Hobbits – em busca do reino perdido

No condado na terra media viviam 3 jovens amigos hobbits chamados: Lomal Girdle, Rosaferd Hand e Chona Ville. Eles cresceram ouvindo dos mais velhos a lenda do reino perdido em que havia um anel mágico que concederia desejos ilimitados a quem o possuísse. A lenda conta que ainda pode-se encontrar o anel nas ruínas do reino perdido. De acordo com os antigos elas ainda se encontravam na floresta de Lórinand que quer dizer vale do ouro. Ao acharem um mapa com a suposta localização, decidiram então os 3 encontrar o anel e conseguir os desejos que ele realizaria. Entrando na floresta logo avistaram de longe um cavaleiro negro guardião da floresta. Decidem então se separar e usar de estratégias diferentes para escapar do cavaleiro e dos perigos que estava por vir e depois se encontrarem no local das ruinas indicado pelo mapa que já havia sido copiado e havia uma cópia com cada um!

Escolha com quem quer jogar:

Lomal Girdle: Lomal Girdle era o mais corajoso, e pensava que poderia vencer qualquer um, agora tinha uma decisão difícil a tomar enfrentar o cavaleiro e passar pela parte mais rápida até as ruinas ou dar uma grande volta e passar escondido do cavaleiro?

1. Dar a volta e se esconder: ao dar a volta e se esconder ele consegue passar pelo cavaleiro e fica mais próximo de encontrar as ruinas
2. Enfrentar o cavaleiro: ao tentar enfrentar o cavaleiro foi facilmente derrotado e morto! GAME OVER.

Após passar pelo cavaleiro negro, percebe que naquele local havia armadilhas e que flechas estavam sendo disparadas por todos os lados. Tinha 2 opções subir em uma arvore e esperar que as flechas parem, ou se abaixar e rastejar na lama da floresta:

1. Subir em uma arvore: Ele sobe em uma arvore, mas percebe que as flechas nunca iriam parar, não consegue se segurar por muito mais tempo e cai de cima da arvore e morre. GAME OVER.
2. Abaixar e rastejar: ao se abaixar e rastejar ele fica em um lugar fora do alcance das flechas e consegue passar pela área de armadilhas.

Finalmente, após passar pelo medo da morte ele chega ao local das ruínas e ao andar pelos destroços logo encontra o anel em um templo antigo, mas seus amigos ainda não chegaram. Ele deve pegar o anel para somente ele realizar os desejos ou esperar seus amigos para realizarem juntos seus desejos.

1. Pegar o anel sozinho: Ao tocar no anel sozinho ele é totalmente desintegrado. GAME OVER
2. Esperar seus amigos: Após todos terem se encontrado, Chona Ville conta que ao entrar no templo antigo viu uma inscrição na porta que dizia: O Anel realiza apenas 1 desejo e só pode ser usado por alguém que tenha um coração corajoso, gentil e sábio.

Após saberem o que está escrito na porta do templo, pensam juntos o que fazer, eles têm a difícil decisão de voltar pra casa satisfeitos por terem vivido as aventuras, ou pegar o anel e correr o risco de sofrerem as consequências de não serem dignos de usar-lo, enquanto discutiam surge o cavaleiro negro pronto para mata-los. Eles podem correr e tentar fugir do cavaleiro negro ou pegar o anel e desejar que o cavaleiro desapareça.

1. Correr e tentar fugir: ao correr e fugirem, são alcançados pelo cavaleiro e mortos sem piedade. GAME OVER
2. Pegar o anel e desejarem o sumiço do cavaleiro: Ao pegarem o anel juntos, cada um tinha o requisíto que dizia na entrada do templo: Lomal Girdle tinha um coração corajoso, Rosaferd Hand tinha um coração gentil e Chona Ville tinha um coração cheio de sabedoria. Desejaram o sumiço do cavaleiro e ao serem atendidos o anel se desintegrou totalmente. Voltaram pra casa com a certeza que ninguém acreditaria, mas felizes por terem vivido e sobrevivido aquelas aventuras juntos.

Rosaferd Hand: Tinha um coração bondoso e gentil e odiava confrontos, decidiu então dar uma enorme volta pela esquerda, para não passar de frente ao cavaleiro negro. Ao chegar a um grande vale viu que havia uma ponte antiga que ligava uma parte do vale a outra, percebeu também que havia um tronco enorme que fazia a mesma coisa tinha que decidir, passar pela ponte ou se agarrar ao tronco:

1. Passar pela ponte: quando estava no meio da ponte devido a ela ser muito velha ela se quebra deixando-o cair no profundo penhasco. GAME OVER
2. Passar pelo tronco: ao passar pelo tronco se agarra a ele com muita dificuldade, mas consegue atravessar e chegar ao ao outro lado.

Ao chega na metade do caminho ate as ruínas percebe que havia uma estrada dividida em dois caminhos, um tinha um warg selvagem deitado e no outro uma enorme eagle ele deveria escolher por onde passar:

1. Warg: ao escolher passar pelo warg dormindo ao se aproximar acorda o warg que o destroça em segundos. GAME OVER
2. Eagle: ao escolher passar pela Eagle vê que ela está presa em alguns arbustos, ele não poderia passar sem ajuda-la a se soltar. Ao solta-la percebe que a criatura grata a ele vira as costas para o carregar.

Subindo nas costas da eagle e voando ate o local das ruinas consegue ver do alto que seu amigo Lomal Girdle já chegou e está sentado a porta de um templo antigo deduz então que dentro do templo está o anel, também percebe que havia uma porta na parte traseira do templo e que poderia descer ali e entrar sem ser visto e conseguir o anel só pra ele ou descer e esperar Chona Ville junto com Lomal Girdle:

1. Descer na porta traseira e pegar o anel sozinho: Por ter um coração gentil Rosaferd Hand nunca faria isso. GAME OVER.
2. Descer e esperar: Ao Descer Rosaferd Hand e Lomal Girdle decidem esperar chona ville dentro do templo.

Após a chegada de Chona Ville ficaram sabendo o que está escrito na porta do templo, pensam juntos o que fazer, eles têm a difícil decisão de voltar pra casa satisfeitos por terem vivido as aventuras, ou pegar o anel e correr o risco de sofrerem as consequências de não serem dignos de usar o anel, enquanto discutiam surge o cavaleiro negro pronto para mata-los. Eles podem correr e tentar fugir do cavaleiro negro ou pegar o anel e desejar que o cavaleiro desapareça.

1. Correr e tentar fugir: ao correr e fugirem, são alcançados pelo cavaleiro e mortos sem piedade. GAME OVER
2. Pegar o anel e desejarem o sumiço do cavaleiro: Ao pegarem o anel juntos cada um tinha o requisito que dizia na entrada do templo: Lomal Girdle tinha um coração corajoso, Rosaferd Hand tinha um coração gentil e Chona Ville tinha um coração cheio de sabedoria. Desejaram o sumiço do cavaleiro e ao serem atendidos o anel se desintegrou totalmente. Voltaram pra casa com a certeza que ninguém acreditaria, mas felizes por terem vivido e sobrevivido aquelas aventuras juntos.

Chona Ville: O mais sábio dentre os 3, se disfarçou de uma criatura da floresta e esperou até que o cavaleiro se distraísse para passar correndo. Ao conseguir passar pelo cavaleiro não podia acreditar que havia conseguido, mas seu disfarce havia se quebrado na corrida o que podia dar uma pista ao cavaleiro negro que invasores estavam na floresta. Mas sem perceber continuou sua jornada em frente, quando se deparou com uma enorme arvore Ent que não estava disposto a deixa-lo passar, Chona Ville precisaria usar sua sabedoria agora, enfrentaria a enorme arvore ou correria e tentaria fugir:

1. Enfrentar a arvore: Ao enfrentar a arvore foi derrotado e perfurado com um de seus galhos. GAME OVER
2. Correr: Ao Correr e tentar fugir consegue passar por um lugar minúsculo onde a enorme arvore não tinha acesso e alcança êxito na fuga.

Ao conseguir passar pela arvore Ent logo encontrou as ruinas, pois havia passado pelo caminho mais rápido. Ao andar pelas ruina percebeu que havia um templo com uma inscrição na porta escrito em um idioma antigo. Ele deveria escolher entre parar e tentar traduzir os escritos ou entrar no templo.

1. Traduzir a inscrição: Ao traduzir a inscrição descobriu que ao contrario da lenda somente 1 desejo seria realizado e somente um coração corajoso, gentil e sábio poderia usar o anel.
2. Entrar no templo: Ao entrar no templo encontrou seus amigos e logo foi pegar o anel, pois não sabia o que a inscrição na porta dizia. Foi Desintegrado totalmente.

Após saber o que está escrito na porta do templo Chona Ville entra no templo e encontra seus amigos conta a eles sobre a inscrição e pensam juntos o que fazer eles tem a difícil decisão de voltar pra casa satisfeitos por terem vivido as aventuras, ou pegar o anel e correr o risco de sofrerem as consequências de não serem dignos de usar o anel, enquanto discutiam surge o cavaleiro negro pronto para mata-los. Eles podem correr e tentar fugir do cavaleiro negro ou pegar o anel e desejar que o cavaleiro desapareça.

1. Correr e tentar fugir: ao correr e fugirem, são alcançados pelo cavaleiro e mortos sem piedade. GAME OVER
2. Pegar o anel e desejarem o sumiço do cavaleiro: Ao pegarem o anel juntos cada um tinha o requisito que dizia na entrada do templo: Lomal Girdle tinha um coração corajoso, Rosaferd Hand tinha um coração gentil e Chona Ville tinha um coração cheio de sabedoria. Desejaram o sumiço do cavaleiro e ao serem atendidos o anel se desintegrou totalmente. Voltaram pra casa com a certeza que ninguém acreditaria, mas felizes por terem vivido e sobrevivido aquelas aventuras juntos.