e o Mago podem novamente lançar magias quando entrarem no cômodo e recuperarem seus itens mágicos.

- B** Estas escadas levam para a liberdade. Qualquer herói que conseguir chegar até a peça das escada conseguiu escapar. Use a figura de Ulag para representar GRAK. Ele possui um cajado e um Manto Mágico, igual ao descrito nas Cartas de Artefatos. Quando Grak for morto, esses itens são de grande interesse para o mago.

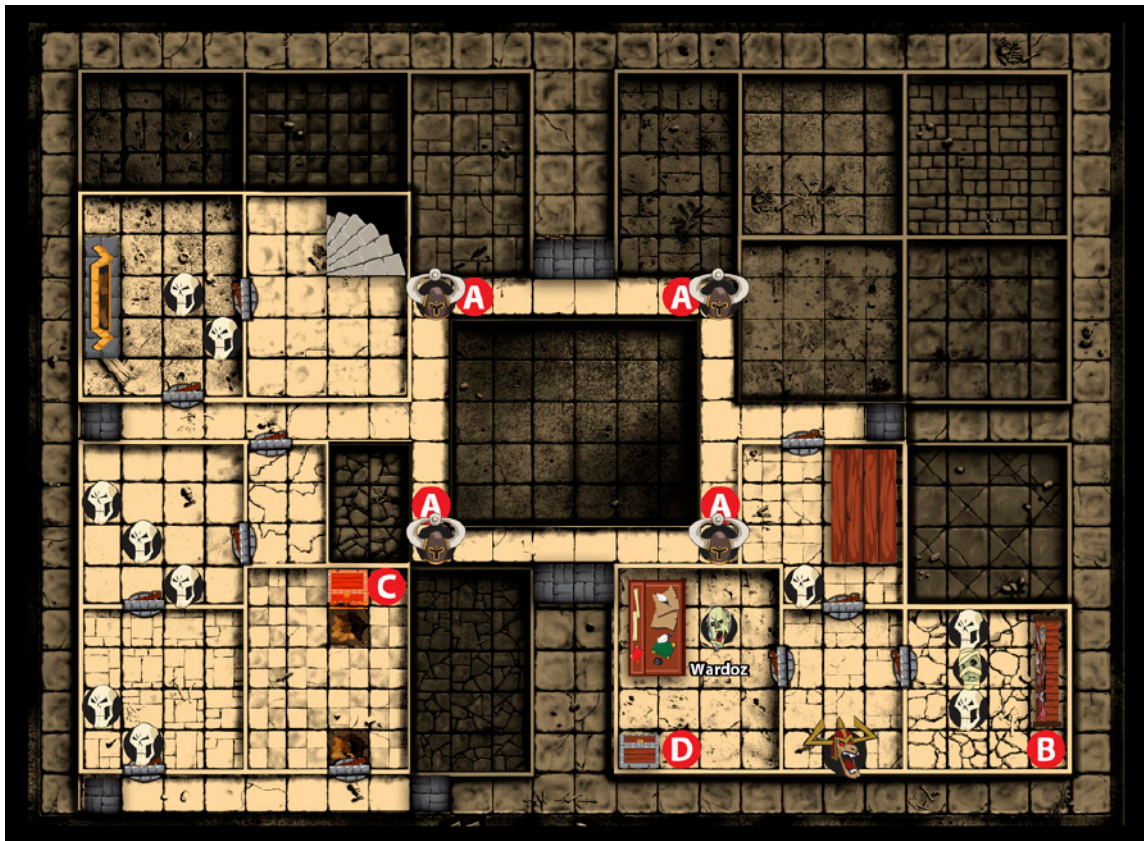
ULAG:

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

Grak sabe 3 Magias do Caos e pode lançar uma por turno. As magias são: MEDO, SONO e TEMPESTADE.

Monstro errante nesta aventura: FIMIR





Aventura 07

O Mago Perdido

“O Mago pessoal do Imperador, Vardoz, está desaparecido. O Imperador teme que ele tenha sido assassinado ou sucumbiu aos conhecimentos da Magia do Caos.

Vocês devem descobrir o que aconteceu com Vardoz. Cada um de vocês será recompensado com 100 moedas de ouro quando retornarem dessa missão.”

NOTAS:

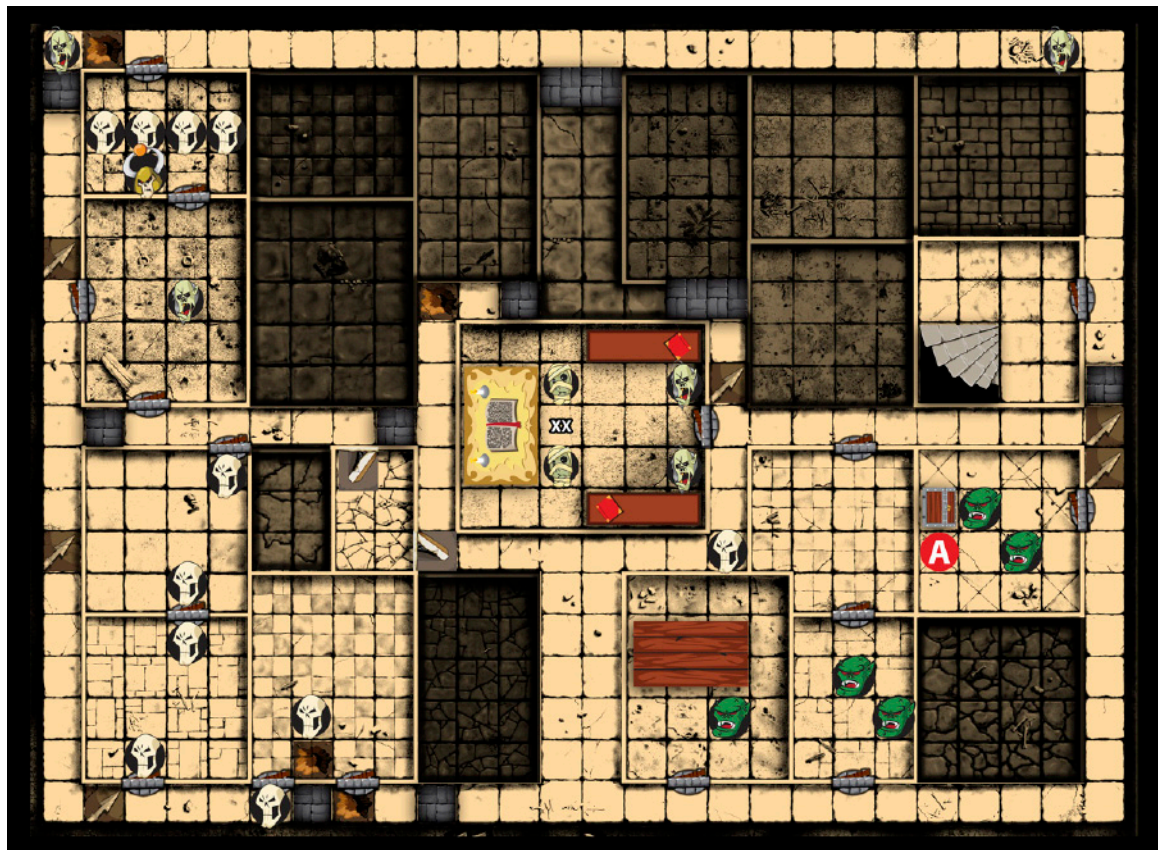
- A** Todos os Guerreiros do Caos dessa aventura são feitos de pedra e podem jogar um dado EXTRA de defesa.
- B** Esta é a sala de armas. O primeiro Herói que procurar por tesouros nessa sala encontrará um artefato mágico. A Armadura de Dórin. Seus efeitos estão descritos na carta.
- C** Este baú tem uma agulha envenenada escondida. Se um Herói procurar por tesouros antes de desarmar a armadilha, ele perderá 2 pontos de dano. Ele então achará um frasco com um líquido roxo. Não diga os efeitos para o Herói. Se ele beber, ele sentirá um gosto horrível e lhe causará uma paralisia temporária o transformando em pedra. Ele perderá 5 turnos.

Porém, durante esse tempo ele não sofre nenhum dano. Depois de 5 turnos, ele volta a sua forma normal.

- D** O Tesouro de Vardoz contém, 144 moedas de ouro. O Zumbi no quarto está vestido com velhos trajes de Mago. É Vardoz. Depois de destruí-lo, o primeiro herói que procurar por tesouros achará as moedas. Ele também acaba achando na mesa de Vardoz papéis que provam que ele foi consumido pelas magias caóticas que ele havia experimentado e foi transformado em alienado Zumbi.

Monstro errante nesta aventura: MÚMIA





Aventura 08

O Mago do Fogo

“Os Orcs das Montanhas Negras tem usado magias de fogo em suas tocaias. Acredita-se que Balur, o Mago do Fogo, é o culpado de ajudá-los. Nenhuma magia de fogo pode ferir Balur e os Magos do Imperador são incapazes de conter seus feitiços.

Vocês foram, então, escolhidos para entrar em seu covil, nas profundezas além do Abismo do Fogo Negro. O Imperador recompensará cada um de vocês com 100 moedas de ouro pela destruição de Balur.”

NOTAS:

Use o Mago do Caos para representar Balur. Magias de Fogo não o afetam.

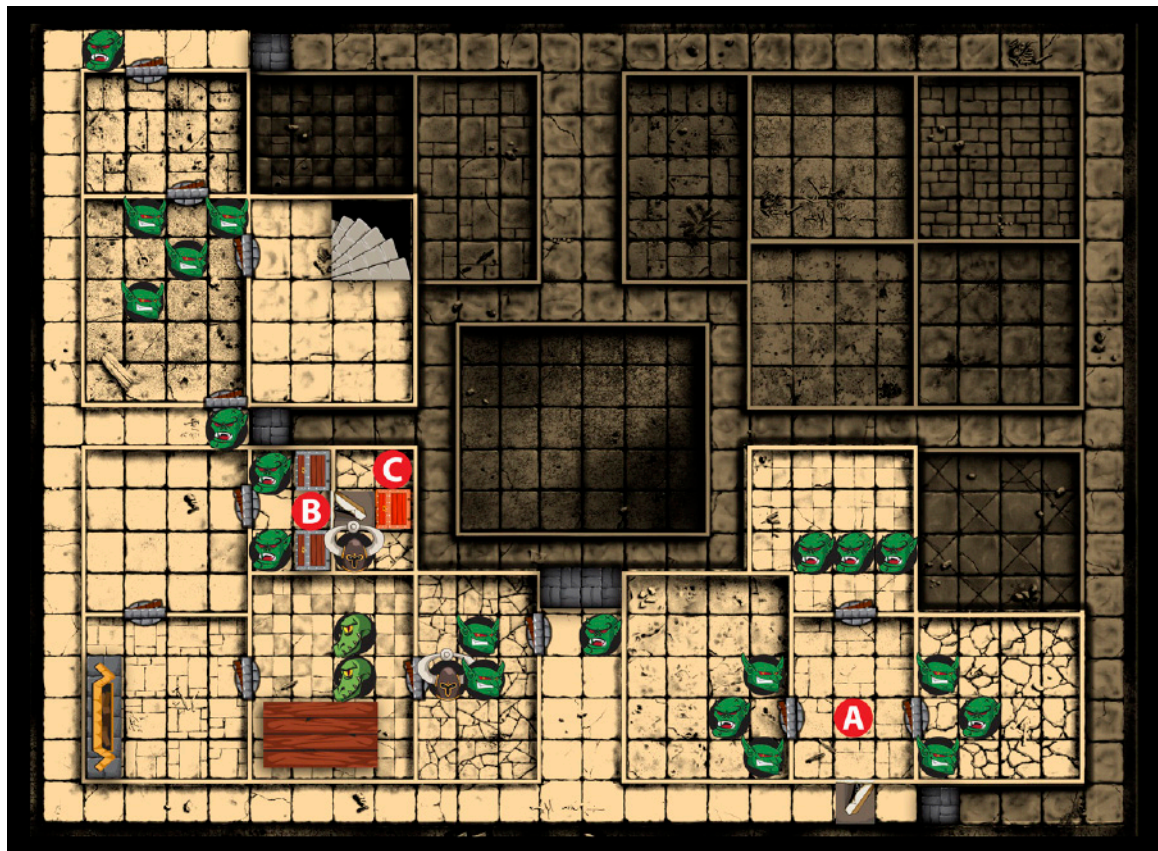
Balur tem o conhecimento das seguintes magias que podem ser usadas durante a aventura: **Bolas de Fogo**, **Tempestade das Chamas**, **Tempestade**, **Invocação de Orcs**, **Medo e Desaparecer**. A Magia Desaparecer o teleporta para o quadrado marcado com “XX” no cômodo central. Se Balur usar essa magia, não o coloque nesse quadrado até que o Herói abra a porta.

A Este baú contém 150 moedas de ouro e um Artefato chamado Varinha Mágica. Seus efeitos estão descritos na sua carta.

BALUR:

Passos	Ataque	Defesa	P. de Vida	P. Mentais
8	2	5	3	7





Aventura 09

Corrida contra o Tempo

“Um guia os leva até um labirinto subterrâneo que, segundo lendas, guarda um grande segredo. Ele os leva por vários corredores escuros e finalmente vocês se veem em um cômodo com três portas. Subtamente seu guia apaga sua tocha e na escuridão vocês o

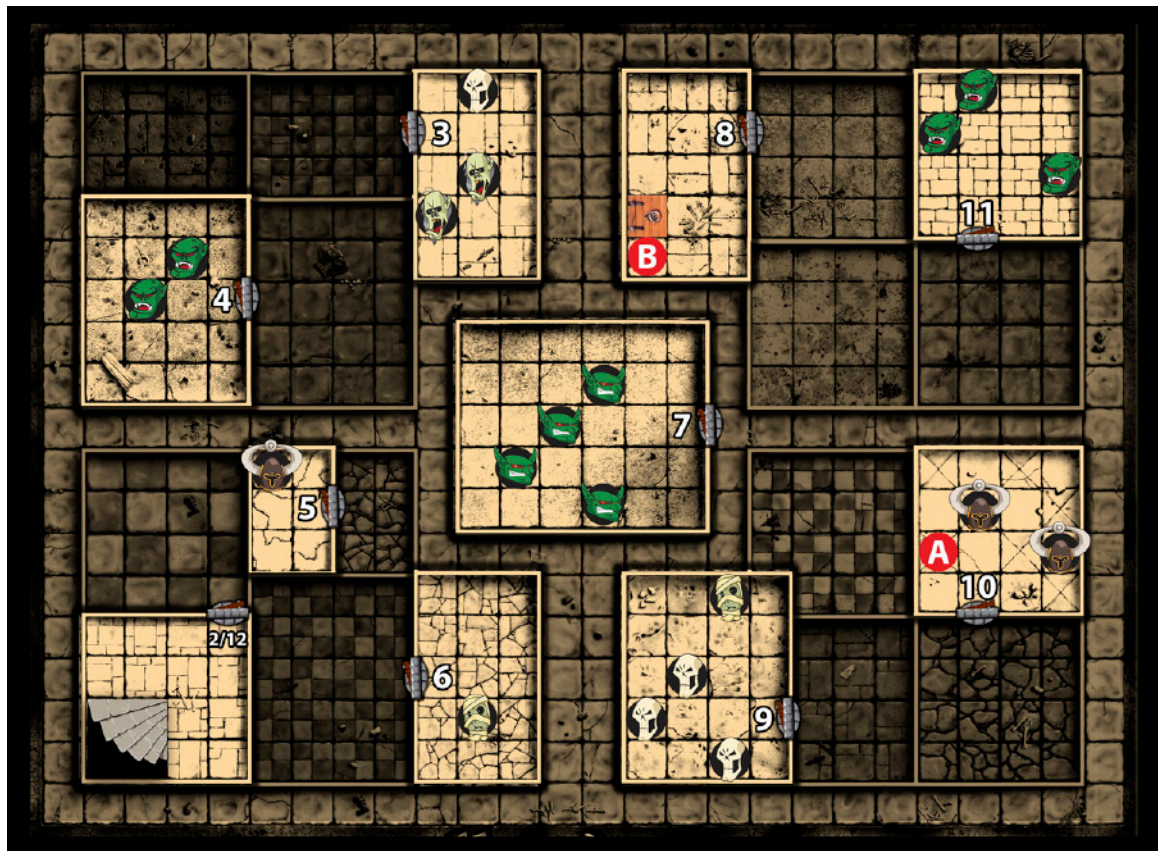
ouvem gargalhar. ‘Adeus, caros Heróis!’ ele sussura enquanto escapa. Para seu horror, vocês percebem que não passará de uma armadilha. Vocês devem escapar (achar seu caminho até as escadas) ou perecer neste escuro e maldito lugar.”

NOTAS:

- A** Este é o cômodo onde os heróis começam a aventura.
- B** Cada baú contém 100 moedas de ouro.
- C** Este baú tem uma armadilha de gás venenoso. Se um Herói procurar por tesouros antes de desarmar a armadilha, ele perderá 3 pontos de vida. Dentro do baú há um Artefato, um frasco contendo o Elixir da Vida. Sua descrição está em sua carta.

Monstro errante nesta aventura: FIMIR





Aventura 10

O Castelo Misterioso

“Há muito tempo, um mago chamado Ollar descobriu a entrada de uma mina de ouro. Usando seus grandes poderes, ele construiu um castelo mágico em cima da mina para protegê-la. A câmara baixa do castelo tem muitas portas mágicas e é guardada

por uma série de monstros que ficaram presos no tempo. Vocês podem encontrar a entrada para a mina de ouro? Outros tentaram, mas o castelo sempre os enganou.”

NOTAS:

Assim que um herói se move através de qualquer porta, ele deve parar imediatamente e rolar dois dados vermelhos. Ele, então, será teletransportado para o quadrado com o mesmo número que o total dado. Se esse quadrado já está ocupado, ele vai cair no herói ou monstro no quadrado. O herói ou monstro em que o Herói caiu, vai perder 1 ponto de Vida e se ainda estiver vivo, deve rolar dois dados vermelhos para saber para onde ele foi teletransportado. Se o mesmo número quadrado é rolado, role novamente. O primeiro herói teletransportado permanece no quadrado. Heróis só pode passar por uma porta por vez!

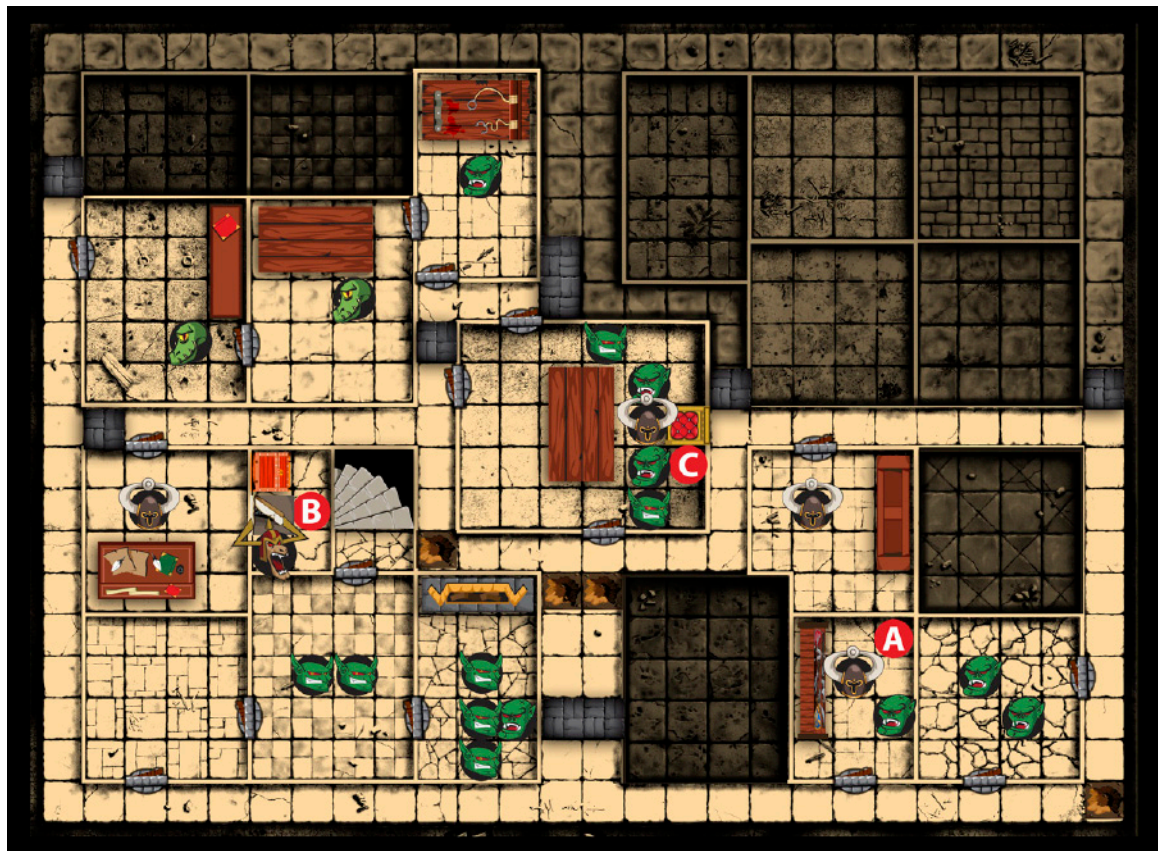
- A** Se ambos os Guerreiros do Caos forem derrotados, o primeiro herói que procurar por tesouros vai descobrir que um dos Guerreiros estava usando um artefato mágico chamado

Anel de Retorno. Seus efeitos estão descritos em sua carta.

- B** Esta quadrado é a entrada da mina. Qualquer jogador que entrar nesta sala pode levar 5.000 moedas de ouro. No entanto, enquanto ele está carregando o ouro, ele não pode atacar ou defender. Se o herói deixar o ouro cair, ele vai desaparecer virando poeira.

A Aventura acaba quando todos os monstros forem mortos ou quando todos os heróis deixarem a missão, retornando para as escadas em uma jogada de 2 ou 12. Quando o jogo acabar, diga aos jogadores que todo o ouro encontrados na entrada da mina é ouro de tolo, e é inútil. Qualquer outro tesouro que se encontrar é real.

Monstro errante nesta aventura: O fantasma de Ollar aparece, ri loucamente e desaparece



Aventura 11

A Fortaleza do Caos

“As terras do Oriente têm sido atormentadas por saqueadores Orcs e Goblins. O Imperador ordenou que um grupo de Heróis dignos devem ser enviados para destruí-los. Os Orcs estão bem protegidos em uma forte fortaleza subterrânea conhecida como Fortaleza do Caos. Vocês deve abrir caminho e matar todos os monstros que encontrar.

Cada herói será pago com 10 moedas de ouro para cada Goblin morto; 20 moedas de ouro para cada Orc morto; 30 moedas de ouro para cada Fimir morto; e 50 moedas de ouro para cada Guerreiro do Caos morto.”

NOTAS:

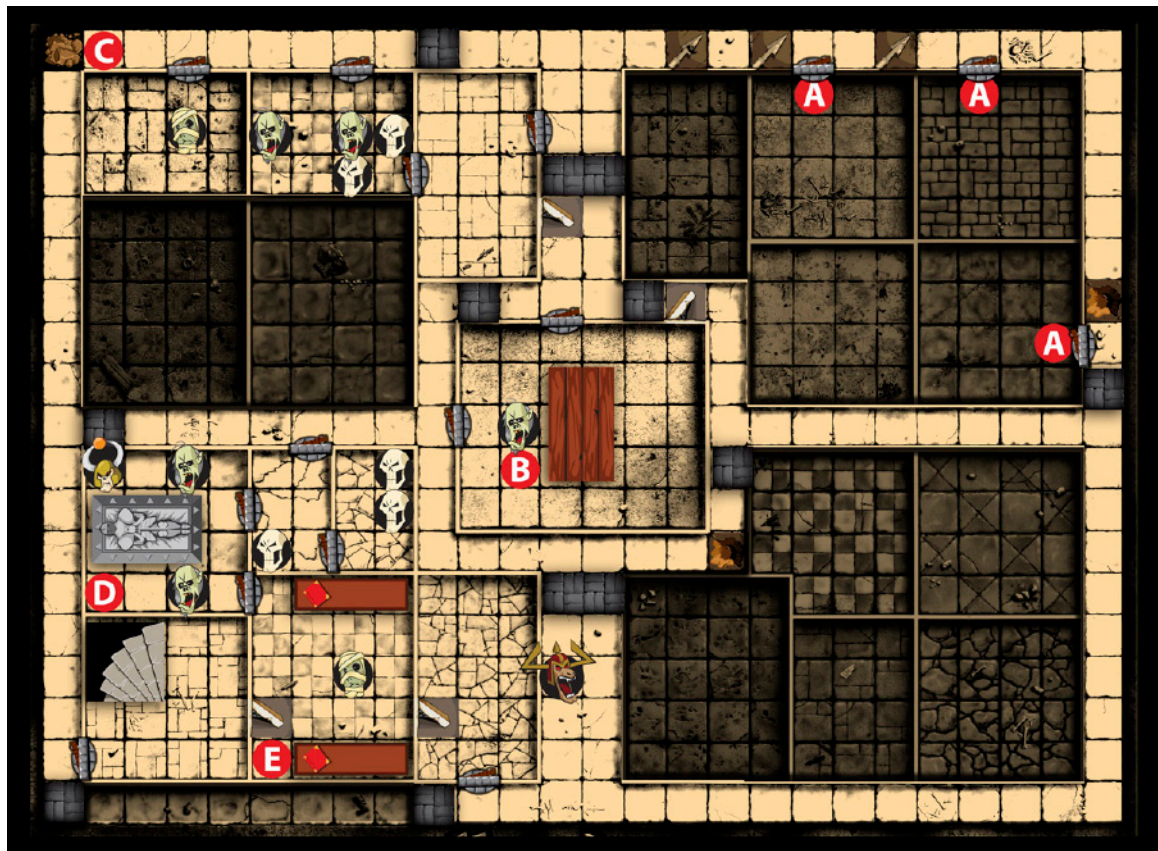
- A** Este é o Arsenal. O primeiro herói que procurar tesouros vai encontrar um escudo exatamente como aquele descrito na Carta. Todas as outras armas aqui são inutilizáveis.
- B** O Gárgula parece ser uma estátua de pedra que não se move. O baú do tesouro é uma armadilha. Se um herói procurar por tesouros antes de desarmar a armadilha, o Gárgula vai ganhar vida e atacar imediatamente. Se um herói desarmar a armadilha em primeiro lugar, ele vai descobrir (ser dito por você) o que teria acontecido se ele tivesse procurado tesouro. O Gárgula não pode ser ferido até que tenha movido ou atacado um herói.

- C** Este Guerreiro Caos tem uma espada mágica. Quem o matar poderá levar consigo a espada como um prêmio. A espada é o artefato conhecido como Orc Slayer. Seu uso é explicado no Cartão de Artefato.

	<i>Goblin</i>	<i>Orc</i>	<i>Fimir</i>	<i>Guerreiros do Caos</i>
<i>Bárbaro</i>				
<i>Anão</i>				
<i>Elfo</i>				
<i>Mago</i>				

Monstro errante nesta aventura: FIMIR





Aventura 12

Barak Tor, Covil do Witch Lord

"A guerra com os Orcs do leste está se formando e o Imperador precisa unir os reinos menores para o guerra que está por vir. Para isso, você deve encontrar a Estrela antiga do Ocidente usada pelos reis das lendas em eras passadas. Você será recompensado com 200 moedas de ouro (a ser dividido igualmente entre todos os heróis)

quando a Estrela do Oeste for devolvida em segurança. A Estrela do Oeste encontra-se em Barak Tor, o lugar de descanso do maléfico Witch Lord. Ele foi derrotado pela Espada Espiritual há muito tempo. Esta lâmina é a única arma que pode feri-lo."

NOTAS:

- A** Estas são portas falsas e não podem ser abertas.
- B** A Estrela do Oeste esta na mão do Zumbi.
- C** Esta é uma armadilha especial vai cair automaticamente após o último herói passa por ela. Não pode ser pulada pelos heróis. Depois de cair, ela irá bloquear o caminho de volta para as escadas.
- D** Este é a tumba do Witch Lord. Ele será solto da sua prisão quando o primeiro herói entrar na sala. Leia o texto para os jogadores:

Você quebrou o selo mágico que mantinha o Witch Lord preso. Ele acordou e você deve fugir. Somente a Espada Espiritual pode feri-lo."

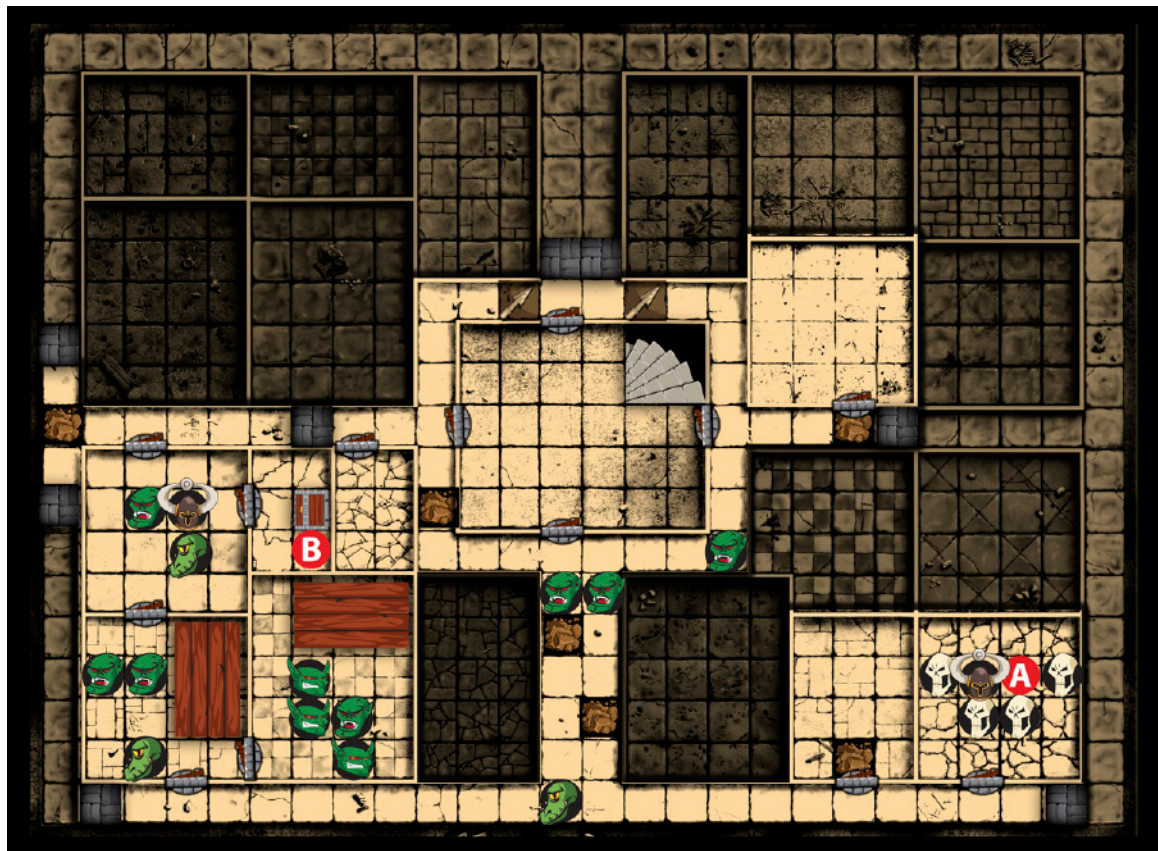
- E** O primeiro herói que procurar por tesouros vai encontrar um Cajado escondido atrás da estante de livros. É o artefato conhecido como Cajado Místico. Seu uso é descrito na Carta.

O Witch Lord não é afetado por qualquer arma ou feitiço. Somente a Espada Espiritual pode feri-lo. Os heróis devem tentar recuperar a Espada na próxima aventura.

O Witch Lord move um espaço por turno e rola dois dados de combate ao atacar. Ele também sabe as seguintes magias: **Invocar os Mortos, Medo, Controle Mental e Bolas de Fogo.**

Monstro errante nesta aventura: **ESQUELETO**





Aventura 13

Em busca da Espada Espiritual

“Você despertou o Witch Lord! Ele será uma ameaça maior ao Imperador na guerra. O Witch Lord deve ser destruído antes que ele possa trazer seu exército de mortos-vivos para atacar as forças do imperador. Seu objetivo nesta aventura é encontrar a Espada Espiritual e devolvê-la em segurança.

Só esta arma antiga pode ferir o Witch Lord. A Espada Espiritual foi forjada pelos anões das Montanhas do Aço Negro e resfriado na Fonte Élfica de Laben. A espada agora está em algum lugar em um antigo templo em ruínas.”

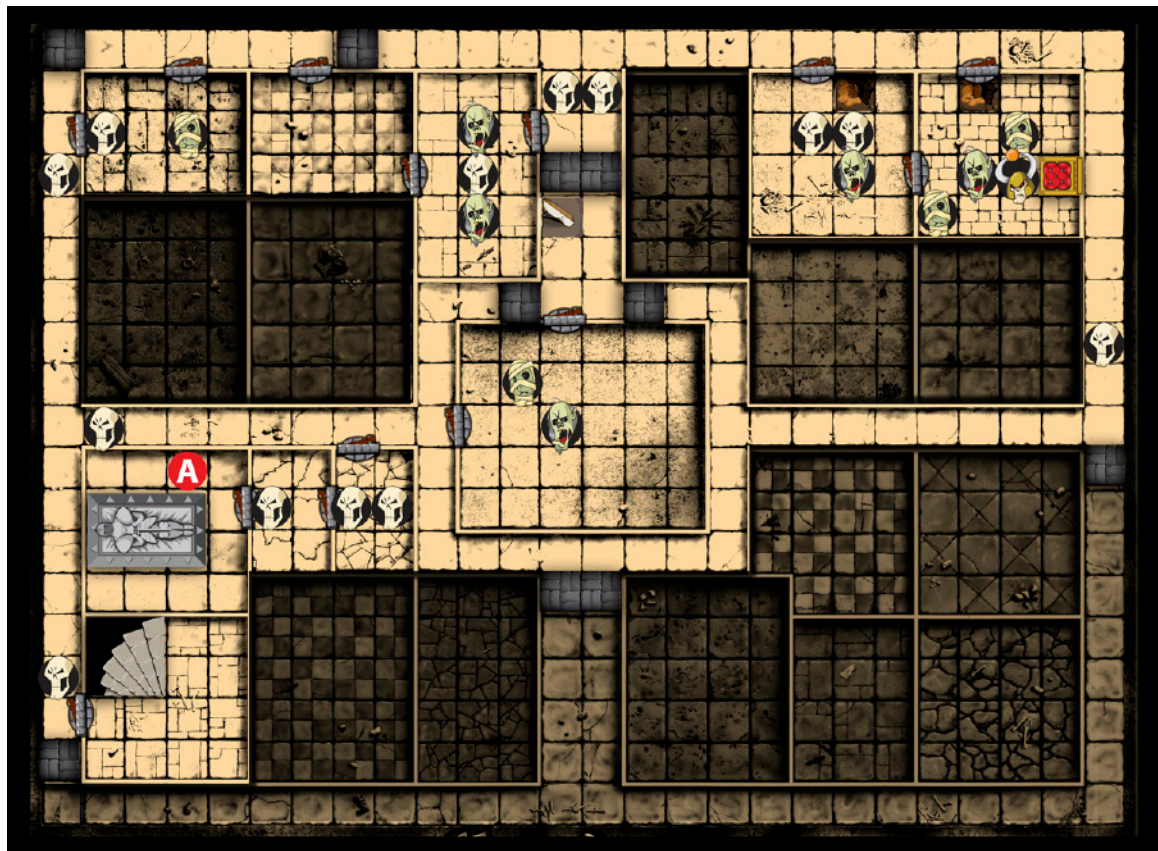
NOTAS:

Nessa Aventura, as regras para a queda de pedras são diferentes. Qualquer jogador que se move para um desses quadrados deve rolar um dado Vermelho. Se o resultado for 4, 5 ou 6, ele perderá 1 ponto de Vida. Se o jogador estiver equipado com um elmo, ele só vai perder 1 ponto de Vida se tirar um 6. Monstros não são afetados por esses quadrados. Não coloque as peças de pedras no tabuleiro. Os heróis não são bloqueados por estes quadrados nesta Aventura.

- A** O primeiro herói que procurar por tesouros vai encontrar A Espada Espiritual. É um artefato mágico. Seu uso está descrito na Carta de Artefato.
- B** Este baú contém 200 moedas de Ouro.

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





Faça sua própria Aventura!

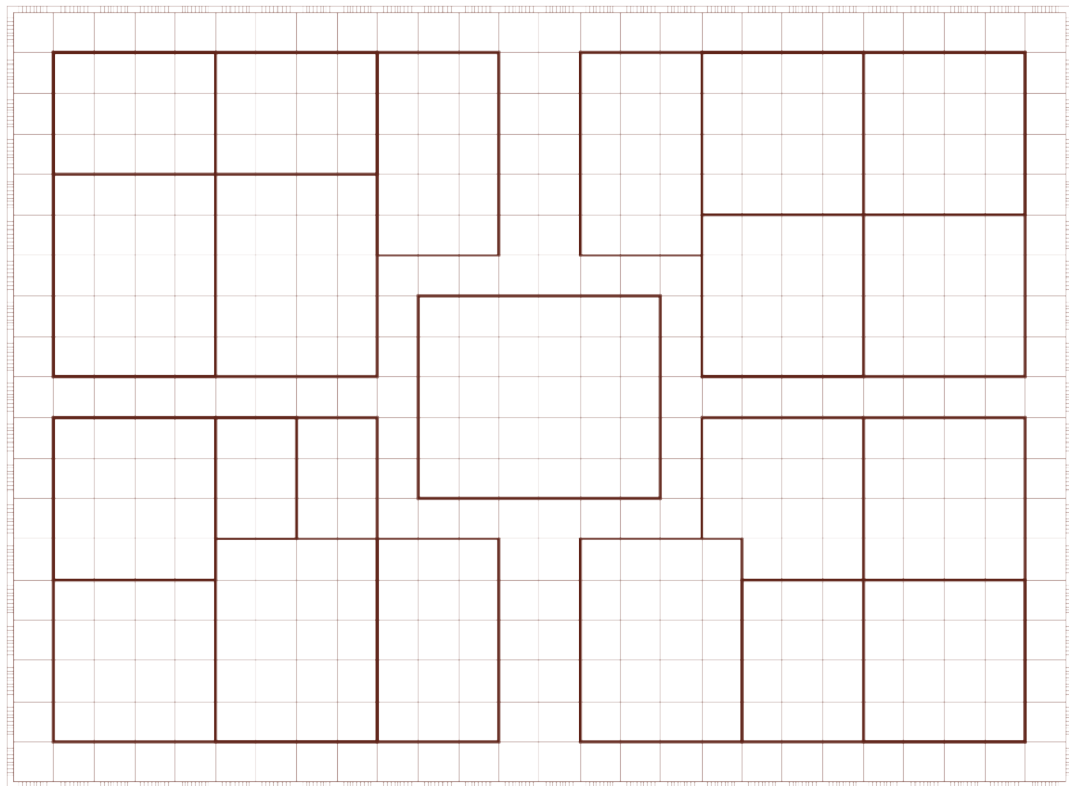
Crie suas próprias missões emocionantes! Basta fotocopiar o mapa em branco mostrado acima, juntamente com os símbolos mostrados abaixo, e projetar seus próprios jogos.

Marque o mapa com os diversos monstros, móveis e armadilhas. Em seguida, escreva um parágrafo curto para explicar a aventura e você está pronto para jogar.

Mais Aventuras estão por vir!

O seu The Quest é expansível! Procure novos pacotes cheios de novas aventuras, novos tesouros e mais monstros.





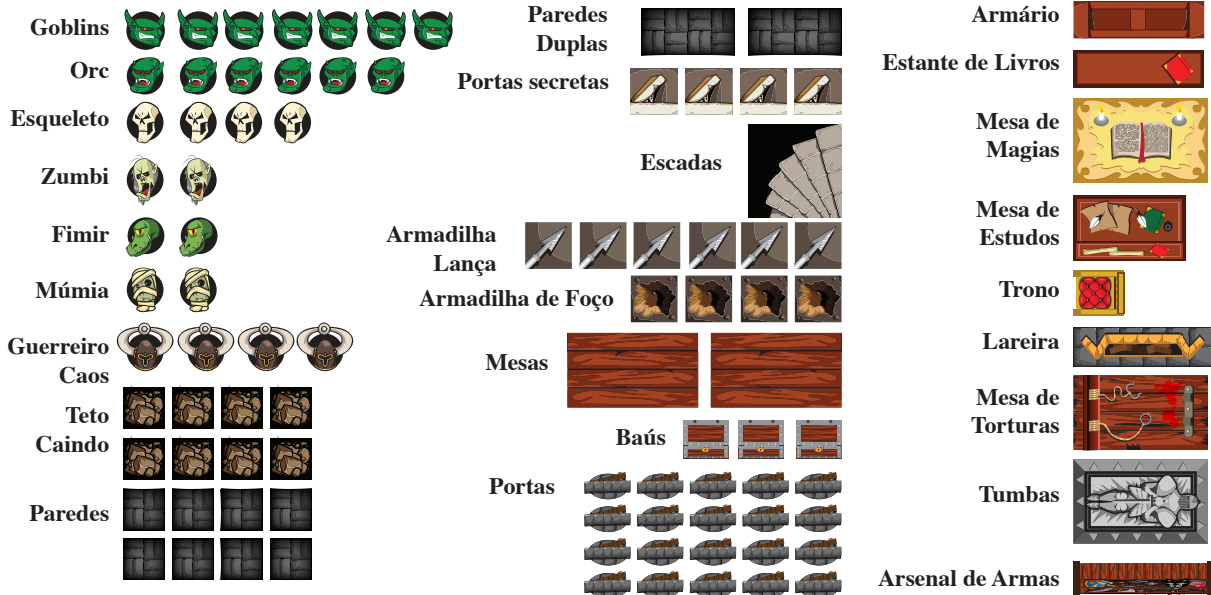
Faça sua própria Aventura!

Crie suas próprias missões emocionantes! Basta fotocopiar o mapa em branco mostrado acima, juntamente com os símbolos mostrados abaixo, e projetar seus próprios jogos.

Marque o mapa com os diversos monstros, móveis e armadilhas. Em seguida, escreva um parágrafo curto para explicar a aventura e você está pronto para jogar.

Mais Aventuras estão por vir!

O seu The Quest é expansível! Procure novos pacotes cheios de novas aventuras, novos tesouros e mais monstros.



"Vocês fizeram bem. No entanto parece que sua tarefa mal começou. Nuvens escuras se reúnem nas Fronteiras do Império... O Imperador cavalgava com seu exército em direção a Passagem do Fogo Negro, aquela rota perigosa que liga o Império e as Terras da Costa do mar. Nunca antes se viu tamanho exército reunido. Eles definiram sua linha de combate nas planícies ao pé da montanha esperaram. Estava anoitecendo, o céu escureceu e um vento forte levantou. Gritos arrepiantes e uivos ecoavam nos cumes das montanhas, aterrorizando os cavalos e enchendo os homens e os elfos com o mesmo pavor. Então, veio o primeiro ataque. Derramando pela encosta da montanha como se fosse um declive suave, em vez de um penhasco quase vertical, as hordas de Zargon caíram sobre os defensores do Império. Como uma onda negra; As linhas de defesa pareciam ter ganhado aquele dia. Mas não contava com a magia de Zargon. No alto de um cume com vista para o campo de batalha, ele lançou sua terrível magia. Relâmpagos eram lançados de seus dedos e destruíam as defesas. Elas foram quebradas em vários lugares ao mesmo tempo e o inimigo uivou de prazer. Depois vieram os Guardiões Negros - uma elite de Guerreiros do Caos fieis a Zargon. Nosso exército quebrado, fugiu. Apenas a Guarda pessoal do Imperador permaneceu no campo de batalha sacrificando-se para garantir a sua retirada em segurança. Os restos do exército do imperador agora estão escondidos em Karnak Varn - a antiga fortaleza dos anões. Eles não tem provisões para um longo cerco, no entanto, temos de agir rapidamente se quisermos salvar o Imperador e seu exército. Mas, há outro mal a ser confrontado. O Witch Lord vive. Ele também possui poderes que eu não previa e está protegido contra a Espada Espiritual. Gravemente ferido, no entanto, fugiu para seu antigo covil nas Montanhas Negras. Mas logo ele terá se recuperado o suficiente para liderar a Legião dos Condenados mais uma vez. Prepare-se para missões futuras, meus amigos. O Império tem grande necessidade de vós. Eu mesmo não pude agir contra estes perigos, pois devo mover contra Zargon e tentar enfraquecer seu poder. Até nos encontrarmos novamente, tome cuidado meu amigos. Adeus ..."

THE QUEST

DESARROLLADO E
ILUSTRADO POR

BRUNO SATHLER