

STEVE JACKSON E IAN LIVINGSTONE

FÚRIA de PRÍNCIPES

LIVRO-JOGO DUPLO



Caminho do Feiticeiro

FÚRIA DE PRÍNCIPES

O Caminho do Feiticeiro

Este é um livro-jogo de Aventuras Fantásticas diferente - é uma aventura *a dois*. Ele pode ser jogado *ou* como uma aventura solo *ou* em conjunto com outra pessoa jogando *O Caminho do Guerreiro*. Não importa a maneira como você joga, uma perigosa e arrepiante aventura o aguarda.

Nessa aventura você é Lothar, Príncipe-Feiticeiro da cidade dourada de Gundobad. Seu companheiro, utilizando *O Caminho do Guerreiro*, joga como seu irmão gêmeo Colthar, um Príncipe-Guerreiro. Chegou o momento de *um* de vocês suceder ao trono de Gundobad, e vocês dois devem enfrentar a Prova de Realeza. As Gemas Sagradas estão espalhadas pela terra e o honesto governante de Gundobad será conhecido somente pela descoberta de uma das gemas. Quem chegará primeiro: você ou Colthar?

Mas cuidado! Uma Prova de Realeza não é para fracos. Armadilhas e monstros terríveis aguardam por apenas um descuido, mas, com sua habilidade e força, você pode vencê-los.

A Marques Saraiva tem um setor destinado a receber sugestões dos leitores, mantê-los atualizados sobre novos produtos e a esclarecer dúvidas sobre os livros-jogos. Se você quer entrar em contato conosco escreva ou telefone para:

**MARQUES SARAIVA
ATENDIMENTO AO LEITOR
RUA SANTOS RODRIGUES, 240
ESTÁCIO**

20250 - RIO DE JANEIRO - RJ

TEL: (021) 2739449

IMPORTANTE:

Ao escrever para nós é indispensável que você informe:

- *nome e endereço completos, com CEP;*
- *idade.*

Somente se tivermos esses dados poderemos responder com rapidez e eficácia.

STEVE JACKSON e IAN LIVINGSTONE

FÚRIA de PRÍNCIPES

O Caminho do Feiticeiro



por Andrew Champman e Martin Allen

Ilustrado por John Blanche

Título do original em inglês

Clash of Princes / The Warlock's Way

Concept copyright©Steve Jackson and Ian Livingstone, 1966

Text copyright©Andrew Chapman and Martin Allen, 1986

Illustrations copyright ©John Blanche, 1966

Publicado por Puffin Books/Penguin Books Ltd. Harmondsworth, Middlesex, England

Direitos exclusivos para o Brasil

Copyright© 1991 by Editora Marques Saraiva

Rua Santos Rodrigues, 240

Estácio

22250 - Rio de Janeiro-RJ

Tels.: (021) 273-9449/ 273-9447/ 273-9498

Esta obra não pode ser reproduzida total ou parcialmente **sem** permissão escrita da editora.

ISBN 85-85238-30-5

Tradução:

Lilia Oliveira

Agradecimentos
a
Keith, Gail e Karl.

Agradecimentos especiais
a
Dennis Moyle

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

9

FOLHAS DE AVENTURAS

22

A PROVA DE REALEZA

24

INTRODUÇÃO

Você é Lothar, um poderoso Príncipe-Feiticeiro da cidade dourada de Gundobad. Junto com seu irmão gêmeo, Colthar, você é o próximo na linha de sucessão ao trono de seu pai, o Rei Gunderbock XVI, governante de Gundobad. Chegou a hora de decidir qual de vocês tem as habilidades e o caráter necessários para suceder a seu pai.

Porém, antes de você iniciar a Prova de Realeza, deve aprender como usar esse livro tanto como uma aventura solo ou, quando usado em conjunto com uma outra pessoa que leia *O Caminho do Guerreiro*, como uma aventura para dois jogadores.

A Aventura para Dois Jogadores

Em uma folha de papel de tamanho razoável, que será usada também pelo outro jogador, faça uma linha no meio para criar duas colunas. Em cima de uma coluna escreva a palavra STATUS e em cima da outra escreva AÇÃO:

STATUS
0

AÇÃO
0

No alto das duas colunas escreva o número 0: esse é o valor inicial do STATUS e da AÇÃO. Durante o andamento de sua aventura serão dadas instruções a serem seguidas devido aos valores de STATUS e AÇÃO; é *absolutamente essencial* que vocês sigam essas instruções para poderem manter as aventuras de Lothar e Colthar ligadas uma à outra.

Em alguns momentos lhe serão dadas instruções para falar com o outro jogador para decidir sobre uma linha de ação. Novamente, é necessário que vocês dois conversem quando chegarem a esse ponto, para decidir sobre uma linha de ação em conjunto; se não seguirem as instruções corretamente, os dois aventureiros irão falhar na tentativa de serem coerentes e de estarem ligados um ao outro. Quando ambos concordarem com uma determinada linha de ação, vocês devem, *ao mesmo tempo*, virar as páginas até a referência escolhida.

Por outro lado, se não receber instruções explícitas para falar com o outro jogador para decidir sobre uma linha de ação, então você deve permanecer em silêncio.

Se Colthar for morto ou removido da aventura, você deve prosseguir em sua aventura seguindo as regras para a aventura solo (veja abaixo).

Se o seu personagem for morto ou removido da aventura, certifique-se de que o outro jogador foi informado do fato, e aproveite para lembrar Colthar que a partir daqui ele deve prosseguir com as regras para a aventura solo.



A Aventura Solo

Se você está lendo este livro sozinho, ou o outro jogador foi removido da aventura para dois jogadores, ignore *todas* as instruções para mudar o STATUS e a AÇÃO. Em vez disso, dê-lhes o valor permanente de 1. Desse modo, sempre que precisar virar para uma nova referência baseado nos valores de STATUS e AÇÃO, selecione sempre a opção que manda seguir as instruções em que o valor de um dos dois é 1.

Suas Capacidades

Suas capacidades para lutar, suportar ferimentos, escapar de situações ardilosas e lançar feitiços são determinadas por seus pontos de HABILIDADE, ENERGIA, SORTE e MAGIA. Em sua *Folha de Aventuras*, págs. 22-3, você verá os quadros em que esses pontos devem ser anotados. Eles são determinados da seguinte maneira:

Jogue um dado. Some 4 ao resultado. Esse é o seu total de pontos de HABILIDADE.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado. Esse é o seu total de pontos de ENERGIA. Se em algum momento sua ENERGIA chegar a zero, você foi morto.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Esse é o seu total de pontos de SORTE.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado. Esse é o seu total de pontos de MAGIA.

Uso da Sorte

Em certas ocasiões, lhe será pedido para *Testar a Sorte*. Quando isso acontecer, jogue dois dados. Se o resultado for *igual ou menor que* os seus pontos de SORTE atuais, então você teve sorte. Se o resultado *ultrapassar* os seus pontos de SORTE atuais, então você foi azarado. A cada vez que você *Testar a Sorte*, diminua 1 ponto de sua SORTE. Ou seja, quanto mais usar a sorte, mais arriscada se torna a aventura. Os pontos de SORTE podem ser recuperados, mas não devem jamais ultrapassar o valor inicial.

Combates

Os combates são basicamente conduzidos da mesma maneira que nos outros livros-jogos de Aventuras Fantásticas, mas com pequenas diferenças que devem ser lembradas. Em alguns combates será permitido que você lance um Feitiço de Combate, que pode vir a modificar as regras básicas de combate: veja a seção de Feitiços de Combate. As regras básicas de combate são:

1. O combate é simultâneo. Os combates individuais são conduzidos como se fossem uma série de ataques em que um dos combatentes infligirá dano no outro.
2. Jogue dois dados. Some a HABILIDADE de seu oponente ao resultado. O total é a *Força de Ataque* do oponente.
3. Jogue dois dados outra vez. Some sua HABILIDADE ao resultado. O total é a sua *Força de Ataque*.

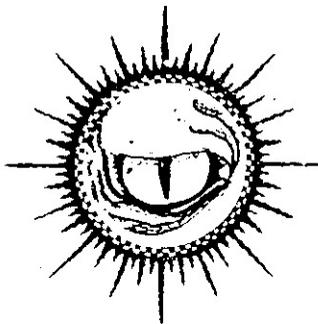
4. Se a *Força de Ataque* de seu oponente é maior que a sua, ele lhe infligiu dano: reduza 2 pontos de sua ENERGIA.

5. Se sua *Força de Ataque* for maior que a de seu oponente, você lhe infligiu dano: reduza 2 pontos da ENERGIA do oponente.

6. Se suas *Forças de Ataque* são iguais, os dois ataques falharam. Inicie a próxima série de ataques a partir do passo 2.

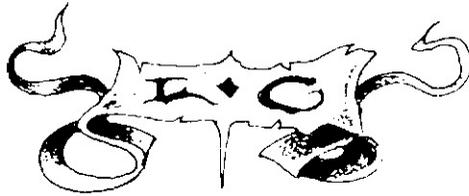
7. Continue esse combate até que a sua ENERGIA, ou a de seu oponente, seja reduzida a zero (morte).

Nas situações em que você estiver lutando com mais de um oponente, lute somente com o primeiro da lista. Se você vencê-lo, continue a lutar com o segundo da lista, e assim por diante.



Nos combates em que você e Colthar estiverem lutando contra *mais de um* oponente, cada um de vocês deveria selecionar um inimigo e sincronizar suas séries de ataques - lutando efetivamente juntos, combinando uma sé-

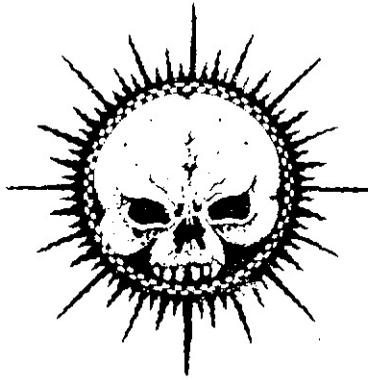
rie com outra. Se você vencer seu oponente enquanto Colthar ainda está lutando com o dele, você deve selecionar o próximo inimigo da lista que ainda não entrou em combate. Se o único inimigo que sobrou é o que está lutando com Colthar, então siga as regras básicas para quando dois aventureiros estão lutando contra um *único* oponente. Essa regra é que cada um de vocês deve lutar com o oponente em ataques alternados. Jogue um dado ou uma moeda para decidir quem iniciará essa série de ataques.



Uso de Feitiços de Combate

Sempre que, durante o andamento de sua aventura, houver a instrução de que é permitido usar um Feitiço de Combate e você realmente o usar, o procedimento será o seguinte:

1. Os Feitiços de Combate devem ser lançados *antes* do início do combate.
2. Selecione, da lista de Feitiços de Combate das págs. 19-21 (você pode querer fotocopiar essa lista para tê-la à mão), o feitiço que deseja utilizar. Qualquer feitiço pode ser escolhido; você não precisa listar, no início da aventura, os feitiços que deseja levar com você.



3. Reduza o custo do feitiço dos seus pontos de MAGIA. Se seus pontos de MAGIA forem reduzidos a zero, você não pode lançar mais nenhum tipo de feitiço.
4. Jogue um dado, Se o resultado for 6, então o feitiço falhou e não teve qualquer efeito. Se o resultado for menor que 6, então o feitiço funcionou: leia a coluna de Efeitos na lista de feitiços.
5. Todos os feitiços duram pelo combate em que foram lançados. Em contrapartida, você só poderá lançar um Feitiço de Combate por encontro.

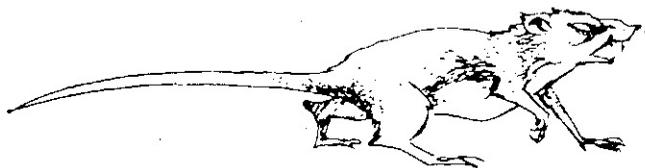
Uso de Outros Feitiços

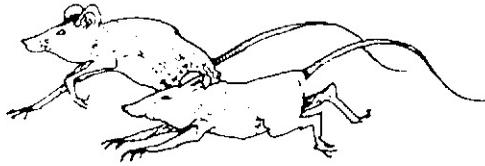
Em algumas situações lhe será dada a opção de lançar um feitiço para vencer um obstáculo ou para sair de uma situação difícil. Nesses casos, será fornecida uma pequena lista de três ou quatro feitiços, com seu devido custo. Você deve escolher uma dessas opções de feitiço, reduzir

o custo dos seus pontos de MAGIA e - assim como para os Feitiços de Combate - jogar um dado. Se o resultado for **6**, o feitiço falhou e você deve ir para a referência indicada para a falha do feitiço. Se o resultado for menor que **6**, vá para a referência indicada pelo lançamento do feitiço que você escolheu. Se você chegar a lançar um feitiço quando seus pontos de MAGIA forem zero, então seu feitiço falhou automaticamente.

Recuperar ENERGIA

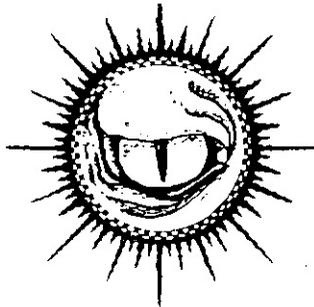
Durante o andamento de sua aventura, é quase certo que você perca pontos de ENERGIA. Geralmente você pode recuperá-los ao consumir provisões em qualquer hora de sua aventura - desde que não seja durante um combate, o lançamento de um feitiço ou enfrentando hostilidades. Você inicia sua aventura com 10 "porções" de provisões - anote-as em sua *Folha de Aventuras*. Para cada "porção" de provisão consumida, você recuperará 2 pontos de ENERGIA. Preste atenção, contudo, pois seus pontos de ENERGIA não podem ultrapassar o valor *inicial*.





Recuperar HABILIDADE

Durante a aventura, haverá ocasiões em que você pode vir a perder pontos de HABILIDADE, e outras ocasiões em que você pode ganhar pontos de HABILIDADE. Mas sua HABILIDADE não deve jamais ultrapassar o valor *inicial*.



Feitiços de Combate

Nota: os efeitos dos Feitiços de Combate são temporários; eles duram somente pelo tempo do combate em que você está envolvido. Depois que você tiver vencido seus inimigos, os efeitos passam.

<i>Feitiço</i>	<i>Custo</i>	<i>Efeito</i>
FRAQUEZA	2	Reduza a ENERGIA de <i>um</i> oponente para <i>metade</i> do seu valor anotado.
DESAJEITADO	1	Reduza 2 pontos da HABILIDADE de <i>um</i> oponente.
RAJADA MORTAL	2	Jogue um dado e reduza o resultado da ENERGIA de <i>um</i> oponente.
ZAP(ATACAR)	3	Reduza 1 ponto da HABILIDADE e 2 pontos da ENERGIA de todos os oponentes listados.
SONO	1	Para <i>cada</i> oponente listado: jogue um dado para cada ponto de ENERGIA que eles possuírem; se <i>alguma</i> das jogadas for 6, o

<i>Feitiço</i>	<i>Custo</i>	<i>Efeito</i>
		<p>feitiço não surtiu efeito. Se <i>nenhuma</i> das jogadas for 6, então o feitiço faz com que esse oponente adormeça enquanto durar o combate. Os oponentes que adormecerem são tratados como se tivessem sido vencidos.</p>
ESTONTEAR	2	<p>Afeta <i>todos</i> os oponentes listados. Sempre que for acertado por um oponente, jogue um dado. Se o resultado for 1, 2 ou 3, você não sofreu ferimento algum. Se o resultado for 4, 5 ou 6, você perde somente os 2 pontos de ENERGIA; usuais.</p>
AGILIDADE	2	<p>Afeta somente você. Sempre que for acertado por um oponente, perca somente 1 ponto de ENERGIA, em vez dos usuais 2 pontos.</p>

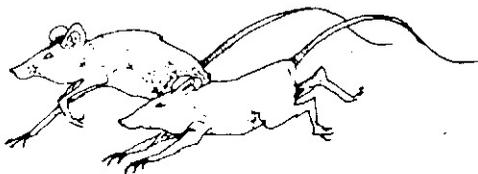
Feitiço	Custo	Efeito
FORÇA	2	Afeta somente você. Sempre que acertar um oponente, aumente o valor de dano causado para 3 pontos de ENERGIA, em vez dos usuais 2 pontos.
PODER	1	Afeta somente você. Aumente sua HABILIDADE em 1 ponto.
AURA DE INVENCIBILIDADE	3	Afeta somente você e Colthar. Aumente em 1 ponto a HABILIDADE de ambos.
SOMBRA	1	Cria um espírito de guerreiro que lutará no seu lugar. Essa criação tem HABILIDADE 7 e ENERGIA 4. Em combate, use os atributos da Sombra, e não os seus. Se a Sombra for vencida, continue o combate usando seus próprios valores de HABILIDADE e ENERGIA.

Feitiço**Custo****Efeito**

RECUPERAÇÃO

varia

Afeta somente você. Você pode mudar seus pontos de MAGIA em pontos de ENERGIA pela razão 3:2 (6 pontos de MAGIA se tornam 4 pontos de ENERGIA). Os pontos de MAGIA são obviamente perdidos; desse modo, o custo desse feitiço vai depender do número de pontos de MAGIA que você transformar em pontos de ENERGIA.





FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE
Habilidade
Inicial =

ENERGIA
Energia
Inicial =

SORTE
Sorte
Inicial =

MAGIA
Magia
Inicial =

OURO

**PROVISÕES
REstantes**

ANOTAÇÕES E ITENS



QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>	<i>Habilidade =</i>
<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>	<i>Energia =</i>

A PROVA DE REALEZA

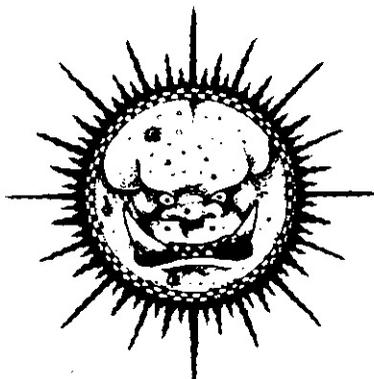
Você é Lothar, Príncipe de Gundobad e o Feiticeiro-Protetor do trono dourado de seu pai, o Rei Gunderbock XVI. Você e seu irmão gêmeo Colthar estão em disputa direta para a ascensão ao trono, pela abdicação ritual do velho rei.

A cidade-estado de Gundobad, apesar de se encontrar no centro do grande império de Pasha Vulfoaic, o Corrupto — um imperador especialmente ganancioso - ainda seleciona seus governantes através dos métodos ancestrais transmitidos através das eras. Diz a tradição que o primeiro governante de Gundobad, Rei Ossil, o Nocivo, possuía uma enorme coroa forjada em ferro e cravejada com mil gemas azuis, que haviam sido roubadas para ele da Planície de Gelo do Terceiro Inferno por sua esposa-fada.

Os Demônios do Gelo, enraivecidos por esse roubo, sitiaram e derrubaram Gundobad; mataram Ossil e espalharam os habitantes da cidade e as mil jóias pela terra. Somente após o filho de Ossil ter encontrado uma das gemas su- midas é que o povo de Gundobad foi reunido e a cidade, restaurada.

Desde então o herdeiro do trono passou a ser escolhido mandando-se os filhos do rei atual em busca de uma das Gemas Sagradas de Gundobad, como as mil jóias passaram a ser conhecidas. O filho que encontrar uma das gemas se torna o próximo governante de Gundobad.

Chegou a hora de você e Colthar serem enviados à procura de uma das gemas e de se descobrir qual de vocês se tomará o rei. Espera-se que a busca seja longa e perigosa, principalmente porque não lhes é permitido ter qualquer ajuda nem levar consigo nada mais que seu cavalo, um cajado, uma mochila e 10 moedas de ouro.





1

Se desejar viajar com Colthar, vá para **199**; se preferir viajar sozinho, vá para **148**.

2

Você viaja pelo caminho por mais vários dias, sendo pego, certa noite, por uma forte tempestade (se você ainda estiver com seu cavalo, ele dispara em fuga durante esse tempo horroroso - risque-o de sua *Folha de Aventuras*). Depois que o tempo melhora, você vê que a floresta fica um pouco menos densa em um dos lados da trilha, na direção de algumas montanhas escarpadas. A trilha segue ao longo do sopé dessas montanhas e continua através da floresta. Você irá continuar pela trilha (vá para **257**) ou vai na direção das montanhas (vá para **167**)?

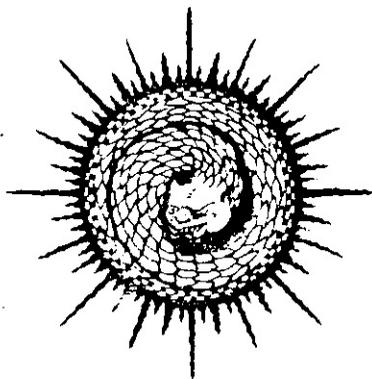
3

Diga a Colthar para ir para **3**. Você dá um passo adiante e diz: "Vocês três são modelos tão perfeitos de beleza que não podemos escolher entre uma de vocês". As três velhas parecem bastante descontentes com sua resposta: a velha com um olho lança um brilho aterrorizador sobre você, enquanto a velha com um dente o morde e a com garra o golpeia. Você perde 2 pontos de HABILIDADE e 2 pontos de SORTE, Jogue um dado e reduza o resultado dos seus pontos de MAGIA. Vá para **389**.

4-5

4

Passando sobre o corpo do Hobgoblin, você anda pela parte traseira da caverna e encontra algumas tochas e, lado a lado, dois ninéis irregulares mas de tamanho suficiente para um homem. Você acende uma tocha. Você pegará o túnel da esquerda (vá para **82**) ou o da direita (vá para **278**)?



5

Você se liberta da árvore enfraquecida, pega seu cajado e o gira na direção do Duende malévolo.

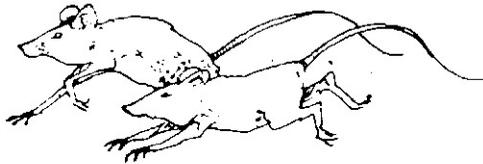
DUENDE DA FLORESTA HABILIDADE 6 ENERGIA 6

Se você o vencer, vá para **116**.

Colthar cai vitimado pelos Scuttlies. Felizmente, o corpo dele é tão grande que bloqueia o túnel e permite que você escape para a superfície; seus únicos pertences no momento são as roupas do corpo e seu cajado. Você segue pelas montanhas e alcança uma trilha da floresta. Vá para 257.

7

As Fadas ficam exultantes com sua volta; elas festejam com desenfreada espontaneidade. A rainha constrói nova grinalda com os materiais que você lhes forneceu e cura seus poderes mágicos: recupere sua MAGIA até seu valor inicial. Como uma recompensa a mais, ela o presenteia com um grande anel com o número " 1 " gravado. Você decide retomar sua jornada. Existem dois caminhos partindo da clareira: um largo (vá para **367**) e um estreito (vá para **340**).



8

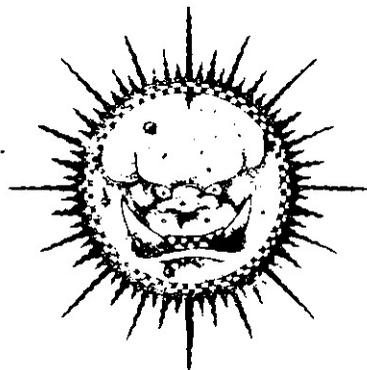
Você volta para a superfície, onde, para sua consternação, vê a fina barbatana triangular de um Tubarão vindo exatamente na sua direção. A feroz criatura, tendo sentido sua presença, prepara-se para atacar. Você tenta se

8-9

proteger, apesar de, dentro d'água, ser mais lento. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate

TUBARÃO HABILIDADE 10 ENERGIA 6

Se você vencer, vá para 74.



9

Vocês examinam a cabana e encontram um pequeno cofre contendo uma jóia vermelha e 10 moedas de ouro. Converse com Colthar para decidirem sobre a divisão do tesouro. Depois disso, vocês deixam a cabana, recuperam seus cavalos e continuam pela floresta, chegando, finalmente, à margem do Rio Scamder. O único meio de atravessar esse rio veloz e extenso é por uma antiga e carcomida ponte fortificada. Essa estrutura, que se parece com um castelo sobre fortes escoras, foi abandonada por seus ocupantes originais há muito tempo. Agora, os únicos sinais de vida são alguns poucos corvos circulando o alto

9-1

da torre bem à frente. Deixando os cavalos para trás, vocês dois entram pelo portão principal e se encontram em um interior escuro e opressivo, com uma escada que sobe e uma estreita passagem que segue para a frente. Discuta com Colthar que caminho seguir. Vocês subirão as escadas (vá para **306**) ou irão se aventurar pela passagem (vá para **186**)?

10

Deixando Colthar, você dá as costas para o deserto e vai em direção a Kalamdar. Vá para **227**.

11

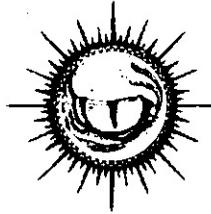
Empurrando os homens, agora realmente mortos, de volta para suas covas, vocês recuam para a estrada. Combine com Colthar sua próxima linha de ação. Se vocês ainda não inspecionaram o cadafalso, podem fazê-lo (vá para **236**); se não, preparem-se para prosseguir a viagem (vá para **179**).

12

As escadas levam até o estábulo da estalagem. Daqui vocês partem para as montanhas a norte. No terceiro dia de viagem, vocês são emboscados por um grande número de Amazonas; elas os põem a nocaute quando vocês levantam meio grogues depois de uma boa noite de sono, e os carregam amarrados e amordaçados por ermos caminhos através das montanhas, levando vários dias para alcançar seu povoado no lado norte da cadeia. Quando chegam, a noite está caindo. Elas soltam suas cordas e os empurram para dentro de uma jaula de madeira no centro do acam-



pamento de escravos. Tudo o que possuíam lhes foi tirado (risque todos os itens de sua *Folha de Aventuras*). Enquanto ficarem sem armas, conte sua HABILIDADE como tendo 2 pontos a menos do que tem realmente. Se você arrumar um jeito de conseguir uma arma, reponha 2 pontos em sua HABILIDADE. Uma velha Amazona pálida se aproxima, um grande molho de chaves pendurado no cinto; ela é obviamente a encarregada dos escravos. Converse com Colthar para decidirem se você deve tentar arrancar as chaves da encarregada (vá para 104) ou se esperam até que ela se vá, confiando na energia de Colthar para forçar uma fuga da jaula (vá para 161).



13

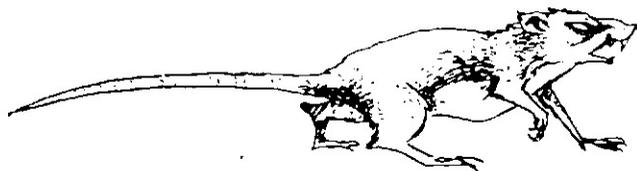
Você se aproxima dos três homens e os indaga sobre a possibilidade de o levarem até o outro lado. "Nós somos os barqueiros", diz um dos homens, "e esse é o Lago da Morte. Não tem mais que 1 metro de profundidade, mas é habitado por venenosos peixes invisíveis. Nós o transportaremos, mas você deve nos pagar 6 moedas de ouro." Você irá:

Pagar aos barqueiros para transportá-los? Vá para **245**
 Usar um feitiço para chegar ao outro
 lado? Vá para **386**

13-17

Presumir que eles estão tentando
iludi-lo e atravessar o lago a pé?

Vá para **151**



14

Você lança o feitiço, e voa em alta velocidade ao longo da margem do lago. Imperturbáveis, os pássaros também ganham velocidade e o perseguem; eles o alcançam bastante rapidamente. Vá para **479**.

15

Diga a Colthar para ir para **15**. O saco se contrai em volta de vocês e aperta cada vez mais, até que você e Colthar não possam mais respirar. Asfixiado por seu próprio feitiço, sua aventura termina aqui.

16

Os olhos da mulher gorda se abrem. Ela se vira para você e faz um sinal sagrado antes de fechar seus olhos e continuar a empurrar os outros. Essa bênção recuperou-lhe 5 pontos de MAGIA. Você continua pelo aposento e chega até a porta. Vá para **288**.

17

Colthar cai. Você acode seu irmão moribundo, mas isso o deixa à mercê dos ataques do inimigo. Mortalmente feri-

do você cai ao lado de Colthar. Sua aventura termina aqui.

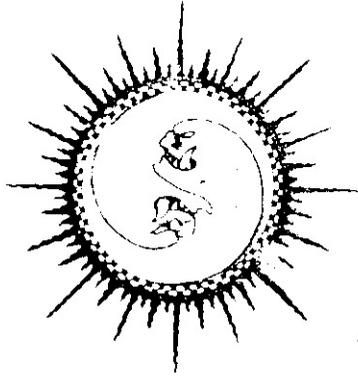
18

"Correto", sibila o Demônio, agarrando-o com vários de seus tentáculos e abaixando-o até o chão da caverna. Diante de você, escavados lado a lado na rocha, há três orifícios. O primeiro nicho, que está iluminado por uma luz vermelha, contém uma grande gema vermelha; o segundo nicho, iluminado por uma luz amarela, guarda uma grande gema verde; e o terceiro, iluminado por uma luz verde, contém uma gema amarela. "Pegue aquela com a qual você irá reinar", manda o Demônio, ainda segurando-o firmemente. Você irá agarrar:

A gema vermelha?	Vá para 439
A gema verde?	Vá para 454
A gema amarela?	Vá para 482

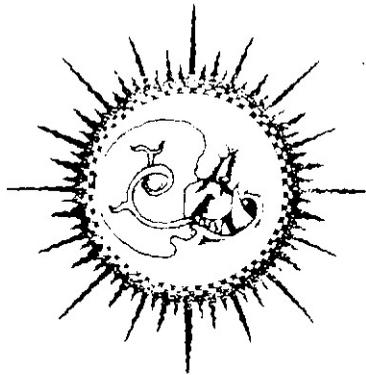
19

Não é possível enxergar mais fundo, então você retorna à superfície. Você descobre que os dois bastões se encaixam um no outro e se tornam um cajado de tamanho médio que, por sua vez, tem propriedades mágicas. Sempre que atingir um oponente com essa arma você não somente lhe causará a perda de 2 pontos de ENERGIA, como também reduzirá 1 ponto da HABILIDADE dele. Depois disso, você volta sua atenção para a piscina de pedra. Vá para 205.



20

Tão logo avança para o corsário, você é preso e jogado dentro da prisão. Amarrado como uma caça junto a seus companheiros de cela, você é levado para terras distantes e vendido como escravo. Sua aventura termina aqui. Vá para **39**.



21

"Ei, Gigante!", grita Colthar. "Nós lhe daremos todas nossas moedas de ouro, se você nos soltar." O gigante, perturbado pelos gritos vindos de dentro do saco, bate perversamente com o porrete em vocês dois. Inconscientes e sendo levados para a panela, sua aventura termina aqui.

22

Va para **398**.

23

Assim que toca na faixa de eletricidade, você desaparece; você foi vaporizado por várias centenas de milhões de volts. Electron, dando boas risadas à sua custa, voa de volta para as nuvens. Sua aventura termina aqui. Vá para **39**.

**24**

O feitiço o enche de vigor e força, mas a árvore, com centenas de anos e robusta como sempre, mantém o aperto e lentamente expulsa o ar e a vida de você. Sua aventura termina aqui. Vá para **39**.

25

Vocês dois avançam pelas montanhas. Após dois dias vocês chegam a uma pequena porém disputada estalagem,

25-26

dirigida por um estalajadeiro mal-humorado e desgrenhado chamado Sweeney. Após terem conseguido aposentos para a noite, vocês entram no salão principal e novamente se confrontam com o Coletor de Impostos Imperiais. "Ora, encontramos-nos novamente", diz ele gananciosamente, afagando o tapa-olho de couro. "Vejo que ambos estão sem cavalos. Isso significa que estão sujeitos à coleta de pedestres de 10 moedas de ouro cada". Converse com Colthar sobre suas finanças conjuntas; quaisquer itens que tenham pego no caminho podem ser vendidos por 2 moedas de ouro cada. Se vocês dois tiverem ouro suficiente para pagar esse imposto, reduza o valor de suas *Folhas de Aventuras* e vá para **132**. Se nenhum dos dois tiver ouro suficiente, vá para **70**.

26

Vocês lhe dão todas as suas mercadorias (risque-as de suas *Folhas de Aventuras*). A Hidra desliza para um lado, permitindo assim que vocês passem pelo portão. Se o STATUS for 1, vá para **473**; se o STATUS for 16, vá para **115**; se o STATUS não for nem 1 nem 16, vá para **155**.

27

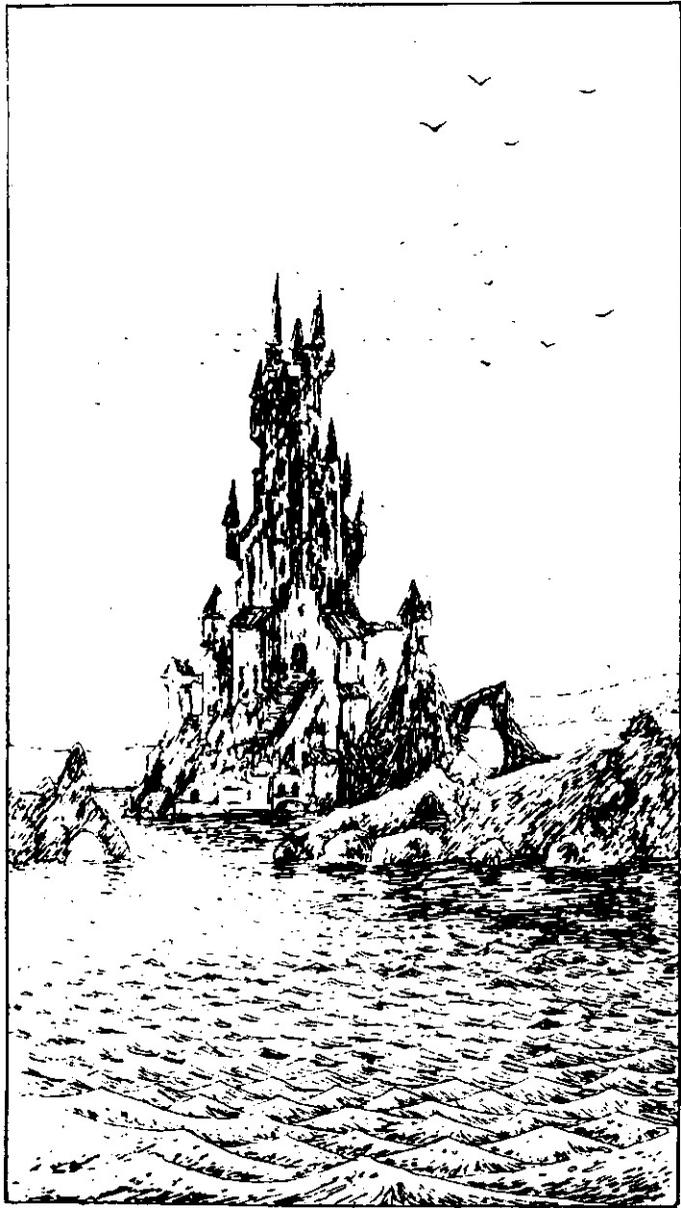
Conforme continua pela trilha, inesperadamente você dá um encontrão em Colthar, que está vindo por um outro caminho. Depois de trocar saudações e algumas palavras sobre suas aventuras, vocês continuam juntos pela trilha. Vá para **224**.

28

O resto da noite passa sossegado. Pela manhã, o mercador chega até uma pequena enseada dominada por um castelo triste e de torres altas. Corvos e gralhas reúnem-se em grande número em suas ameias desertas, e a terra no arredor é seca e desolada. O mestre do navio, um pouco irritado por você ter matado três membros de sua tripulação, informa mal-humorado ser este o reino de Peleus, que, por causa de um longo sofrimento e doenças frequentes, negligenciou suas terras. Você descerá aqui (vá para **65**) ou continuará a viajar de navio (vá para **369**)?

**29**

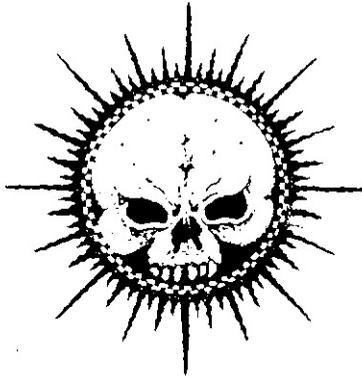
Cuidadosamente, movendo seus pesos conjuntos pela ponte estreita, vocês começam a seguir seu caminho para a frente pela longa e descendente parábola de corda estragada e madeira podre. Depois de uns poucos metros, vocês sentem uma série de ameaçadores tremores correndo pela estrutura - evidentemente, a ponte, já terrivelmente



sobrecarregada com seu próprio peso, sentiu que o peso de vocês era demais para ela suportar. Ela desmorona, lançando vocês dois no oceano lá embaixo. Sua aventura termina aqui.

30

Quando o mercador de escravos se detém ao seu lado, ele dá uma pancadinha com um pequeno chicote na cabeça coberta de um laçao e aponta um dedo para você. "Veja", diz ele. "Este é o tipo de mercadoria que desejo - não quero mais saber de camponeses meio mortos de fome!" Como o mercador de escravos está começando a ter um interesse nada saudável por sua pessoa, você vai fugir (vá para **450**) ou vai lançar um feitiço para amedrontá-lo (vá para **426**)?



31

Mude a AÇÃO para 39. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1, vá para **44**; se o STATUS mudar para 19, vá para **421**.

32-36

32

Colthar abre a cesta. Um hediondo Cockatrice - meio réptil, meio pássaro - pula da cesta, agarrando-se ao rosto do seu irmão. O olhar dardejante é tão venenoso e cheio de ódio que vocês dois são quase imediatamente reduzidos a pó. Sua aventura termina aqui.

33

A trilha continua através de um terreno pantanoso, chegando a uma outra bifurcação. Você irá para a esquerda (vá para **171**) ou para a direita (vá para **193**)?

Você lança seu feitiço e pula para o lado mais distante da torre. Infelizmente, a ponte é uma plataforma muito ruim sobre a qual pular e a torre é bastante alta: você bate no sino, que produz um alto *hong* quando você cai no chão e aterrissa sobre a Hidra. O monstro acorda imediatamente e se transforma em um cruel oponente, que se enrosca e morde. Você terá que enfrentá-lo. Vá para **487**.

35

Colthar cai sob uma chuva de golpes selvagens. Distraído por essa mudança repentina e desafortunada nos eventos, você abre sua guarda para uma súbita estocada de um dos Ores. Mortalmente ferido, você despenca no chão. A aventura de vocês dois termina aqui.

36

Tendo vencido o cavaleiro, você examina seu corpo mas não encontra nada útil para um feiticeiro além de um

36-40

Amuleto de folha de Carvalho, cujos poderes ou uso são indefinidos porém tangíveis. Você o guarda e continua neii caminho. Vá para 344.

37

Após várias semanas na rota dos escravos, você percebe que não é possível haver salvamento ou fuga. Você está destinado a uma vida de servidão em terras estrangeiras. Sua aventura termina aqui. Vá para **39**.

38

Colthar desembainha a espada e a enfia em um dos casulos. O casulo abre repentinamente, jorrando um líquido venenoso sobre vocês dois: jogue um dado e reduza o resultado de sua ENERGIA. Se Colthar estiver morto, vá para **497**; se não, vá para **106**.

39

Se for necessário, mude a AÇÃO para 1 e diga a Colthar que a partir de agora ele deve usar as regras para a aventura solo.

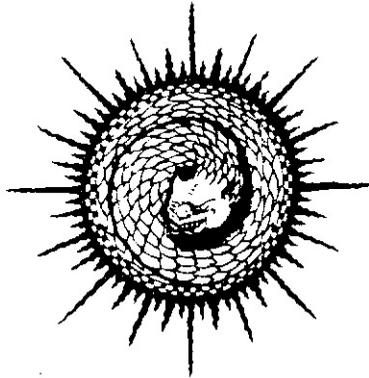


40

O homem magro abre os olhos, joga os longos cabelos para trás num gesto irritado e, então, rudemente, esmurralhe a boca: você perde **2** pontos de ENERGIA. "Não interrompa!" grita ele, antes de fechar os olhos e voltar a



empurrar os outros. Você continua através do aposento e alcança a porta. Vá para **288**.



41

Você recupera a chave da Hidra, aproxima-se, destranca o portão e entra na torre. Se o STATUS for 1, vá para **473**; se o STATUS for 16, vá para **246**; se o STATUS não for nem 1 nem 16, vá para **155**.

42

Mude a AÇÃO para 25. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1, 4 ou 5, vá para **165**.

43

Você calcula mal o pulo para o lustre e, em vez de alcançá-lo, mergulha no chão. Os estalajadeiros, avisados por sua falta de jeito, têm tempo mais que suficiente de pegarem cutelos e espetos para carne para se defender. O es-

43-45

talajadeiro ataca você, enquanto a mulher cai em cima de Colthar. Combine com Colthar a realização do combate em conjunto.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESTALAJADEIRO	9	6
ESPOSA	7	4

Se vocês os vencerem e Colthar ainda estiver vivo, vá para **213**. Se você ganhou, mas Colthar estiver morto, vá para **261**.

44

A porta dá num lado de uma imensa caverna, cuja escuridão profunda é parcamente iluminada por umas poucas luzes gotejantes colocadas nas paredes a espaços regulares e distantes. Flutuando no centro dessa caverna e brilhando no meio da escuridão está um imenso Demônio. Inúmeros tentáculos serpenteiam em volta desse corpo emputrecido e coberto de bolhas; olhos escusos fitam-no com um desinteresse nascido de eras de existência. "Lothar", sibila ele através de uma boca imperfeita, "quantos fossos há nos Três Infernos?" Se você souber a resposta, vá para a referência cujo número é igual ao número de fossos do inferno. Se você não souber a resposta (ou fizer uma tentativa errônea, que no caso vai levar você até uma referência que não faz sentido dentro desse contexto), vá para **380**.

45

"Venha, então", diz a Rainha das Fadas, e entra na floresta de tempo noturno. Ela o leva até a base de uma alta

45-48

e rochosa montanha cuja vegetação não passa de umas poucas árvores e é salpicada de cavernas. A Rainha aponta para uma das cavernas e lhe diz que ela é ocupada por um diabólico Wight que lhes roubou todos os materiais necessários para confeccionar uma nova grinalda. "Já é quase madrugada", diz ela, "então você deve correr se desejar pegá-los de volta". Você vai direto para a caverna (vá para **134**) ou tentará provocar o Wight para que ele saia (vá para **113**)?

46

Você pula de pé e os açoita com seu cajado. Porém, sua resistência é curta e inútil, pois os Kobolds, superiores numericamente e irritados com seu gesto de desafio, não perdem tempo em matá-lo. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

47

A toca dos Scuttlies é tão estreita que só dá para descer um de cada vez. Já que é um guerreiro treinado, Colthar toma a iniciativa enquanto você segue logo atrás. Depois de poucos passos vocês dão de encontro com dois guardas Scuttlies, que iniciam um combate com Colthar. Como o túnel é muito apertado, você não pode ajudar seu irmão. Permaneça nesta página até que Colthar termine o combate, quando ele lhe dirá a referência para onde você deve ir.

48

Depois de ter vencido o Troll, vocês decidem examinar sua choupana e, quando entram na cabana infestada de

48-50

pioelhos, descobrem que o Troll era um grande colecionador: há prateleiras nas paredes e todas as prateleiras estão cheias de bugingangas. Embora quase tudo dentro do quarto seja inútil, você encontra uma pequena arca com uma fechadura ricamente trabalhada. Decida com Colthar quem vai abrir a arca. Se você abrir a arca, vá para **143**; se Colthar abrir a arca, vá para **248**. Se decidirem não tocar na arca, vocês podem deixar a casa do Troll e atravessar a ponte (vá para **418**).

49

A lança cai no chão com um estardalhaço de madeira. Lentamente, ela se contrai e muda de forma - transformando-se em um grande cálice dourado, cheio com o que parece ser sangue. Você o levará até o Rei Peleus (vá para **433**) ou deixará o castelo sob a proteção da noite (vá para **492**)?

50

Diga a Colthar para ir para 50. Ao lado da trilha está um grande cofre cheio de moedas de ouro. No entanto, quando você dá um passo à frente, os Leprechauns se materializam perto dele, erguem o ouro entre si e desaparecem. Vocês dois continuam pela trilha. Vá para 224.



51

Colthar move cuidadosamente seu peso sobre a ponte cheia de rangidos e, vagarosamente, atravessa-a; por fim, ele desaparece na bruma que envolve a ilha distante. Mude a AÇÃO para **36** e permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.

52

A hera estala e crepita satisfatoriamente no fogo. "O sacrifício está feito!" grita o Druida. "O Rei está recuperado!" Então, ele coloca quatro taças sobre a pedra perto do visgo; cada um deles está cheio de um líquido claro. "Beba", é tudo que o Druida diz. Você beberá de qual

A taça de pedra?

Vá para **119**

A taça de prata?

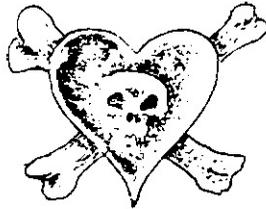
Vá para **188**

A taça de cristal?

Vá para **228**

A taça de ouro?

Vá para **279**



53

O túnel desce abruptamente em uma larga caverna subterrânea, onde se divide; cada braço do túnel vai, acompanhando a parede da caverna, em direções opostas. Nessa



luz pálida você pode ver somente uma pequena plataforma sobressaindo alguns metros mais à frente. Se você tiver alguma corda, pode subir até essa superfície (vá para **396**). Se não tiver uma corda, você terá que seguir a trilha da caverna para a esquerda (vá para **203**) ou para a direita (vá para **278**).

54

O caminho continua a voltar por camas de junco e extensões pantanosas e, mais tarde, novamente se divide em duas outras trilhas. Você pegará a trilha da esquerda (vá para **171**) ou a da direita (vá para **193**)?

55

Colthar anda na ponte que, imediata e desastrosamente, cai devido ao peso e o envia rodopiando em direção à lava lá embaixo. Vá para **99**.

56

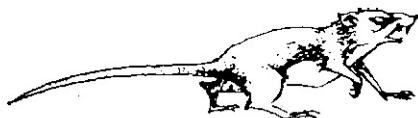
Você se segura à rocha, contudo sua segurança é ilusória: uma imensa vaga quebra sobre ela e o arrasta para o mar agitado. Não tendo tempo de lançar um feitiço que possa salvá-lo, você flutua por pouco tempo antes de afundar. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

57

Diga a Colthar para ir para **57**. O gigante, chegando em casa, abre o saco para jogar vocês dois dentro do caldeirão; suas cabeças se entreolham perplexas, enquanto ele é vítima da ilusão de que o saco está vazio. "Devem ter

57-59

caído em algum lugar mais atrás", ele diz, deixando o saco de lado. Imediatamente, vocês dois pulam para fora do saco e correm, à toda, para a floresta, onde acabarão encontrando uma trilha por onde possam prosseguir. Vá para 224.



58

Você acorda de repente, ouvindo os gritos de terror de Colthar. Vocês dois se encontram sob o sol abrasante, imobilizados na areia por estacas de madeira atadas a seus pulsos e canelas com amarras de couro. "Olhe", diz Colthar, movendo a cabeça desesperadamente, "as Piranhas da Areia estão vindo". Você vê pequenos répteis com grandes dentes brancos, pulando da areia como peixes pulam no mar, vindo em sua direção. Você decide que um feitiço é tudo o que pode salvá-los. Você irá apodrecer as cordas que os prendem, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para 125), diminuir as estacas de madeira, a um custo de 2 pontos de MAGIA (vá para 372), ou colocar fogo nas estacas de madeira, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para 424)? Se o feitiço falhar, diga a Colthar para ir para 361.

59

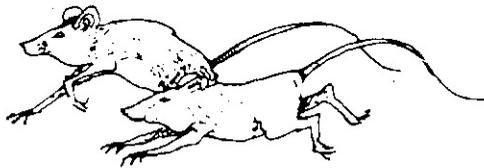
Vá para 321.

60

Mude a AÇÃO para 24. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1 ou 15, vá para **103**; se o STATUS mudar para 4, vá para **212**.

61

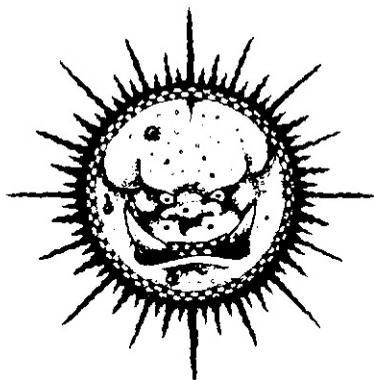
Colthar o sacode para que acorde, mandando que você se apresse. Você se esforça para ficar de pé e vê que estão em um pequeno porão respingado de sangue e ocupado por um Minotauro morto recentemente. Colthar, decidindo que você está suficientemente consciente para se movimentar, guarda a espada e o leva através do corpo do monstro até uma câmara adjacente. Ganchos para carne pendem de cabides altos e um imenso talho de açougue está no meio do chão. Em uma das paredes há um grande buraco - pequeno demais para Colthar mas suficientemente grande para você - e em outra há uma porta fechada. Conversem e decidam se você vai rastejar para dentro do buraco enquanto Colthar aguarda (vá para **112**) ou se vocês dois vão passar pela porta (vá para **196**).



62

Você se curva para o montículo mais próximo e, com a mão, esfrega gentilmente a superfície. No mesmo instan-

62-64



te, o musgo cintila com um brilho ofuscante. Cambaleando para trás, você tropeça em outro montículo e cai no chão - perde 1 pontos de ENERGIA. Vá para **393**.

63

Sozinho, você se põe a caminho por uma das estradas que partem da força. Esse caminho logo se divide em duas trilhas, uma que segue para a floresta e outra que vai na direção de algumas montanhas rochosas baixas. Você seguirá para a floresta (vá para 257) ou para as montanhas (vá para **167**)?

64

Você vai enfraquecer a criatura ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **275**), criar uma ilusão de que a terra pode dar-lhe força, ao custo de 2 pontos de MAGIA (vá para 361) ou congelar a criatura, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **435**)? Se o feitiço falhar, vá para **404**.

Você desembarca e, chegando à costa, é saudado por um velho empregado do castelo. Conforme o guia através da Moresta, ele lhe explica sobre o doente Rei Peleus e se desculpa pela desordem e decadência que infestam o reino. No presente momento você chega diante do monarca, um ancião com olhos enevoados e mãos trêmulas, que se encontra sentado em um trono colossal. "Você é Lothar", ele fala, com voz alquebrada, "de linhagem real. Primo, você pode me curar se passar a noite sob meu teto". O empregado, feliz com as notícias fornecidas pelo governante enfermo, guia-o da sala do trono até uma torre alta e o leva a um aposento onde a única mobília é uma cama maciça. "Este é o seu quarto, senhor. Passe a noite aqui e tudo ficará bem com o meu mestre." Ele parte. Há algo vagamente sinistro quanto a esta câmara. Você irá passar a noite na cama (vá para **174**) ou dormirá no chão, do lado de fora do quarto (vá para **284**)?

66-69



66

Diga ao outro jogador para ir para 66. Seu feitiço tem efeito imediato e transforma a Traça em uma imensa bola de fogo. Em pânico, ela bate as asas pelo *hall* antes de finalmente morrer. Vá para **202**

67

A bola de fogo nasce em suas mãos e salta para o meio do bando, onde explode com efeito mortal - fazendo voar pequenos pedaços de corpos para o lago. Os sobreviventes do seu ataque mágico colocam o rabo entre as pernas e fogem correndo pela superfície da água. Vá para **273**.

68

Os olhos do homem gordo se abrem. Ele fixa o olhar enfiado em você, murmura uma maldição curta e faz alguns gestos obscuros com a mão. Como resultado dessa magia, você fica congelado e é nocauteado - um estado de inconsciência do qual não se recuperará. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

69

"Ei, Gigante", grita Colthar, pondo para fora, pela estreita boca do saco, uma garrafa de vinho, "beba um

pouco de vinho!" O gigante agarra a garrafa e começa a beber ruidosamente. "Ei!", diz uma das cabeças, "dá-me um pouco também." A outra cabeça se recusa a dividir a garrafa; então, a primeira, irritada, bate fortemente na cabeça que bebe. Inicia-se uma discussão, durante a qual o saco em que vocês estão cai no chão. Vocês dois pulam para fora e correm para a floresta, deixando o gigante lutando consigo mesmo. Adiante, chegarão a uma trilha. Vá para **224**.

70

Insatisfeito com seus esforços para levantar ouro suficiente para pagar o imposto, o Coletor Imperial chama seus capangas para privá-los de todos seus pertences. Uma luta é iminente: você pode lançar um Feitiço de Combate, se desejar. Converse com Colthar e enfrentem esse combate juntos, cada um escolhendo um oponente por vez.

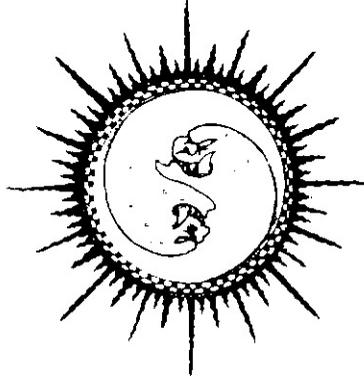
	HABILIDADE	ENERGIA
CAPANGA Um	8	8
CAPANGA Dois	8	6
CAPANGA Três	7	6
COLETOR DE IMPOSTOS	7	6

Se vocês o derrotarem e Colthar estiver vivo, vá para **132**; se vencerem e ele estiver morto, vá para **189**.



71

Converse com o outro jogador e jogue um dado. Se o resultado for **1-3**, volte para **44**; se o resultado for **4-6**, vá para **185**.



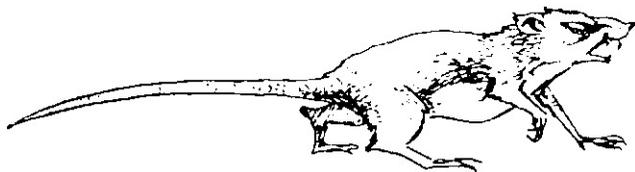
72

Não encontrando mais nada de interessante, você deixa a casa do Troll e atravessa a ponte. Do outro lado, você vê duas trilhas que abrem caminho pelas margens do rio e seguem pela densa floresta. Você seguirá pela trilha da esquerda (vá para **432**) ou pela da direita (vá para **340**)?

73

Diga a Colthar para ir para **73**. Colthar dá um passo para a frente e diz: "vocês todas são igualmente belas e é impossível escolher entre uma de vocês." As três mulheres velhas parecem bastante descontentes com sua resposta: a velha com um olho lança um brilho aterrorizador sobre Colthar, enquanto a velha com um dente o morde e a com uma garra o golpeia. Vá para **389**.

74-77



74

O corpo do Tubarão, agora ensangüentado e quieto, lentamente bóia para o fundo. Infelizmente, você vê mais tubarões vindo rapidamente nessa direção, atraídos, sem dúvida, pelo cheiro de sangue. Você vai voltar para a segurança do recife (vá para **390**) ou vai mergulhar para o fundo na direção das cavernas que viu antes (vá para **456**)?

75

Vá para **101**.

76

O feitiço tem efeito imediato e espetacular: a Hidra encolhe e se transforma em um lagarto pequeno e bem assustado. Ele pisca umas duas vezes por causa do sol antes de ser notado por um grande corvo, que o prende com suas garras e voa para o alto. A chave e a corrente brilham no chão. Volte para **41**.

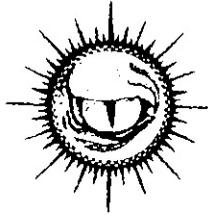
77

Depois de vencer o monstro, você vai para o outro lado do lago. Continuando pelo vale, você percebe, no alto de um pico próximo, uma grande *villa* branca com numerosas pontas. Você vai escalar até essa habitação para pedir

informações (vá para **300**) ou vai continuar pelas montanhas sem qualquer ajuda (vá para **210**)?

78

Deixando os corpos de Colthar e dos Gremlins para trás, você corre pelo resto da ponte e chega até o outro lado do rio, sob a brilhante luz do sol. Diante de você, desaparecendo pela floresta que o cerca, existem duas trilhas. Você seguirá o caminho da esquerda (vá para **432**) ou o da direita (vá para **340**)?



79

Conforme vocês caminham para os fardos, uma voz diz: "Esperem, caminhantes da noite. Eu quero uma resposta alquímica a esta pergunta: Quantos planetas existem no céu?" Perscrutando a escuridão, vocês vêem uma cabeça de madeira colocada sobre um pequeno poleiro fixado na parede. Converse com Colthar e decida sobre sua resposta. Vocês responderão:

Sete	Vá para 120
Oito	Vá para 182
Nove	Vá para 244

80 - 82

80

Você pode lançar um Feitiço de Combate, se assim o desejar. Conte o grupo de Diabinhos como um só oponente.

DIABINHOS INFERNAIS HABILIDADE 9 ENERGIA 8

Se você os vencer, vá para **133**.

81

Diga a Colthar para ir para **81**. Ao lado da trilha há um grande cofre contendo 40 moedas de ouro. Converse com Colthar e decida como vão dividir o tesouro e, então, vá para **224**.

82

Seguindo o ninei, vocês são surpreendidos quando o chão se abre e os lança dentro de um fosso raso e trespassado por fios: você perde 1 ponto de ENERGIA. Você decide voltar atrás e pegar o outro túnel. Vá para **278**.

83

Você vai enviar uma bola de fogo para a toca dos Scuttlies, ao custo de 2 pontos de MAGIA (vá para **130**), usar um feitiço encontrado, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para 159), ou fazer os Scuttlies voltarem para a foca, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **198**)? Se o feitiço falhar, diga a Colthar que ele falhou e que vocês dois devem perseguir os Scuttlies até a toca, voltando para **47**.

84

Seu Roc fica incapacitado por uma saraivada de flechas. Ele mergulha em direção ao chão, levando todos vocês com ele. Sua aventura termina aqui.

85

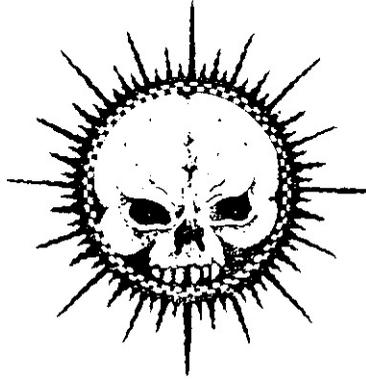
Diga a Colthar para ir para **85**. Com os Orcs fora de combate, você sai e encontra Colthar preso nas persianas da janela por uma armadilha de fios; foi por causa disso que ele esteve ausente durante o combate. Você o liberta e volta para 9.

86

Depois de vários dias, vocês chegam ao fim do deserto e se deparam com o litoral de rochedos íngremes do Grande Oceano. Vocês caminham ao longo da linha costeira até chegarem ao ponto mais próximo da Ilha de Orcmoot. Aqui existe uma ponte de corda imensamente longa e estreita entre a ilha, que está envolvida em bruma mais ao longe e os rochedos da costa. Vá para **136**.







87

Quando o mercador de escravos se detém perto de você, você o chama e lhe pergunta se ele irá capturar um escravo renegado; você descreve Colthar como o infrator e oferece ao mercador metade do ouro obtido pela venda desse escravo, quando for capturado. Ele pára a caravana e, inclinando-se para trás em sua cadeira acolchoada, pensa sobre seu pedido. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **149**. Se for azarado, vá para **442**.

88

A porta da cabana se abre, revelando a encarregada dos escravos que, armada com um par de bonecas de palha e uma agulha, coloca-se desafiadoramente de pé diante de vocês. Colthar pula para a frente, estocando-a com a espada. Ela corre para um lado, enfia a agulha nas bonecas e, imediatamente, isso lhes causa terrível dor: você perde 2 pontos de ENERGIA. Converse com Colthar e lutem esse combate juntos, cada um combatendo a Bruxa em

88-91

ataques alternados. A cada vez que a Bruxa ganhar uma série de ataque, ela inflingirá a perda de 2 pontos de ENERGIA em cada um de *vocês dois*, ao mesmo tempo.

BRUXA HABILIDADE 10 ENERGIA 6

Se ela for vencida e Colthar ainda estiver vivo, vá para **315**; se vocês ganharem, mas Colthar estiver morto, vá para **376**.



89

Com o monstro morto, você examina sua caverna até encontrar os itens necessários em uma arca pequena. Você deixa a montanha e retorna para as Fadas. Volte para **7**.

90

Você deixa a árvore mas descobre que seu caminho está bloqueado por um deserto que vai até onde a vista alcança. Você decide que seria imprudente tentar uma travessia, então volta atrás e vai para o porto de Kalamandar. Vá para **227**.

91

Você continua pelo pântano. Depois de poucos quilômetros, você percebe, a alguma distância à esquerda, o brilho suave e o movimento de vaivém de uma lanterna de

mão. Você chama pelo dono da luz, mas não obtém nenhuma resposta. Mais adiante, você pode ver que a trilha se divide uma vez mais. Você irá:

Pegar o caminho da esquerda?	Vá para 276
Pegar ao caminho da direita?	Vá para 252
Deixar a trilha e atravessar o pântano na direção da luz?	Vá para 231

92

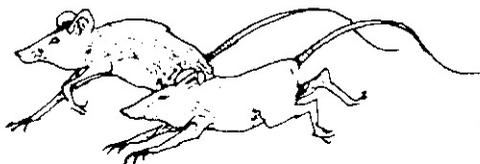
Você se espreme dentro do tronco e sobe as escadas, que vão se tornando cada vez mais estreitas conforme você sobe, até que finalmente você fica atolado em um espaço ínfimo dentro da árvore. Quando você tenta se libertar re-fazendo seu caminho para baixo, um gemido corre pela madeira e ela se contrai, apertando com mais força. A árvore aperta cada vez mais, até ficar evidente que ela está tentando esmagá-lo! Você decide lançar um feitiço. Você irá alargar o interior da árvore, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **320**), mandar a árvore parar de esmagá-lo, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **206**) ou fornecer força a si mesmo, ao custo de 2 pontos de MAGIA (volte para **24**)? Se o feitiço falhar, vá para **461**.

93

O caos reinante permite que você passe despercebido pelo corredor largo. Quando está correndo por ele, você encontra, no meio do chão, uma grande gema branca, que começa a reluzir quando você a pega. Você a reconhece como sendo uma Pedra de Poder; inclua-a em sua *Folha de Aventuras*. Com ela, você recupera 1 ponto de *um* dos

93-95

seus valores de HABILIDADE, ENERGIA, SORTE ou MAGIA. Se encontrar mais alguma dessas Pedras de Poder, novamente, você pode recuperar **1** ponto de um dos itens acima (**1** ponto para cada Pedra). Você logo alcança uma bifurcação do corredor. Você irá para a esquerda (vá para **494**) ou para a direita (vá para **111**)?



94

Diga a Colthar para ir para 94. O saco esfarela devido à influência de seu feitiço, permitindo assim que vocês dois forcem e abram o couro enfraquecido e caiam no chão. O gigante, no entanto, está atento para sua fuga e distribui golpes esmagadores com seu porrete. Converse com Colthar e lutem esse combate juntos, cada um atacando o gigante alternadamente. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

GIGANTE

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se vocês vencerem o gigante, vá para **498**.

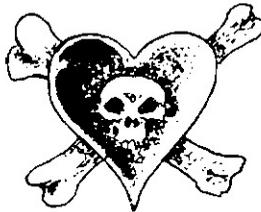
95

Você se encontra em um grande pátio interno coberto ocupado por várias sílfides assustadas. Enquanto se movimentam rapidamente por elas, você pode ver que há duas saídas para escolher - uma porta e uma janela. Você irá

dirigir o tapete para a porta (vá para **208**) ou para a janela (vá para **156**)?

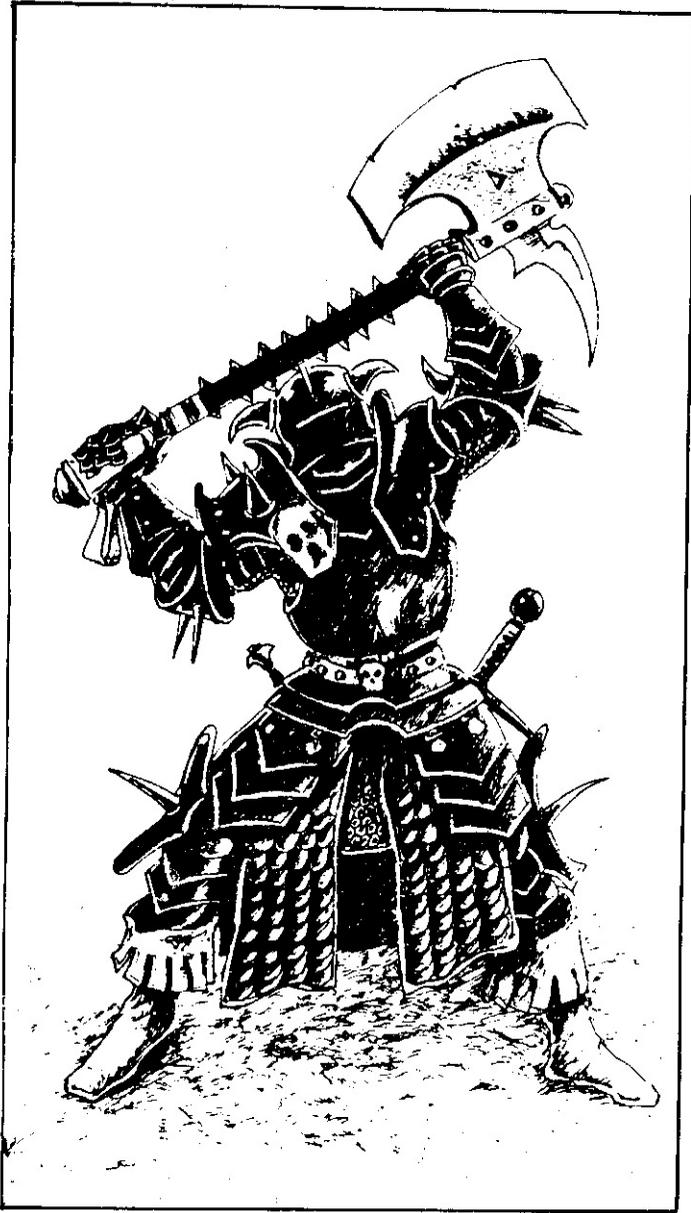
96

Você continua por seu caminho, e chega até uma pequena mas concorrida estalagem localizada nas bases dos montes de uma montanha que se situa mais ao norte. Depois de entrar no salão de bebidas, você é abordado por um velho monge encarquilhado. "Lothar", diz ele, "você procura uma Gema Sagrada de Gundobad, então ouça com atenção. Você encontrará uma das gemas na Ilha de Orcmoot, ao final das Terras do Norte; mas quatro Discos de Conhecimento deve você primeiro possuir até que ela seja sua." Antes que você possa fazer qualquer pergunta a esse personagem intrigante, ele se volta e desaparece na multidão. Você não é capaz de encontrá-lo, então deixa a estalagem e continua para as montanhas, seguindo uma trilha que no momento se divide em duas. Você vai seguir a trilha da esquerda (vá para **405**) ou a da direita (vá para **437**)?



97

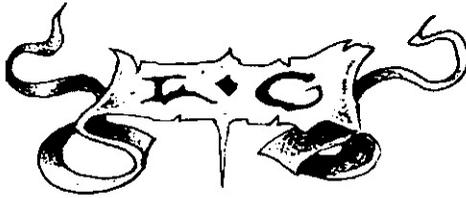
"Sinto muito", diz ela, triste, "mas você está errado. Como um explorador de conchas mal-sucedido, você deve pagar a penalidade." Você se vira para fugir, mas a



Sereia, conhecedora de poderosa feitiçaria, faz com que fique imóvel onde está. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

98

Colthar corta a raiz com um golpe. Imediatamente, o túnel cai sobre suas cabeças. Sua aventura termina aqui.



99

Seguindo a beira da caverna, você desce bastante rapidamente até a margem do rio de lava. De repente, você é atacado por um monstruoso Verme de Lava, que se ergue para fora do rio de lava com um borrifar da magma. Se desejar, pode lançar um feitiço.

VERME DE LAVA HABILIDADE 8 ENERGIA 8

Se você o vencer, vá para **282**.

100

Você bate no gongo e aguarda somente por pouco tempo antes que um cavaleiro robusto, vestido da cabeça aos pés com uma brilhante armadura negra e armado com um tremendo machado duplo, venha cavalgando até o poço.

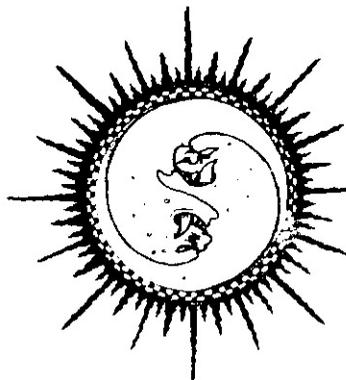
100-101

i

"Você é de sangue real", diz ele, "e assim sendo, deve ser testado para o poço. Prepare-se para o combate." Ele desmonta e avança na sua direção, agilmente, passando o machado de uma mão para outra. Se desejar, pode lançar um Feitiço de Combate.

CAVALEIRO NEGRO HABILIDADE 11 ENERGIA 8

Se você o vencer, volte para 36.



101

O Druida suspira, faz um sinal com a mão que o congela onde você está e diz, "Peguem-no." Os outros se aproximam, levantam você sobre os ombros e carregam-no até o círculo. Um pouco mais tarde, você é sacrificado ao deus deles em uma estranha cerimônia. Sua aventura termina aqui. Volte para 39.

Você primeiro desce seu pé pelo buraco estreito e alcança a saliência. O bastão é feito de metal sólido mas desconhecido; uma de suas pontas tem a forma de uma rosca de parafuso. Você coloca esse bastão dentro de sua mochila. *Teste sua Sorte.* Se você tiver sorte, vá para **415**; se for azarado, vá para **326**.

103

Você encontra o caminho para a ponte de pedágio do Scamder e senta-se sob uma pequena árvore ensombrecida para esperar por Colthar. Na manhã seguinte, como ele não aparece, você decide atravessar a ponte e continuar sozinho. Quando se aproxima da ponte, um Troll verde bastante grande sobe de uma cabana situada sob um dos arcos da ponte e lhe diz que você precisa pagar um pedágio de **2** moedas de ouro. Você vai pagar, se puder (vá para **277**), ou lutar com o Troll (vá para **316**)?

104

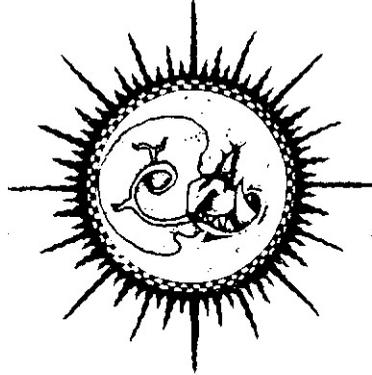
Assim que a velha Amazona fica ao alcance de um braço, você pula para as barras e investe sua mão na direção do molho de chaves. Ela, porém, é rápida demais e agilmente pula para trás enquanto aplica um feroz golpe com a bengala curta que está segurando. Você perde **1** ponto de HABILIDADE. "Tst, tst", ela diz, balançando a cabeça pesarosamente, "precisamos aprender a ter algum respeito." Vá para **161**.

105

Após um momento de reflexão, a Hidra diz: "Então, está muito bem, você pode passar - mas tem que me dar tudo



o que tem, menos seu cajado." Você vai dar ao monstro o que ele pede (volte para **26**) ou, em vez disso, vai atacá-lo (vá para **487**)?

**106**

Vocês desembaraçam uma grande quantidade de linha de seda dos casulos, percebendo que o material é leve mas tão forte quanto uma corda usada em serviços pesados; inclua a linha de seda em suas *Folhas de Aventuras*. Enquanto Colthar está enfiando um pouco de seda em sua mochila, você vai até o outro lado do *hall* para ver o que há nos arredores. Infelizmente, você pisa em um alçapão, mergulha no chão e escorrega por uma pista inclinada até o rio Scamder, deixando Colthar para trás. Você é carregado correnteza abaixo por várias léguas, até que, finalmente, consegue aportar na margem sul do rio. Você se arrasta para terra firme e descobre uma trilha irregular que segue a margem do rio. Vá para **293**.

107

Não demora muito e você e Colthar encontram três velhas mulheres sentadas em algumas pedras. Cada uma delas está vestida com trapos cinzentos e possuem somente um olho, um dente e uma garra para as três. Quando vocês chegam, elas passam o olho de uma para outra para que cada uma possa dar uma boa olhada em vocês. "Digamos", cacareja a velha com um dente, "qual de nós três é a mais bela?" Converse com Colthar para decidir qual será sua resposta?

A velha com um olho	Vá para 152
A velha com um dente	Vá para 247
A velha com uma garra	Vá para 351
As três juntas	Vá para 469

108

Você faz mira e lança um raio sobre o casco do navio pirata; ele explode ruidosamente e põe fogo na madeira. No entanto, você não vê se o navio é consumido ou não pelas chamas, pois vários artilheiros, enfurecidos com sua defesa pessoal, lança uma mortal saraivada de flechas sobre você. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

Quando você se desfaz de outras 2 moedas de ouro (risque-as de sua *Folha de Aventuras*), os barqueiros levam-no até a margem norte, onde você desembarca em segurança. Resistindo à tentação de transformá-los em salamandras, você engole seu orgulho e economiza seus pontos de MAGIA. Vá para **209**.

110-112

Três dessas pessoas estão bastante perto. Você vai sacudir qual das três:

Uma mulher gorda e sorridente?	Volte para 16
Um homem magro e sério, de cabelos compridos?	Volte para 40
Um homem gordo e barbado, com ti uma profunda carranca?	Volte para 68

111

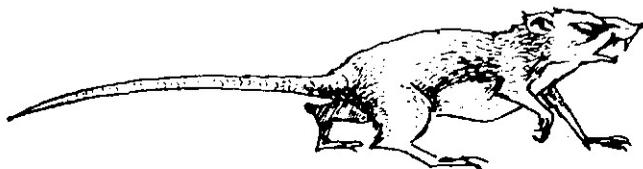
Mude a AÇÃO para 38. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1, vá para **218**; se o STATUS mudar para 18, vá para **235**.

112

Você se ajoelha e rasteja através do buraco até um túnel estreito e irregularmente escavado. Após uns poucos metros você é confrontado por um Rato Gigante, que não perde tempo em mordê-lo no nariz com os incisivos de mais de 10 centímetros. Apesar de sua agonia, você agarra a garganta da criatura.

RATO GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se você perder, vá para **295**. Se ganhar, vá para **234**.

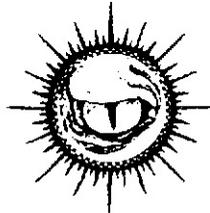


113

Você está parado de pé na boca da caverna e recita um poema infantil:

"Wight enrugado
tão faminto e friorento,
Siga-me agora,
se tão corajoso for."

Um urro alto emerge do interior da caverna, seguido pelo som de passos apressados e do surgimento do furioso Wight. Ele ruga quando o vê, e então salta em sua direção com a intenção de alcançar-lhe o pescoço com as mãos-garras. Você o levará de volta para a floresta (vá para **197**) ou para o alto da montanha (vá para **177**)?



114

Você segue a trilha, logo chegando a outra bifurcação; os dois caminhos seguem para dentro do escuro pântano que o cerca. Você prosseguirá pelo caminho da esquerda (vá para **276**) ou pelo caminho da direita (vá para **252**)?

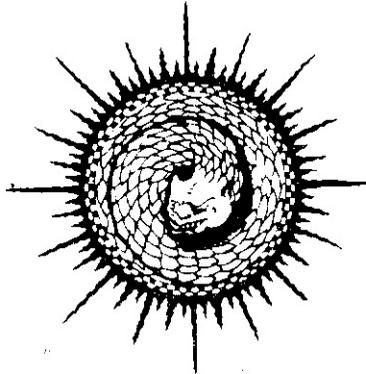
115

Diga a Colthar para ir para **51** e então permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.



116

Depois de vencer o Duende, você examina sua pequena casa e não encontra nada que possa ser removido a não ser uma pequena garrafa com uma etiqueta com a inscrição "Seiva de Árvore". Você pode levá-la, se desejar. Descendo pela árvore, que agora está imóvel, você continua através da floresta indo na direção da ponte de pedágio. Volte para **60**.



117

"Correto", diz a Sereia, "então você ganha um desejo. Onde gostaria de ir, estranho?" Você irá responder: "De volta à terra firme" (vá para **232**) ou "São e salvo" (vá para **327**)?

118

Volte para **23**.



119-121

119

Após um gole, você cai no chão, incapaz de ver ou ouvir qualquer coisa além de uma ensurdecadora escuridão. Após um tempo que lhe parecem horas, a escuridão lentamente se transforma em uma visão perfeitamente nítida. Você se vê, e também a seu irmão Colthar, sentados em uma estalagem em que os hóspedes, um a um, estão sendo levados a um grande cepo e onde o estalajadeiro, empunhando um imenso machado duplo, despacha os desafortunados enquanto grita: "Cama e café da manhã por apenas **1** moeda de ouro." Após essa visão, você desmaia. Vá para **499**.

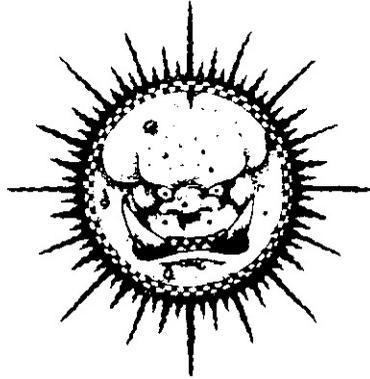
120

"Correto", diz a cabeça. "Você pode pegar suas coisas." Procurando nas trouxas, você finalmente encontra todos os seus pertences e armas roubados; escreva-os novamente na sua *Folha de Aventuras*. Você empacota tudo e então segue através do portão. Vá para **315**.



121

Você se encontra em um aposento pequeno e vazio. Você voa sobre ele e vê duas possíveis saídas - uma janela e um corredor. Para qual das duas você vai dirigir o tapete,



para a janela (vá para **156**) ou para o corredor (vá para **184**)?

122

Os Ogres o vencem e tiram-lhe todo seu ouro; risque-o de sua *Folha de Aventuras*. Como os danos causados pelas criaturas são de natureza recuperável, você recupera metade dos pontos de ENERGIA que perdeu. Quando estiver completamente consciente, você irá continuar sozinho pela floresta (volte para **42**) ou irá se encontrar com Colthar na ponte de pedágio do rio Scamder (vá para **181**)?

123

Você pisa na água e é imediatamente dominado por uma angustiante sensação de calor intenso. Com um berro, você pula de volta para a margem rochosa. O lago está quase fervendo! Perde 1 ponto de HABILIDADE. Você irá lançar um feitiço para atravessá-lo (vá para **309**) ou usará o caminho de pedra (vá para **187**)?

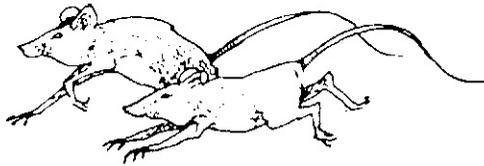


124

Vocês pisam na faixa violeta, e sentem primeiro subir e depois cair; você pousam em uma trilha de floresta. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **81**. Se for azarado, volte para **50**.

125

Diga a Colthar para ir para **125**. O feitiço tem efeito imediato e positivo, reduzindo a pó, em poucos segundos, as amarras que os prendem. Vocês dois cambaleiam, agarram seus equipamentos (que, felizmente, estavam perto) e correm para o deserto, escapando assim da caravana e das Piranhas. Vá para **346**.



126

A árvore, apesar de estar muito enfraquecida, ainda é bastante forte para tragá-lo. A boca de madeira da árvore se abre e o devora. Sua aventura ternana aqui. Volte para **39**.

127

Vá para **321**.

128

Colthar desembainha a espada e faz um corte no saco. O rasgão resultante lança-os ao chão. O gigante, no entanto, está atento para sua fuga e distribui golpes esmagadores com o porrete. Converse com Colthar e lutem esse combate juntos, cada um atacando o gigante alternadamente. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de combate.

GIGANTE HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Se vocês vencerem o gigante, vá para **498**.

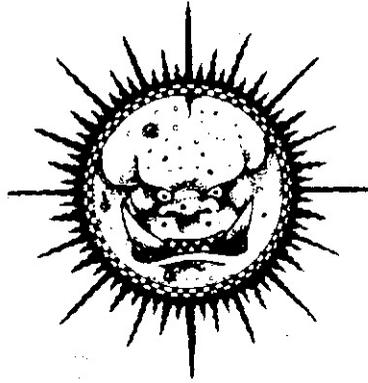
129

Que pena, seu fim está próximo. Sua aventura termina aqui.

130

Diga a Colthar para ir para **130**. A bola de fogo, atraída por algum fosso infernal, voa de suas mãos para dentro da toca. E lá, apesar de explodir com um rugido ensurde-

cedor, não causa qualquer dano óbvio. Vocês dois decidem perseguir os Scuttlies até sua toca. Volte para 47.



131

Colthar, depois de ter vencido os ocupantes da cabana, libera-o da armadilha. Dentro da cabana, vocês encontram os corpos de três Ores espalhados no meio de mobília esmagada. Volte para 9.

132

Após lidar com o Coletor de Impostos, vocês dois vão para o bar, mas são interceptados por um velho monge encarquilhado. "Colthar e Lothar", diz ele, "vocês procuram uma Gema Sagrada de Gundobad, pois então ouçam atentamente. Vocês encontrarão uma gema na Ilha de Orcmoot, ao final das Terras do Norte, mas a solução do enigma devem vocês primeiros possuir antes que ela seja sua." Quando tentam interrogá-lo, ele se recusa a discutir detalhes até o dia seguinte, sugerindo que, em vez disso.

132-135

vocês podem querer comprar alguns dos interessantes artefatos que ele tem para vender. Converse com Colthar para decidir se vocês gostariam de fazer negócio com esse monge. Se *um* de vocês dois quiser, vá para **250**. Se *nenhum* de vocês quiser fazê-lo, vá para **323**.

133

Depois de vencer os Diabinhos Infernais, você recua da caverna para o *hall* escuro e entra pela outra porta. Volte para **31**.

134

Você acende um archote para obter iluminação e entra em uma caverna poeirenta de chão irregular e rochoso. Depois de uma pequena distância, a caverna se divide; um dos caminhos continua largo e profundo e o outro desce como se fosse uma estreita e difícil falha. Qual dos caminhos você irá seguir: o largo (vá para **290**) ou o estreito (vá para **337**)?

135

Você se encontra em um longo corredor, cujas paredes estão cobertas com quadros dos ancestrais do heróico Djinn matando criaturas inocentes. O Djinn, surgindo atrás de você, conjura uma bola de fogo que se movimenta rapidamente pelo corredor estreito. No entanto, a explosão causa apenas um pequeno dano: perde 2 pontos de ENERGIA. Mais à frente, do lado do corredor, você pode ver uma passagem aberta. Você fugirá por ela (vá para **208**) ou vai continuar a voar pelo corredor (vá para **184**)?

136

A ponte tem mais de 1 quilômetro de comprimento e, a julgar pelos estalidos e tremores que a percorrem conforme você segue para o outro lado, já está sobrecarregada com seu próprio peso. Quando alcança a margem da ilha, você vê que a ponte termina em um portão de uma torre alta. No alto dessa estrutura há um sino de bronze e na base, enrolada e adormecida no meio do pequeno espaço que separa a ponte da torre, está uma Hidra de três cabeças. Você nota que a Hidra tem uma grande chave presa numa corrente em volta do pescoço do meio. Você irá:

- Lançar um feitiço para passar pela Hidra? Vá para **164**
 Tentar roubar a chave sem acordar
 o monstro? Vá para **305**
 Passar furtivamente pelo monstro e
 atravessar o portão? Vá para **431**

137

Você lança o feitiço e mergulha no mar revoltado. No entanto, antes de poder seguir mais adiante, uma imensa onda quebra sobre você e manda seu corpo atordoado para o fundo. Usando seu olhar perspicaz na base do recife, você percebe que há várias entradas de cavernas na rocha. Você examinará uma dessas entradas (vá para **456**) ou vai voltar para a superfície e continuar a nadar (volte para **8**)?



138

Colthar pula para o lustre, enquanto você desliza na direção da esposa do estalajadeiro com seu cajado em ângulo para acertar as costas dela. Permaneça nessa página até **receber** instruções do outro jogador.

139

Quando você mexe na fechadura, ela explode e fere-lhe a mão: você perde **1** ponto de HABILIDADE. Dentro da arca você encontra uma garrafa de vinho e **8** moedas de ouro. Se desejar, você pode incluir esses itens em sua *Folha de Aventura*. Volte para **72**.

140

Você abandona a trilha e se move ruidosamente através de juncos espessos, galhos grossos de salgueiro e poças lamacentas e rasas. A luz fica cada vez mais próxima até que, quando está quase alcançando-a, você pisa em um atoleiro borbulhante e afunda até a cabeça. Sufocando, você luta freneticamente para alcançar a superfície: jogue um dado e reduza o resultado de sua ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você consegue se arrastar da lama e volta para a trilha. A luz não está mais visível. Volte para **91**.

141-143

141

O que você oferecerá ao Kobold como tributo:

Uma Estátua de Jade?	Vá para 256
Uma Serpente Torc?	Vá para 299
Uma Garrafa de Seiva de Árvore?	Vá para 324

Se você não tiver nenhum dos itens mencionados, deve - caso ainda não o tenha feito - lançar um feitiço (vá para **211**) ou lutar para se libertar (volte para **46**)?

142

Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.

143

Conforme você mexe na fechadura, ela explode e fere-lhe a mão: perde 1 ponto de HABILIDADE. Dentro da arca você encontra uma garrafa de vinho e 8 moedas de ouro.

Converse com Colthar para decidir como esses itens serão divididos entre vocês. Depois de decidido, vocês deixam a casa do Troll e atravessam a ponte. Vá para **418**.

144

"Sinto muito", diz ela, triste, "mas você está errado. Como um explorador de conchas mal-sucedido, você deve pagar a penalidade." Você se vira para fugir, mas a Sereia, conhecedora de poderosa feitiçaria, faz com que fique imóvel onde está. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.



145

Vocês pisam na faixa azul e se sentem subir, girar e então cair. De repente, vocês deslizam para fora do arco-íris e aterrissam numa trilha de floresta. Vá para 224.

146

Vocês se espremem em um aposento mínimo em que foram armazenados todos seus pertences. Depois de terem apanhado do chão todas suas coisas, vocês voltam para a superfície, e, pelo som que ouvem, os Scuttlies estão logo atrás de vocês. Entretanto, depois que vocês já estão do lado de fora, os pequenos seres parecem relutantes em persegui-los. Sendo assim, vocês conseguem fugir. Converse com Colthar, para decidirem se vão seguir viagem juntos (volte para **107**) ou se separar (vá para **446**).

147

O Unicórnio, cheio de satisfação por ter sido libertado, oferece a cada um de vocês um desejo limitado. Você pedirá:

Para que seus ferimentos sejam curados? Vá para **408**
Para ter mais sorte? Vá para **448**
Para que sua magia seja recuperada? Vá para **475**

148

Mude a AÇÃO para 22. Permaneça nessa página até que o STATUS mude para 1, 2 ou 3;então vá para **325**.

149

O mercador concorda em capturar Colthar para: você. Depois que você lhe fornece os detalhes necessários, a caravana segue viagem e desaparece em meio a uma das montanhas das redondezas. Vá para **329**.

150

Colthar desce até o meio das tendas, onde é imediatamente atacado por dois Homens-lagarto. Lutando por sua vida, ele o chama freneticamente para que o ajude. Você pega seu cajado, prepara-se para lançar um feitiço e então corre na direção do oásis. Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.

151

Você pisa na água e caminha pelo lago na direção da margem norte. De repente, você sente alguma coisa mor-

dendo-lhe a perna várias vezes. Quando você olha para a água, não consegue enxergar nada a não ser seu próprio sangue escorrendo dos ferimentos. Uma sensação nauseante toma conta de você, seguida de desmaio. Envenenado! Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.



152

A mulher com um olho fica lisonjeada com sua resposta e lhe concede sua bênção: recupere seus pontos de **MAGIA** até seu valor *inicial*. As outras velhas, no entanto, não ficam tão contentes com sua escolha. Elas pulam das pedras e uma delas o morde, enquanto a outra golpeia Colthar com a garra única: perde 2 pontos de **SORTE**. Vá para **389**.

153

A trilha desce até o vão do vale, desaparece dentro de um pequeno riacho e finalmente chega a uma bifurcação de trilhas de cabras. Você vai pela esquerda (vá para **342**) ou vai continuar em frente (vá para **307**)?

154

Quando tiver escalado o tronco da árvore até quase alcançar a casa, você perde o pé, cai e mergulha vetiginosamente em direção ao chão. Você decide lançar um feitiço de vôo para salvar seu pescoço: perde 3 pontos de **MAGIA**. O feitiço interrompe-lhe o mergulho e o leva até o Duende da Floresta. Vá para **476**.



155

Diga a Colthar para ir para **473** e vá você também para a mesma referência.

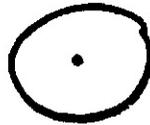
156

A janela o leva até uma torre alta, coroada por uma cúpula translúcida. Uma longa escada em espiral sobe a parede interna. Com um rugido, o Djinn pula de trás de você, conjurando e enviando um dardo que lhe atinge as costas: você perde 2 pontos de ENERGIA. Na parede mais próxima ao seu tapete voador, você pode ver uma janela e uma passagem escura. Você vai voar pela janela (vá para **229**) ou pela outra passagem (vá para **280**)?



157

O homem parece satisfeito com sua resposta. Ele abaixa o braço, agacha-se sobre os calcanhares e desenha um símbolo irregular na poeira:



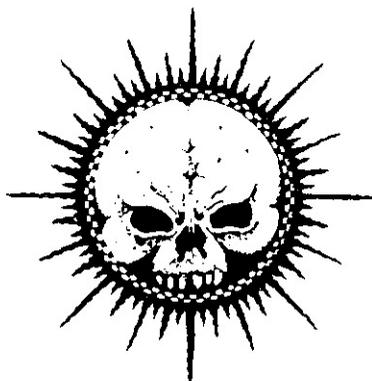
Como feiticeiro, você reconhece que esse é o símbolo mágico do sol. Você lhe dirá que esse é o símbolo do sol (vá para **215**) ou responderá desenhando outro símbolo

157-159

mágico (digamos, o símbolo da lua) próximo a ele - demonstrando assim seu conhecimento das coisas sobrenaturais (vá para **328**)?

158

Os Tritões pensam em sua resposta por uns segundos antes de dizer: "Você então deve passar pelo teste do Guardião. Vá por essa abertura e responda prontamente às perguntas." Eles apontam na direção de um túnel finamente trabalhado, que entra mais profundamente no Recife. Vá para 410.



159

Diga a Colthar para ir para **159**. O feitiço tem efeito imediato; ele vai automaticamente até seus pertences roubados e os traz de volta. O chão a seus pés borbulha furiosamente quando suas provisões e outros equipamentos são deslocados de dentro da terra para junto de você. Converse com Colthar e decidam se vão continuar a viajar juntos (volte para **107**) ou se separar (vá para **446**).

160

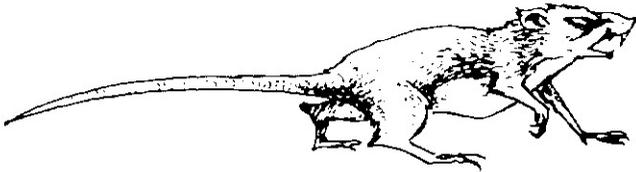
Você vai para o arco e começa a caminhar arrastando os pés para o outro lado da caverna. De repente, um grande pedaço da ponte cai, seguido logo depois pelo pedaço em que você está. Com um berro, você mergulha em direção à lava. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **355**. Se for azarado, vá para **427**.

161

"Vocês serão presenteados à rainha como escravos", diz ela. Com uma gargalhada, ela se vira e vai embora, coxeando, para a escuridão que os cerca. Colthar vai até as barras e, enquanto agarra uma com as mãos, coloca seus pés sobre outra. Fazendo um esforço tremendo, ele tenta torcer e liberar a barra. Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.

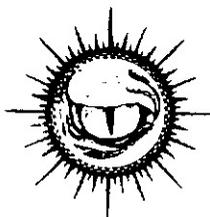
162

Vocês pisam na faixa verde e se sentem subir, girar e então cair. De repente, vocês deslizam para fora do arco-íris e aterrissam em uma trilha da floresta. Vá para **353**.



163

Volte para **23**.



164

Você vai pular sobre a Hidra e para a torre, ao custo de **1** ponto de MAGIA (volte para 34), levitar a chave do pescoço do monstro até suas mãos, ao custo de **1** ponto de MAGIA (vá para **207**), ou transformar a Hidra em alguma coisa menos perigosa, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **331**)? Se o feitiço falhar, você terá que tentar roubar a chave sem acordar o monstro (vá para 305) ou passar furtivamente pela Hidra e atravessar o portão (vá para **431**).

165

Você continua através dos carvalhos sombrios e da densa vegetação rasteira da floresta. Vá para **293**.

166

Pegando a gema, você a esfrega, entoa e amaldiçoa, na tentativa de extrair algum resultado mágico, mas é tudo em vão. Em pouco tempo, vocês são capturados pelos piratas que estão pulando sobre seu navio. Volte para 20.

167

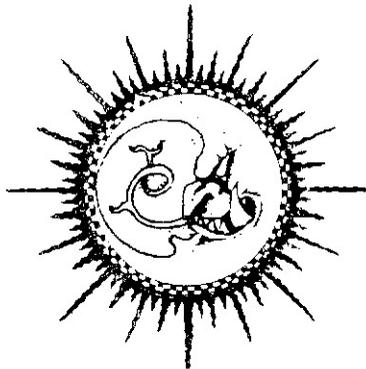
As montanhas em que a trilha desemboca cercam-no como se fossem dedos de pedra que outrora apontavam na

167-168

direção do céu mas que agora se encontram deitados em grande precipícios. Em um pequeno e estreito vale, sem ter para onde fugir e muito distante para poder retroceder, você encontra seu caminho bloqueado por um lago de rocha grande e fumegante. Aproximando-se, você vê vários orifícios na rocha próxima; em um deles há uma saliência a vários centímetros para baixo e, sobre ela, está um longo e fino objeto metálico. Você descerá pelo orifício para pegar esse bastão (volte para **102**) ou irá ignorá-lo e tentar atravessar o lago de rocha (vá para **205**)?

168

Você vai criar a ilusão de que há mais de um de você, ao custo de 2 pontos de MAGIA (vá para **308**), fazer com que os Diabinhos durmam, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **352**), ou congelá-los em pleno vôo, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **468**)? Se o feitiço falhar, volte para **80**.



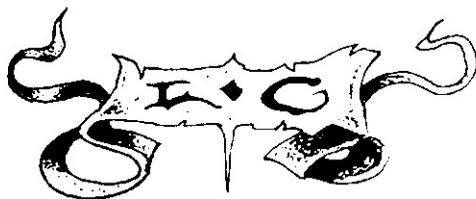
169-171

169

Teste sua Sorte. Se você tiver sorte, vá para **360**. Se for azarado, vá para **444**.

170

A porta os leva até um corredor pequeno. Em uma das pontas há outra porta, entreaberta, de onde pode-se ouvir o barulho de pessoas em atividade; a seu lado, subindo, há um lance de escada. Converse com Colthar e decida se vocês vão subir a escada (volte para **12**) ou se vão entrar pela porta (vá para **481**)?



171

A trilha o leva cada vez mais profundamente para dentro do pântano borbulhante; a noite toma a jornada mais difícil. Em uma pequena elevação, a trilha se divide uma vez mais, mas desta vez você pode ver um suave e balançante brilho parecido com o de uma lanterna aadiante, à direita. Você irá:

Pegar o caminho da esquerda?

Volte para **114**

Pegar o caminho da direita?

Volte para **91**

Deixar a trilha e atravessar o pântano na direção da luz?

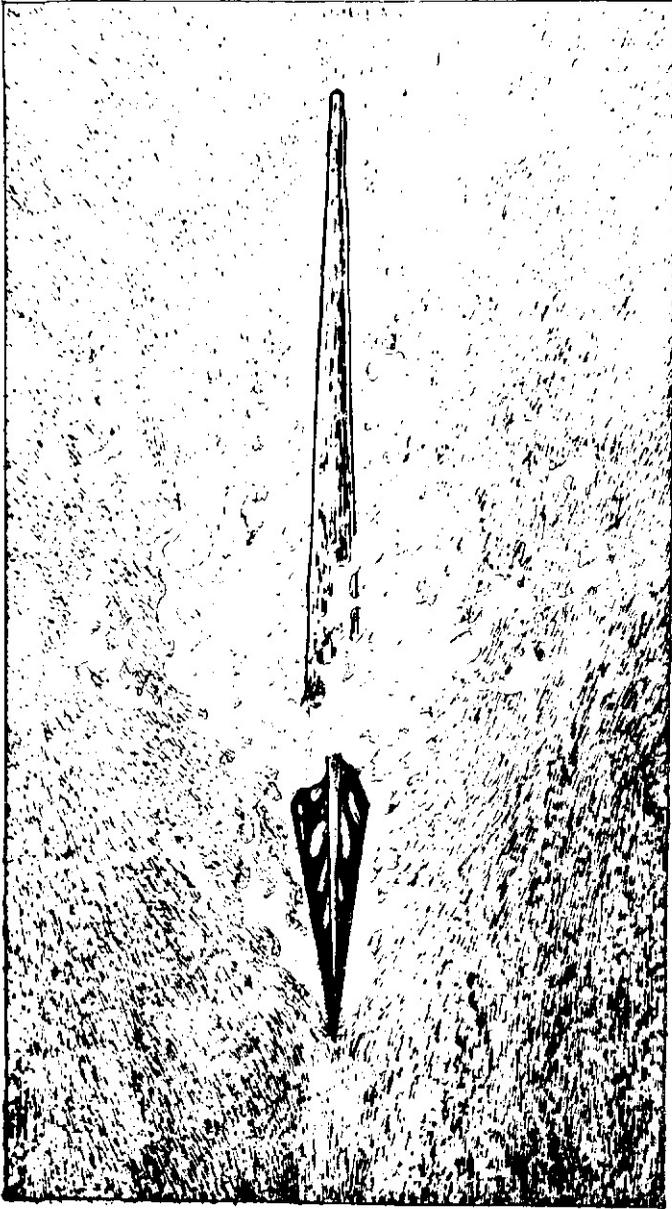
Volte para **140**

172

Você se apressa para libertar os prisioneiros. Os dois homens, depois de se recuperarem de algum modo do que teriam sido longas horas de imobilidade torturante, levam-no do fundo da caverna para céu aberto. Vocês estão do outro lado da montanha. Agradecidos por tê-los libertado, os dois homens sugerem que você deveria viajar de navio; o porto marítimo de Kalamdar fica bem próximo e viajar por terra é bastante perigoso por essas bandas. Você seguirá para Kalamdar (vá para **465**) ou viajará por terra (vá para **223**)?

173

Vocês dois chegam ao fim do deserto e se deparam com o litoral de rochedos íngremes do Grande Oceano. Vocês caminham ao longo da linha costeira e logo chegam ao ponto mais perto da Ilha de Orcmoot. Aqui existe uma ponte de corda imensamente longa e estreita entre a ilha, que está envolvida em bruma mais a distância, e os rochedos da costa. Converse com Colthar e decida se vocês vão passar juntos pela ponte (volte para **29**), se Colthar atravessará a ponte primeiro (volte para **51**) ou se você atravessará a ponte primeiro e Colthar em segundo (volte para **136**).

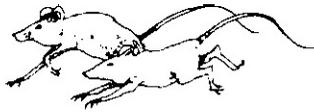


174

Você é acordado no meio da noite por uma dor lancinante num dos flancos. Você abre os olhos e vê uma lança flamejante, suspensa por um assaltante fantasmagórico, pousada sobre seu peito. Sangue, seu sangue, jorra da ponta da lança. Você rola para um lado violentamente, pouco antes da lança ser fincada na cama e pôr fogo nos lençóis. Você pula de pé e agarra seu cajado. Se desejar, pode lançar um Feitiço de Combate.

LANÇA FLAMEJANTE HABILIDADE 11 ENERGIA 4

Se você vencer, volte para 49.



175

Enquanto está atravessando o aposento furtivamente, você topa com uma mulher gorda de expressão idiota. Ela empurra gentilmente um homem igualmente gordo (barbado e de cenho franzido) e um homem muito magro com longos cabelos. Eles se esbarram uns nos outros. Jogue um dado. Se o resultado for:

1 ou 2
3 ou 4
5 ou 6

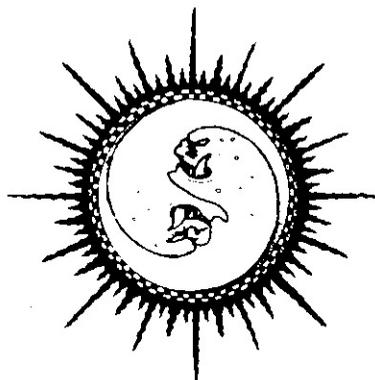
Volte para 16
Volte para 40
Volte para 68

176-177

176

Você prossegue pelo túnel por várias horas; o túnel sobe e desce em todas as direções e termina em uma encruzilhada subterrânea. Você irá:

Para a esquerda?	Volte para 82
Para a direita?	Vá para 278
Continuar em frente?	Vá para 413

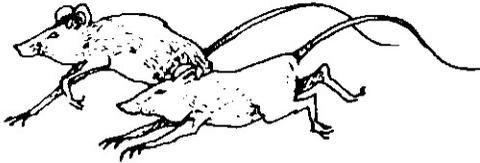


177

Você sobe a escarpa a toda velocidade com o Wight no seu encaicho. Após alguns minutos de esforço extremado, você se sente diminuindo a velocidade e percebe que o Wight, determinado, aproxima-se rapidamente. O topo da montanha ainda está algo distante, mas logo adiante existem algumas árvores que crescem nessa montanha. Você vai continuar a subir a escarpa (vá para **262**) ou vai subir em uma árvore e ficar fora do alcance do Wight (vá para **238**)?

178

Você recebe um ferimento de flecha: perde 1 ponto de ENERGIA. Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.



179

Antes que vocês possam deixar as cercanias da encruzilhada, uma terrível sombra cinzenta surge na estrada; vocês vêem uma caveira com um sorriso mortal e andrajos grudados em seu corpo de esqueleto. Ela gargalha horriavelmente e diz: "Eu sou a Morte Que Aguarda; eu vos trago suas crianças." De seus andrajos flutuantes saem seis pequenas figuras encapuzadas, inanimadas e de pele acinzentada. Três delas se aproximam de Colthar, enquanto as outras três se dirigem a você. "Escolham!", diz a Morte. "Vislumbrem seus destinos!" Qual das crianças você escolherá para olhar:

A primeira?

A segunda?

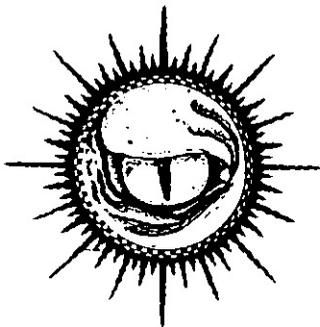
A terceira?

Vá para **272**

Vá para **332**

Vá para **406**

Após vários dias de penosa caminhada a esmo, você chega a um poço ao lado de uma velha árvore; é o único marco nessa terra seca e plana. Quando você chega mais perto, vê que o chão em volta do poço está coberto pelos corpos de numerosos humanos e meio-humanos. Um grande gongo de bronze, com os dizeres "Toque-me para ser Testado", pende de um dos galhos da árvore. Você tocará o gongo (volte para **100**) ou vai passar rapidamente por essa cena de carnificina (vá para **344**)?



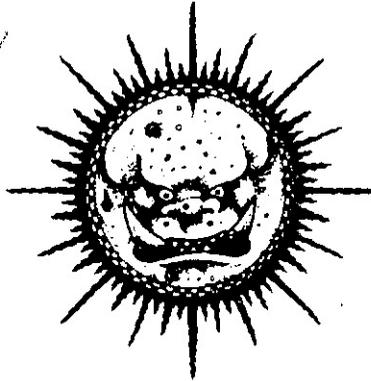
Você prossegue pela floresta na direção da ponte de pedágio. Você logo chega a um velho carvalho, em cujos ramos nodosos e retorcidos existe uma pequena casa de árvore de aparência aconchegante. No primeiro degrau dessa casa está sentado um Duende da Floresta, contemplando-o sobre a sua tigela de hidromel. "Lothar", chama o Duende, "você procura a Gema Sagrada de Gundobad; suba e discutirei o problema com você." Surpreso pelo fato dessa estranha criatura conhecer seu propósito, você

se aproxima do tronco da árvore e percebe que, por uma estreita entrada, há uma escada que sobe em espiral através do tronco interior do carvalho. Você vai subir pela escada (volte para 92) ou vai escalar o lado externo da árvore (vá para 259)?



182

"Errado", diz desdenhosamente a cabeça, começando a gritar e avisando que há intrusos no acampamento. Vocês apanham os fardos e encontram todos seus pertences e armas roubadas: anote-os novamente em sua *Folha de Aventuras*. Volte para 88.



183

Quando vocês pisam na faixa vermelha, um brilhante pulso de energia corre pelo arco-íris e os manda de volta pa-

183-186

ra onde estavam antes: você perde 1 ponto de HABILIDADE. Converse com Colthar e decidam de qual cor vocês devem se aproximar desta vez:

Verde	Volte para 162
Azul	Volte para 145
Violeta	Volte para 124

184

O corredor segue reto, volveia, se divide e volta antes de lançá-lo para um beco onde há somente três pequenas saídas - uma porta, uma janela e um buraco irregular na parede. Você voará para qual deles:

A porta?	Vá para 260
A janela?	Vá para 229
O buraco?	Vá para 280

185

Mude a AÇÃÃO para 40. Permaneça nessa página até que o outro jogador lhe dê instruções.

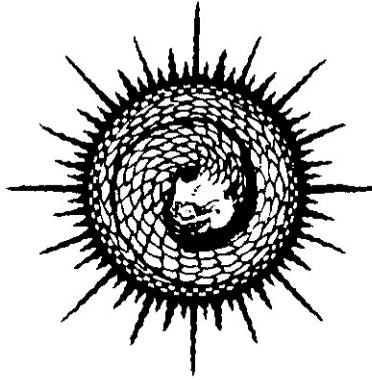
186

A passagem volveia o interior tímido da ponte-fortaleza. Dobrando uma esquina, vocês dão de encontro com dois Gremlins. Essas pequenas criaturas bárbaras tiram suas pequenas lanças das aljavas e investem contra vocês com guinchos penetrantes. Você não tem tempo de lançar um feitiço. Converse com Colthar e lutem juntos, cada um atacando um os Gremlins.

186-187

	HABILIDADE	ENERGIA
GREMLIN Um	8	4
GREMLIN Dois	7	4

Se vocês vencerem e Colthar ainda estiver vivo, vá para **230**; se vocês vencerem mas Colthar estiver morto, volte para **78**.



187

Você consegue avançar bem pelo lago pulando de pedra em pedra até que, sem qualquer aviso, uma monstruosa Salamandra Vulcânica sai de dentro da água escaldante e o agarra pela perna. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

SALAMANDRA	HABILIDADE 9	ENERGIA 8
------------	---------------------	------------------

Se você vencer, volte para **77**.

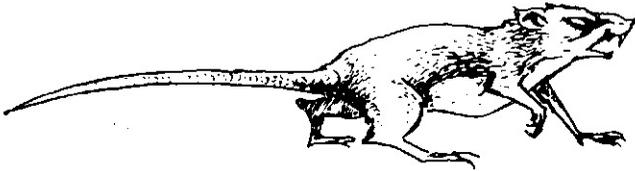


188

Após um gole, você cai no chão, incapaz de ver ou ouvir qualquer coisa além de uma ensurdecedora escuridão. Após um tempo que a você parecem horas, a escuridão lentamente se transforma em uma visão perfeitamente nítida. Você vê o círculo de pedras em que se encontra circundado por árvores em fogo, enquanto o Druida e seus acólitos vestidos com mantos são lançados nas chamas por homens armados e a cavalo. Os gritos de medo e dor penetram-lhe os ouvidos. Depois dessa visão, você desmaia. Vá para **499**.

189

Com Colthar morto, você deixa a estalagem e sobe as montanhas, seguindo uma trilha que no momento se divide em duas. Você vai seguir a da esquerda (vá para **405**) ou a da direita (vá para **437**)?



190

A ponte tem mais de 1 metro de comprimento e, a julgar pelos rangidos e tremores que a percorrem conforme você avança para o outro lado, ela já está sobrecarregada com seu próprio peso. Quando alcança a ilha, você vê que a ponte termina num portão em uma torre alta. O portão está entreaberto, mas em frente a ele jaz inerte o corpo de

190-193

uma monstruosa Hidra de três cabeças. Passando cautelosamente por essa cena de carnificina, você se aproxima da entrada. Volte para **155**.

191

Abandonando ambos os navios, você sai voando baixo pelo mar. Após uma hora e meia sem encontrar qualquer sinal de terra, você volta e descobre que o corsário se foi e que seu navio, agora bem mais leve, continua seu caminho. Para imensa surpresa do capitão e da tripulação, você pouso no convés. Vá para **237**.

192

Você fica de pé e ameaça o homem que está tomando conta do leme. Os barqueiros riem, e então o empurram para dentro do lago com seus remos compridos. Quase imediatamente você é atacado por peixes venenosos invisíveis, que o puxam para o fundo. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

193

A trilha estreita continua a seguir pelo pântano, que começa a ficar lúgubre. A trilha acaba chegando a uma bifurcação em T. Quando você se detém para escolher qual das trilhas seguir, fica atento para o som quase inaudível de uma música vindo da escuridão à sua esquerda. Você irá:

- | | |
|---|-----------------------|
| Pegar o caminho da esquerda? | Volte para 114 |
| Pegar o caminho da direita? | Volte para 91 |
| Deixar o caminho e seguir pelo pântano em direção à música? | Vá para 220 |

194

Você irá oferecer à criatura:

A Concha Sagrada?	Vá para 385
O Cálice de Ouro?	Vá para 264
Alguma Fruta Branca?	Vá para 445

Se não possuir qualquer desses itens, você terá que lançar um feitiço: volte para **64**.

195

A árvore pega fogo. Os ramos se contorcem e as folhas crepitam, enquanto o Duende foge correndo, em pânico. Infelizmente, os ramos que o estão prendendo fortemente não o liberam do abraço fatal e você é mortalmente envolvido pelas chamas. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

196

Diga ao outro jogador para ir para 196 e então permaneça nessa página até que ele lhe forneça instruções.

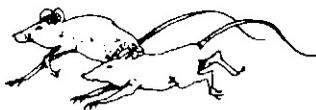
197

Assim que você desce a montanha, o Wight sopra uma insinuante bruma branca que o envolve na fuga. O vapor congelante se enrosca em suas pernas, invade-lhe os pulmões e faz com que você seja forçado a parar. O Wight saltita, deliciado, desce pela escarpa e o ataca. Durante esse combate, reduza 3 pontos de sua HABILIDADE.

WIGHT HABILIDADE 10 ENERGIA 6

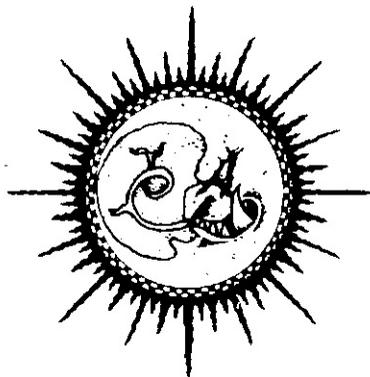
Se você vencer, vá para **489**.

198-199



198

Diga a Colthar para ir para **198**. Imediatamente, o feitiço causa o caos: o chão se abre bruscamente e lança aos ares toda a toca dos Scuttlies. Em pânico, as criaturas fogem da cena de devastação, enquanto você vasculha o novo montículo e recupera todos os seus pertences roubados. Converse com Colthar e decida se vão continuar a viajar juntos (volte para **107**) ou se vão se separar (vá para **446**).



199

Mude a AÇÃO para 23. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1 ou 2, vá para **242**; se o STATUS mudar para 3, vá para **287**.

200

Diga ao outro jogador para ir para 366 e vá você também para a mesma referência.

201

Assim que você toca na faixa de eletricidade, as três cores se misturam e, com um clarão, um pequeno raio de metal, leve como uma pena, materializa-se em sua mão. Electron, feliz com seu sucesso, declaro-o um homem livre e lhe diz para prosseguir rapidamente pelas montanhas. Você lhe perguntará o significado do pequeno raio (vá para 314) ou simplesmente o guardará no bolso e continuará seu caminho (vá para 395)?



202

Depois de ter vencido a Traça, você decide olhar em volta do *hall*. Você encontra vários casulos grandes de seda escondidos em um orifício numa das paredes. Converse com Colthar e decida se vocês dois abrirão um dos casulos (volte para 38) ou se desembaraçarão um pouco de seda para levar para usar mais tarde (volte para 106).



203

O caminho continua a subir por um longo tempo antes de chegar a uma outra bifurcação em T. A trilha da direita sobe indefinidamente, enquanto a da esquerda mergulha mais profundamente na rocha. Você irá para a esquerda (vá para **413**) ou para a direita (vá para **396**)?

204

Quando você pisa no arco-íris, o mundo exterior desaparece e em seu lugar surgem quatro cintilantes faixas coloridas que pulsam e ondulam, formando um tubo que se estende pelo céu. Converse com Colthar e decida de qual cor vocês vão se aproximar:

Vermelha	Volte para 183
Verde	Volte para 162
Azul	Volte para 145
Violeta	Volte para 124

205

O lago, apesar de grande e soltando vapores, parece bastante raso e tem muitas pedras onde se pode pisar. Como você irá atravessá-lo:

Andando pela água?	Volte para 123
Pulando nas pedras do lago?	Volte para 187
Lançando um feitiço?	Vá para 309

206-209

206

Devido à influência de seu feitiço, o movimento de compressão da árvore diminui até parar com um rangido. Mesmo assim, ela não o libera. Preso na armadilha desse carvalho traiçoeiro por um Duende igualmente traiçoeiro, você aguarda a morte pela sede e pela fome. Sua aventura termina aqui. Volte para 39.

207

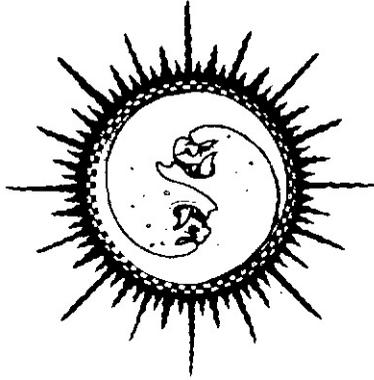
Você lança o feitiço. Porém, quando o sucesso do feitiço parecia estar garantido, a corrente esbarra em uma das enormes presas que se projetam para fora da boca da Hidra. Um olho se abre, depois outro, até que haja seis olhos a fitá-lo, enquanto a Hidra se levanta. Você terá que enfrentá-la. Vá para 487.

208

A passagem os leva até um grande *hall* cujos teto e paredes escoradas estão cobertas com símbolos mágicos e imagens dos Senhores do Inferno. Vocês dão uma volta rápida pela câmara, mas só conseguem ver duas possíveis saídas: a primeira é uma passagem aberta entre sinistras pregas de veludo negro e a segunda é uma abertura no teto. Você irá voar através da passagem (vá para 260) ou pela abertura do teto (vá para 280)?

209

Diante de você, desaparecendo no interior da densa floresta que segue a margem esquerda do lago, há duas trilhas. Qual delas você irá seguir: a da esquerda (vá para 432) ou a da direita (vá para 340)?



210

Alguns quilômetros mais adiante, você encontra uma caravana de escravos que segue por uma estrada da montanha. Longas filas de cativos algemados arrastam-se atrás da imensa liteira do mercador de escravos, que resplandesce com tapeçarias multicoloridas e é sustentada por oito carregadores. A lenta procissão está se dirigindo para onde você se encontra. Você irá:

- | | |
|---|----------------------|
| Deixá-los passar? | Volte para 30 |
| Tentar convencer o mercador a capturar Colthar? | Volte para 87 |
| Tentar libertar os escravos? | Vá para 370 |

211

Você irá hipnotizar o chefe para que ele pense que você é um amigo, ao custo de **2** pontos de MAGIA (vá para **341**), revirar o aposento, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **375**) ou se tomar invisível, ao custo de **1**

211-214

ponto de MAGIA (vá para **412**)? Se o feitiço falhar, você terá que lutar por sua liberdade (volte para **46**) ou então, se ainda não o fez, pode oferecer um tributo ao chefe Kobold (volte para **141**).

212

Você abre seu caminho para a ponte de pedágio do Scamder e encontra Colthar esperando por você. Quando vocês dois se aproximam da ponte, um Troll verde bastante grande sai de uma choupana, que fica situada debaixo de um dos arcos da ponte, e diz que *cada um* de vocês deve lhe pagar 2 moedas de ouro de pedágio. Converse com Colthar e decida se vocês pagarão o pedágio, se puderem (vá para **371**) ou se vão lutar com o Troll (vá para **345**).

213

Depois de vencer o estalajadeiro e sua esposa, você sai do aposento, volta pelo corredor e sobe as escadas. Volte para **12**.

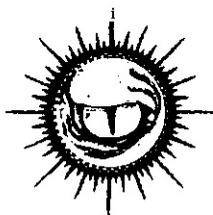


214

A trilha sai da floresta, corta uma planície árida e se transforma em estrada. Depois de um dia de viagem, você chega a uma encruzilhada onde está armada uma grande

214-218

forca. Sob um céu triste, balançando ao vento, dois homens estão suspensos por cordas. Perto deles há duas covas novas, cobertas apressadamente com tábuas desiguais. Converse com Colthar e decida se vocês vão inspecionar a forca (vá para **236**) ou as covas (vá para **357**).



215

Volte para **101**.

216

O feitiço tem efeito imediato: joga todo o bando, inconsciente, dentro do lago, onde, você supõe, eles afundam. Vá para **273**.

217

Mude a AÇÃO para 29. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar de 1 para 10, volte para **37**; se o STATUS mudar para 9, vá para **493**.

218

O corredor da direita segue até uma grande e quente caverna. Uma grande cratera, em cujas profundezas corre



218-221

um lento rio de lava liquefeita, abre-se a seus pés. Perto de você há uma ponte de rocha natural transpondo o abismo. Você seguirá a beirada da caverna (volte para **99**) ou vai atravessar a ponte de pedra (volte para **160**)?

219

A barra sai de seu apoio com um forte estalido, criando assim um buraco suficientemente grande para que vocês possam passar. No entanto, o esforço de livrar a barra enfraqueceu Colthar e agora ele está no chão, ofegante e com dores. Você o ajuda a ficar de pé e o sustenta através do buraco nas barras; vocês vacilam para dentro do acampamento. Uma luz brilhante bruxuleia à esquerda, mais adiante. Converse com Colthar e decida se vocês vão se aproximar da luz (vá para **354**) ou se vão se mover na direção oposta (vá para **428**).

220

Você sai da trilha, tateia na escuridão e mergulha até a cabeça em areia movediça. Você luta para voltar à superfície, incapacitado de respirar ou enxergar: jogue um dado e reduza o resultado dos seus pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você consegue alcançar um lugar seguro e finalmente descobre outra trilha. A música parou. Volte para **114**.

221

O Roc, evidentemente com tripulação e munição diminuídas, lança somente umas rajadas de besta desconexas sobre vocês antes de rodeá-los e voar na direção do horizonte. Vocês inspecionam os corpos de dois guerreiros:

221-224

um está usando um manto negro e o outro, um barrete de prata. Converse com Colthar e decida como dividirão esses itens entre vocês. Continue então através do deserto. Volte para **173**.

222

O feitiço faz com que os galhos que o seguram se encolham até se transformarem em meros ramos. Volte para 5.

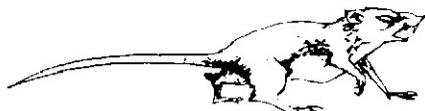
223

Você continua por terra, passando pelo porto de Kalamdar, e finalmente alcança as margens de um grande lago azul entre montanhas altas. Conforme caminha em volta dele, você percebe uma agitação no ar sobre o lago. E um bando de estranhos pássaros que se aproximam em alta velocidade e em formação cerrada. Cada uma dessas criaturas tem um longo bico, em formato de punhal, brilhando ao sol. Você irá:

Usar um dos itens de sua mochila para escapar dos pássaros? Vá para **419**

Lançar um feitiço? Vá para **441**

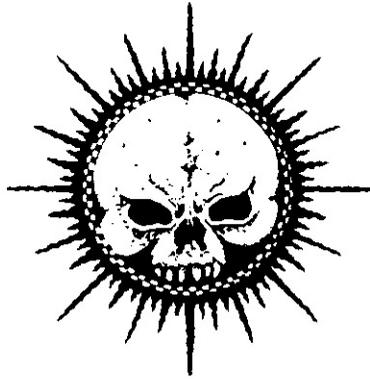
Ficar firme e lutar, se for necessário? Vá para **479**



224

Não muito adiante na trilha, você encontra um homem de aparência grosseira sentado em uma pequena mesa

dobrável. Um tapa-olho negro cobre-lhe um dos olhos, e vários capangas armados até os dentes estão a seu lado. Dois camponeses acabaram de colocar sobre a mesa um pequeno montículo de prata e, agora, esse indivíduo o divide, avidamente, dizendo: "Um para vocês, dezenove para mim." Quando vocês se aproximam, o homem empurra os camponeses para o lado e lhes diz: "Eu sou o Coletor de Impostos Imperial. Vocês devem pagar uma taxa de trânsito de 5 moedas de ouro cada pelo uso dessa estrada." Vocês têm ouro suficiente para pagar a taxa? Se o tiverem, vá para **458**; se não, vá para **304**.



225

Os guardas estão mortos, mas pode-se ouvir mais Scuttles se aproximando mais à frente. Você recua até a última junção e toma outra passagem. Vá para **343**.

226

Mude a AÇÃO para 26. Permaneça nessa página até que o STATUS mude para 1,4 ou 5, e então volte para **165**.

227-228

227

Tão logo chega a Kalamdar, você vai para as docas e reserva passagem em um navio mercante aparentemente lento, cuja rota passa pela Ilha de Orcmoot. O navio deixa o porto e segue para mar aberto com os passageiros amontoados no convés e a preciosa carga em segurança no porão. No sexto dia de viagem, o navio é interceptado por um navio pirata tripulado por numerosos piratas sanguinários. O comandante do seu navio se rende sem luta; ele se prepara para ser abordado pelo corsário e para entregar tanto os passageiros quanto a carga em troca da liberação do navio e da tripulação. Você se entregará pacificamente aos piratas (volte para **20**) ou vai tentar fugir ou afugentar os piratas (vá para **443**)?

228

Após um gole, você cai no chão, incapaz de ver ou ouvir qualquer coisa além de uma ensurdecadora escuridão. Após um tempo que lhe parece horas, a escuridão lentamente se transforma em uma visão perfeitamente nítida. Você se observa esticando a mão para dentro de uma luz amarela e agarrando uma brilhante pedra verde. Quando sua mão se fecha sobre a pedra, uma centena de vozes grita: "Viva! Lothar, Rei de Gundobad! Vida longa ao Rei!" Após essa visão você desmaia. Vá para **499**.

229

Você voa pela janela mas é surpreendido por dois dos guardas do Djinn que, tendo visto você se aproximar, esconderam-se um de cada lado da janela. Quando você passa, eles o agarram e tiram do tapete voador e o subjugam. O Djinn chega logo depois e, estando bastante mal-humorado, não tarda em matá-lo. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

230

Os dois Gremlins estão mortos, mas parece que o som do combate atraiu alguma atenção indesejável: no final do corredor você pode ouvir o tropel de passos se aproximando e o tilintar de armaduras - talvez mais Gremlins! Há vários barris ao lado de uma rampa de descarregamento de inclinação suave: você poderia se esconder nos barris, até que as coisas ficassem novamente calmas, ou bater em rápida retirada. Converse com Colthar e decida se vocês vão se esconder nos barris (vá para **350**) ou se vão escapar rumo ao *hall* de entrada e então subir as escadas (vá para **306**).

231

Depois de sair da trilha, você cambaleia e tateia na direção da luz. Então, pisa e afunda em uma valeta cheia de gás de pântano venenoso, que entra em seus inadvertidos pulmões e lhe causa imensa dor: jogue um dado e reduza o resultado obtido de seus pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você consegue alcançar um lugar seguro arrastando-se da margem até alguns juncos e depois até outra trilha. Vá para **276**.

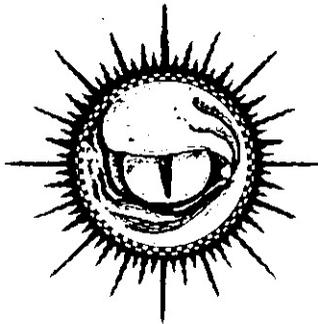


232

"Então assim será", diz ela, e faz gestos mágicos em sua direção. Em um instante, a câmara desaparece e você se encontra em uma grande e desolada planície sob o sol do meio-dia. A seus pés está a concha; em sua bocarra existe um pequeno torc, enroscado no formato de uma víbora de duas cabeças. Pegando-a, você segue através da terra árida. Vá para **344**.

233

As Fadas riem, levantam os braços e rodopiam no ar a sua volta. De repente, com um clarão, todas desaparecem no ar, levando a luz com elas. Tateando na escuridão, você consegue reencontrar a trilha - só então descobre que *todas* suas moedas de ouro sumiram: risque-as de sua *Folha de Aventuras*. O único consolo é que as Fadas curaram-lhe todos os ferimentos e você recuperou sua ENERGIA até o valor *inicial*. Vá para **340**.

**234**

Jogando a carcaça do rato para um lado, você se encontra no ninho da criatura - um beco cheio de palha e ossos. Mas, quando cava no meio dos destroços e do lixo da casa do rato, você descobre um escudo de ferro belamente forjado que, apesar de sem utilidade para você, poderia ser de algum modo útil para seu irmão Colthar. Você dará esse escudo para seu irmão (vá para **422**) ou o deixará no ninho (vá para **365**)?

235

O corredor da direita segue até uma grande e quente caverna. Uma grande cratera, em cujas profundezas corre um lento rio de lava liquefeita, abre-se a seus pés. Perto de você, uma ponte de rocha natural transpõe o abismo. Se você tiver o Olho de Gato, vá para **334**; se não, vá para **313**.

236

São corpos de assassinos; as marcas a ferro em suas testas dizem claramente quais foram seus crimes. A força



não lhes oferece nada. Converse com Colthar e decida sobre sua próxima linha de ação. Se você ainda não inspecionou as covas, pode fazê-lo (vá para **357**), ou pode continuar sua jornada (volte para **179**).

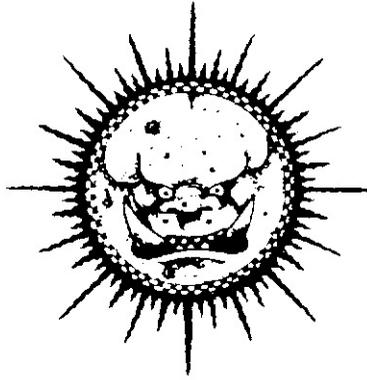


237

Nessa noite, acomodado em uma cabine só para você, pois o navio está mais vazio, você é abordado por alguns tripulantes que, tendo descoberto que você é um rico mago, decidiram aliviá-lo de suas riquezas e (se necessário) de sua vida. Se desejar, você pode lançar um feitiço.

	HABILIDADE	ENERGIA
MARINHEIRO Um	7	6
MARINHEIRO Dois	6	4
MARINHEIRO Três	6	4

Se você vencer, volte para **28**.



238

Você pula nos galhos mais baixos e escala o tronco retorcido da árvore. O Wight, rugindo deliciado por tê-lo encurralado, vai até a base da árvore e, com toda força, puxa o tronco e as raízes de dentro do solo pedregoso. A árvore geme, balança e cai no chão, e você é ferido na queda. Jogue um dado e reduza o resultado dos seus pontos de ENERGIA. O Wight empurra os galhos caídos para atacá-lo.

WIGHT HABILIDADE 10 ENERGIA 6

Se você vencer, vá para **489**.

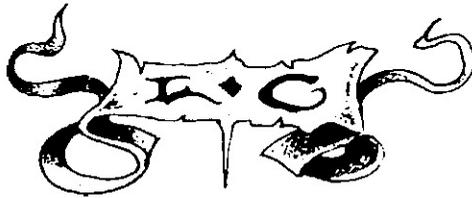
239

Vá para **321**.

240

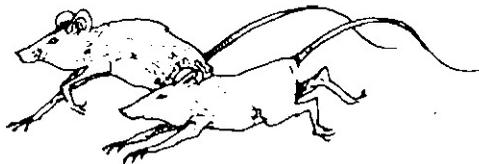
Você caminha até a linha de visão dos pequenos indivíduos, segurando a garrafa de vinho diante deles e ofere-

cendo-lhes um gole. Os Leprechauns não ficam surpresos com sua intrusão; eles pegam o vinho com alegria e bebem ruidosamente. Em instantes, estão todos bêbados, e insistem que vocês dois devem olhar no arco-íris deles, para ver o que podem encontrar. Volte para **204**.



241

Com vocês dois nas costas, o Roc segue rumo norte. No entanto, após umas poucas horas, um dos vigias observa um outro Roc aproximando-se em alta velocidade, portando a bandeira vermelha do comandante de seu arqui-inimigo. Permaneça nessa página até que o outro jogador lhe dê as instruções para onde você deve ir.



242

"Não", diz Colthar, "eu vou só. Você vai ter que viajar sozinho. Eu encontro com você no Scamder dentro de alguns dias." Vá para **325**.

243-245

243

O corredor leva-o até um aposento que está completamente apinhado de pessoas, todas em transe, com as pernas cruzadas na posição de lotus e, surpreendentemente, flutuando no ar nas mais variadas alturas e estranhas posições. Do outro lado do aposento há uma grande porta de ferro. Você vai avançar, desvencilhando-se das pessoas, até a porta (volte para **175**) ou vai acordar um dos meditadores flutuantes (volte para **110**)?

244

"Errado", diz desdenhosamente a cabeça, começando a grifar e avisando que há intrusos no acampamento. Vocês apanham os fardos e encontram todos os seus pertences e armas roubados: anote-os novamente em sua *Folha de Aventuras*. Volte para **88**.

245

Os barqueiros pegam suas 6 moedas de ouro (risque-as de sua *Folha de Aventuras*) e, com você no barco, prosseguem pelo lago. No meio do caminho, porém, eles param e exigem que você lhes pague mais 2 moedas de ouro; se não o fizer, eles dão meia volta e retornam para a margem sul. Você irá:

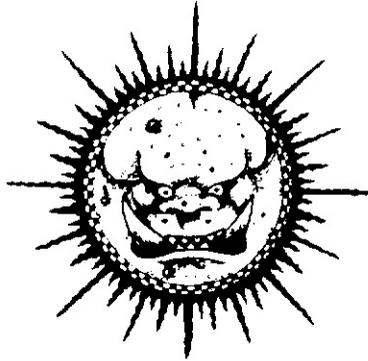
Pagar-lhes as 2 moedas de ouro a mais? Volte para **109**

Tentar assumir o comando do barco? Volte para **192**

Descer do barco e continuar a andar pelo lago? Volte para **151**

246

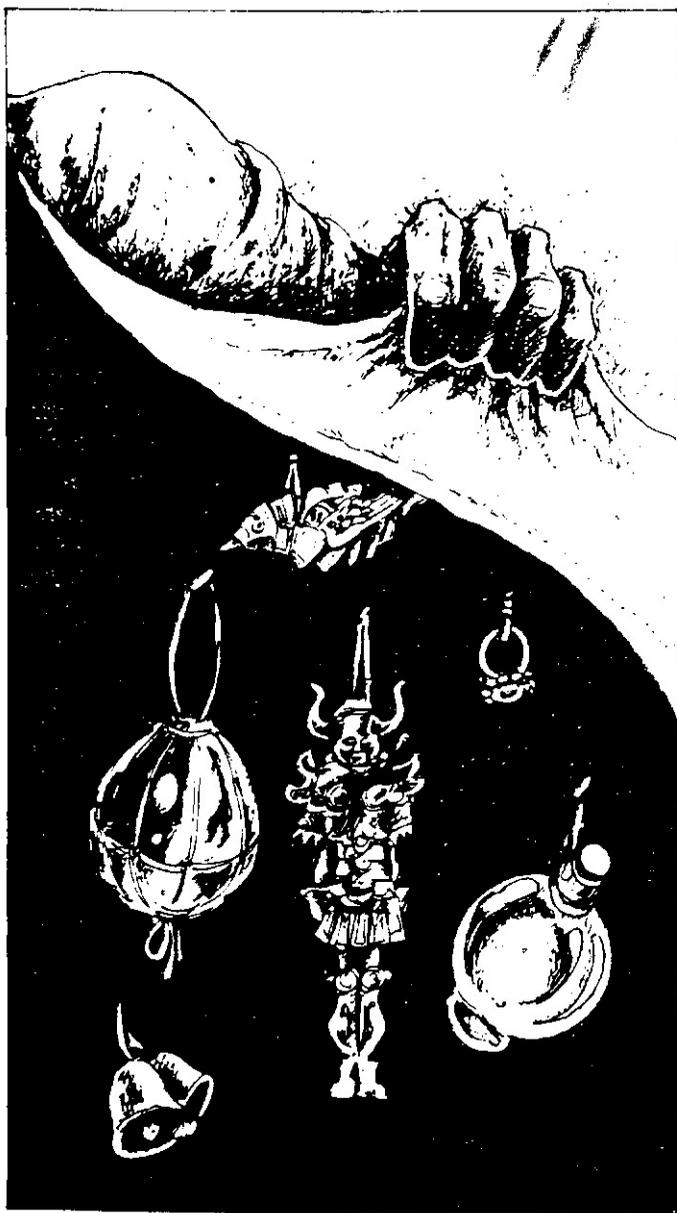
Se você tiver matado ou transformado a Hidra, vá para **416**; se não tiver feito nem uma coisa nem outra, volte para **115**.



247

A mulher com um dente fica satisfeita com sua resposta e lhe concede sua bênção: você ganha **1** ponto de HABILIDADE. As outras velhas, no entanto, não ficam tão contentes com a escolha. Elas pulam de seus penedos e uma delas golpeia Colthar enquanto a outra lança um brilho aterrorizador sobre você. Jogue um dado e diminua o resultado de sua MAGIA. Vá para **389**.





248

A fechadura explode na mão de Colthar, ferindo-o. Dentro da arca há uma garrafa de vinho e 8 moedas de ouro. Converse com Colthar para decidirem como vão dividir esses itens entre si. Então, deixam a casa do Troll e atravessam a ponte. Vá para **418**.

249

Sem aviso, um guarda da caravana pula de uma moita próxima e arremessa violentamente pesadas boleadeiras sobre vocês dois, as quais enredam-lhe os braços e pernas, lançando-o ao chão. Sua cabeça bate numa pedra e você perde os sentidos. Permaneça nessa página até que o outro jogador lhe dê instruções.

250

Ele gargalha quando vocês concordam e, puxando o manto para um lado, revela vários pequenos itens pendendo de presilhas. "Cada um destes custa 2 moedas de ouro", diz ele, passando os dedos despreocupadamente pela mercadoria. Combine com Colthar que itens da lista abaixo cada um de vocês vai comprar (note que há somente um exemplar de cada artefato à venda, então vocês não podem comprar o mesmo item):

Estátua de Jade

Bola de Cristal

Anel

Pássaro Mecânico

Sino de Cobre

Frasco Tampado

250-253

Quando *ambos* tiverem terminado suas compras, vá para **323**.

251

Você pisa na clareira e aguarda no perímetro de pedras. Aproxima-se um dos homens, de feições grosseiras ensombreadas por um grande capuz. Quando chega a mais ou menos 3 metros de onde você está, ele pára. levanta um braço e estende a mão com a palma levantada na sua direção. Os outros a tudo observam com grande interesse. Você repetirá o gesto que o homem acabou de fazer (volte para **157**) ou enviará sua saudação verbalmente (volte para **101**)?

252

Você segue a trilha em um grande arco através de um pântano fedorento, cujos odores nauseantes fazem-no sentir-se doente (perde **1** ponto de ENERGIA). Por fim, a trilha se divide novamente, ambos os caminhos dando em terras pantanosas e sem atrativos. Você seguirá o caminho da esquerda (volte para **33**) ou o da direita (volte para **54**)?

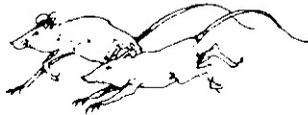
253

Você tira o pássaro de dentro de sua mochila e lança-o ao ar, onde ele começa um bater de asas mecânico e segue atravessando o lago. Os pássaros de verdade, momentaneamente distraídos pela presença desse primo artificial, giram para um lado para permitir que o objeto passe voando, mas logo retomam o mergulho em sua direção.

Seu aparelho o deixou na mão e você agora vai lançar um feitiço (vá para **441**) ou permanecer firme (vá para **479**)?

254

Você decide examinar os corpos: encontra **5** moedas de ouro. Como os danos causados por esses Ogres são de natureza temporária, você recupera metade dos pontos de ENERGIA perdidos durante o combate. Você vai continuar sozinho através da floresta (volte para **42**) ou vai se encontrar com Colthar na ponte de pedágio sobre o Scamder (volte para **181**)?



255

Quando Colthar abre a caixa, meia dúzia de serpentes se enrosca em seu braço e o fere seriamente. Ele as sacode fora e fecha a caixa de sopetão. Vá para **373**.

256

Você oferece a estatueta. O chefe a pega, examina-a com aprovação e então decide que, já que você é obviamente abastado, vai matá-lo e roubá-lo. Você vai enfrentar essa situação (volte para **46**) ou vai lançar um feitiço, caso não o tenha feito ainda (volte para **211**)?

257

Conforme continua a trilha, a floresta que o cerca cede aos poucos lugar a um pântano. A trilha, no entanto,

257-260

permanece como um santuário de terra seca e segura. Com o cair da noite, você não encontra nenhum lugar onde acampar; você chega então a uma bifurcação da trilha. Você irá pela esquerda (volte para **33**) ou pela direita (volte para **54**)?

258

"Então você é um pagão das terras baixas", dizem eles, "e, como tal, você deve morrer." Eles levantam os tridentes e saltam sobre você. Se desejar, pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
TRITÃO Um	9	6
TRITÃO Dois	7	6

Se você vencer, vá para **336**.

259

Você pousa a mão sobre o tronco grosso e nodoso e se impulsiona para cima. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **476**; se for azarado, volte para **154**.

260

Você se encontra em uma cripta comprida e de teto baixo, com vários nichos na parte de baixo das paredes, todos cheios com caixões polidos. O Djinn surge de uma abertura logo à sua frente e lança sobre você uma explosão de estrelas mágicas; vários dos brilhantes pontos de energia batem em você (perde 2 pontos de ENERGIA). Você faz uma rápida meia-volta para uma passagem late-

ral, onde você percebe dois corredores levando para direções opostas. Você irá pelo corredor da esquerda (vá para **312**) ou pelo da direita (vá para **339**)?



261

Tendo vencido os estalajadeiros, você sai para o corredor, sobe as escadas e chega até o estábulo da estalagem. Do estábulo você segue para as montanhas por uma trilha que, no momento, se divide em duas. Você tomará a trilha da esquerda (vá para **405**) ou a da direita (vá para **437**)?

262

Reunindo todas as suas reservas de energia, você segue penosamente rumo ao topo da montanha. O Wight o pega pelo pescoço justamente quando você dobra a última curva do caminho. Levantando-o no ar com um sacolejo, ele diz: "Agora eu vou lhe ensinar o que significa ser corajoso." Mas exatamente nesse momento o sol da alvorada desponta no horizonte; os raios brilhantes alcançam tanto você quanto o Wight. O monstro berra em agonia, joga-o no chão e então desintegra sob a ação dos raios solares. Vá para **489**.



263

Você desce em segurança e pega mais um pedaço que, você percebe, é idêntico ao primeiro, exceto pelo fato de, em vez de ter ponta em formato de rosca de parafuso, tem o formato exatamente oposto. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **19**; se for azarado, vá para **326**.

264

O Pesadelo pega o cálice, examina-o e depois o joga para um lado. "Esse não é um teste de realeza", sibila friamente. "Isso nada mais é do que buginganga de velho!" Vá para **404**.

265

Você segue através do deserto e é completamente surpreendido quando Colthar se materializa perto de você, surgido do nada. Ele olha em volta, bestificado, dá de ombros e diz: "Vamos." Juntos novamente, vocês continuam seu caminho. Volte para **173**.

266

Uma Sombra infernal se materializa à sua frente, e então se apressa para atacar o capitão pirata. Porém, você não vê se o espírito que você chamou é vitorioso, pois vários artilheiros piratas, irados com sua defesa pessoal, despejam uma saraivada de dardos sobre você, muitos deles ferindo-o mortalmente. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

267-269



267

O laço erra a mira por poucos centímetros, mas então volta a girar no ar para fazer uma segunda tentativa. Você foge e é perseguido por mais alguns metros pela corda antes que o mercador de escravos desista e chame o laço de volta. Você conseguiu escapar. Vá para **453**.

268

Vocês pulam das moitas e ambos tentam agarrar o mesmo Leprechaun; mas os dois desaparecem no ar. Conforme se levanta, você ouve uma risada suave escondida no arco-íris que desaparece. Logo você descobre que perdeu todas as moedas de ouro: risque-as de sua *Folha de Aventuras*. Ambos voltam para a trilha. Vá para **353**.

269

O outro Roc sobrevoa-os e envia um grupo de abordagem por meio de cordas. Dois Bandoleiros do Ar usando armaduras atacam você e Colthar. Converse com Colthar e lutem esse combate juntos, cada um atacando um dos bandoleiros. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
BANDOLEIRO		
DO AR Um	9	8
BANDOLEIRO		
DO AR Dois	9	8

269-273

Se vocês vencerem e Colthar ainda estiver vivo, vá para **303**; se vencerem mas Colthar estiver morto, volte para **17**.

270

Diga a Colthar para ir para **270**. Você fica temporariamente invisível e permanece de lado, deixando que Colthar enfrente a Traça Gigante sozinho. Se ele for morto, vá para **497**. Se ele vencer o monstro, volte para **202**.

271

A trilha atravessa um vale escarpado e corre por declives de cascalho. Você tropeça em uma superfície fragmentada e desce a montanha escorregando: perde **1** ponto de ENERGIA. Finalmente, você aterrissa em outra trilha da montanha. Você seguirá para a esquerda (vá para **342**) ou para a direita (volte para **153**)?

272

Olhando para o rosto cinzento, de repente você tem uma visão de si mesmo sobre uma ponte de pedra que vacila sobre uma fenda cheia de lava. Repentinamente, a ponte cai e o lança lá embaixo sobre a rocha derretida. A visão acaba e a criança dá um passo para trás. Vá para **496**.

273

Você continua a caminhar em volta do lago e encontra um bosque de comoventes árvores floridas. No chão, entre as árvores, vivendo em doentia imundície e magreza, há um grande número de pessoas emaciadas e de olhar vidrado que, de vez em quando, puxam flores dos galhos

273-276

mais baixos e as mastigam vagarosamente. Apesar disso, nenhum deles tem aparência infeliz; na verdade, todos têm um dos mais estupefatos ares de felicidade que você jamais viu. Você irá olhar as árvores mais de perto (vá para **358**) ou vai se aproximar de uma das pessoas (vá para **382**)?

274

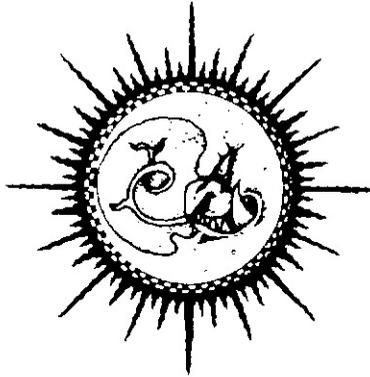
Pegando a Fada pelas mãos, você gira pela clareira, dançando com o resto do grupo. No entanto, com uma manobra bastante exagerada, você derruba a grinalda de flores da cabeça da Fada e a pisa. No mesmo instante, ouve-se um burburinho entre os presentes. A sílfide com quem você estava dançando afasta-se dizendo: "Eu sou a Rainha de todas essas pessoas, e você destruiu o objeto que me dá poderes e que me permite manter suas vidas a salvo. Você deve repor aquilo que destruiu." Então, com um floreio da mão, ela lança um feitiço que o priva de todos os seus poderes mágicos; reduza seus pontos de MAGIA para zero. Você se oferecerá para ajudar as Fadas a recuperarem a grinalda (volte para **45**) ou abandonará o círculo e voltará para a trilha (vá para **340**)?

275

Você lança seu feitiço, mas ele não tem nenhum efeito. "Tolo", balbucia o espírito de Hades, batendo as maciças asas negras com uns poucos estalidos, "esse não é o poder de um rei." Vá para **404**.

276

Você segue pelo caminho até um silencioso bosque de velhos salgueiros, cujas raízes tortas agarram a pouca ter-



ra seca disponível e cujas folhas mais externas beijam a superfície de poços de verde-limo. No meio dessa sinistra floresta pantanosa a trilha se divide novamente. Para a direita, através dos braços indolentes dos salgueiros, você consegue enxergar uma luz suave brilhando na distância. Você irá:

- | | |
|---|----------------------|
| Seguir a trilha da esquerda? | Volte para 33 |
| Seguir a trilha da direita? | Volte para 54 |
| Sair da trilha e passar pelos salgueiros na direção da luz? | Vá para 292 |

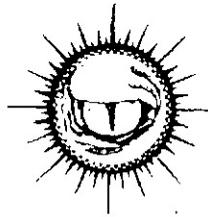
277

O Troll pega suas moedas de ouro (risque-as de sua *Folha de Aventuras*) e permite que você passe sem problemas pela ponte. Do outro lado, você vê dois caminhos levando para o interior da floresta que margeia ambos os lados do rio. Você seguirá pela esquerda (vá para **432**) ou pela direita (vá para **340**)?

278-280

278

A passagem leva você através da montanha rochosa, até que se divide em dois outros túneis. Você seguirá pelo ninei da esquerda (vá para **413**) ou pelo túnel da direita (volte para **176**)?



279

Após um gole, você cai no chão, incapaz de ver ou ouvir qualquer coisa além de uma ensurdecidora escuridão. Após um tempo que lhe parecem horas, a escuridão lentamente se transforma em uma visão perfeitamente nítida. Você vê Colthar sair triunfante de uma montanha escura, com uma gerra azul cintilando na coroa que tem sobre a cabeça. Você pode ouvir vozes gritando: "Colthar, Rei de Gundobad!" Você se vê atado ao sopé da montanha, prostrado por três pedras brancas brilhantes. Após essa visão, você desmaia. Vá para **499**.

280

Você se encontra em um comprido corredor cheio de portas grandes e aparentemente impenetráveis. Conforme continua adiante, você vê duas saídas, uma ao lado da outra - uma delas é uma passagem arqueada e a outra,

uma curva no corredor. Você sairá pela passagem (vá para **359**) ou continuará pelo corredor (vá para **339**)?

281

Se tiver um dos itens abaixo, escolha qual deles você vai usar e volte para a referência apropriada. Se não possuir nenhum dos itens, ou não quiser usá-los, você terá que lançar um feitiço (vá para **356**).

Raio de Electron	Volte para 108
Gema Vermelha	Volte para 166
Tapete Voador	Volte para 191

282

O monstro cai ao chão e se transforma rapidamente nu uma Pedra de Poder, que permanece brilhando a seus pés. Você a inclui em sua coleção, continua pela margem e encontra um caminho que leva para dentro e outro que leva para fora de um buraco. Você pegará o caminho para dentro do buraco (vá para **449**) ou pegará o caminho para fora do buraco (vá para **398**)?

283

Você se espreme pelo túnel e chega até outra bifurcação. Desta vez, apesar de ambas as passagens serem do mesmo tamanho, o tilintar de armas e o tropel de passos podem ser ouvidos se aproximando pelo caminho da esquerda. Converse com Colthar e decida se vocês dois vão seguir o túnel da esquerda (vá para **438**) ou o túnel da direita (vá para **343**).



284

Você se enrosca no chão. Pela manhã, você é rudemente acordado por dois lacaios golpeando-o nas costelas com as pontas grossas de suas alabardas. "Covarde", diz um deles, zombeteiramente. "Como se atreve a se dizer (ir sangue real quando, por causa de uma vaga suspeita, recusa a hospitalidade de outro rei? Você deve morrer por causa desse insulto!" Eles balançam as alabardas em sua direção. Se desejar, você pode lançar um feitiço.

	HABILIDADE	ENERGIA
LACAIO um	10	6
LACAIO Dois	8	6

Se você os vencer, vá para **338**.

285

Vocês pulam das moitas, cada um sobre um Leprechaun, mas agarram ar quando os dois sujeitinhos somem. Quando se levanta, você ouve uma risada suave escondida no arco-íris que desaparece. Logo você descobre que perdeu todas suas moedas de ouro e um outro item de seus equipamentos (sua escolha); risque-os de sua *Folha de Aventuras*. Ambos voltam para a trilha. Vá para **353**.

286

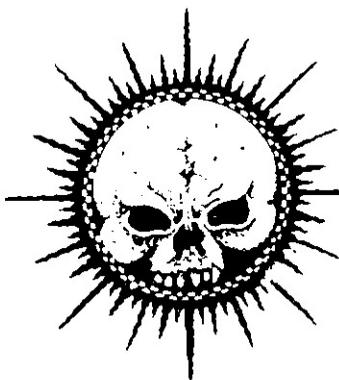
Você aguarda pelo pôr-do-sol, que já está bastante próximo. No entanto, antes que isso aconteça, dois Homens-lagarto, guardas da caravana, saem correndo do esconderijo em que conseguiram chegar furtivamente e os atacam. Converse com Colthar e enfrentem juntos esse

286-287

combate, cada um de vocês atacando *um* oponente. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
HOMEM-LAGARTO Um	9	8
HOMEM-LAGARTO Dois	9	6

Se vocês vencerem e Colthar ainda estiver vivo, volte para **249**; se vocês vencerem mas Colthar estiver morto, volte para **10**.

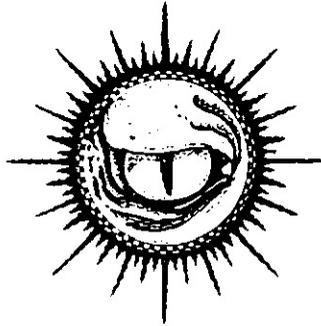


287

Vocês cavalgam juntos por uma estreita trilha e entram em uma densa floresta. Por vários dias vocês caminham pela floresta sem encontrar qualquer sinal de habitação. No quarto dia, porém, um camponês amedrontado avisa-os sobre a existência de uma cabana não muito adiante nessa trilha que está ocupada por um pequeno número de Ores. Vocês desmontam e andam silenciosamente pela trilha até que avistam a cabana sobre a qual falou o cam-

ponês. Sai fumaça da chaminé e a hera cobre-lhe as tábuas podres. Ela tem uma porta bamba e uma pequena janela fechada. Combine com Colthar a linha de ação a seguir; escolha uma das linhas abaixo:

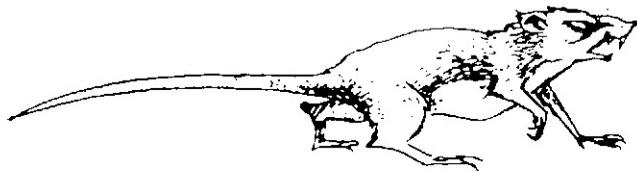
Ambos entram correndo pela porta	Vá para 486
Você entra correndo pela porta e Colthar entra pela janela	Vá para 453
Colthar vai pela porta e você abre a janela e lança um feitiço sobre os ocupantes da cabana	Vá para 403



A porta abre para um suntuoso salão de festa, repleto de tapetes orientais, narguilés, convidados com turbantes e cadáveres. O centro da atração é um enorme Djinn que, para grande divertimento dos convivas, escolhe vítimas de um grande grupo de cativos algemados, finge que vai deixá-los escapar mas mata-os antes que tenham deixado o aposento. Um tapete grande flutua a apenas curta distância de você. Você irá atacar o Djinn e libertar os cati-

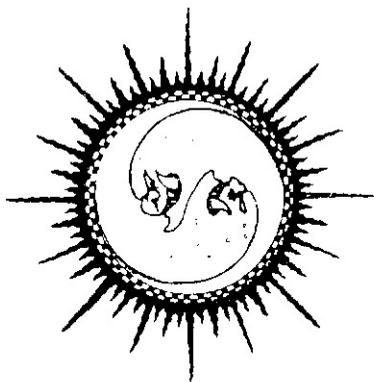
288-290

vos (vá para **409**) ou vai pular nó tapete "voador" (rezando para que ele *realmente* seja mágico), salvar a maior quantidade de cativos que puder e procurar um meio de escapar (vá para **474**)?



289

Após certo tempo, de maneira bastante inesperada, você encontra Colthar vindo por uma das trilhas que serpenteiam essas montanhas. Depois de se cumprimentarem, vocês continuam juntos. Volte para **25**.



290

Você segue a trilha de volta para dentro da montanha por uma curta distância; então, quando menos espera, o chão sob seus pés se fragmenta em cascalho e você é lançado

na direção de um precipício. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **447**; se for azarado, vá para **414**.

291

Vocês seguem penosamente pelas dunas de areia. Após vários dias, um dos Rocs - impossível dizer qual dos dois - reaparece sobre vocês, joga duas cordas para o chão e envia dois homens com armadura por elas. Quando alcançam terra firme, apressam-se em atacá-los. Converse com Colthar e enfrentem esse combate juntos, cada um de vocês atacando um dos oponentes. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
SALTEADOR		
DOS ARES Um	9	8
SALTEADOR		
DOS ARES Dois	9	8

Se vocês vencerem o combate e Colthar ainda estiver vivo, volte para **221**; se vencerem, mas Colthar estiver morto, volte para **17**.

292

Você avança com dificuldade pela confusão de raízes e poças venenosas que cobrem o chão da floresta pantanosa. Finalmente, você chega a uma grande ilha onde um casebre repousa entre imensos carvalhos. O choupaneiro, um velho e gentil pantaneiro, o vê emergir cambaleando do pântano; ele acorre e o ajuda a entrar no interior acolhedor de sua casa. Após uma refeição reforçada e um

292-295

bom sono - com os quais você recupera 4 pontos de ENERGIA - o pantaneiro leva-o em seu bote até o fim do pântano. O chão se inclina em pequenos montes baixos, que são cruzados por numerosas trilhas de cabras. Você pode seguir pela parte mais escarpada dos montes (volte para **167**) ou permanecer nos declives mais baixos e mais acessíveis (vá para **429**).

293

Você, finalmente, chega a um extenso e quieto lago, formado pelo rio Scamder, que passa sobre uma planície extremamente plana. Olhando para a água clara, você conclui que o lago, em toda sua extensão, não deve ter mais do que meio metro de profundidade. Perto dele, você observa três homens sentados próximos a duas chatas que o olham casualmente. Você precisa atravessar para a margem norte desse lago para poder continuar sua jornada; assim sendo, você irá simplesmente atravessá-lo a pé (volte para **151**) ou se aproximará dos homens (volte para **13**)?

294

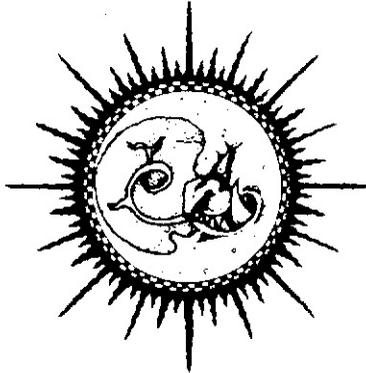
Diga a Colthar que você foi morto. Se o STATUS for 16, diga a Colthar para voltar para 51; se o STATUS não for 16, diga-lhe para ir para **473**. Volte para **39**.

295

Diga ao outro jogador para ir para **295**. Sua aventura é vencida pelas insistentes presas do Rato. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

296

Você encontra uma boa árvore com sombra, onde pode esconder-se e observar pelos lados do tronco; parece que os homens estão envolvidos numa espécie de cerimônia religiosa. Um grande corvo, que estivera pousado sobre uma das pedras do círculo, voa sobre sua árvore e, quando o vê, emite um grito: "Espião, espião." No mesmo instante, um dos homens volta-se e lança um feitiço que o congela onde você está. Eles se aproximam, erguem-no sobre os ombros e o carregam para dentro do círculo. Pouco tempo depois, em uma cerimônia bastante estranha, você é sacrificado ao deus deles. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.



297

Vá para **479**.

298

O mercador de escravos vence seu irmão, destruindo assim sua última chance de salvação. A caravana continua,



levando-o para uma vida de servidão em terras distantes. Sua aventura termina aqui.



299

Você oferece o torc com cabeça de serpente para o chefe. Ele o pega, aprovando, e coloca-o sobre a cabeça. Imediatamente, o torc volta à vida: ele se enrola em volta do pescoço do Kobold e enfia-lhe as venenosas presas na garganta. Acometido por uma convulsão e pelo terror, o chefe cai no chão. Os outros Kobolds estão horrorizados com essa mudança nos eventos e ficam ainda mais atemorizados quando, de repente, o torc se transforma em um dragão de duas cabeças com mais de 6 metros de altura. O pânico invade o aposento quando o monstro rugue e tenta devorar os Kobolds mais próximos. Volte para **93**.

300

Conforme você se aproxima da entrada principal da *villa*, dois guardas com aparência de javalis africanos surgem na sua linha de visão, empunhando cutelos denteados. "Mas comida para o mestre", diz um deles. "Ele irá nos recompensar divinamente", diz o outro, lambendo os lábios. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUARDA Um	7	6
GUARDA Dois	7	10

300-303

Se os vencer, você entrará na *villa* (vá para **463**) ou continuará através das montanhas (volte para **210**)?

301

A barra sai de seu apoio com um forte estalido, criando assim um buraco suficientemente grande para que vocês possam passar. Vocês saem da jaula para a escuridão que os cerca; há somente uma luz, que bruxuleia à esquerda, mais adiante. Converse com Colthar e decida se vocês vão se aproximar da luz (vá para **354**) ou se vão se mover na direção oposta (vá para **428**).

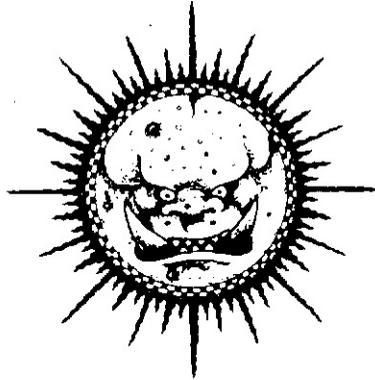


302

As Fadas, quando o vêem, pulam de alegria e o envolvem, formando um anel risonho e dançante a sua volta. Uma pequena sílfide, com uma grinalda nos cabelos, deixa o anel e se aproxima de você flutuando com asas diáfanas. Ela estende a mão para você, como se estivesse pedindo para dançar. Você se juntará às festividades (volte para **274**) ou recusará a oferta da Fada (volte para **233**)?

303

Vocês e o resto da tripulação conseguem vencer os atacantes. Seu Roc ganha velocidade e continua na direção norte; finalmente, o Grande Oceano se torna visível. O



capitão, que não deseja se aproximar demais da costa temendo outros ataques, deposita você e Colthar sobre o deserto abaixo. Volte para **173**.

304

"Muito bem, então", diz o Coletor de Impostos, "terei que confiscar todos os seus bens." Você percebe que, como ele tem muitos capangas protegendo-o, seria idiotice não lhe entregar o que ele deseja. Risque *todas* as moedas de ouro que tiver de sua *Folha de Aventuras* e - se ainda o tiver - também seu cavalo, que o Coletor de Impostos decide arrestar para cobrir sua falta de ouro. Você continua seu caminho a pé. Converse com Colthar e decida se vocês continuarão a viajar juntos. Se decidirem viajar juntos, vá para **383**. Se decidirem se separar, vá para **318**.

305

Cuidadosamente, você anda sobre a Hidra, pega a corrente da chave e, vagarosamente, passa-a pelo pescoço da

305-308

besta adormecida. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para 41; se for azarado, vá para **388**.

306

A escada sobe até um longo e iluminado *hall*, que parece ter quase o comprimento todo da ponte. Conforme vocês andam por este aposento empoeirado e deserto, são surpreendidos por uma Traça Gigante, que pula do teto sobre Colthar e o joga no chão. Você irá lançar um feitiço sobre a Traça (vá para **397**) ou não (vá para **480**)?

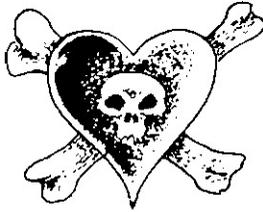


307

Você segue a trilha ascendente até um aclave escarpado e, então, até um despenhadeiro acidentado e cheio de grandes pedras. A trilha some e você tem que escalar rochas do tamanho de casas. A subida é muito difícil e, inevitavelmente, você escorrega: perde **1** ponto de HABILIDADE por causa de um pulso torcido. Você finalmente chega a duas trilhas. Você vai seguir para a esquerda (vá para **495**) ou continuará em frente (vá para **342**)?

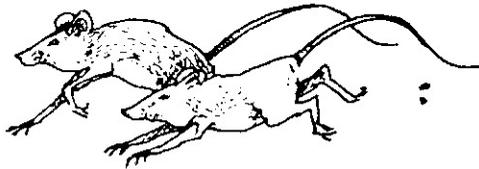
308

Sua ilusão de que está protegido por meia dúzia de homens armados até os dentes faz com que os Diabinhos fujam espavoridos. Gritando de pavor, eles voltam para os esconderijos no teto da caverna. Volte para **133**.



309

Você irá esquentar a água até que ela ferva, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **374**), congelar a água, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **434**), ou andar sobre a água até o outro lado, ao custo de 2 pontos de MAGIA (vá para **484**)? Se o feitiço falhar, você decide usar as pedras do lago (volte para **187**).



310

O feitiço falhou. Você irá andando até o outro lado (volte para **151**) ou pagará aos barqueiros para levá-lo (volte para **245**)?

311

Hesitante, você mastiga as flores e engole o suco. No mesmo instante você percebe a tolice de sua busca e o absurdo que é o título de rei. Colhendo e comendo outra flor, você sente nesse bosque que, estranhamente, não mais lhe parece tão ruim quanto antes. O céu é maravi-



311-313

lhosamente azul, as árvores estão vivas e tudo está bem. Você vai gostar de permanecer aqui! Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

312

O corredor o leva até uma grande livraria onde velhos homens empoeirados, sobre volumes igualmente empoeirados, olham surpresos para você. Conforme sobrevoa-lhes as cabeças, você percebe duas janelas abertas e uma passagem. Você sairá por qual delas:

Pela janela mais próxima?

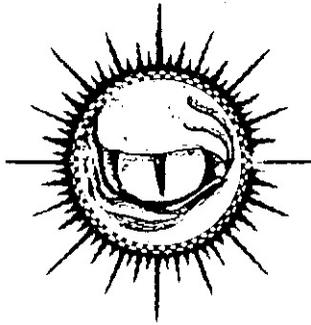
Volte para **95**

Pela outra janela?

Vá para **392**

Pela porta?

Volte para **121**



313

Colthar está do outro lado da caverna, separado de você pelo rio de lava. Vocês se comunicam por sinais. Converse com o outro jogador, para decidirem se:

Você vai atravessar a fenda

pela ponte de pedra

Volte para **160**

313-315

Colthar vai atravessar a fenda
pela ponte de pedra Volte para **55**

Vocês vão permanecer no lado em
que estão e continuarão seus
próprios caminhos Volte para **99**

314

Electron informa que esse é um Raio de Dizimação, que aniquilará qualquer coisa em que for lançado. Você pode usar esse objeto apenas uma vez durante o combate, mas, seja qual for o inimigo contra o qual você o lançar, ele será instantaneamente destruído, não importando o número de pontos de ENERGIA que ele tenha. Vá para **395**.

315

Vocês atravessam o portão rapidamente e se encontram na parte principal do povoado das Amazonas. Vocês diminuem o passo e entram furtivamente na área da vila, onde barracas de comércio - todas fechadas e firmemente trancadas - estão alinhadas em ambos os lados, escuridão adentro. Atrás de uma pequena estrutura de madeira você encontra uma cesta de vime, uma grande caixa e um Unicórnio preso em uma jaula. O Unicórnio, com grandes lágrimas rolando pelo longo rosto, implora por liberdade. Converse com Colthar e decida o que fazer. Vocês irão:

Libertar o Unicórnio? Volte para **147**

Olhar dentro da cesta de vime? Volte para **32**

Olhar dentro da caixa? Vá para **417**

316

Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

TROLL HABILIDADE 9 ENERGIA 10

Se você vencer o monstro, vá para 411.

317

O capitão, desesperado para diminuir o peso do pássaro para poder aumentar a velocidade, faz com que você e Colthar desçam por uma corda até as areias do deserto vários metros abaixo. Uma vez a salvo no chão, você olha para os dois pássaros que voam no horizonte. Volte para **291**.

318

Você entra sozinho na floresta, seguindo uma suave trilha de cabras. Finalmente, a floresta torna-se menos densa em um dos lados da trilha, permitindo assim que você veja algumas montanhas escarpadas, alguns quilômetros adiante. Você continuará pela trilha (volte para **257**) ou vai seguir para as montanhas (volte para **167**)?

319

Você lança seu feitiço e pula do convés para o mar. Você se mantém próximo ao casco do navio mercante, esperando que o navio pirata termine seu trabalho e parta. Infelizmente, sua intrusão no mar chamou a atenção de habitantes locais - um grande tubarão cinzento que, identi-

319-322

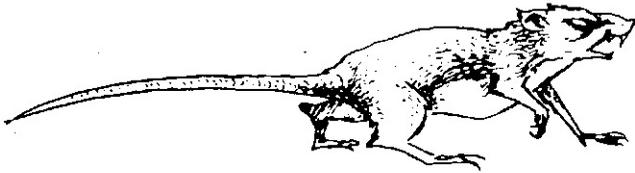
cando em você uma iguaria prepara-se para atacá-lo. Defenda-se.

TUBARÃO HABILIDADE 10 ENERGIA 6

Se você o vencer, vá para **384**.

320

A árvore diminui seu aperto e então lhe dá espaço para escalar o buraco do tronco e subir até a casa do Duende da Floresta. Vá para **476**.



321

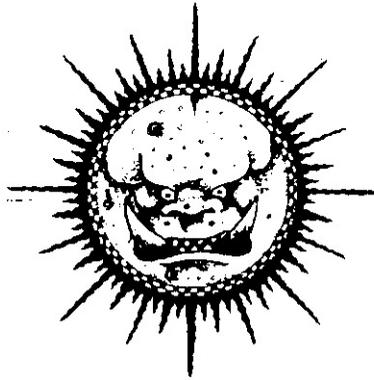
Seu feitiço tem efeito imediato e fantástico: ele envia ondas de pânico através das linhas de escravos e obriga o mercador a apressar seus carregadores a passarem por você tão rápido quanto possível. A caravana inteira se move através das montanhas e some de sua vista. Vá para **453**.

322

Vocês dois entram furtivamente pelas moitas e perscrutam à sua volta: vocês vêem um par de Leprechauns de pé ao lado de um arco-íris, discutindo de maneira bastante sem sentido. Eles não parecem ter notado vocês

dois. Converse com Colthar e decida o que fazer. Vocês vão:

- | | |
|---|-----------------------|
| Tentar capturar os dois Leprechauns? | Volte para 285 |
| Tentar capturar somente um dos Leprechauns? | Volte para 268 |
| Se vocês tiverem algum vinho, aproximar-se dos Leprechauns de maneira amigável? | Volte para 240 |
| Ignorar os Leprechauns e correr para o arco-íris? | Volte para 204 |



323

O velho monge lhes deseja boa-noite, prometendo fornecer-lhes todos os detalhes necessários sobre Ormoot pela manhã. Vocês se recolhem para seu quarto. Converse com Colthar e decida sua próxima linha de ação. Vocês irão juntos encontrar-se com o velho monge pela manhã (vá para **471**) ou, ignorando a oferta de conselho, vão



separar-se e seguir caminhos diferentes na direção de Orcmoot (vá para **379**)?



324

Você oferece a essência de árvore para o Kobold. Ele olha para a garrafa cautelosamente, lê a etiqueta com alguma dificuldade e, então, joga-a de volta em seu rosto. "Humano, você me insulta", zomba ele. Depois, volta-se para seus guarda-costas e diz: "Matem-no. Nós o comeremos no jantar." Você vai lutar para se livrar dessa situação (volte para **46**) ou, se ainda não o tiver feito, vai lançar um feitiço (volte para **211**)?

325

Você se separa de Colthar com um aceno e dizendo: "Dentro de três dias, nos encontraremos na ponte de pedágio do rio Scamder!" Cavalgando para dentro da densa floresta, você perde tanto Colthar quanto sua casa ancestral de vista. Nos dois primeiros dias sua viagem ocorre sem nenhum acontecimento, mas, quando acorda na manhã do terceiro dia, você se encontra diante de dois Ogres brutais e muito feios. "Ei, você, dá seu dinheiro prá gente", dizem eles, brangindo pesados porretes. Você enfrentará essas duas criaturas (vá para **363**) ou tentará fazer com que o ajudem contra Colthar (vá para **391**)?

326-327

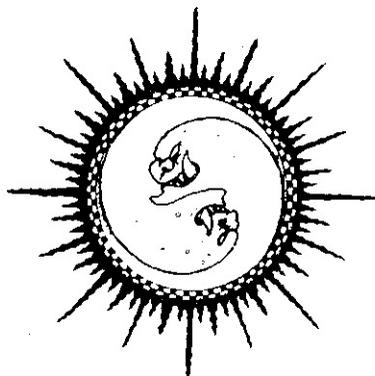


326

O orifício em que você se encontra de repente se enche de vapor e depois de água fervente que jorra do interior da montanha vulcânica e vai para o lago de rocha - levando seu corpo queimado com ela. Sua aventura termina aqui. Volte para 39.

327

"Então, que assim seja", diz ela, fazendo sinais mágicos em sua direção. No mesmo instante, a câmara desaparece e você se vê numa ampla caverna repleta de todos os confortos materiais que alguém da sua estirpe poderia desejar. Porém, olhando melhor, você não encontra qualquer saída. Você está abrigado em segurança com comida e



327-330

bebida suficiente para toda uma vida, preso em uma bolha quilômetros abaixo da superfície da terra. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

328

O homem olha para o que você desenhou, apaga os dois símbolos e se levanta novamente. "Qual dos dois círculos sagrados é o Mestre e qual é a Rainha", pergunta ele. O que você responderá: que o sol é o Mestre e a lua, a Rainha (vá para **430**) ou, ao contrário, que a lua é o Mestre e o sol, a Rainha (vá para **452**)?



329

Mude a AÇÃO para 28. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado.

Se o STATUS mudar para 1

Volte para **96**

Se o STATUS mudar para 9

Volte para **142**

Se o STATUS mudar para 10

Volte para **289**

330

Um grande tremor corre pela árvore enquanto seu feitiço drena-lhe a energia. Jogue três dados. Se o resultado *exceder* seus pontos de ENERGIA, volte para **126**. Se o resultado for *igual ou menor que* sua ENERGIA, volte para **5**.

331-335

331

Você lança o feitiço. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **76**; se for azarado, vá para **364**.

332

Tão logo fita o rosto cinzento, você de repente tem uma visão de Colthar abrindo uma grande cesta de vime, e de dentro dela salta uma besta estranha e aterrorizante. Meio pássaro, meio réptil, tem o olhar dardejante e venenoso, tão terrível que vocês dois são imediatamente reduzidos a pó. A visão termina e a criança dá um passo para trás. Vá para **496**.

333

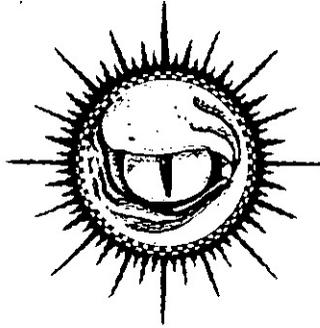
Quando você abre a caixa, meia dúzia de pequenas serpentes investe contra você e o mordem nos braços: jogue um dado e reduza o resultado final dos seus pontos de ENERGIA. Você as sacode e fecha a caixa de sopeção. Vá para **373**.

334

Você recebe uma repentina e convincente visão de que o arco que transpõe o abismo irá cair se você caminhar sobre ele. Volte para **313**.

335

Quando você se aproxima do morcego, os olhos dele se abrem e penetram o seu olhar com uma intensa luz vermelha que lhe drena a vontade: você perde **4** pontos de MAGIA. Você cambaleia para longe da besta e foge do jardim por uma porta lateral. Volte para **288**.



336

Você segue para fora da câmara por um túnel muito bem-acabado, que segue mais profundamente para dentro do recife. Vá para **410**.

337

A passagem se estende só por mais uma pequena distância antes de lançá-lo dentro do santuário interno do Wight. O monstro, com bem mais do que três metros de altura e de pele branca como a morte, pula de pé quando você se aproxima e corre para atacá-lo.

WIGHT

HABILIDADE 10

ENERGIA 6

Se você vencer esse combate, volte para **89**.

338

Após vencer os lacaios, você foge correndo do castelo tão pobremente habitado e entra na terra árida que o cerca. Volte para **180**.



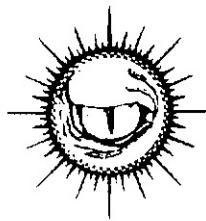
339

O corredor o leva de volta para o salão de festa onde seu vôo teve início. Os convidados gritam amedrontados com sua entrada; muitos tentam se esconder sob os tapetes próximos. Qual das três saídas do aposento você escolherá desta vez:

- | | |
|------------------|-----------------------|
| A janela? | Volte para 95 |
| A porta grande? | Volte para 121 |
| A porta pequena? | Volte para 135 |

340

Você segue esse caminho por vários dias, sempre permanecendo na densa floresta. Na manhã do quarto dia, você vê uma clareira larga e circular com grandes pedras montadas qual um grande anel; no centro desse anel você pode perceber cerca de uma dúzia de homens encapuzados e com mantos. Você permanecerá escondido para observar esses homens (volte para **296**) ou se aproximará deles (volte para **251**)?



341

O feitiço funciona muito bem. "Amigo", diz o chefe, "o que você está fazendo no chão? Venha, levante-se e siga

341-344

pelo meu reino como se ele fosse seu." Porém, seus capangas ficam descontentes com essa transformação. "Tolo!" falam asperamente, tentando incutir algum juízo no chefe. "Não pode ver que ele jogou alguma magia sobre você?" O chefe Kobold, recobrando o juízo, olha para você enfurecido. Você vai tentar escapar dessa situação (volte para **46**) ou, se ainda não o fez, vai oferecer um tributo ao chefe (volte para **141**)?

342

A trilha serpenteia por um bosque, e você perde por completo a noção de direção. Quando sai das árvores, você vai seguir pela direita (vá para **437**) ou pela esquerda (vá para **495**)?

343

Vocês seguem pela passagem da direita até que o caminho é bloqueado por uma raiz de árvore que, apesar de correr ao longo do túnel, torna a já estreita passagem ainda mais apertada. Vocês podem espremer-se pela passagem, mas o perigo de ficarem presos é bastante grande. Discuta com Colthar e decida se ele deve cortar a raiz com sua espada (volte para **98**) ou se vocês dois devem tentar se esgueirar por ela (volte para **146**).

344

Mude a AÇÃO para 35. Permaneça nessa página até que o STATUS mude. Se o STATUS mudar para 1, volte para **86**; se o STATUS mudar para 15, volte para **265**.

345

Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate. Converse com Colthar e lutem juntos esse combate, cada um de vocês enfrentando o Troll em combates alternados.

TROLL

HABILIDADE 9

ENERGIA 10

Se vocês vencerem o Troll e Colthar ainda estiver vivo, volte para **48**; se vencerem, mas Colthar estiver morto, vá para **411**.



346

Uma tarde, após vários dias de viagem, vocês são surpreendidos pela visão de dois imensos Rocs combatendo no céu. Cada um deles tem um piloto humano montado nas costas e soldados que atiram flechas uns nos outros e também no pássaro do oponente. No momento, um dos Rocs abandona o combate e voa na direção do horizonte. O outro Roc aterrissa lentamente; aeronautas descem lentamente por cordas até o chão. Quando se aproximam, vocês são saudados por um oficial de aparência ansiosa, que lhes oferece passagem gratuita até a beira do deserto em troca de trabalho como tripulantes temporários, já que vários de seus homens foram mortos. Converse com Colthar e decida se vocês vão aceitar a oferta de viagem aérea (volte para **241**) ou declinarão da oferta e continuarão a pé (volte para **291**).

347-348

347

O mercador de escravos, seguindo seus capangas, desenrola uma longa corda e lança-a no ar, gritando: "Pega-escravos, pegue-o. Agarre-o rápido!" Como resposta, a corda mágica pula para a frente, formando um laço para apanhá-lo. Em cada série de ataque, jogue um dado. Se o resultado for **6**, vá para **466**; se o resultado não for **6**, continue com a próxima série de ataque. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
CAPANGA Um	8 ^	4
CAPANGA Dois	7 \Q	4 \°
MERCADOR DE ESCRAVOS	6 H	4 †

Se você os vencer, vá para **402**.

348

O estalajadeiro é alertado de sua presença, berra para avisar a mulher e, lançando um cutelo, intercepta Colthar em meio à fuga: Colthar cai qual uma pedra dentro do caldeirão. Com seu irmão fora do caminho, os dois estalajadeiros voltam-se malevolamente na sua direção. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESTALAJADEIRO	9	6
ESPOSA	7	4

Se você os vencer, volte para **261**.

**349**

Você joga a gema dentro do lago, na direção dos pássaros. Ela gira no ar, brilhando ao sol, antes de atingir a água e sumir de vista. Os pássaros ficam loucos com a jóia e mergulham na água, lutando entre si para ficar com a gema. Tendo realmente conseguido distraí-los, você desliza em silêncio e passa por eles. Volte para **273**.

350

Vocês dois se escondem nos barris pouco antes que vinte Gremlins ou mais surjam na passagem e parem perto de seus companheiros caídos. Observando por um buraco no barril, você vê que se inicia uma esquentada briga quando o chefe dos Gremlins castiga os lacaios pela morte dos companheiros. Finalmente, uma das criaturas é arremessada contra o seu barril, que é lançado para fora. Você rola pela rampa de carregamento antes de ser lançado no rio, deixando Colthar na ponte-fortaleza. Você bóia por algumas léguas e finalmente aporta no lado sul do Scam-

350-353

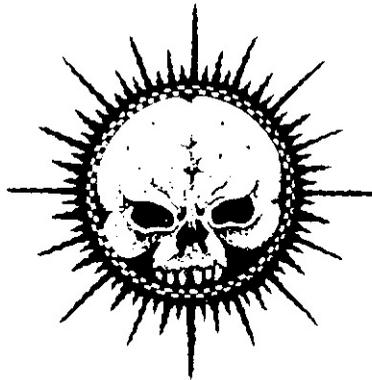
der. Você se livra do barril e segue uma trilha irregular que corre ao longo do rio. Volte para **293**.

351

A velha com uma garra fica lisonjeada com sua resposta e lhe concede uma bênção: recupere seus pontos de SORTE até seu valor inicial. As outras velhas, não tão satisfeitas com sua escolha, pulam das pedras. Uma fita Colthar enquanto a outra morde você com o Único dente: você perde 2 pontos de HABILIDADE. Vá para **389**.

352

Os Diabinhos, que nunca dormem, são imunes a seu feitiço. Eles prosseguem no mergulho em sua direção. Volte para **80**.



353

A trilha segue pela floresta por alguns quilômetros até que vocês dão de cara com um imenso Gigante de duas cabeças. "Parem!" dizem as duas cabeças, enquanto o

353-356

gigante coloca um porrete do tamanho de uma árvore no meio do caminho. "Para passar, vocês devem dizer-me quantos cérebros eu tenho." Combine a resposta com Colthar. Se a resposta for "Um cérebro", vá para **464**; se for "Dois cérebros", vá para **483**.

354

Conforme se aproximam da luz, vocês vêem várias Amazonas, armadas até os dentes, de guarda perto dos portões do campo e se aquecendo ao lado de uma grande fogueira. Converse com Colthar e decida se vocês vão passar furtivamente por esses guardas e ir na direção do portão (vá para **488**) ou se vão recuar para a escuridão e procurar por um outro caminho de fuga (vá para **428**).

355

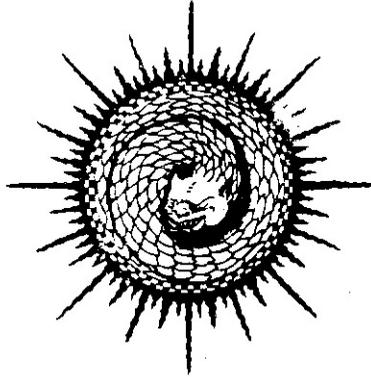
Felizmente, você aterrissa num grande pedaço de basalto frio que flutua pelo lado do rio de lava. A seus pés, sobre um orifício não muito fundo, está outra Pedra de Poder, a qual você inclui na sua coleção. Você pula do basalto para a margem enfumaçada e encontra uma trilha que entra e sai de um buraco estreito. Você seguirá para dentro do buraco (vá para **449**) ou vai continuar seu caminho na outra direção (vá para **398**)?

356

Você vai fugir voando dos dois navios, ao custo de 3 pontos de MAGIA (volte para **191**), chamar uma Sombra para atacar o capitão pirata, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **266**), ou dar-se poder para respirar debaixo d'água e então pular para o mar, ao custo de 2



pontos de MAGIA (volte para **319**)? Se o feitiço falhar, você terá que se render aos piratas (volte para **20**).



357

As covas não foram fechadas e, quando você lança um pedaço de viga da tampa para um lado, você vê que elas já estão ocupadas com um cadáver cada uma. Olhos mortos piscam e se abrem e pele acinzentada se flexiona quando os dois corpos, agora Zumbis, levantam-se, arrastam-se de suas covas e se lançam sobre vocês. Converse com Colthar e enfrentem esse combate juntos, cada um atacando um dos Zumbis. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
ZUMBI Um	7	10
ZUMBI Dois	7	10

Se vocês vencerem e Colthar estiver vivo, volte para **11**; se venceram mas Colthar estiver morto, volte para **63**.

358-360



358

As árvores têm cerca de **6** metros de altura e estão cobertas com flores rosas de muitas pétalas, cada uma delas tão grande quanto um punho fechado. Você comerá uma, como os outros a seu redor estão fazendo (volte para **311**), ou colocará algumas delas na mochila e continuará a jornada (vá para **451**)?

359

A passagem leva-o para um pequeno aposento ocupado pelo próprio Djinn. Berrando de ódio ao vê-lo, ele lhe dá um potente murro no rosto. Você perde 2 pontos de ENERGIA. Apesar de estar meio tonto, você pode ver duas passagens por onde escapar. Você tomará a passagem da esquerda (volte para **121**) ou a da direita (volte para **135**)?



360

Diga a Colthar para ir para **360**. O feitiço tem efeito imediato: transforma a Traça em um pequeno camundon-

360-363

go do campo, que foge por uma rachadura na parede de pedra. Volte para **202**.

361

Você lança seu feitiço, mas sem causar qualquer efeito. "Tolo", balbucia o Pesadelo, batendo as maciças asas negras sem descanso, "você denigre sua herança real com essa tentativa indigna. Você não será rei." Vá para **404**.

362

O Djinn evapora assim que você lhe dá o golpe fatal; os convidados, aterrorizados, fogem correndo do aposento. Uma estranha sensação de força toma conta de você depois de ter matado um ser tão poderoso: de agora em diante, sempre que lhe for permitido lançar um Feitiço de Combate, você poderá lançar *dois* feitiços (apesar de você ter que pagar os pontos de MAGIA necessários para ambos os feitiços). Os cativos, agora libertados, presenteariam-no com o que eles observaram ser a fonte de poder do Djinn - um anel de ouro com o número "8" gravado. Você o pega, deixa a *villa* e continua através das montanhas. Vá para **453**.

363

Você joga seu manto para trás e se prepara para lançar um feitiço. Os Ogres, no entanto, são rápidos demais; eles se lançam sobre você brandindo seus porretes maciços e acabam com sua concentração. Você é forçado a pegar seu cajado para se defender. Nesse combate, conte os dois Ogres como se fossem apenas um oponente.

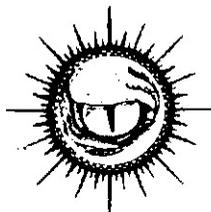
OGRES

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

363-365

Se você for vencido, volte para **122**; se vencer, volte para **254**.



364

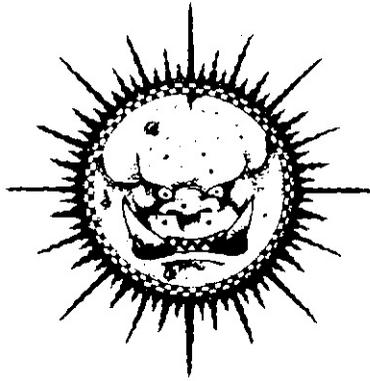
Alguma coisa de muito errado está acontecendo com o feitiço: em vez da Hidra se transformar em alguma coisa inofensiva, outras seis cabeças nascem ao lado das três já existentes. Brutalmente acordada por essa transformação, a Hidra olha em volta, vê você e o ataca com o humor já bastante alterado.

HIDRA DE
NOVE CABEÇAS HABILIDADE 12 ENERGIA 12

Se você for morto pelo monstro, volte para **294**. Se você vencer o combate, volte para **41**.

365

Diga ao outro jogador para ir para **365**. Não encontrando mais nada no ninho, você retorna para o portão e para Colthar. Vocês dois se dirigem para a porta. Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.



366

Após deixar o bosque, você entra em uma terra árida que logo se transforma em um formidável deserto de dunas vermelhas e cheio de plantas semelhantes ao amarelo. Uma pálida coluna de fumaça sobe de trás de um declive não muito distante de onde você se encontra. Você prossegue cautelosamente nessa direção até alcançar o topo e olha para baixo, para o pequeno e pouco profundo vale, e vê Colthar, ocupado, preparando o jantar. Reunidos uma vez mais, vocês fazem planos para, juntos, atravessar o deserto. Vocês poderiam seguir o que parece ser uma trilha bem feita porém tortuosa ou seguir mais diretamente através das dunas usando seu próprio cálculo. Converse com Colthar e decida se vocês vão seguir a trilha (vá para **462**) ou se vão andar direto para o norte através das dunas (vá para **401**).



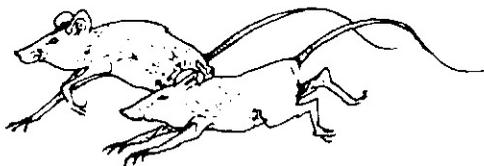
367-369

367

Mude a AÇÃO para 27. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para **1**, volte para **2**; se o STATUS mudar para 7, volte para **27**.

368

Você se aproxima da porta da direita mas, antes que possa alcançá-la, ela repentinamente se abre para revelar Colthar. Em seu rosto há uma expressão de triunfo e, em uma de suas mãos, reluzindo como somente o fazem quando em poder de um legítimo rei, encontra-se uma das Gemas Sagradas de Gundobad. Colthar será rei - não você.



369

Após carregar vários caixotes a bordo, o navio põe-se ao mar, levando-o do reino de Peleus na direção de Orcmoot. Porém, na segunda noite, chega o desastre: desaba uma terrível tempestade e o navio mercante é lançado contra um recife, que lhe rasga o casco e lança tudo o que transportava no oceano. Felizmente, você consegue se agarrar a uma pequena rocha pontiaguda, mas você é o único sobrevivente. No entanto, sua posição é precária. Você vai lançar um feitiço que lhe permita respirar debaixo d'água, ao custo de 2 pontos de MAGIA, e nadar

na direção do que *pensa* ser a costa (volte para **137**) ou prefere simplesmente esperar na rocha até que a furiosa tempestade se acalme (volte para **56**)?

370

Assim que você se aproxima da caravana, o mercador de escravos adivinha-lhe as intenções e envia dois homens no seu encalço. Os dois musculosos capangas, cada qual empunhando uma longa faca e um porrete torcido, avançam ameaçadoramente. Volte para **347**.

371

O Troll leva suas moedas de ouro (risque-as de sua *Folha de Aventuras*) e permite-lhes atravessar a ponte sem qualquer impedimento. Vá para **418**.



372

Diga a Colthar para ir para **372**. As estacas gemem mas permanecem firmes no chão. Antes que você tenha tempo de lançar um outro feitiço, as Piranhas da Areia estão so-



bre vocês; elas devoram-lhes as carnes com inacreditável rapidez. Dentro de minutos vocês dois estão reduzidos a ossos. Sua aventura termina aqui.

373

De repente, um grande número de Amazonas move-se rapidamente em sua direção. Durante a confusão que se segue, você e Colthar se perdem um do outro. Você escapa pelas ruas de trás da vila e vai para as montanhas. Você luta por vários dias na região árida que cerca o povoado das Amazonas até que, acidentalmente, chega a uma estrada irregular. Aí você encontra dois camponeses suspeitos, que lhe informam ser essa a estrada que vai dar no porto de Kalamdar, vários quilômetros ao norte. Você decide seguir para essa cidade. Volte para **227**.



374

Sob a influência de seu feitiço, o lago começa a ferver rapidamente, enviando nuvens de fumaça para o céu. Porém, o nível da água não diminuiu. Você decide andar pelas pedras. Volte para **187**.

375

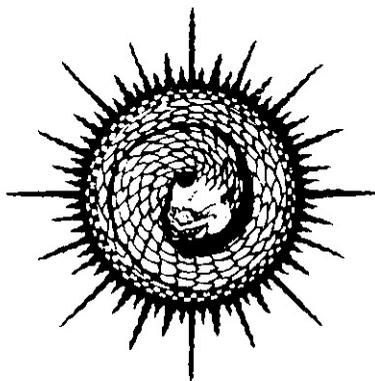
Sob a influência do seu feitiço, o aposento sofre rápida e surpreendente transformação. O teto cai, o chão se levanta e as paredes balançam para frente e para trás - re-

375-377

duzindo os Kobolds a um estado de completo pânico. Volte para **93**.

376

Deixando o corpo de Colthar para trás, você abre o portão e foge correndo dentro da noite. Por vários dias você luta através da região árida que cerca o acampamento das Amazonas, antes de chegar a uma estrada irregular. Aqui você encontra dois camponeses suspeitos, que o informam que essa estrada vai para o porto de Kalamdar, vários quilômetros mais ao norte. Você decide seguir para essa estrada. Volte para **227**.



377

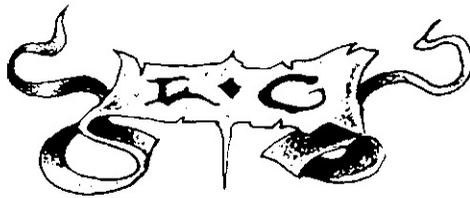
Você abandona a trilha e força seu caminho através da floresta indômita, na direção da música. Após alguns metros, as vozes se tornam mais claras e então, quase sem aviso, você se encontra na beira de uma pequena clareira povoada por dezenas de Fadas, que cantam e dançam de

377-380

mãos dadas no formato de um anel concêntrico. Os pequeninos seres não percebem sua presença e continua com a brincadeira. Você irá entrar na clareira (volte para **302**) ou vai voltar para a trilha (volte para **340**)?

378

O jardim contém uma árvore de espécie singular, cujos estranhos frutos brancos pendem de grandes cachos próximos ao chão. Você pode levar algumas dessas frutas, se desejar. Pendendo de um dos galhos dessa árvore, você vê um morcego de formato estranho. Ele está adormecido, mas o imenso tamanho e as feições humanas são realmente perturbadoras. Você irá olhar essa criatura mais de perto (volte para **335**) ou vai deixar o jardim por uma porta lateral (volte para **288**)?



379

Você deixa Colthar na estalagem e prossegue para as montanhas, seguindo uma trilha que logo se divide em duas. Você irá pela esquerda (vá para **405**) ou pela direita (volte para **437**)?

380

Obviamente aborrecido com sua resposta, o Demônio o agarra com vários tentáculos. "Eu vou levá-lo até lá para

380-384

que possa contá-los!" sibila. Gritando, você é arremessado para dentro de uma das bocas do monstro: seus dias sobre a terra estão terminados. Se o STATUS for 20, diga ao outro jogador para voltar para **44**.

381

Colthar, tendo derrotado o traficante de escravos, liberta você e os outros escravos. Converse com Colthar e decida com quem vai ficar a corda mágica do traficante. Volte, então, para **25**.

382

Você se aproxima de um homem que sorri sonhadamente de suas perguntas, como se você mal estivesse ali. Tudo o que ele lhe dirá é que as flores, depois de digeridas, dão a quem as tiver comido poderes ilimitados de percepção e controle. "Isso aqui é o paraíso", diz ele, "mas você não pode vê-lo... ainda." Ele colhe uma flor e lhe oferece. Você vai comer a flor (volte para **311**) ou vai deixar o bosque e continuar sua jornada (vá para **451**)?

383

O caminho continua através da floresta; ele finalmente alcança uma série de pequenas montanhas, mas segue somente ao longo delas. Converse com Colthar e decida que caminho vocês vão seguir. Vão continuar pela trilha (volte para **214**) ou subirão as montanhas (vá para **420**)?

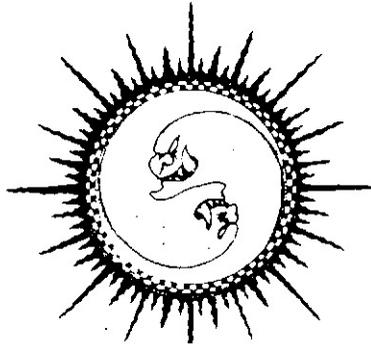
384

Tendo matado o tubarão e percebendo que o corsário já se afastou do navio mercante, você volta para a superfície

e escala o casco, para grande surpresa do capitão e da tripulação. Volte para **237**.

385

O Pesadelo olha para a concha sem tocar nela. "Você será rei", diz ele, afrouxando o aperto sobre você, "se possuir a resposta para o resto desse enigma." Ele lhe dá um pequeno anel com a palavra "FOSSOS" inscrita. A criatura desaparece num rugir de chamas negras, deixando-o para que escolha seu próprio caminho para o outro lado do *hall*. Atrás do altar, ladeado por um par de grifos de pedra, estão duas grandes portas. Você irá pela porta da esquerda (vá para **477**) ou pela porta da direita (volte para **31**)?



386

Você vai pular para o outro lado, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **400**), voar para o outro lado, ao custo de 3 pontos de MAGIA (vá para **423**), andar sobre a água do lago, ao custo de 2 pontos de MAGIA (vá para



440), ou fazer com que os barqueiros digam a verdade sobre o lago, ao custo de 1 ponto de MAGIA (vá para **472**)? Se o feitiço falhar, volte para **310**.

387

Colthar balança do lustre, planta destramente um pé entre as espáduas do estalajadeiro e o empurra para dentro do caldeirão borbulhante, onde ele, com um breve grito, some de vista. Nesse meio tempo, você teve sucesso em colocar a mulher dele dentro do forno ligado e fazê-la juntar-se às tortas humanas. Terminado o seu gesto de heroísmo, vocês se retiram para o corredor e sobem as escadas. Volte para **12**.

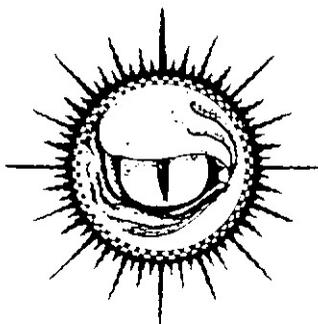


388

O monstro acorda, seis olhos pestanejando pela consciência em três cabeças. Quando ele foca o olhar sobre você, põe-se de pé sobre toda sua altura e então salta. Você terá que enfrentá-lo. Vá para **487**.

389

As mulheres velhas desaparecem em uma nuvem de vapor. Quando essa bruma clareia, você descobre que Colthar desapareceu e que você foi misteriosamente transportado para uma trilha estreita que corre através de uma densa floresta. Volte para **257**.



390

Você nada em direção à rocha pontiaguda com braçadas desesperadas, mas você é lento demais e tem a terrível sensação de dentes afiados sendo enfiados em suas pernas. Sem ter tempo sequer para gritar, você é tragado por uma onda de espuma tinta de sangue. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

391

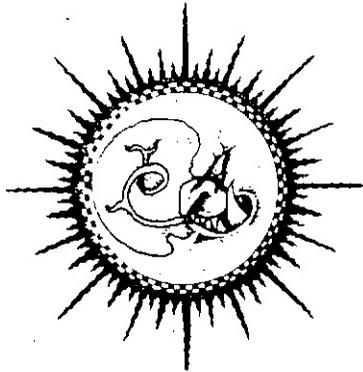
"Esperem, meus chapas", você diz, "eu sou apenas um pobre viajante que foi recentemente roubado por outro." Eles levantam as sobrancelhas. "O quê? Na *nossa* floresta?" eles dizem, horrorizados. "Nós não podemos permitir isso." Você continua: "Sim, mas eu sei onde vocês podem encontrar o criminoso e, se os cavalheiros concordarem em não me bater, eu lhes darei minha última moeda de ouro para que vocês o peguem. Só assim será feita justiça, vocês entendem?" *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, vá para **467**; se for azarado, vá para **436**.

392

A janela os leva para o lado de fora da *villa*. A vários quilômetros de distância, vocês finalmente param para descansar em um pequeno vale protegido. O cativo salvo, grato por ter sido libertado, lhe dá um anel de ouro que conseguiu surrupiar do Djinn no momento em que você o puxava para cima do tapete. O anel é bastante simples, e tem apenas o numero "8" gravado em um lado. Você lhe diz adeus, enrola seu tapete mágico e segue pelas montanhas. Vá para **453**.

393

Você evita os montes de limo e pisa cautelosamente na caverna. Uma série de guinchos altos e o som de asas batendo enchem o ar. Você olha para cima e vê um escuro bando de Diabinhos Infernais mergulhando em sua direção - uma massa de asas de couro, dentes afiados e membros ágeis. Você vai permanecer onde está e lutar (volte para **80**) ou vai lançar um feitiço sobre os atacantes (volte para **168**)?



394-396

394

Você irá: encolher o saco em que vocês estão, ao custo de 2 pontos de MAGIA (volte para **15**), criar a ilusão de que o saco está vazio, ao custo de 2 pontos de MAGIA (volte para **57**), ou apodrecer o saco, ao custo de 3 pontos de MAGIA (volte para **94**)? Se o feitiço falhar, vá para **425**.

395

Electron desaparece novamente no céu tempestuoso. Conforme caminha pelas montanhas, você nota, no topo de um pico próximo, uma grande *villa* branca, com numerosas torres. Você vai subir até essa habitação para procurar saber que direção tomar (volte para **300**) ou vai continuar através das montanhas sem pedir ajuda (volte para **210**)?

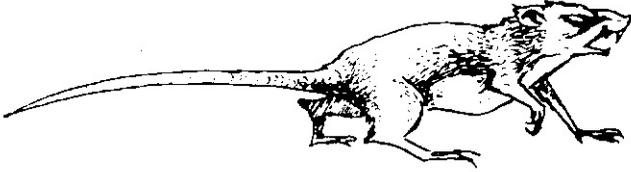
396

Você se encontra em outro túnel comprido. Após algumas horas, você chega a uma pequena caverna fracamente iluminada por tochas gotejantes e cheia de fumaça. Dois Hobgoblins vigiam dois homens amarrados pelos braços e pernas a estacas fixadas no chão; eles estão completamente imobilizados, talvez até mortos. Você não tem outra saída, precisa enfrentar essa situação: vá para **459**.



397

Você vai ficar invisível, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **270**), transformar a Traça em alguma coisa inofensiva, ao custo de 3 pontos de MAGIA (volte para **169**), ou botar fogo no Traça, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **66**)? Se o feitiço falhar, vá para **480**.



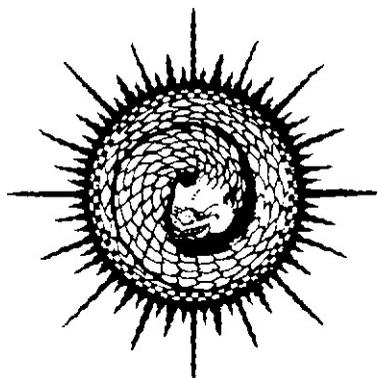
398

Você entra em um longo corredor cheio de voltas que, finalmente, desemboca em um *hall* subterrâneo. Imensas escoras estão presas ao teto que, assim como o resto do aposento, é esculpido em pedra negra opaca. No final do aposento, longe de você, está um altar baixo. Uma forma escura, aterrorizante tanto pelo formato como pelo tamanho, se materializa diante de você, estende uma forte garra de três dedos e o levanta pela cintura. Negras chamas infernais se enroscam por seu corpo enquanto ele fala. "Você procura ser rei", diz lugubrememente por uma boca sem lábios, "mas você possui aquilo que vai dar à terra sua força?" Você oferecerá a esse ser sobrenatural um presente de sua mochila para acalmá-lo (volte para **194**) ou tentará vencê-lo com um feitiço (volte para **64**)?

399

Você avança lentamente pelo túnel, mas, de repente, escorrega, pisa em falso e cai num profundo abismo. Sua aventura termina aqui.

400-401



400

Você dá uma grande passada no ar e quase alcança a margem norte do lago. Porém, quando desce na água, você é imediatamente atacado pelos peixes invisíveis que, como prometido pelos barqueiros, são excepcionalmente venenosos. Você sucumbe à peçonha. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

401

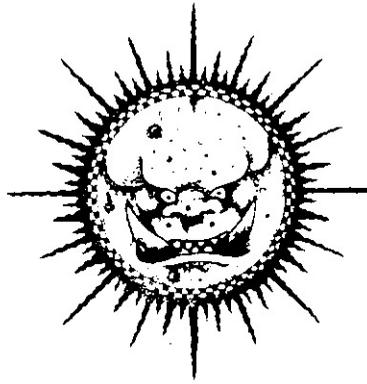
Vocês se põem a caminho através das dunas ondulantes, avançando com dificuldade pela areia grossa e escaldante dos picos e pela grama resistente dos vales. O céu enevoadado torna difícil dizer em que direção vocês estão indo. Não muito depois, o calor implacável e a falta de água fazem com que ambos desmaiem por insolação: jogue um dado e reduza o resultado de sua ENERGIA. Enquanto descansa numa sombra na base de uma duna, você enxerga um caminho indefinido ao longo da grama rija.

401-403

Vocês decidem segui-lo. Se o calor tiver matado Colthar, volte para **10**; se ele ainda estiver vivo, vá para **462**.

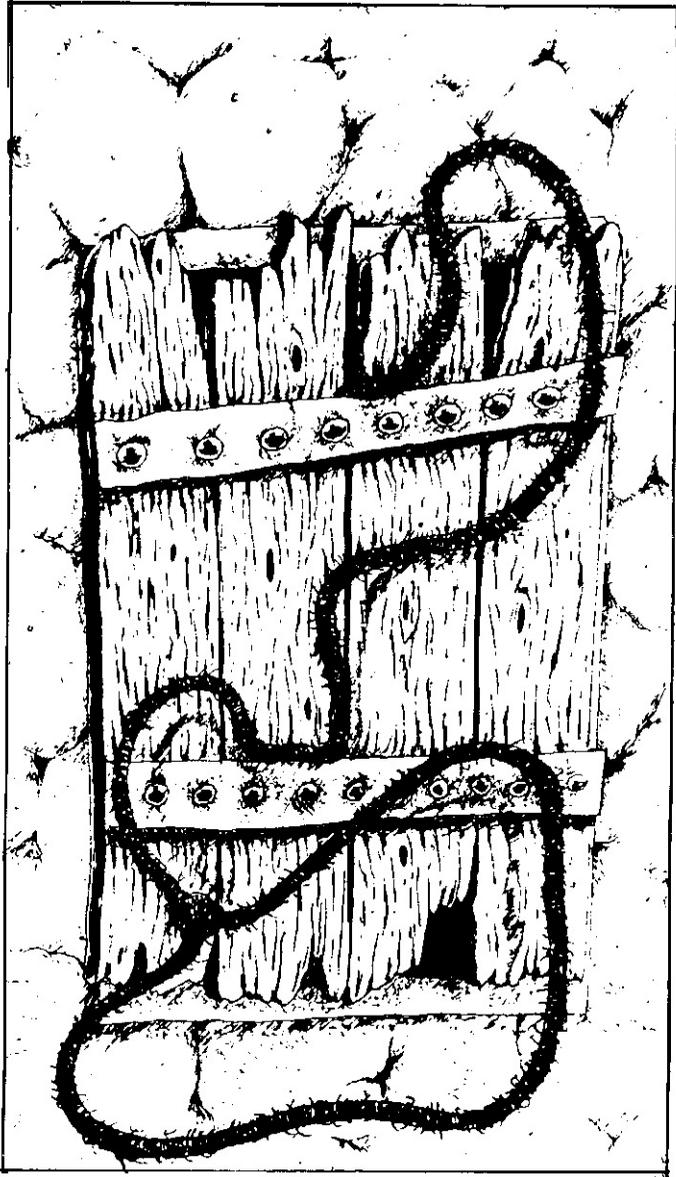
402

Tendo vencido o mercador de escravos, você liberta todos os cativos e, se desejar, reivindica sua corda mágica. Vá para **453**.

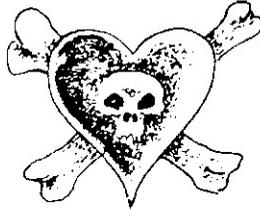


403

Você se aproxima da janela furtivamente e se prepara para lançar um feitiço. Sem aviso, um laço de fio voa do topo das persianas, espreme-se por algumas fendas grandes e agarra-lhe o pescoço. Dentro da choupana, você pode ouvir Colthar enfrentando desesperadamente várias criaturas. Se ele os vencer, lhe dirá para que referência ir; se não, você será morto pelos vitoriosos ocupantes da choupana.



404-406



404

O Pesadelo, impaciente por uma resposta correta, esmaga-o até a morte antes que você possa fazer alguma coisa para se salvar. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

405

Depois de seguir pela trilha ascendente por vários quilômetros, você é surpreendido por um grande pedregulho, que vem rolando e passa por você, esfolando-lhe o braço: perde 1 ponto de HABILIDADE. Um pouco mais adiante, a trilha se divide novamente. Você vai seguir o caminho da esquerda (volte para **342**) ou o da direita (volte para **271**)?

406

Quando você fita o rosto cinzento, tem uma clara visão de si mesmo cambaleando através de um pântano cheio de gases, em perseguição a uma luz ao longe. De repente, você se vê cair dentro de um charco profundo, lutar brevemente e então sumir de vista. Vá para **496**.

407-410

407

As cabeças do monstro zombam de você como se fossem uma só. "O preço é sua vida", dizem elas. "Eu vou lhe destruir como faço com todos os outros". Você terá que enfrentá-lo. Vá para **487**.

408

O Unicórnio o cura completamente: recupera seus pontos de ENERGIA até seu valor *inicial*. Volte para **373**.



409

Você balança seu cajado, passa sobre os surpresos convidados e se lança sobre o Djinn. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

DJINN

HABILIDADE **12**

ENERGIA 10

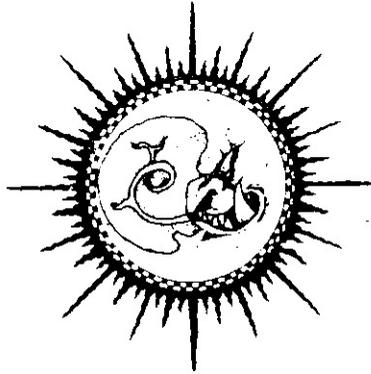
Se você vencer, volte para **362**.

410

Não muito depois, você emerge em outra câmara; esta está ocupada por uma Sereia adornada com grinaldas marinhas que segura uma grande concha sob um dos braços. "Estranho", diz ela, sorrindo amigavelmente, "você procura pela concha. Olhe bem de perto e então me diga: quantas espirais construiu o molusco para fazer sua ca-

sa?" Ela segura a concha de molusco diante de você para que você possa enxergar. Qual será sua resposta:

Nenhuma espiral?	Volte para 97
Uma espiral?	Volte para 117
Duas espirais?	Volte para 144



411

Depois de ter vencido o Troll, você decide examinar-lhe a casa. Quando entra na cabana infestada de piolhos, você descobre que o Troll era um grande colecionador: as paredes contêm prateleiras, as quais estão cheias de quinquilharias. Quase tudo aí dentro é inútil, mas você encontra uma pequena arca com uma fechadura finamente trabalhada. Você vai abrir a arca (volte para **139**) ou vai deixá-la na cabana (volte para **72**)?

412

Você se torna invisível e se move furtivamente no meio dos comprimidos Kobolds, indo na direção da saída mais



próxima. Os Kobolds correm desvairadamente pela câmara. *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **93**; se for azarado, vá para **460**.

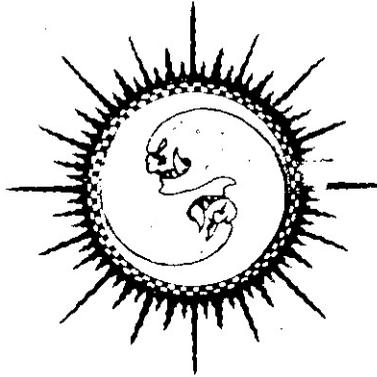
413

O túnel continua em frente por vários quilômetros antes de desaparecer em um precipício cheio de grandes pedras. Você escala este penhasco, arrasta-se por uma estreita tenda próxima ao teto do túnel e alcança o outro lado por um emaranhado de pedras pontiagudas: perde 1 ponto de ENERGIA devido aos cortes e arranhões. Depois de ter batido a poeira da roupa, você vê que há dois túneis por onde seguir. Você vai pelo túnel da esquerda (volte para **53**) ou vai seguir em frente (volte para **396**)?

414

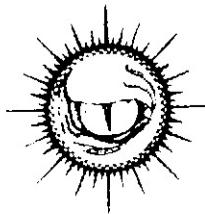
Sua queda é de pelo menos 30 metros, durante a qual você bate contra as paredes de pedra e as escoras pontiagudas. Estatelado no fundo, você não está mais em condi-

ções de continuar. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.



415

Olhando mais para baixo do orifício, você pode ver, sob a luz fraca, outro bastão, parecendo idêntico ao primeiro que você acabou de pegar. Você vai descer para pegar esse segundo pedaço (volte para **263**) ou vai voltar para a superfície (volte para **205**)?



416

Diga a Colthar para voltar para **190**. Permaneça nessa página até receber instruções do outro jogador.

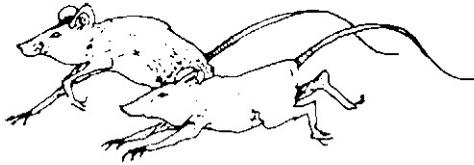
417-419

417

Converse com Colthar e decida se ele vai abrir a caixa (volte para **255**) ou se você vai abrir a caixa (volte para **333**).

418

Uma vez do outro lado da ponte, vocês dois seguem uma trilha numa densa floresta; a trilha segue por entre antigos carvalhos e densa vegetação rasteira. Quando param para um descanso, vocês ouvem duas vozes alteradas discutindo por detrás de alguns arbustos grandes. Converse com Colthar e decida se vocês vão investigar as vozes (volte para **322**) ou se vão continuar seu caminho (volte para **353**)?



419

Qual dos itens você vai usar:

Pássaro Mecânico?	Volte para 253
Cajado de Duas Peças?	Volte para 297
Gema Vermelha?	Volte para 349

Se você não possuir nenhum dos itens acima (ou decidir não usá-los), então você deve escolher entre lançar um feitiço (vá para **441**) ou permanecer forte (vá para **479**).

420

Vocês prosseguem pelas montanhas e por fim acampam em um pequeno vale pouco profundo circundado de moitas baixas. Os dois são acordados no meio da noite pelo barulho de pequeninos pés e vozes agudas se movendo pelo seu acampamento. De pé, vocês descobrem que alguns Scuttlies traquinas surgiram de tocas escondidas e carregaram todas as suas coisas, com exceção das roupas que estão usando. Na verdade, seus últimos suprimentos acabaram de sumir terra adentro, carregados por duas das criaturas brancas e pequenas. Converse com Colthar e decida se você lançará um feitiço para recuperar os seus pertences (volte para **83**) ou se vocês dois vão perseguir os Scuttlies até dentro da toca (volte para **47**).



421

Converse com o outro jogador para comparar o número de Pedras do Poder que cada um de vocês tem. Se Colthar tiver mais pedras que você, volte para **44**; se você tiver mais que ele, volte para **185**; se ambos tiverem o mesmo número de pedras, volte para **71**.

422

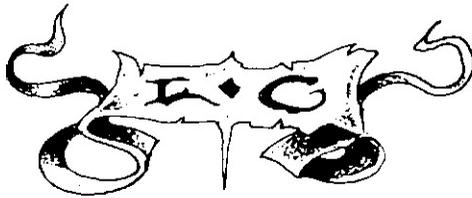
Diga ao outro jogador para ir para **422**. Você volta para o porão e presenteia Colthar com o escudo. Ele o segura primeiro com interesse e depois com prazer, e finalmente



o prende em um dos braços. Vocês dois se dirigem para a porta. Permaneça nesta página até receber instruções do outro jogador.

423

Você profere o seu feitiço e voa sobre a cabeça dos surpresos barqueiros e sobre o lago, aterrissando em segurança na margem norte. Volte para **209**.



424

Diga a Colthar para voltar para **125**. As estacas ardem em chamas, criando um fogo suficientemente forte para manter as Piranhas da Areia a uma distância segura, até que as amarras estejam fracas o bastante para que vocês possam libertar-se. Vocês pulam de pé, pegam suas coisas (que, felizmente, foram deixadas perto de vocês) e entram no deserto, para longe da caravana e das Piranhas. Volte para **346**.

425

Colthar decide que vai resolver as coisas à sua maneira. Permaneça nesta página até receber instruções do outro jogador.

426-429

426

Você vai voar para longe da caravana, ao custo, de 3 pontos de MAGIA (volte para **59**), vai se tornar invisível, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **127**) ou vai transformar o laçao do mercador de escravos em um inseto, ao custo de 3 pontos de MAGIA (volte para **239**)? Se o feitiço falhar, você tentará fugir correndo (vá para **450**).

427

Você aterrissa sobre o rio de lava que, apesar de bastante duro, é muito quente. Você é queimado até virar cinza. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

428

Você se afasta da luz e chega a uma tosca choupana encostada num dos muros do campo, ao lado de um portão estreito. Dois pequenos fardos, difíceis de identificar no meio dessa escuridão, descansam junto a um muro. Converse com Colthar e decida se vocês vão se aproximar dos fardos que estão ao lado da choupana (volte para **79**) ou se vão atravessar o portão (volte para **315**).

429

Você viaja através das terras baixas, de elevações e depressões suaves, seguindo uma trilha de cabras muito bem feita. A noite, quando busca um lugar para acampar, uma violenta tempestade move-se agitadamente do norte e desliza velozmente em sua direção. Relâmpagos estalam por entre as nuvens; trovões rugem pelas monta-

nhas. De repente, três seres sobrenaturais de aparência feroz descem por um tridente de fogo crepitante. Esses monstros-relâmpagos, formados de chamas vivas, aterrisam diante de você, pondo fogo na grama ao seu redor. Como o rugido de um trovão, dois dos monstros pulam para a frente, brandindo tridentes de eletricidade. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
BESTA-TROVÃO Um	9	6
BESTA-TROVÃO Dois	8	6

Se você os vencer, vá para **491**.

430

"Bem-vindo", diz o Druida, pegando-lhe o braço e levando-o até o centro do anel, onde estão os outros. "Como um Hóspede da Floresta", continua ele, "deve ser-lhe permitido participar dos rituais." Um fogo é aceso e, sobre a pedra central, há hera e erva-de-passarinho. Os gestos do Druida indicam que se espera que você coloque uma dessas plantas no fogo. Você vai escolher a erva-de-passarinho (volte para **75**) ou a hera (volte para **52**)?



431

Pé ante pé, você passa silenciosamente pela Hidra adormecida e se aproxima do portão. Quando você o empurra.

431-433

o sino da torre badala, soa um *bong* alto que acorda o monstro. A Hidra se levanta e o observa com cara de poucos amigos. "Eu sou o Guardião da ilha", ele diz. "Você não pode passar". Você irá atacá-lo (vá para **487**) ou tentará conversar para poder passar (vá para **457**)?

432

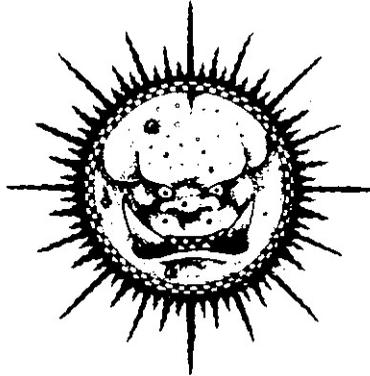
A trilha o leva cada vez mais profundamente floresta adentro, até que o céu mal possa ser visto através da confusão de galhos e folhas sobre sua cabeça. Conforme anoitece, você ouve, flutuando pela floresta, leves sons de vozes suaves elevadas em uma canção, vindas da esquerda. Você vai deixar a trilha para investigar essa música (volte para **377**) ou vai continuar pela trilha (volte para **340**)?

433

Você leva o cálice até Peleus que, com um sorriso satisfeito, bebe um gole do conteúdo. No mesmo instante, os anos são varridos dos ombros do monarca, deixando um homem jovem e enérgico onde antes sentara um rei às portas da morte. "Estou novamente inteiro", diz ele, abaixando o cálice, "e por causa disso minha terra será curada." Tirando um pequeno anel de uma corrente em volta do pescoço, ele continua: "Primo, pegue este anel - ele é um poderoso amuleto e lhe servirá bem." Você percebe que o anel tem gravado apenas a palavra "INFERNO". Você se despede de Peleus e segue viagem para além das terras áridas que cercam o castelo. Volte para **180**.

434

Sob seu feitiço, o lago congela, permitindo assim que você chegue tranquilamente ao outro lado. Conforme continua pelo vale, você percebe, no topo de um pico próximo, uma grande *villa* branca, com numerosas torres. Você vai subir até essa habitação para se informar sobre que direção seguir (volte para **300**) ou vai continuar pelas montanhas sem pedir ajuda (volte para **210**)?



435

Seu feitiço tem efeito imediato, e reduz o Pesadelo a uma massa cristalina de gelo negro. Depois de alguns instantes de luta, você consegue se livrar do abraço apertado e continuar seu caminho até o outro lado do *hall*. Atrás do altar, ladeado por um par de grifos de pedra, estão duas portas grandes. Você vai entrar pela porta da esquerda (vá para **477**) ou pela porta da direita (volte para **31**)?



436

"Não", diz o primeiro. "Por quem você nos toma?", continua o segundo. Eles brandem os porretes no ar. Você terá que enfrentá-los. Volte para 363.

437

A trilha da direita leva-o por uma inclinação íngreme e finalmente termina em uma bifurcação, em um lado escarpado. Você vai seguir pela trilha da esquerda (volte para **271**) ou pela da direita (volte para **153**)?

438

Pegando a passagem da esquerda, Colthar logo dá de cara com mais dois guardas Scuttlies. É deflagrado outro combate. Como o túnel ainda é muito estreito, você não pode participar dessa contenda. Permaneça nesta página até Coithar terminar o combate, quando ele lhe dirá para onde ir.

439

Você pega a gema e, colocando-a contra a luz, descobre que ela não é vermelha, e sim clara. De repente, uma chama brilhante pula da jóia, corre por seu braço e consome-lhe o corpo em poucos segundos. Sua aventura termina aqui. Se o STATUS for 20, diga ao outro jogador para voltar para **44**.

440-443

440

Você lança seu feitiço, pisa na superfície do lago e atravessa para o outro lado umedecendo somente as solas das botas. Você alcança a outra margem em bastante segurança. Volte para **209**.



441

Você vai voar para longe dos pássaros, ao custo de 3 pontos de MAGIA (volte para **14**), lançar uma bola de fogo neles, ao custo de 2 pontos de MAGIA (volte para **67**), ou fazê-los dormir, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **216**)? Se o feitiço falhar, vá para **479**.

442

Um sorriso malévolo cruza o rosto do mercador de escravos. "Sim", diz ele, "eu vou recuperar esse escravo cabeçudo, mas também pegarei você." Ele se volta para os capangas, aponta em sua direção e grita "Peguem-no!" Você terá que enfrentá-los. Volte para **347**.

443

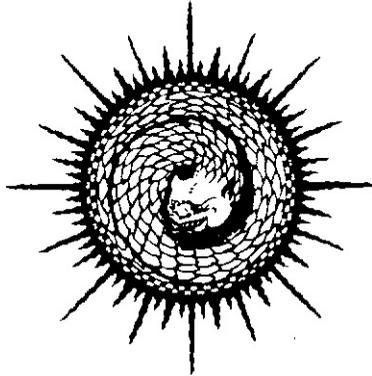
Há piratas demais para enfrentar; você vai usar um feitiço (volte para **356**) ou procurar na mochila algo para superar a situação (volte para **281**)?

444

Diga a Colthar para ir para **444**. Alguma coisa de muito errada está acontecendo com seu feitiço. O Traça, em vez de estar se transformando numa criatura inofensiva, vira um tremendo Dragão de Fogo. Ele lança um olhar maléfico sobre vocês dois, inspira e então expira, envolvendo-os em uma bola de fogo. Sua aventura termina aqui.

445

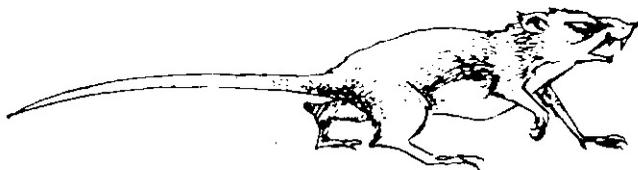
Com um gesto de extrema irritação, o Pesadelo, lança a fruta que está em sua mão no chão. "Tolo", diz ele, "como pode ser rei!" Volte para **404**.



446

Você deixa Colthar e se distancia pelas chapadas vizinhas. Há dois caminhos por onde ir: um segue por uma floresta e o outro por algumas montanhas bastante íngremes. Qual deles você vai seguir: o caminho da floresta (volte para **257**) ou o caminho das montanhas (volte para **167**)?

447-449

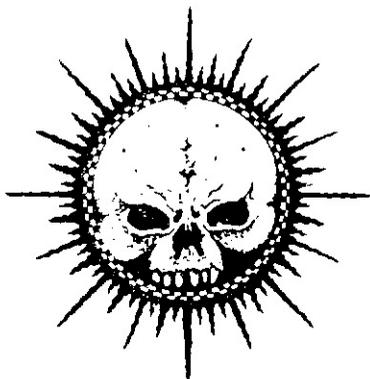


447

Você arruma um jeito de se agarrar a uma saliência do abismo. Você se ergue de volta para a rocha sólida, retorna para a passagem estreita pela qual passará anteriormente e prossegue por ela. Volte para **337**.

448

O Unicórnio lhe concede seu pedido: some 1 ponto a seu valor de *SORTE inicial* e recupere os pontos de *SORTE* até esse novo valor inicial. Volte para **373**.



449

Quando você coloca a cabeça no buraco, é imediatamente atacado por uma comprida criatura parecida com uma

serpente, que crava dentes duros como diamante em seu ombro: você perde 2 pontos de ENERGIA. Você bate em rápida retirada e decide seguir a trilha que vai para *longe* do buraco. Volte para **398**.

450

Você começa a recuar. O mercador de escravos, em resposta, pula da liteira e joga um laço sobre você; o laço gira magicamente no ar, volteando a meio caminho de alcançá-lo. "Agarre-o, Pega-escravos", grita o mercador para sua corda mágica. "Pegue-o rápido." *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **267**; se você for azarado, vá para **466**.



451

Mude a AÇÃO para 31. Permaneça nesta página até que o STATUS mude para um dos seguintes valores:

Se o STATUS mudar para 1 ou 14	Volte para 90
Se o STATUS mudar para 11	Volte para 366
Se o STATUS mudar para 12	Vá para 490
Se o STATUS mudar para 13	Vá para 470

452

Volte para **101**.



453

Mude a AÇÃO para 30. Permaneça nessa página até que o STATUS seja mudado. Se o STATUS mudar para 1, volte para **96**; se o STATUS mudar para 9 ou 10, volte para **289**.

454

Você pega a gema, coloca-a contra a luz e descobre que ela é realmente azul. Ela começa a cintilar em sua mão, revelando-se como uma das Gemas Sagradas de Gundobad. Se o STATUS for 20, diga ao outro jogador para voltar para **368**. Vá para **500**.

455

Assim que abre a porta violentamente, você ouve um grito abafado vindo de Colthar. Dentro da cabana, você se defronta com três Orcs hostis e armados. A janela por onde Colthar deveria entrar continua fechada. Você vai enfrentar os Orcs sozinho.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	8	6
ORC Dois	7	4
ORC Três	6	4

Se você os vencer, volte para **85**.

456-459

456

Você nada pára a caverna mais próxima e prossegue na escuridão por cerca de 20 ou 30 metros antes de emergir em uma câmara fosforescente, ocupada por dois Tritões. Essas criaturas orgulhosas, segurando longos tridentes junto ao peito e flexionando vagarosamente os poderosos rabos, comunicam-se com você por telepatia: "Estranho, você procura pela concha sagrada?" Você irá responder "Sim" (volte para **158**) ou que você é um náufrago à procura de uma saída para um lugar seguro (volte para **258**)?

457

"Ora, não sejamos precipitados", você fala. "Deixe-me passar e eu lhe dou tudo o que você quiser. Diga o seu preço." *Teste sua Sorte*. Se você tiver sorte, volte para **105**. Se for azarado, volte para **407**.

458

O Coletor de Impostos pega suas moedas de ouro (risque-as de sua *Folha de Aventuras*) e então decide que vai lhe impor, como imposto por sua viagem de retorno, uma paga com seu cavalo (risque o cavalo de sua *Folha de Aventuras*). Você continua a pé pela trilha. Converse com Colthar e decida se vocês vão continuar a viajar juntos (volte para **383**) ou se vocês vão se separar e continuar a viagem em separado (volte para **318**)?

459

Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate. Pulando para dentro da caverna, você movimenta seu cajado na direção do primeiro monstro.

	HABILIDADE	ENERGIA
HOBGOBLIN Um	8	6
HOBGOBLIN Dois	8	4

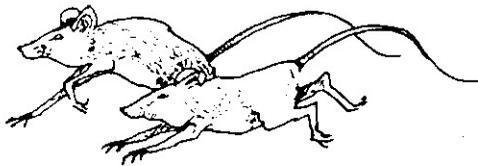
Se você vencer, volte para **172**.

460

Infelizmente, um dos Kobolds colide com você e ambos caem pesadamente no chão em uma confusão de visível e invisível. Os outros percebem rapidamente o que está acontecendo, jogam um manto sobre você e novamente o colocam diante do chefe. Você vai enfrentar essa situação (volte para **46**) ou, se ainda não o fez, oferecer um tributo ao chefe (volte para **141**)?

461

O feitiço falha e permite que a árvore continue sua contração assassina. Seu ar e sua vida são extraídos de você. Sua aventura termina aqui. Volte para **39**.

**462**

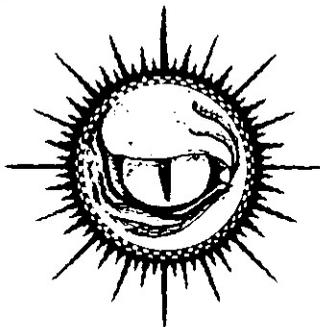
O caminho continua pelo deserto e acaba em um pequeno oásis. Próximos a ele você vê várias tendas, animais de carga e escravos acorrentados, precariamente amontoados no pequeno espaço disponível sob a sombra das poucas árvores brotadas nas areias. Enquanto observa essa cena,

462-464

um homem pequeno e barbado, envolvido em roupas volumosas, surge de um lado e se aproxima. "Olá, estranhos", ele diz, feliz, "venham até a caravana. Tudo é muito seguro!" Ele passa por vocês, indo na direção das tendas. Converse com Colthar e decida se Colthar irá até o oásis enquanto você o aguarda aqui (volte para **150**), se vocês permanecerão até o cair da noite e então você sozinho pode rastejar para obter uma boa visão geral (volte para **286**) ou se vocês dois permanecerão quietos e esperarão até que a caravana continue (volte para **249**).

463

Tendo vencido os guardas, você pisa no *hall* de entrada da *villa* com a intenção de descobrir por que o mestre da casa maltrata estranhos inocentes. Você pode ver um corredor e, por uma arcada, um grande jardim. Você vai seguir o corredor (volte para **243**) ou vai entrar no jardim (volte para **378**)?



464

"Mas que insulto!" dizem as cabeças. Em velocidade relâmpago, o gigante agarra vocês dois e os joga dentro de

464-468

um enorme saco de couro de vaca. "Vocês serão um ótimo jantar", diz ele, balançando vocês sobre o ombro. Converse com Colthar e decida se você deve lançar um feitiço (volte para **394**) ou não (volte para **425**).

465

Mude a AÇÃO para 32. Permaneça nesta página até que o STATUS mude para 1, 11, 12, 13 ou 14; então, volte para **227**.

466

A corda mágica se enrasca em volta de seu corpo, prendendo-lhe fortemente os braços e pernas. O mercador de escravos gargalha malevolamente quando pega a corda e joga você no final da longa fila de escravos. Depois de algemá-lo ele volta para o início da procissão e segue através das montanhas. Você se arrasta junto com os outros cativos. Volte para **217**.

467

Eles se entreolham, passam os porretes casualmente de uma pata para outra e arranham o chão com seus pés. Eles finalmente concordam. Você lhes passa uma moeda de ouro e lhes diz para irem imediatamente para a ponte de pedágio sobre o Scamder; você descreve Colthar para eles como sua vítima prometida. Eles aceitam e desaparecem dentro da floresta. Volte para **226**.

468

Seu feitiço envolve toda a caverna com um sopro gelado. Os Diabinhos, porém, parecem imperturbáveis com o frio



468-470

que os envolve. Eles continuam o mergulho na sua direção. Volte para **80**.

469

Jogue um dado. Se o resultado for par, volte para **73**; se for ímpar, volte para **3**.

470

Quando vai para a fronteira do bosque, você é interceptado por um homem alto vestindo botas de couro altas, a marca registrada do caçador de bruxas e antifeiticeiro profissional. "Lothar, finalmente nos encontramos", diz ele, com voz grave anasalada, tirando duas longas adagas do cinto. "Seus dias de perversidade estão acabados." Ele investe contra você. As adagas têm o poder de neutralizar magia, então você *não* pode lançar nenhum Feitiço de Combate para se defender.

CAÇADOR DE

BRUXAS

HABILIDADE 11

ENERGIA 6

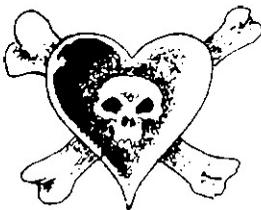
Se você vencer, volte para **90**.

471

Pela manhã, vocês dois saem à procura do velho monge, mas não encontram sequer um vestígio dele. Quando indagam a Sweeney, o estalajadeiro, sobre o paradeiro do velho, vocês são levados até um pequeno e sombrio aposento nos fundos da estalagem. "Este era o quarto dele", diz Sweeney, dando um passo para fora do quarto para poder acender uma tocha, "e agora será o seu!" Com um sorriso malévolo, ele gira um artefato na parede externa do aposento, o que faz com que o chão se abra. Vocês são lançados num porão de chão de pedra e desmaiam. Permaneça nesta página até receber instruções do outro jogador.

472

Os barqueiros, sob a influência de seu feitiço, informando que, apesar de bastante raso, o lago é na verdade habitado por venenosos peixes invisíveis. Você pagará aos barqueiros para que o levem até a margem oposta (volte para 245) ou usará outro feitiço para chegar até lá (volte para 386)?



473

O portão leva-o à fortaleza interna da torre, uma grande câmara cujas paredes possuem pelo menos vinte portas. Escolhendo uma saída ao acaso, você prossegue por um

473-475

longo corredor até outra câmara, mas essa câmara está ocupada por um bando de Kobolds. "Agarrem-no!" grita o chefe dos Kobolds quando você entra. Vários lacaios jogam-no ao chão. "Bem, humano", diz o chefe, "eu lhe ordeno que me pague um tributo condizente, se desejar percorrer o reino. O que tem você?" Você irá:

- | | |
|---|-----------------------|
| Oferecer ao chefe um de seus pertences? | Volte para 141 |
| Libertar-se e lutar para fugir? | Volte para 46 |
| Lançar um feitiço? | Volte para 211 |

474

Você pula no tapete e pronuncia o que espera ser o comando correto para mantê-lo no ar. Funciona! Você voa sobre os cativos, agarra um deles, joga o ser surpreendido no tapete e então acelera sobre as cabeças dos aterrorizados convidados do Djinn. Com um rugido de furia, o Djinn pula em seu próprio tapete voador e o persegue. Existem três saídas do aposento. Por qual delas você quer sair?

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| Pela janela | Volte para 95 |
| Pela porta grande | Volte para 121 |
| Pela porta pequena | Volte para 135 |

475

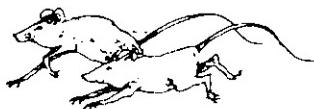
O Unicórnio lhe concede seu pedido: você recupera sua **MAGIA** até o valor *inicial*. Volte para **373**.

476

Quando você alcança o Duende da Floresta, um sorriso esmaecido surge-lhe no rosto. "Tolo", diz ele, "agora você vai servir de comida para minha árvore." Vários galhos finos se desenrolam das folhagem à sua volta e o agarram pelos braços e pernas. O tronco da árvore se abre em uma grande bocarra, pronta para receber seu corpo. Incapacitado de lutar, você deve lançar um feitiço. Você vai botar fogo na árvore, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **195**), diminuir os galhos, ao custo de 2 pontos de MAGIA (volte para **222**), ou enfraquecer a árvore, ao custo de 1 ponto de MAGIA (volte para **330**)? Se o feitiço falhar, você é morto (volte para **39**).

477

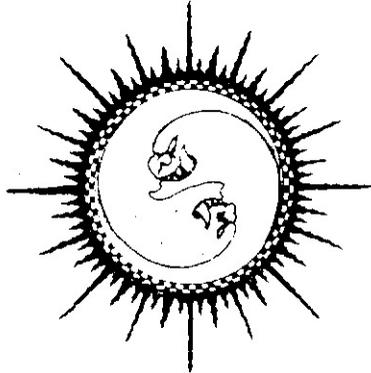
Você entra em uma grande caverna, onde encontra outra Pedra de Poder em uma falha no chão. Você a pega e então prossegue. A caverna é grande e cheia de montículos levemente brilhantes de alguma coisa que parece ser musgo. Você vai investigar um desses montículos (volte para 62) ou vai deixá-los para lá (volte para **393**)?



478

Colthar, tendo vencido os guardas, entra mais profundamente na toca e vocês chegam a uma bifurcação do túnel. Uma das passagens é bem usada, enquanto a outra, apesar de mais larga, parece em desuso. Converse com Col-

thar e decida se vocês vão pela passagem bem usada (volte para **283**) ou se vão pela passagem menos usada (volte para **399**). Como alternativa, se você ainda não tiver lançado um feitiço, pode voltar para a superfície e fazê-lo agora (volte para **83**).



479

Os pássaros vão direto para cima de você. Com seu cajado, você consegue tirar o líder do caminho, mas os outros pássaros continuam a mover-se rapidamente em sua direção e batem em você. Isto é fatal. Sua aventura termina aqui. Volte para 39.

480

Diga a Colthar para ir para 480. A Traça se debate contra vocês; ela é perigosamente forte. Vocês terão que enfrentá-la. Converse com Colthar e lutem juntos este combate, cada um de vocês atacando a Traça alternadamente.

TRAÇA

HABILIDADE 7

ENERGIA 10

480-482

Se vocês vencerem e Colthar ainda estiver vivo, volte para **202**; se venceram, mas Colthar estiver morto, vá para **497**.

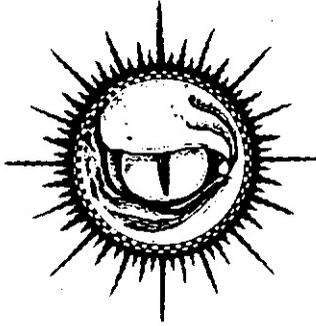


481

Você abre uma pequena brecha na porta e vê o estalajadeiro e a mulher em um aposento grande, iluminado pelas velas gotejantes de um lustre. Ele está de pé perto de um imenso caldeirão, ocupado em mexer o conteúdo espumante, enquanto ela, debruçada sobre um forno barulhento, parece assar tortas. O estalajadeiro mergulha uma grande concha no caldeirão; quando ele a retira, você pode ver que ela contém mãos e outros pedaços de carne humana. Canibais! Converse com Colthar e decida se você vai correr e atacar a mulher, enquanto Colthar se balança do lustre para jogar o estalajadeiro no caldeirão (volte para **138**) ou se Colthar vai correr e atacar a mulher e você se balançar no lustre para tentar jogar o estalajadeiro no caldeirão (volte para **43**).

482

Você apanha a gema, coloca-a contra a luz e descobre que na verdade ela é vermelha. De repente, uma chama brilhante pula da jóia, corre por seu braço e consome-lhe o corpo em poucos segundos. Sua aventura termina aqui. Se o STATUS for 20, diga ao outro jogador para voltar para **44**.



483

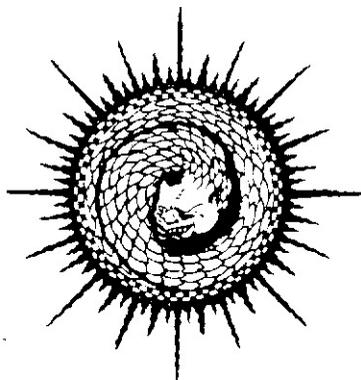
"Tá certo", dizem em uníssono as cabeças do gigante, "você podem passar." Você passam pela criatura maciça e seguem seu caminho pela trilha. Volte para **224**.



484

Você lança seu feitiço e pula para a água que, estando muito quente, queima-lhe a sola dos pés: perde 1 ponto de HABILIDADE. Você atravessa para o outro lado pulando e chorando de dor e nervosismo. Conforme continua pelo vale, você percebe, no alto de um pico próximo, uma grande *villa* com numerosas torres. Você subirá até essa habitação para se informar sobre novas direções (volte para **300**) ou continuará através das montanhas sem qualquer ajuda (volte para **210**)?

485-486



485

Você alcança Colthar justamente quando ele dá o golpe fatal no último dos Homens-lagarto; o sangue frio da criatura escorre para a areia a seus pés. Mas o resto dos guardas da caravana foi alertado. Vocês dois resolvem voltar para o deserto. Volte para **249**.

486

Vocês dois se arrastam até a porta, empunham suas armas e invadem a cabana, pegando de surpresa os três Orcs que se encontram lá dentro. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate. Converse com Colthar e lutem juntos esse combate, cada um de vocês atacando um Orc de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	8	6
ORC Dois	7	4
ORC Três	6	4

Se vocês vencerem o combate e Colthar ainda estiver vivo, volte para **9**; se vencerem mas Colthar estiver morto, volte para **35**.

487

Se desejar, pode lançar um Feitiço de Combate. Lute com as cabeças da Hidra como se elas fossem três oponentes diferentes, uma de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
CABEÇA Um	11	4
CABEÇA Dois	10	4
CABEÇA Três	9	4

Se você vencer, volte para **41**. Se for morto pelo monstro, volte para **294**.



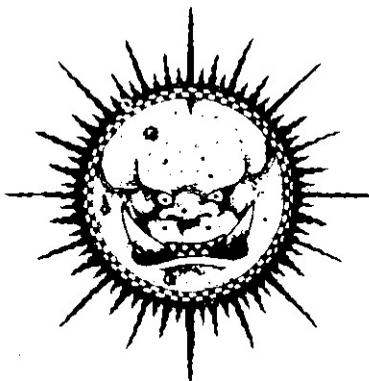
488

Quando se movem furtivamente em volta do fogo na direção do portão, vocês são vistos por uma das Amazonas. Com um grito de aviso para as outras, ela se incumbe de vocês e logo, logo, vocês estão enfrentando três oponentes. Se desejar, pode lançar um Feitiço de Combate. Converse com Colthar e lutem juntos este combate, cada um de vocês atacando uma Amazona por vez.

488-489

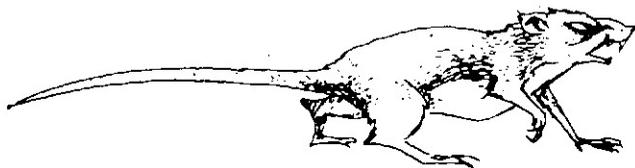
	HABILIDADE	ENERGIA
AMAZONA Um	10	6
AMAZONA Dois	9	4
AMAZONA Três	9	4

Se vocês vencerem e Colthar ainda estiver vivo, volte para **315**; se vencerem mas Colthar estiver morto, volte para **376**.



489

Você volta para a caverna do Wight e, em meio à escuridão, encontra a câmara interna e os materiais roubados. Depois de tê-los recolhido você retorna para a clareira das Fadas. Volte para **7**.



490

Quando vai para a fronteira do bosque, você é interceptado por um homem alto vestindo botas de couro altas, a marca registrada do caçador de bruxas e antifeiticeiro profissional. "Lothar, finalmente nos encontramos", diz ele, com voz grave anasalada, tirando duas longas adagas do cinto. "Seus dias de perversidade estão acabados." Ele investe contra você. As adagas têm o poder de neutralizar magia, então você não pode lançar Feitiço de Combate para se defender.

CAÇADOR DE

BRUXAS

HABILIDADE 11

ENERGIA 6

Se você vencer, volte para **200**; se for vencido, diga a Colthar para voltar para **282**.

491

"Excelente", ribomba a terceira criatura, a maior, após você ter vencido seus dois companheiros. "Eu sou Electron, Senhor da Tempestade, e gosto da sua coragem, Lothar. Na verdade, gosto tanto de você que vou lhe dar uma chance para lutar, em vez de simplesmente fulminá-lo onde está." Com um floreio de uma mão flamejante, ele o cerca com três faixas de eletricidade, cada qual com uma cor diferente: uma azul, outra amarela e a terceira vermelha. "Há um enigma, também", diz Electron, "que é assim:

ESCAPAR

Mais forte eu sou,

mas não mais rápido que os outros.

491-492

Avance sobre mim
e eu desapareço.
Para me enfraquecer
recue.

Em resposta a este quebra-cabeça, você vai tocar em qual das três faixas:

A vermelha?

Volte para **118**

A amarela?

Volte para **163**

A azul?

Volte para **201**



492

Você deixa o castelo em segurança e vai na direção das terras áridas que o cercam. O cálice, para sua grande surpresa, começa a falar com você com voz profunda: "Você traiu sua linhagem, Lothar, e por causa disso será punido. Você está condenado a vagar doente pela terra, sem nunca saber o que significa ser inteiro." A partir desse momento você nunca mais recuperará *nenhum* ponto de ENERGIA perdido, você somente os perderá. Volte para **180**.

493

Após alguns dias na rota de escravos, a caravana encontra Colthar. O mercador de escravos, sempre ganancioso, logo tenta incluir seu irmão na já grande coleção de escravos. Colthar, não desejoso de se juntar a você sob os grilhões, defende-se vigorosamente. Se Colthar for capturado ou morto, volte para **298**. Se Colthar vencer o mercador de escravos, volte para **381**.

494

Mude a AÇÃO para **37**. Permaneça nessa página até que o STATUS mude para 1, 17 ou 18; então, volte para **22**.

495

Depois de certo tempo, você encontra um Hobgoblin da montanha bastante grande, sentado na boca de uma caverna, mastigando alguns ossos. O monstro fica deliciado com sua chegada em tempos tão magros, e pula sobre você com uma longa lança. Se desejar, você pode lançar um Feitiço de Combate.

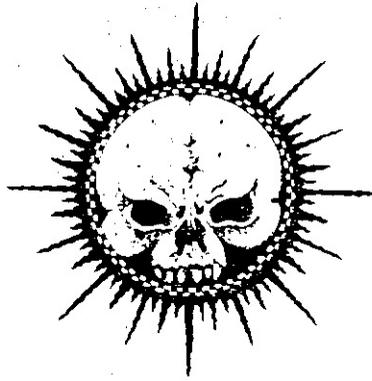
HOBGOBLIN HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Se você vencer, volte para **4**.



496

A Morte ri, bem-humorada, pega as crianças de volta e então desaparece na estrada. Converse com Colthar e decida se vocês vão continuar juntos (volte para 107) ou, se vão se separar (volte para 63)?



497

Depois que Colthar morre, você prossegue sozinho pelo *hall* e emerge do outro lado do rio, sob a luz brilhante do sol. Diante de você, desaparecendo dentro da floresta que o cerca, há duas trilhas. Você vai seguir a trilha da esquerda (volte para 432) ou a da direita (volte para 340)?

498

Tendo subjugado o gigante, você continua pela trilha. Se Colthar estiver morto, volte para 2; se ele ainda estiver vivo, volte para 224.

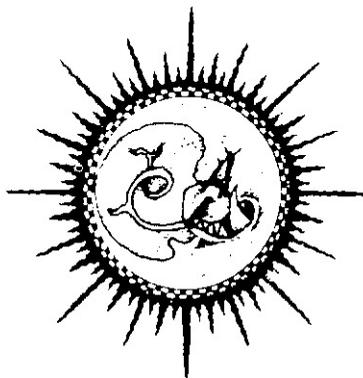
499-500

499

Quando recobra a consciência, você descobre que a clareira está completamente deserta e que o vento está soprando lugubrememente entre as pedras em formato de dentes. Você volta para a trilha na floresta. Volte para 367.

500

"Rei Lothar, diz o Demônio, devolvendo-o para a porta, "a Gema Sagrada o escolheu como o sucessor de seu pai! Agora, volte para suas terras." Você volta para o hall, triunfante por sua ascensão ao trono e pronto para iniciar um longo e justo reinado sobre seu povo... até que chegue o tempo em que você precisará enviar seus próprios sucessores à procura de outra pedra azul de Gundobad.



Finalmente – uma Aventura Fantástica para DOIS JOGADORES!

VOCÊ é Lothar, Príncipe-Feiticeiro da cidade dourada de Gundobad. Seu companheiro joga como Colthar, seu irmão gêmeo e rival, um Príncipe-Guerreiro. Chegou a hora de *um* de vocês suceder ao trono de Gundobad, e vocês dois devem enfrentar a Prova de Realeza.

Mas cuidado! A Prova de Realeza não é para fracos! Muitos perigos, armadilhas e monstros terríveis aguardam por um descuido, mas, com sua habilidade e magia, você pode vencê-los.

Dois dados, um lápis, uma borracha – e um amigo! – é tudo que você precisa para embarcar nesta perigosa aventura. VOCÊ decide – algumas vezes sozinho, outras vezes com seu companheiro – quais riscos correr e que inimigos enfrentar.

LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS
uma sensação em todo o mundo!

CAPA E ILUSTRAÇÕES DE
JOHN BLANCHE

EDITORA



MARQUES-SARAIVA

PDU Projeto
Democratização
da LITURA

ISBN 85-85238-30-5