RPG

Tagmar



Estandarte Sangrento

Livro Jogo

Créditos

Autor

Ricardo Andreiolo Martins

Ilustração da Capa

Eliane Bettocchi Godinho

Ilustrações Internas

Mário Alberto Lopes

Revisão

Jefferson Donizetti, Marcelo Rodrigues e Douglas Gonçalves da Silva, Ana Carla Scavarda, Tomyris Julia Andreiolo

Agradecimentos

Carlos Heitor Cony, Daniel Thomé de Paula, Vitor Marcelo, Marco Antôio Maglioli, Ygor Morais Esteves da Silva, Júlio Augusto Cezar Júnior, Manoel Andreiolo, Thais Elizabeth Andreiolo, Júlio César Werneck Martins, Priscila Bezerra Michalski, Aníbal José Nogueira Ferreira,

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – Estandarte Sangrento" © 1995 de autoria de Ricardo Andreiolo Martins; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir; Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site vvv.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros só poderá revender para outra pessoa física e pelo mesmo custo de impressão/aquisição;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor. Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Prefácio

O livro-jogo é um gênero que une o romance de ficção ao RPG. A história se desenrola num cenário imaginário, que pode ser o mundo fantástico e mitológico inspirado nos livros de Tolkien, a imensidão intergaláctica da saga de George Lucas, a realidade voltada para o romance histórico como na obra de Eduardo Galeano, ou incrementada de seres superpoderosos como no universo da Marvel Comics. À ambientação acrescenta-se o aspecto lúdico, que possibilita ao leitor a encarnação de um personagem. Cabe ao livro o complicado papel de mestre do jogo. Com isso, ação perde a espontaneidade do diálogo humano e a dialética infinita, componentes do autêntico RPG, mas pode ganhar em qualidade descritiva e fiabilidade, já que o mestre do jogo deve improvisar enquanto o autor do livro dispõe geralmente de todo o tempo para escrever. Em todo o caso, mesmo se tratando de uma forma simplificada de RPG, inúmeros são os jogadores experientes e mestres do jogo que não dispensam a agradável leitura do livro-jogo.

Há quem classifique o livro-jogo como uma subliteratura. E seria, de fato, falta de bom senso pretender que seu teor literário seja equiparado às obras de Hemingway ou Mário de Andrade. Mas, dentro de cada gênero de manifestação cultural, há obras maravilhosas e outras lamentáveis. Assim o cinema que, aliás, muitos ainda consideram artisticamente inferior ao teatro, produz filmes bons e ruins. As histórias em quadrinhos também sofrem críticas, mas como não reconhecer o trabalho de mestres como David Mazzuchelli e Moebius? Como todas as outras formas de manifestação cultural, o livro-jogo já apresenta, nas ilustrações e no conteúdo, diversos níveis de qualidade.

Uma tendência é querer rebaixar os livros-jogos a uma sequência de ações e combates. A ação é sem dúvida um ingrediente essencial para o romance de aventura; mas não deve ser o único; o enredo, o cenário, e os personagens também merecem uma atenção especial, principalmente os personagens. Estes devem ser algo além de uma simplificação maniqueísta: os heróis e os vilões devem ser pessoas com certezas e dúvidas, qualidades e fraquezas próprias de todo ser humano (e outros seres que povoam o mundo fantástico). Uma busca mais apurada da psicologia dos protagonistas só poderá trazer benefícios ao prazer da leitura.

Enfim, bom divertimento!

REGRAS

Este não é um livro comum; não o leia na ordem: vá aos números referenciais correspondentes à sua escolha. Equipe-se de um lápis, uma borracha e dois dados. Se você for iniciante neste tipo de leitura, vai se acostumar rápido com seu funcionamento. A aventura pode, a qualquer momento chegar ao fim com o fracasso ou a morte. Neste caso (é provável nas primeiras tentativas), faça outra Ficha de Personagem e recomece desde o início evitando os erros cometidos e os caminhos mais perigosos. Mas antes há algumas regras que deve conhecer.

A Criação de Personagem

Os Atributos

O seu personagem será dotado de cinco atributos: *Força, Habilidade, Percepção, Carisma* e *Mente*. A cada um será atribuído um valor de 2 a 12 segundo o método distributivo:

Você dispõe de 40 pontos para distribuir entre os cinco atributos. A única restrição é respeitar os limites de no mínimo 2 e no máximo 12 para cada valor.

Desta forma, você poderá moldar um herói à sua conveniência, escolhendo as características às quais pretende dar prioridade em detrimento das outras e orientando o personagem para sua estratégia de jogo.

Há, contudo, leitores que não abrem mão do método aleatório que consiste em sortear os atributos de seu personagem. Neste caso, temos uma proposta: determine por sorteio cada atributo, jogando 2 dados para cada um. Se não ficar satisfeito com os resultados, apague tudo e passe para o método distributivo.

Força

Trata-se do vigor físico, a capacidade muscular, a energia, a Resistência e o fôlego.

Habilidade
Mede a agilidade, a rapidez, a coordenação, os reflexos e o tempo de reação.

Percepção
É a apuração e o desenvolvimento dos cinco sentidos, a prontidão, o instinto.

Carisma
Engloba a vivacidade mental, o talento comunicativo, a aura, a presença e o poder de sedução.

Mente
Diz respeito ao psiquismo, o equilíbrio mental, a força de vontade, o poder de concentração.

É claro que uma pessoa pode não ser forte, mas ter um bom fôlego, correr rápido sem ser ágil, ter uma audição excepcional e não enxergar um palmo à sua frente, ou então falar eloquentemente sendo profundamente antipática. Mas para não complicar muito a *Ficha de Personagem*, as características se encontram condensadas nestes cinco atributos. Usaremos as abreviações For, Hab, Per, Car e Men.

O Combate
É bastante provável que no decorrer da aventura seu personagem se encontre em situação de confronto físico com algum inimigo. Você resolverá os combates conforme as regras que seguem, mas antes precisa calcular suas *Competências de Combate*:

Ataque
A média entre a *Força* e a *Habilidade* (For + Hab)/2

Defesa
É igual à sua *Habilidade*

Pontaria

A média entre *Habilidade* e *Percepção* (Hab + Per)/2

Resistência

Multiplique a *Força* por 4 (For x 4)

Arredonde os valores decimais ao número superior. A concentração e a determinação também são fatores importantes para um lutador: se tiver 8 ou 9 em *Mente*, ganhe 1 ponto de bonificação no *Ataque* e na *Defesa*; se tiver 10 ou 11 ganhe 2 pontos; se tiver 12 ganhe 3 pontos em cada.

É possível que no decorrer da aventura os *Atributos* de seu personagem sofram modificações. Neste caso você terá que modificar também as *Competências de Combate* que dependem do atributo em questão.

Acompanhe agora as fases do procedimento de resolução dos combates:

Em certas ocasiões, você começará a luta tendo o benefício do primeiro ataque. Quando o texto não determinar a quem pertence a iniciativa, jogue um dado para você e um para seu oponente. Quem obtiver o maior valor é o atacante na fase 1 (em caso de empate, jogue os dados novamente).

FASE 1

O atacante joga dois dados e soma ao seu *Ataque*. O defensor joga dois dados e soma à sua *Defesa*. Se o resultado obtido pelo defensor for maior ou igual ao resultado obtido pelo atacante, o ataque falhou - vá direto à fase 3. Se o resultado do atacante for maior, o defensor foi atingido, passe para a fase 2.

FASE 2

Jogue um dado para calcular o dano causado pelo golpe. O valor deve ser subtraído da *Resistência* do defensor. Se a vítima sobreviver ao golpe, passe para a fase 3.

FASE 3

Volte para a fase 1 invertendo os papéis: quem defendeu vira atacante e o que acabou de atacar vira defensor. Se o texto não especificar nada, prossiga com a luta até a morte (ver *Morte por ferimentos*) de um dos combatentes.

Regra Opcional

Aplique somente se estiver se sentindo completamente à vontade com o desenrolar dos combates. Esta regra torna o combate mais realista, mas torna o procedimento de combate mais lento, obrigando-o fazer mais cálculos.

A regra opcional substitui a fase 2 de resolução de combate. Ao invés de jogar o dado para determinar os pontos de Resistência perdidos pelo defensor, calcule-os a partir dos resultados obtidos durante a fase 1. A diferença obtida entre o resultado do atacante e o resultado do defensor indica a gravidade do ferimento (2 dados + *Ataque*) - (2 dados + *Defesa*) = ferimento

Exemplo:

- O atacante, que tem 8 em Ataque, joga dois dados e obtém 10;
- O defensor, que tem 9 em Defesa, joga dois dados e obtém 6;
- O ferimento causado é igual a (10 + 8) - (9 + 6) = 18 - 15 = 3 pontos de Resistência.

Combate Contra mais de um Oponente

É possível que você enfrente dois ou mais oponentes ao mesmo tempo. A regra é a seguinte: jogue um dado de iniciativa para você e um dado para todos seus oponentes. Na sua vez de atacar, jogue os dados normalmente e decida contra qual adversário você irá investir. Quando for a vez dos seus oponentes atacarem, jogue os dados para cada um e para cada ataque sofrido, jogue os dados de defesa separadamente para ver se você se esquivou do golpe.

Exemplo:

Artigue (você) é atacado por dois Ferais (tomara que isto não aconteça!). Você tirou 4 no dado de iniciativa e os Ferais tiraram 5. A ordem é a seguinte:

- O primeiro feral ataca (aplique as três fases de resolução dos combates)

- O segundo feral ataca (aplique novamente as três fases, inclusive jogando novamente os dados para sua defesa)

- É sua vez de atacar: escolha um dos ferais (que será o defensor)

- Repita na mesma ordem: quando matar um dos dois continue o combate contra o sobrevivente

Projéteis

Para o combate a distância (arco e flechas, arremesso de facas, etc.) a *Pontaria* é a competência usada. Jogue 2 dados: se o resultado obtido for menor do que sua *Pontaria*, você acertou o alvo.

Se o resultado for maior ou igual à sua *Pontaria*, você errou. Em determinadas circunstâncias, um bônus ou uma penalização será aplicado se o texto especificar (por exemplo: um alvo distante e parcialmente encoberto será mais difícil de ser atingido). O projétil causa um ferimento determinado pela soma de 2 dados a serem deduzidos da *Resistência* da vítima.

Morte por Ferimentos

Se uma criatura (inclusive você) perder todos seus pontos de Resistência, ela morre em consequência dos ferimentos. A qualquer momento da aventura, se você se encontrar com zero pontos de Resistência ou menos, você morre mesmo se isto não for indicado no texto.

Enquanto sua *Resistência* não chegar a zero, você poderá recuperar os pontos perdidos através do sono, do descanso e de curas médicas ou mágicas. O texto indicará quando isto ocorrer. Mas lembre-se de que o valor nunca poderá ultrapassar seu total inicial (*Força* x 4), a menos que o contrário seja especificado no texto.

Equipamento

Este espaço é reservado para inscrever tudo o que o personagem carrega no momento. Alguns objetos podem se tornar valiosos em certas situações. Anote todas as modificações ocorridas ao longo da aventura. O seu equipamento inicial é sua espada, uma mochila de couro e algumas moedas de ouro (jogue 2 dados para determinar quantas).

Lutar desarmado reduz os atributos de *Ataque* e *Defesa* de 2 pontos cada. Você poderá lutar com uma arma do porte de sua espada sem sofrer penalidade (machado, sabre, massa de armas). Contudo, uma arma de menor porte (adaga, porrete) reduzirá de 1 ponto seu *Ataque* e sua *Defesa*.



Estandarte Sangrento

Ficha de Personagem

Força:

Habilidade:

Percepção:

Carisma:

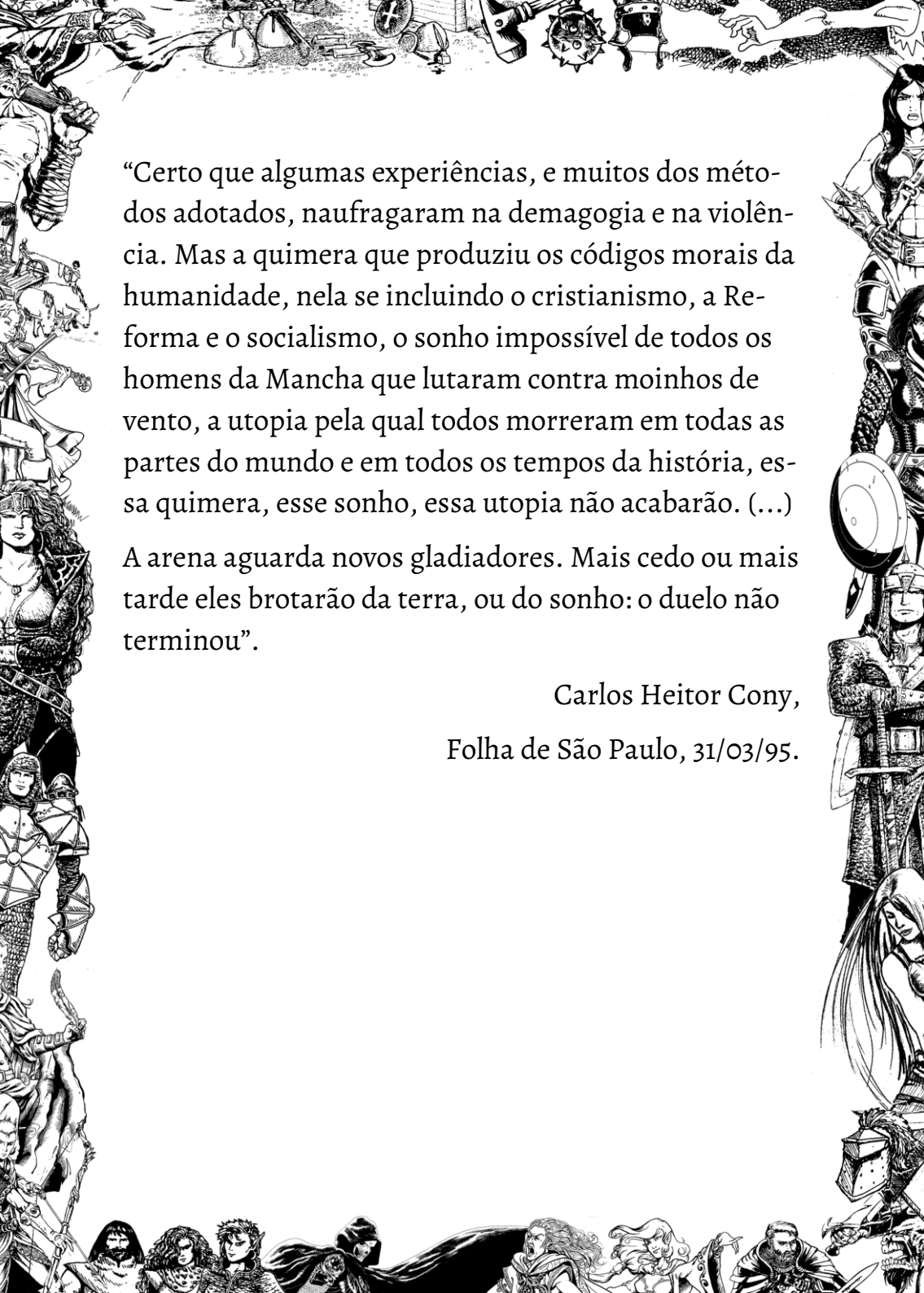
Mente:

Ataque: **Defesa:**

Pontaria:

Resistência:

Equipamento:



“Certo que algumas experiências, e muitos dos métodos adotados, naufragaram na demagogia e na violência. Mas a quimera que produziu os códigos morais da humanidade, nela se incluindo o cristianismo, a Reforma e o socialismo, o sonho impossível de todos os homens da Mancha que lutaram contra moinhos de vento, a utopia pela qual todos morreram em todas as partes do mundo e em todos os tempos da história, essa quimera, esse sonho, essa utopia não acabarão. (...)

A arena aguarda novos gladiadores. Mais cedo ou mais tarde eles brotarão da terra, ou do sonho: o duelo não terminou”.

Carlos Heitor Cony,

Folha de São Paulo, 31/03/95.

Início da Aventura

RECORDAÇÕES

O orvalho gotejando das plantas, pérolas cintilantes sob o pálido sol da manhã, e a suave brisa úmida e gelada que lhe acaricia o rosto, anunciam a chegada da primavera. Mais um inverno gelou: o terceiro, desde que Rofir se despediu e nunca mais voltou. Largando os galhos secos que carregava, você para diante de um pedregulho em cima do qual costumavam sentar e conversar, e deixa sua mente vagar através das lembranças. Rofir é um feiticeiro cujos poderes são admirados e temidos por todo o Mundo Conhecido. Mas se ele é um mestre nos segredos do mundo sobrenatural, conhece ainda mais profundamente a alma dos homens. Durante horas ele falava das angústias e dos ideais, das certezas e dos medos, das dúvidas e dos sonhos, do poder e da liberdade, até dizer, para sua tristeza: "Vamos novato, o velho Rofir deve treinar também seus discípulos magos." A sua dificuldade em se abstrair e a vontade de aprender os truques das armas e da floresta o afastaram da magia. No entanto, criou-se entre você e o velho mágico um afeto especial, elo de amizade inexplicável unindo duas naturezas tão diferentes. A voz dele ainda ecoa pela sua imaginação: "... Novato...". Um esquilo passa saltitando à sua frente e traz seu pensamento de volta a esta linda manhã primaveril: hoje é sua vez de catar lenha para o fogo.

O seu nome é Artigue. A sua aldeia, que conta uma centena de habitantes, sobrevive basicamente da caça e da pesca nas cercanias da Floresta de Fiorna. É um lugar tranquilo e afastado da civilização, apesar dos habitantes serem súditos do reino de Marana. Vocês aceitaram fazer parte do reinado quando o Rei Elberto propôs a todos da região a integração política com a participação de representantes no Conselho dos Sábios. A sua aldeia decidiu se integrar e Rofir foi enviado à capital, Sensera, para representar o povo da região. Ao final de cada mês, um mensageiro real trazia notícias da Capital e a correspondência de Rofir. Até os elfos dos bosques, que habitam o coração da floresta e não tomam parte nos assuntos dos humanos, vinham constantemente se inquirir a propósito do feiticeiro. A última vez que viram o mensageiro foi antes do inverno. Ele vinha anunciar o luto do reino pela morte

do Rei Elberto e a coroação de seu filho Augustu. Desde então, não houve mais notícias e a passagem do rigoroso frio hibernal era aguardada com ansiedade para o envio de Branor, o guerreiro mais experiente da aldeia, à Capital Sensera para contatar o velho mago.

Chegando à aldeia com os braços repletos de galhos secos, você percebe uma agitação fora do comum na praça central onde parecem se aglomerar todos os habitantes. Para sua grande surpresa, cinco elfos fazem parte da pequena multidão. Você sempre teve uma grande admiração por estes seres feéricos de delicada e majestosa beleza. Mas no momento, humanos e elfos têm em comum uma expressão grave e sinais de nervosismo. Você é informado de que os elfos avistaram um regimento da Legião Real precedido por orcos armados penetrando na floresta. É de fato um bom motivo para a agitada e confusa discussão. Afinal, ninguém sabe qual é o objetivo desta expedição militar e muito menos o que soldados de Marana fazem em companhia de orcos. Além disso, por que um mensageiro não precedeu a tropa para comunicar a chegada ou a passagem dos soldados? Após muito estardalhaço, todos se calam para ouvir o ancião Saldam:

“O novo Rei Augustu nunca nos mandou notícias e não sabemos nada sobre ele. Ademais, Rofir nunca deixaria de se comunicar conosco e sua magia lhe confere meios de fazê-lo se, todavia ele estiver em boa saúde. Por várias ocasiões tentei contatá-lo através de meus modestos poderes telepáticos e não obtive êxito. Sinto que o nosso amigo está vivo, mas é como se ele estivesse fraco demais para responder.

Quanto às tropas que se aproximam, infelizmente devemos prever o pior e encará-las como uma hostilidade. Comecemos imediatamente os preparativos para a defesa de nossas casas! Precisaremos de todos prontos para lutar. No entanto, a missão de contatar Rofir é de primordial importância e não pode ser cancelada. Ele poderia nos prestar socorro ou então exercer sua influência política na Capital; ou talvez seja ele que precisa mais de ajuda do que nós. Branor deve partir imediatamente, e visto a periculosidade das circunstâncias, acompanhado de mais um ou dois guerreiros.”

Branor esbraveja energicamente dizendo que nunca abandonará a família e os amigos quando mais precisam dele. Mas quase todos concordam com o ancião, pois Rofir deve ser informado o mais rapidamente possível. Resig-

nado, o guerreiro acata a escolha da maioria. Outro que também terá de acatar é VOCÊ, Artigue, pois foi escolhido para acompanhá-lo. Após uma conversa no dialeto élfico, os elfos decidem que seria justo que um deles fizesse parte da pequena expedição como representante de seu povo: Erno também partirá com vocês e os outros quatro elfos retornam correndo ao coração da floresta. Agora, vá para 01.





1

Saldam os leva até o armazém onde se abastecem de carne seca, frutas e água suficientes para cinco dias. Além disto, escolha seis objetos da lista que segue e não se esqueça de inscrevê-los no espaço reservado ao Equipamento, na sua *Ficha de Personagem*:

- uma corda de 10 metros
- um arco longo
- uma aljava com seis flechas
- um cinto com 2 adagas
- um colete protetor de couro (+5 pontos no total inicial de Resistência enquanto estiver em uso)
- um machado de guerra
- um cantil de hidromel (bebida alcoólica)
- um kit de pequenas ferramentas
- uma bolsinha de couro contendo 15 moedas de ouro
- um espelho
- um cantil de água benta
- um colar-amuleto dos deuses da floresta
- uma capa
- uma tocha

Em seguida, todos cessam as atividades para se despedir e desejar-lhes boa sorte. Os três estão transtornados por deixar aldeia no risco de um ataque iminente, e o mais contrariado é você, que mal consegue conter o choro. Branor, normalmente homem de riso aberto até as orelhas, tem os músculos e os traços crispados. Então, com lágrimas escorrendo pelo rosto, você parte pela floresta adentro com seus dois companheiros.

A estrada que leva à Capital passa a oeste da Floresta de Fiorna e há duas alternativas para alcançá-la. Uma trilha conduz diretamente à estrada e evita os perigos da floresta, mas deve ser o caminho pelo qual as tropas reais estão chegando, em sentido oposto. A outra opção seria atravessar a floresta paralelamente à trilha, o que é mais cansativo e demorado.

Se não quiser perder tempo e escolher a trilha vá para 35, se preferir a via mais longa vá para 40.



2

Você desembainha sua espada ao passo que Vitirraque puxa de trás dos ombros um montante de um metro e meio de comprimento. A despeito do peso da arma, ele a faz rodopiar com grande velocidade e encadeia ataques em série sem que a poderosa lâmina pare de girar em movimento circulares, emitindo um zumbido grave. Como você vai lutar?

Se mantém a distância e espera para atacar no momento em que o espadão descrever um movimento maior vá para 58 ou parte para o corpo a corpo vá para 158.

3

Após a manhã consumida a caminhar, chegam à bifurcação onde uma placa indica as direções de Solmeram e Torca. A fértil rota comercial entre a Capital e as cidades portuárias do Rio Lara fez prosperar a cidade de Solmeram, ponto de escala obrigatório para os viajantes e mercadores. Torca é na verdade uma aglomeração rural que cresceu desde que o falecido rei permitiu que os camponeses pudessem organizar e vender a colheita em troca de um imposto moderado.

Seus companheiros divergem quanto à direção a seguir e os dois concluem que afinal pode ser uma boa estratégia se separarem, pois multiplicariam as chances de alguém chegar à destinação. Mesmo não concordando com este raciocínio, você terá que escolher uma direção: Branor seguirá para Torca, enquanto Erno tomará o caminho de Solmeram, onde diz conhecer um amigo alquimista.

Vai com o elfo para Solmeram vá para 195, ou prefere acompanhar Branor em Torca vá para 106.

4

Discretamente, você segura a lâmina fria entre os dedos. Quando o oficial levanta a mão para bater no bardo, você arremessa a adaga que atinge a garganta do militar com precisão mortal. Sangrando abundantemente, ele se vira, desembainha uma espada e desmorona no chão, contorcido em espasmos.



A visão do cadáver banhado numa poça de sangue deixa todos assustados, mas a maioria parece aprovar sua atitude. Os três homens bêbados cumprimentam-no, o indivíduo encapuzado, sereno, lhe faz um sinal afirmativo com a cabeça, a gorducha aplaude e o estalajadeiro agradece. O senhor de roupas vistosas, horrorizado, sobe correndo as escadas. O estalajadeiro arrasta o corpo para fora sob o olhar desolado do bardo vá para 221.

5

Uma seta o atinge na nuca. Você morre imediatamente e sua aventura termina aqui.

6

O seu cavalo dispara com firmeza, aliando desenvoltura e potência. A arrancada do animal é fulminante! E num piscar de olhos, você já passa como uma flecha pelos soldados surpreendidos. Um deles se interpõe em vão pelo seu caminho e você lhe desfere na passagem um fortíssimo chute na cara que o projeta três metros para trás.

Olhando por cima de seu ombro e por trás da poeira levantada, você observa com satisfação a confusão que provocou. Alguns correm desordenadamente para os cavalos, outros gritam ou simplesmente ficam olhando. Três soldados armados de bestas aparecem no parapeito da torre, mas você já está fora de alcance. O homem que levou o chute permanece estendido no chão, inerte. A sua bota direita está copiosamente manchada de sangue. Bom chute! vá para 148



7

Você solta o cinto e deixa sua espada cair no chão. Erno faz o mesmo, mas Branor desembainha sua espada para lutar. Dezenas de soldados pulam sobre o veterano e lhe tomam as armas. Vocês são rendidos e o oficial declara:

- O seu representante no extinto Conselho dos Sábios foi acusado de alta traição por conspirar contra a Coroa. O seu povoado será punido para servir de exemplo. Em nome dos poderes a mim conferidos pelo Magnânimo Rei Augustu, eu os condeno à morte!

Dois soldados forçam Erno a deitar-se enquanto um terceiro levanta a espada para decapitá-lo: "Tome, seu elfo nojento!". O mesmo acontecerá com você e com Branor. Após este julgamento sumário, sua aventura fracassou antes mesmo de começar.

8

Você é cercado e rapidamente neutralizado. Ainda consegue matar um soldado antes de cair, ferido mortalmente pelas armas de seus oponentes. Sua aventura termina aqui.

9

O velho o olha de baixo para cima e se desculpa:

- Perdão Doutor Artigue, é que nós estamos com medo.

Você se sente constrangido por assustar esta gente e pergunta do que têm medo, assegurando-lhes de que não machucará ninguém e só quer saber como está a estrada daqui para frente. O velho lhes conta que muitas famílias camponesas fogem de Torca, onde houve uma insurreição contra o exército e agora todos temem por represálias. Eles não têm muita informação sobre Solmeram, mas ouviram dizer que a cidade está sob lei marcial. Você agradece vá para 3.

10

Jogue dois dados e adicione ao seu *Carisma* **ou** à sua *Mente* (escolha o atributo de valor mais alto).

Se o resultado for maior ou igual a 14, vá para 89.

Se for menor ou igual a 13, vá para 44.

11

O túnel subterrâneo liga as catacumbas de um antigo teatro às masmorras do que outrora brilhou como Palácio do Conhecimento. O seu guia o conduz através das ruelas sinuosas e mal iluminadas de um bairro mais pobre da cidade, e em seguida pelas alamedas de residências mais luxuosas. As ruas à noite são menos movimentadas, porém tão bem patrulhadas quanto de dia. É então com extremo cuidado que se aventuram pela praça no centro da qual se ergue o velho teatro quase em ruínas.

Você fica emocionado ao contemplar pela primeira vez um teatro. Quantos atores talentosos teriam resplandecido neste palco em interpretações imortais? Você quase entrevê as imagens impossíveis de uma plateia fantasmagórica lotando pouco a pouco as arquibancadas, ainda aplaudindo de pé algum artista genial. Será delírio da imaginação, ou seriam espíritos do passado?

O seu companheiro aponta, abaixo das arquibancadas, para a entrada das catacumbas. Ele o precede através das galerias escuras e úmidas até chegarem ao túnel que conduzirá às masmorras do palácio. Você agradece e se despede do seu guia.

Há uma tocha em seu equipamento vá para 113, ou você não possui este objeto vá para 199?



12

Um carvalho à beira da trilha, alto e de folhagem densa, parece ser um bom esconderijo. Erno sobe com desenvoltura ao topo da árvore, seguido por você e Branor. O desfile que contemplam é aterrador. Dezenas de orcos bem armados marcham em direção ao oeste, rindo e gesticulando como se estivessem empolgados pelo que está por vir. Atrás deles segue um destacamento da Legião Real: duas dúzias de soldados marchando de maneira ordenada apesar da sinuosidade do caminho.

Enquanto os últimos legionários passam marchando, você desastradamente, e para sua profunda irritação, deixa cair seu cantil de água. O último homem da formação, que aparenta ser um oficial a julgar pela cimeira do seu capacete, percebe o objeto no chão. Ele rompe a formação para averiguar, aproximando-se a alguns passos do cantil abaixo de vocês. O olhar do legionário volta-se para cima, na direção das folhagens onde se escondem, vaga por alguns instantes em torno de vocês, e de repente, cruza com seu... Foram descobertos!

Sua reação tem que ser imediata:

Pula de uma altura de dez metros em cima dele, espada em punho vá para 54

Ou tenta um disparo certeiro (se possuir um arco e flecha) antes que ele avise aos outros vá para 197.

13

Você abre a porta e descobre um homem encolhido no canto da cela. Ele está nu e protege os olhos da claridade. O cheiro dos excrementos se mistura ao odor do corpo imundo do pobre homem retorcido. Sem nenhum aviso, ele levanta berrando e investe contra você.

Você coloca as duas mãos em seu peito e o empurra com toda a força, pedindo para que ele se acalme, pois agora ele está livre. Mas ele se levanta e ataca novamente sem nada ouvir. Se a Resistência do louco for reduzida a 1 ou 2 pontos, você terá atingido sua cabeça com o punho da espada e ele cairá desacordado. Se a Resistência dele passar diretamente para 0 ou menos, você lamentavelmente terá matado o coitado:

Louco At8 Df3

Resistência 11

Se vencer, volte para o vá para 72 e escolha uma porta que ainda não tenha sido aberta;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 48.



14

Se quiser, pode levar o punhal curvado do vaidoso bandido. Revistando-o rapidamente, encontra 14 moedas de ouro. Ele provavelmente cruzou com outros "clientes" antes de você. Um casal de idosos que passeavam pelo parque vê o corpo estendido e grita:

- Socorro! Guardas! Este assassino matou o pobre rapaz...

Estão pensando que você é o ladrão! Corre antes que o policiamento chegue vá para 143, ou prefere não fugir como um bandido e explicar sua inocência vá para 117.

15

Os olhos do velho brilham e seu rosto se ilumina com um sorriso de três dentes. Há algo de sincero em seu olhar demente e ele parece realmente feliz em tê-lo encontrado:

- Até que enfim tu vieste, fiel escudeiro. Eu sabia que não se esqueceriam de mim. Vamos, ainda temos uma importante tarefa a cumprir!

Então, ele cata debaixo da palha uma espada antiga. O modelo da arma é arcaico, de quando eram mais pesadas e menos trabalhadas, mas a lâmina em perfeito estado irradia um estranho brilho azul. Sinegal empunha a espada, anda decidido até o portão dos estábulos, dá uma espiada do lado de fora e faz sinal para segui-lo apesar do aguaceiro.

Vai segui-lo debaixo da chuva vá para 141.

Ou volta para a taberna vá para 116.

16

-Oh! Vejamos o que temos aqui - diz ele apontando para suas armas. Estaria o nosso aventureiro armado no meio de uma cidade sob lei marcial? Vamos rapaz, para a cadeia já!

Enquanto ele falava, o outro se posicionou à sua retaguarda. Terá que lutar para não ser preso! Desembainhando sua espada, você assume posição de combate.

-Que ótimo - exclama um dos soldados com alegria -, ele vai resistir! Que tal um treininho extra, Capitão? Uma cerveja para quem desferir o último golpe!

-Excelente! A aposta está fechada - concorda o oficial.

Eles o cercam rindo e fazendo caretas, tentando intimidar. Parecem estar se divertindo muito, mas você pretende acabar logo com a alegria deles vá para 137.

17

Os guardas conseguem alcançá-lo e logo você é capturado e jogado nas masmorras como um criminoso comum. Depois de alguns meses de pouca higiene e de comida execrável, você começa a arquitetar um plano de fuga. Segundo suas previsões, você estará livre dentro de dois ou três meses. Isto se não vierem buscá-lo antes, para ser condenado à pena de morte. De qualquer forma, sua missão fracassou.

18

O colchão é macio e você relaxa seus músculos cansados. O barulho da taberna afasta seu sono, até que a música do bardo se sobrepõe à algazarra e



você adormece. Mas logo é acordado por impacientes batidas na porta do seu quarto. Batem uma segunda vez enquanto você se levanta, e mais uma vez quando caminha para abrir. Então, a porta é arrombada com violência por um soldado que declara:

- Sou Capitão da Legião, e requisito seu quarto, pois não há mais nenhum vago. Retire-se rapidamente!

Ele veste a mais bela armadura que você já viu: perfeitas malhas de escamas douradas ornamentadas por finos cordões de prata e tecido de cor púrpura. Os seus traços são agudos e o queixo voluntarioso reflete autoridade. Ele aguarda enquanto você observa perplexo.

- Eu disse rápido!

Você obedece vá para 175 ou se recusa a ceder o quarto vá para 76.

19

Concluída a camuflagem, servem-lhe uma sopa rala acompanhada de um pão em migalhas. Depois deste insatisfatório jantar, você se dirige à praça para descansar seus músculos doloridos vá para 173.

20

O seu cavalo passa galopando em frente à torre quando você ouve o disparo de bestas. Jogue 2 dados (adicione 1 ao resultado se sua *Percepção* for compreendida entre 8 e 10; ou adicione 2 se sua *Percepção* for igual a 11 ou 12):

Se obtiver:

de 2 a 7 vá para 5;

de 8 a 10 vá para 90;

11 ou mais vá para 249.

21

Branor, carregado pela multidão, cumprimenta e encoraja a todos. Mas será que ele não está levando todos estes pobres insurgentes a uma sangrenta derrota? Não estaria ele transmitindo fé numa vitória impossível?

Você observa o brilho de esperança nos olhos dos camponeses e os rostos radiantes; e conclui que, aconteça o que acontecer, tomaram a decisão certa. Podem despojá-los de tudo, mas serão sempre homens dignos. Quanto a Branor, é a própria imagem do guerreiro revolucionário: a confiança, a determinação, e a prontidão em arriscar a vida por uma causa justa. O poder de Branor não vem somente de uma espada habilidosamente manuseada. Com ele, você aprendeu o quanto é importante a força interior (ganhe definitivamente 1 ponto no atributo *Mente* pelo seu convívio com o guerreiro).

Chegando à sua altura, Branor o abraça calorosamente. Você tem certeza de que se houver uma chance de vencerem o exército do Rei, por menor que seja, vocês vencerão vá para 103.

22

Inexperiente cavaleiro, você não acompanha o movimento do galope e perde o equilíbrio. Caindo para trás, você não solta as rédeas e o cavalo empina projetando-o ao solo. Na queda, você fratura o pescoço e morre. Sua aventura termina aqui.

23

Executando um rápido e preciso movimento com uma unha afiadíssima, ela lhe causa um pequeno corte horizontal por onde escorre um vivo fio de sangue que ela recolhe com o cálice. Então é isso que todos bebem com tanta alegria! O seu sangue preenche pouco a pouco o objeto ao passo que você é tomado por uma sensação de fraqueza (perca 5 pontos de Resistência).

Agora que o cálice está cheio, ela aplica as mãos no local da ferida e pronuncia um encantamento numa linguagem desconhecida. Surpreendentemente, o corte se fecha e deixa lugar a uma pequena cicatriz vá para 61.

24

Um oficial da Legião irrompe pela porta de entrada e permanece um momento parado, observando de cabeça erguida. Ele veste a mais bela armadura que você já viu: perfeitas malhas de escamas douradas e reluzentes, ornamentadas por finos cordões de prata e um tecido de cor púrpura. Os seus traços são agudos e o queixo voluntarioso reflete autoridade.

Todos na taberna se calam, com exceção de Volparra Rudim que continua cantando despreocupado. O legionário chega ao balcão e pede uma bebida. Gradativamente as conversas retomam, porém, sem a animação de antes. O bardo entoa então uma canção pacifista, na qual tenta convencer um garoto a não brincar com uma espada de madeira, dizendo que mais tarde ele terá melhor discernimento para avaliar o que realmente significa uma arma ou um soldado, e que agora mais vale a pena estender a mão aos amigos ao invés de imaginarem um tirando a vida do outro. O oficial vira-se subitamente em direção ao menestrel que prossegue:

“Não perca seu tempo, não brinque de assassino

Quando compreender as minhas palavras, terá idade

Para escolher em paz seu destino:

Se quiser morrer jovem, ou viver em liberdade”

Então, o legionário avança fatidicamente até o cantor e o esbofeteia prontamente. O estalo do tapa na cara do bardo fez com que todos na taberna encolhessem a cabeça para dentro dos ombros. O soldado profere:

- Não irei tolerar seus desaforos!

Um fio de sangue escorre pela boca de Volparra Rudim que, impassível, tira repetidas notas graves do seu alaúde, exatamente no mesmo tom da voz autoritária do oficial. Este, furioso, se prepara para bater novamente no bardo. Você irá impedi-lo vá para 86 ou prefere não se envolver vá para 228.

25

O seu ataque pega o soldado completamente desprevenido. Ataque duas vezes antes que ele possa reagir. Jogue os dados de iniciativa somente após ter atacado duas vezes:

Soldado At8 Df9

Resistência 17

Se vencer vá para 79.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

26

O soldado fica sério e o encara. Você prende a respiração esperando pela reação do guarda. Jogue dois dados e multiplique o número obtido por dois:

Se o resultado for maior do que a quantidade de moedas que você ofereceu vá para 87,

Se for menor ou igual a este resultado vá para 189.

27

Evitando chamar a atenção com uma fogueira, você se estende na grama e se enrola no cobertor. Contudo, o fogo ofereceria uma boa proteção contra os animais selvagens da região. Jogue um dado para saber se você foi atacado durante a noite e consulte a tabela abaixo.

Resultado:

1- Dormiu tranquilamente

2- Foi atacado por um LOBO At7 Df7 Resistência 29

3- Foi atacado por uma LOBA At10 Df6 Resistência 16

4- Foi atacado por uma CORUJA (grande) At7 Df10 Resistência 7

5- Foi atacado por um **TROLL At12 Df5 Resistência 42 (!!!)**

6- Dormiu tranquilamente

Se vencer ou se não tiver que lutar vá para 226,

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.



28

Chegando perto da entrada, Erno faz um esforço para se locomover sem sua ajuda. Vocês declaram que estão a destinação de Sensera e desejam fazer escala. Afinal, não há motivos para suspeitarem de dois viajantes.

- Tudo bem, senhores - replica bem-humoradamente o soldado - mas estamos sob lei marcial e devemos confiscar as vossas armas.

Dito isto, os dois guardas se aproximam para recolher suas armas. Uma breve olhada para a rua, do outro lado do arco, revela um posto de guarda logo na primeira esquina.

Vocês se dobram a esta lei e entram sem suas armas, neste caso vá para o vá para 74 depois de riscá-las de seu equipamento.

Ou tentam subornar os guardas vá para 101.



29

A porta se abre e revela uma visão inesperada para um lugar tão sinistro. Sentada no chão e com as costas apoiadas na parede da cela, uma mulher pergunta:

-Quem é você? Mais um que veio para me atormentar?

A voz é doce como a água gorgolejante de uma fonte nascente. Cabelos cacheados escorrem-lhe melindrosamente pelos ombros. De um rosto harmonioso, dois olhos de amêndoas fitam-no enquanto lábios vermelhos e macios se retorcem numa expressão de desânimo. Uma túnica de cores branca e rosa envolve um corpo suave como um capricho divino. E dois pés que são pura delicadeza repousam descalços sobre a pedra úmida. Diante de seu silêncio contemplador, ela reformula a pergunta:

- Então? Quem é você?

Se conversou com Larco vá para 102, senão vá para 142.

30

Por entre os feridos, você encontra Branor com a cabeça enfaixada, inconsciente: terá que continuar a viagem sozinho! Mas para isto, você precisará de uma montaria.

Um belo puro sangue da Cavalaria perambula pelas vielas de Torca. Ao segurá-lo pelas rédeas, percebe que ele é dócil e bem treinado. O animal será dotado de dois atributos: Fôlego e Velocidade. Jogue um dado e adicione 6 para cada um e inscreva os atributos de seu cavalo na sua *Ficha de Personagem*.

Você arruma seu material (pode, se quiser, se equipar de um arco e uma aljava contendo 12 flechas). Contudo, na hora de montar, percebe que a sela é marcada a ferro quente pela insígnia da Cavalaria Real.

Se decidir retirar a sela e enfrentar o incômodo de cavalgar o animal no pelo vá para 171.

Se não der importância ao detalhe vá para 258.

31

Quando o fosso já está quase coberto de galhos e folhagens, você percebe que um dos camponeses se afasta sorrateiramente em direção às plantações. Pode ser que queira simplesmente satisfazer umas necessidades naturais, mas você nota que ele olha para os lados, preocupado em não ser visto. Se quiser segui-lo vá para 105; se preferir ficar onde está vá para 19.

32

O guarda sai do caminho e os deixa entrar:

- Tudo bem, declara ameaçador, mas lembrem-se de que é proibido dormir na rua ou pedir esmola. Estarei de olho em vocês!

Com a cabeça baixa e constrangido por ter passado por tal situação Erno passa por debaixo do arco. Você o segue e já estão dentro de Solmeram vá para 74.

33

Ao empurrar a porta, você ouve um pequeno estalo na altura da fechadura e sente uma fisgada no braço direito. A porta acionou um mecanismo que projetou cinco dardos da parede. Dois deles permanecem fincados em seu antebraço. Você arranca os dardos e percebe que eles estão impregnados de um líquido amarelo e viscoso.

Logo, você sente a mão direita paralisada pelo veneno. Se possuir uma poção de Purificação vá para 179. Senão, o veneno se alastra rapidamente pelo seu organismo e você morre agonizando em horríveis convulsões.

34

Somente três cavaleiros caem nos fossos camuflados em frente às barricadas. Os outros saltam a armadilha e recaem violentamente sobre vocês. Os primeiros cavalos colidem ruidosamente com as barricadas, alguns sendo atravessados pelas estacas, e derrubam obstáculos. Muitos cavaleiros são projetados à frente pelo choque. As barricadas desmoronam sobre os poucos e corajosos campesinos que não recuaram. Não há mais barricadas para conter a investida da segunda coluna de cavaleiros, deixando-os sem prote-

ção contra a fulminante carga frontal. Um oficial se aproxima galopando, mirando seu peito com uma longa e afiada lança.

Você terá que combatê-lo. O seu adversário tem o benefício da iniciativa e um bônus de 2 pontos de Ataque no primeiro assalto (devido ao ataque frontal do cavalo); depois do primeiro assalto continue o combate normalmente.

Oficial da Cavalaria At10 Df11

Resistência 15

Se vencer vá para 153.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 166.

35

Os três caminham determinados pela trilha atentos aos sons provenientes do oeste. Durante longas milhas, só ouvem os cantos dos pássaros e o farfalhar de pequenos animais nos arbustos. Vocês resolvem fazer uma pequena pausa para comer e acham um lugar para se sentar. Tão logo instalados, e antes mesmo de dar a primeira mordida em suas refeições, Erno levanta a cabeça e exclama:

- Pela águia gigante, ouçam isto!

De fato, ouvem ao longe o som de inúmeras vozes roucas, características dos orcos. E, a julgar pelo barulho, devem ser numerosos e se aproximam. Então a destinação deles é mesmo sua aldeia! O que fazer?

Esperar de pé firme para parlamentar com o comandante da expedição? vá para 78

Ou sobem numa árvore e se camuflam sob as folhas, esperando passar despercebidos? vá para 12

36

Você rapidamente se perde neste labirinto de trilhas escuras e becos sem saída (anote em sua *Ficha* que você já se perdeu. Se esta for a segunda vez que você se perde, vá imediatamente ao vá para 152). Dois guardas, o único policiamento que avistou pelas redondezas, passam encarando-o com suspeita.

Você abaixa a cabeça e cruza o caminho deles sem ser incomodado. No entanto, caminhar por tanto tempo respirando este ar insalubre e fedorento lhe custa 2 pontos de Resistência.

Completamente desnorteado, você segue as ruelas ao acaso. Jogue um dado para saber onde irá parar. Se tirar um número par vá para 256, se tirar um número ímpar vá para 236.

37

Aproveitando uma pequena pausa, você pede informações sobre a cidade e a estrada a seguir. O seu interesse pela cidade deixa Azipur transparecer um visível contentamento. Após vos instalar frente à lareira para que possam "usufruir de um aprazível fogo e degustar um licor de Portis", ele inicia um longo discurso exaltando a cidade.

Solmeram é, segundo o orador, uma das capitais culturais do continente. Sua posição geográfica privilegiada situada entre Sensera e as cidades setentrionais, permitiu que ela florescesse como ponto de reabastecimento para as caravanas. Mas Solmeram logo se tornou ela mesma um importante polo de comércio que atraiu artesãos, artistas e religiosos. A sua prosperidade também atraiu hordas de bandidos e exigiu que se organizasse sua segurança. Foi formada uma milícia local e erguida a muralha que circunscreve a cidade. O alquimista lamenta que ultimamente as grandes corporações e as guildas de comércio, encorajadas pela política do Rei Augustu, controlem uma parcela cada vez maior da atividade econômica. Assim, os artistas independentes e os pequenos artesãos, que constituem a verdadeira alma da cidade, tendem a perder gradativamente seu espaço.

A certa altura, você não consegue reprimir um bocejo que trai seu estado de cansaço. Mas antes de conduzi-lo a seus aposentos, Azipur o presenteia com um belo medalhão de prata no qual está gravado o emblema de Solmeram, como lembrança da cidade. Você agradece e vai dormir vá para 168.

38

O Capitão Vitirraque já riu enquanto flechas passavam assobiando a um palmo de seus ouvidos. Antes de ser nomeado chefe da guarda pessoal do Rei, ele mostrou seu valor nos campos de batalha como oficial da infantaria.

Ele sempre encabeçava os ataques na primeira fileira, esbanjando uma valentia fora do comum e sua fabulosa perícia ao manejar qualquer tipo de arma. Dizem que, na batalha de Lubliana, ele dizimou vinte e seis oponentes do bem treinado exército de Verrogar.

Vitirraque fixa em você olhos tão cruéis quanto os de uma ave de rapina. As suas pernas tremem e você leva a mão à guarda da sua espada. Reduza excepcionalmente em 2 pontos seu Ataque e sua Defesa até o final deste combate vá para 2.

39

Você finge que vai depositar sua espada aos pés do comandante e desfere um golpe fatal na garganta do oficial. Branor grita girando sua espada e decapita dois oponentes. Erno lança duas adagas que acertam o tórax de um soldado.

Lutam com bravura: você e seus companheiros causam uma baixa de oito legionários e doze orcos antes de tombar. Os três morrem heroicamente; porém a missão de contatar Rofir foi um fracasso.

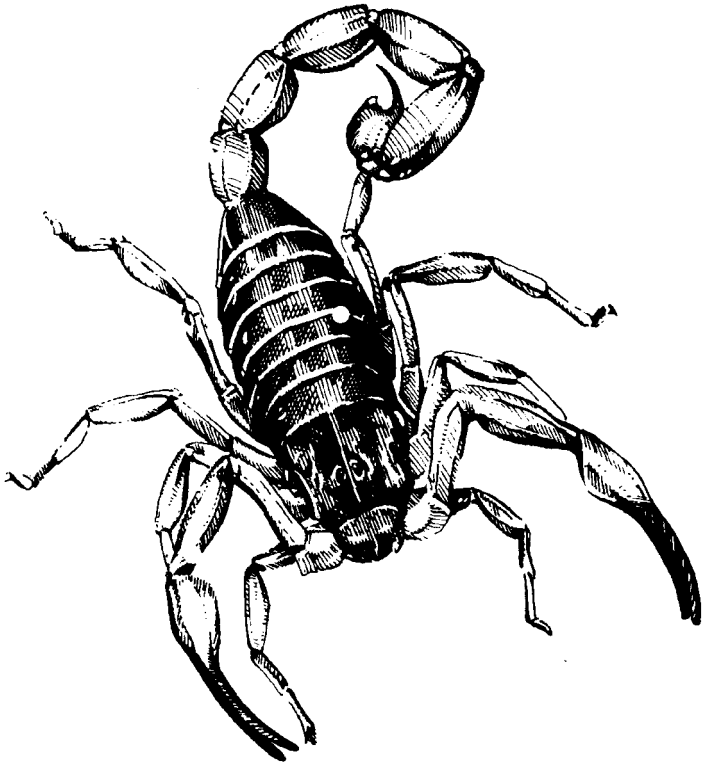
40

Os três marcham determinados e nem param para comer. Apesar de conhecerem bem a floresta, a caminhada é dificultada pelas sarças espinhosas e no final da tarde você tem dificuldades em acompanhar o passo. De repente, um grunhido assustador faz seu sangue gelar. Chegou a primavera, e com ela a época de acasalamento dos animais da floresta. E vocês acabam de atrapalhar o acasalamento de um enorme javali que vem correndo justamente em sua direção. Estes porcos do mato não costumam atacar sem provocação, preferindo se eclipsar ao menor sinal de perigo. Este, porém, está furioso por terem espantado sua fêmea.

Se quiser pedir ajuda a Branor e Erno para enfrentá-lo vá para 200;

Se prefere esquivar sem revidar esperando que a fera se acalme e vá embora vá para 98;

Ou então tenta alcançar uma árvore para se proteger vá para 115.



41

Vocês se sentam à beira da estrada onde podem almoçar tranquilamente. Olhando para baixo, você vê um pequeno inseto subindo pela sua bota. Mas observando melhor, pois o tom escarlate chama sua atenção, você percebe que não se trata de um inseto, mas de um perigoso aracnídeo: um escorpião vermelho altamente venenoso. Rapidamente, você se levanta num pulo e se livra dele. Vira-se para o Erno, que não sabe o porquê de seu susto, e percebe que alguns escorpiões da mesma espécie também escalam as sandálias do elfo.

Você se joga em cima do seu companheiro para retirá-los, mas Erno solta um grito de dor causado por uma picada. Vocês se afastam prontamente do local e examinam a perna onde Erno levou duas ferroadas vá para 155.

42

Você compreende que o campo de ataque e defesa de Vitirraque é a continuação da linha de seu sabre. Ele está lutando como os piratas vermelhos de Porto Livre. E se o estilo dificulta muito uma aproximação frontal, torna o lutador bastante vulnerável a um súbito ataque lateral. Você gira o corpo e sua espada brilha num arco afiado que decepa o punho do seu inimigo.

A mão cai mantendo o sabre firmemente empunhado. Vitirraque urra de dor enquanto o sangue jorra pelo seu pulso escancarado. Com os olhos rubros de ódio, ele usa a mão esquerda para sacar uma adaga. Jogue uma última vez os dados de iniciativa e prossiga com o combate até a morte:

Capitão Vitirraque At7 Df5

Se vencer vá para 80;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 238.

43

Os habitantes do vilarejo não são muito simpáticos. Todos desviam o olhar e janelas se fecham na sua passagem. Um garoto manco se propõe a levá-lo até a estalagem local. Você segue o jovem até o albergue que não é tão bem cuidado quanto o da véspera. Mas você não está ligando para o conforto. Na verdade, está bastante desconfiado por causa da atitude suspeita dos habitantes.

Após deixar o cavalo nos estábulos, o garoto manco o conduz até a porta de entrada da estalagem. Assim que você empurra a porta, sente uma lâmina rasgando sua garganta. Você cai de joelhos e se vira para ver o garoto manco, com uma expressão maligna e armado de uma adaga pingando sangue. O seu sangue! Dois outros bandidos saem pela porta e os três ladrões executam-no para roubar seus pertences. A sua missão fracassou.

44

A sua tentativa de acalmar a fúria dos camponeses revela-se inútil. Nem prestam atenção em você e em suas declarações. Você insiste e é empurrado para longe vá para 77.

45

É servida a todos uma sopa rala acompanhada de um pão em migalhas. Enquanto desfruta deste insatisfatório jantar, você conversa com o homem magro que falava de cima da charrete. Na verdade, não há um verdadeiro comando hierarquizado. A estratégia consiste em esperar para ver os pontos pelos quais as tropas reais irão atacar e concentrar homens atrás das barricadas para conter as investidas.

De repente, ouvem gritos. Todos se levantam e correm em direção à confusão, armas em punho. Então, veem um cavaleiro avançando devagar, seguido de perto por dezenas de habitantes. Ele veste o uniforme da Cavalaria Real, faltando-lhe apenas o característico elmo. Cercado, ele desce do cavalo sob as vaias e as hostilidades dos campesinos. Alguns mais exaltados lançam-lhe pedras e aproximam-se, agressivos. O soldado, que aparenta ser



bastante jovem, se esforça para manter uma postura altiva apesar de estar visivelmente assustado. Ele desembainha uma espada, uma adaga, e depõe as armas no chão. Mas seu gesto pacificador parece não ter acalmado os camponeses.

Você se interpõe e tenta esfriar os ânimos, para em seguida ouvir o que ele tem a dizer vá para 10,

Ao contrário, se junta ao clamor de insatisfação e hostiliza o cavaleiro vá para 111,

Também pode ficar apenas observando por enquanto vá para 77.

46

Você adormece e acorda no meio da noite sentindo cócegas no ouvido. Tenta levantar-se rapidamente, mas rola pela grama e compreende que seus braços e pernas estão amarrados! Está cercado por uma dúzia de duendes que observam com satisfação sua malograda tentativa de pôr-se de pé.

Estas criaturinhas não medem mais do que quarenta centímetros e são conhecidas (e odiadas) pelas peças que costumam pregar nos viajantes desavisados. O rosto de cada um é marcado por desproporções gritantes: narizes pontudos, orelhas enormes e olhos esbugalhados, de modo que cada um é uma verdadeira caricatura. Mas você não está em condições de rir deles, muito pelo contrário. Eles comem sua comida, enfiam uma pena no seu nariz, fazem um círculo à sua volta e dançam, tiram suas botas e fazem cócegas, esvaziam um cantil de vinho na sua cabeça, arrancam pelos da sua perna, pintam sua cara, pulam em cima de sua barriga, chutam seu traseiro e colocam um pequeno lagarto dentro da sua camisa. Tudo isso saltitando, rindo e cantando na língua sibilante dos duendes.

Eles não parecem ter a intenção de feri-lo querendo somente se divertir bastante às suas custas. O que pode ser um consolo, mas que não torna a situação menos desagradável e irritante. Além disso, as horas passam sem que eles percam o ânimo e você é sacaneado até o amanhecer. Eles finalmente vão embora, deixando-o livre para desfazer os nós e se soltar. Para completar a noite, eles levaram todo seu dinheiro e equipamento, deixando-lhe só as roupas, a espada e o cavalo. Você se sente cansado por não ter dormido

(perca 2 pontos de Resistência). Quando vai calçar as botas para ir embora, percebe que elas estão cheias de terra vá para 88.

47

O corredor dobra à direita e, dez metros adiante, desemboca numa sala redonda e espaçosa. Dois soldados jogam cartas em silêncio, concentrados na partida. Um é alto e careca, o outro mais jovem e pálido. Quatro tochas circundam o aposento e, do lado oposto ao corredor, uma escada conduz aos níveis superiores. Você permanece escondido nas sombras por alguns minutos, aguardando o momento certo de entrar em ação. O careca acaba se irritando e atira as cartas em cima da mesa resmungando:

- Seu cão leproso, está me roubando!

- Mau perdedor! Pare de reclamar e vamos acabar a partida - responde o outro.

- Não temos tempo - retruca o careca -. O Comandante Vitirraque deve estar chegando para interrogar o prisioneiro. E melhor eu voltar para o meu pos-



to.

Dito isto, ele pega o odre de vinho em cima da mesa e sobe pela escada enquanto o outro se levanta para ajeitar a armadura e colocar o capacete. Ele está só: se tiver um arco ou uma adaga e quiser disparar de onde está vá para 219, senão chegue perto e ataque vá para 25.

48

Você desaba pesadamente enquanto um fio de sangue escorre pela sua boca. A sua visão se turva e sua pulsação diminui até parar. É o fim.

49

Você está agora do outro lado da praça por onde continua a rua principal. Este lado da cidade é mais animado, com menos albergues e tavernas de luxo e mais lojas, bazares e vendedores ambulantes. Um espaçoso estabelecimento chama sua atenção: dezenas de cavalos alinhados ordenadamente dentro de um estábulo limpo e bem iluminado. Precisando de uma montaria para a próxima etapa de sua viagem, você entra e é atendido por um prestativo vendedor.

Escolha o cavalo que quiser comprar. Ele será dotado de dois atributos: Fôlego e Velocidade, que variam entre 2 e 12. O preço de cada animal é igual à soma dos dois atributos multiplicada por três. Um cavalo que tiver, por exemplo, 2 em Velocidade e 3 em Fôlego custará 15 moedas de ouro ((2+3) x 3 = 15); já um outro que tiver 11 em Velocidade e 10 em Fôlego custará 63 mo ((11 + 10) x 3 = 63). Você precisa então de um mínimo de 12 moedas de ouro para adquirir um cavalo (no caso, um velho e preguiçoso pangaré com 2 de Velocidade e 2 de Fôlego).

Se não tiver dinheiro ou se quiser mais dinheiro para comprar um cavalo melhor, dirija-se ao bazar para vender objetos de seu equipamento vá para 246 ou procure uma taberna e tente sua sorte no jogo vá para 130.

Se comprar o cavalo, você cruza os portões sul da cidade e prossegue sua viagem em direção à Capital vá para 258.

Se não conseguir um mínimo de 12 mo, prossiga viagem a pé vá para 201.

50

Você afrouxa as rédeas e golpeia os flancos do animal com os calcanhares. Jogue dois dados e adicione à Velocidade de seu cavalo.

Se o resultado for:

Inferior ou igual a 12 vá para 22,

Entre 13 e 18 vá para 150,

Superior ou igual a 19 vá para 6.

51

Você gira o corpo e levanta a perna, empurrando o Capitão para longe com a sola do seu pé descalço e trovejando: “Me acorda no meio da noite, me expulsa do meu quarto e ainda quer botar as mãos em mim!”. Ele recua perdendo o equilíbrio e cai de traseiro no chão, pasmo com sua reação. Então ele levanta e desembainha sua espada, logo imitado por você.

Capitão At10 Df9

Resistência 21

Se vencer vá para 188;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

52

Uma das flechas assobia e atinge com violência o ombro do oficial, projetando-o ao solo. Sem perder tempo, Branor salta do galho com agilidade surpreendente e aterrissa com os dois pés juntos sobre cabeça do pobre soldado, que morre instantaneamente. Erno e você se entreolham, admirados pela audácia de Branor, e descem da árvore vá para 82.



53

Você sobe a escada e se encontra num corredor mais largo. Dos dois lados, há mais sete lances de degraus que descem e mais um que sobe no final do corredor. Enquanto observa o local para decidir que direção tomar, ouve passos vindo de diferentes escadas. Os passos ecoam pelo corredor, de modo que você não sabe exatamente de onde eles provêm. Sem saber para onde ir, sobe correndo pelos degraus da última escada.

Infelizmente, se depara com um guarda alto e bem-vestido. Você desembainha sua espada imediatamente e investe contra o guarda. Porém, como se a extraordinária habilidade de seu oponente não bastasse, você ouve gritos de alerta: "Venham todos! O Comandante Vitirraque está sendo atacado!". E em pouco tempo você é cercado e nada pode fazer contra tantos adversários em espaço tão restrito. Você luta bravamente e morre nas masmorras do quartel.

54

Você empunha firmemente sua espada com a lâmina voltada para baixo e se ergue sobre o galho para tomar o impulso. Qualquer hesitação pode ser fatal: jogue dois dados e adicione à sua *Mente*.

Se o resultado for maior ou igual a 14 vá para 230;

Se for 13 ou menos vá para 128.

55

Você se apoia no balcão e fica atento ao movimento enquanto esvazia um, dois, e três odres de vinho. A música do bardo se sobressai em meio à algazarra e você fica apreciando a melodia, já que sua cabeça está rodando demais para prestar atenção na letra das canções. Você talvez tenha exagerado um pouco na bebida vá para 24.

56

Há barricadas em torno da cidade por todo seu perímetro. Charretes, mesas viradas e troncos de árvores cruzados sustentam estacas afiadas. Não é o suficiente para conter completamente um ataque, mas impedem, enquanto

permanecerem erguidas, uma carga frontal da Cavalaria ou da Legião em formação.

Em certos pontos, e principalmente em frente à estrada que toma a direção do sul, foram cavados profundos fossos. São justamente estes fossos que recebem agora uma minuciosa camuflagem. Você ajuda a sobrepor estacas e galhos com folhagens através do fosso para suportar o mato que, jogado por cima, criará a ilusão de que o caminho é plano. Você perde 2 pontos de Resistência nesta tarefa.

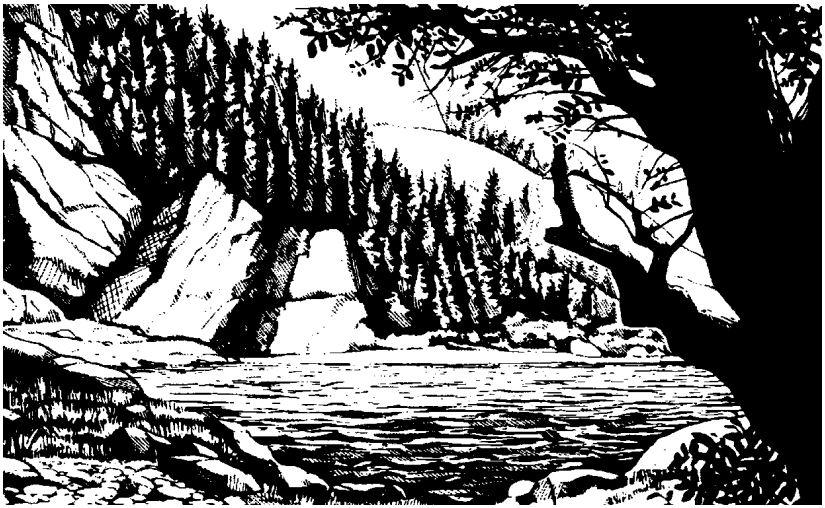
Agora jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se obtiver:

13 ou mais vá para 31;

12 ou menos vá para 19.

57

Vocês permanecem um momento sentados até recuperar o fôlego. “Maldito porco!”, resmunga Branor. Finalmente prosseguem a marcha, abrindo a espadadas um caminho por entre os arbustos cerrados (perca 4 pontos de Resistência nesta cansativa tarefa, ou somente 1 ponto se possuir um machado). Já é quase noite quando chegam à beira de um rio que atravessa a floresta de ponta a ponta. A esta altura, a distância entre as margens é mais estreita, o que é louvável, mas a correnteza é consequentemente mais forte. Tendo



que chegar aos confins da floresta antes do amanhecer, não resta outra alternativa senão se preparar para este forçado exercício de natação.

Ao mergulhar, seus músculos se enrijecem e seus olhos ardem com a baixa temperatura das águas. Você nada vigorosamente para a margem oposta mas é implacavelmente carregado em aval pela correnteza. Jogue dois dados e adicione à sua *Força*. Se obtiver:

10 ou menos vá para 169;

Entre 11 e 16 vá para 151;

17 ou mais vá para 203.

58

Como você se mantém à distância, o capitão Vitirraque terá sempre direito a dois ataques consecutivos. Em outras palavras, ele sempre atacará duas vezes seguidas depois de você atacar uma vez.

Capitão Vitirraque At10 Df10

Resistência 49

Assim que a Resistência do seu oponente cair abaixo de 35, vá para 251 (mantenha a contagem dos pontos de Resistência do seu oponente enquanto durar o confronto).

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 238.

59

A primeira linha de cavaleiros está quase em cima de vocês quando, de súbito, o chão literalmente se desfaz abaixo dos cascos dos cavalos. Homens e animais são projetados para o fundo do largo fosso camuflado em frente das barricadas. Repercutem os choques dos corpos, das armaduras e dos ossos se partindo. Nem todos os cavalos da segunda linha, embalados pela velocidade, conseguem frear ou saltar a armadilha e mergulham, também, de cabeça nas afiadas estacas ao fundo do fosso. Vocês vibram com a desordem provocada nas fileiras da Cavalaria.

Contudo, alguns cavaleiros conseguem furar o bloqueio e atacam os camponeses. Um deles cavalga em sua direção e você terá que enfrentá-lo. Podendo esquivar-se momentaneamente correndo por entre as charretes, há tempo (se possuir um arco) para o disparo de duas flechas - ou de duas adagas (regras de Combate à distância) - em seguida retome o combate corpo a corpo.

Cavaleiro At9 Df10

Resistência 15

Se vencer vá para 153.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 48.

60

Você consegue escapar dos guardas correndo pelas vielas tortuosas. Em compensação, não consegue se localizar (anote em sua *Ficha* que você já se perdeu. Se for a segunda vez que você se perde vá imediatamente ao vá para 152). Completamente desprovido de direção, perambula pelas ruas estreitas até chegar a algum lugar. Jogue um dado: se obtiver um número par vá para 256, se o número for ímpar vá para 161.

61

O seu sangue é encaminhado para o interior do templo. A devota de Cruine pede licença e, depois de alguns instantes, volta segurando outro cálice, desta vez já repleto de sangue: “Agora beba e entre em harmonia com o ciclo”.

Aproximando o cálice de sua boca, você sente nos lábios a temperatura morna do líquido rubro. Você bebe vá para 129 ou se recusa a participar deste ritual vampírico vá para 112?

62

Branor caminha pelas vielas e observa o movimento dos camponeses. Ele não parece muito disposto em conversar, apenas lamenta: “Como eu gostaria de ter conhecido o meu pai...”. Você segue os passos do guerreiro sem nada dizer, através da aglomeração de casebres, quando finalmente alcançam uma praça central. De cima de uma charrete, um homem magro toca

um sino. Todos cessam as atividades e atendem ao chamado. Pouco a pouco uma multidão toma conta da praça.

O que está em discussão é a rendição ou o prosseguimento da insurreição. O homem magro tenta convencer algumas famílias a não irem embora e continuar a luta. Pelo visto, a cidade vai sofrer um ataque por parte das forças reais. Branor olha nos seus olhos, coloca uma mão em seu ombro e diz decidido:

- Meu amigo Artigue, me desculpe! Eu lutarei ao lado dos camponeses, como o meu pai. Você terá que seguir viagem sozinho; eu tentarei alcançá-lo assim que o vilarejo estiver fora de perigo.

Não há como não compreender a decisão do seu amigo. E quanto a você? Está disposto a ficar para combater ao lado dos camponeses ou prefere não pôr em risco sua vida e a missão? Anote sua decisão no espaço reservado para as *Notas* na sua *Ficha de Personagem* vá para 215.

63

O velho permanece imóvel apesar de sua declaração ameaçadora. Não obtendo resposta e perdendo a paciência, você leva a mão ao punho de sua espada. Então, o pobre idoso ajoelha aos seus pés, chorando, enquanto seus filhos imploram para que não o machuque. Você os assegura de que não lhes fará mal algum e se desculpa por tê-los assustado. Constrangido e até certo ponto envergonhado por aterrorizar pessoas tão humildes, segue seu caminho junto com seus companheiros vá para 3.

64

O soldado cai com as mãos na barriga, por onde o sangue escorre com abundância. Em pouco tempo estará morto. Você procura ao seu redor pelo próximo oponente e não encontra mais nenhum inimigo de pé. Centenas de cadáveres se amontoam entre os destroços e as ruínas da cidade. Ofegante, você senta e observa alguns camponeses que também vagam, em silêncio, com armas na mão. Vocês venceram?

Transpondo os corpos e tomando cuidado para não pisar em ninguém, vaga pela praça sob os lamentosos gemidos. O sangue e o suor fazem seus olhos

arderem. Uma sensação de impotência e tristeza toma conta de você quando repara na terrível expressão de morte estampada no rosto de um camponês esquálido. Na véspera, você notara o brilho de esperança em seu olhar. E agora ele jaz, sem vida, olhos vidrados fixando o nada. Você se senta e coloca as mãos na cabeça, curvando-se sobre seus joelhos.

Uma mão agarra seu braço com firmeza. Um velhinho se arrastou até você, deixando pelo caminho um rastro de sangue. Você aproxima seu ouvido para ouvir o que ele diz entre tossidos e espasmos:

- Não fique triste, Artigue! Lutaste com a ira dos justos..... Este dia nos redimiu..... Nós nunca.....

Se esforçando para pronunciar em derradeiras convulsões: “Livres..... enfim..... valeu!”. Então, os dedos relaxam e soltam seu antebraço. Você abaixa as pálpebras do valioso camponês e se ergue, mais determinado do que nunca em prosseguir com sua missão vá para 30.

65

O Rastreador, que havia se mantido à distância, observa estupefato os seus companheiros serem derrotados. Você corre em sua direção para combatê-lo, mas ele dá meia-volta e lança seu cavalo ao galope. Em pouco tempo, ele já sumiu de sua vista.

Você prossegue tomando mais cuidado vá para 204,

Ou, temendo que o Rastreador volte com reforços, retorna rapidamente para Torca vá para 173.

66



“Você não me impressiona. Prepare-se para morrer!”, você responde assumindo posição de combate. O seu adversário é muito habilidoso, mas felizmente, não é forte.

Assaltante At8 Df10

Resistência 11

Se vencer vá para 14.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 48.

67

Vocês se encaram longamente. O Capitão Vitirraque já riu enquanto flechas passavam assobiando a um palmo de seus ouvidos. Antes de ser nomeado chefe da guarda pessoal do Rei, ele mostrou seu valor nos campos de batalha como oficial da infantaria. Ele sempre encabeçava os ataques na primeira fileira, esbanjando uma valentia fora do comum e sua fabulosa perícia ao manejar qualquer tipo de arma. Dizem que, na batalha de Lubliana, ele dizimou vinte e seis oponentes do bem treinado exército de Verrogar.

Vitirraque está tentando curvar seu espírito antes de executá-lo com a espada. Mas você não se deixa intimidar e não desvia o olhar. Ele balança a cabeça afirmativamente, constatando que está diante de um guerreiro de fibra vá para 2.

68

Os soldados mandam você saltar do cavalo, revistam seu equipamento, inspecionam suas armas e lhe fazem perguntas. Passando por um aventureiro em busca de serviços e com vontade de se engajar no exército, eles o deixam passar sem maiores problemas.

Todavia, terá que pagar o preço público do pedágio: duas moedas de ouro por pessoa e uma por animal. O oficial explica que a cobrança tem por objetivo reduzir o êxodo enquanto o país estiver em guerra.

Você paga as três moedas de ouro e prossegue vá para 148.

Se não quiser pagar ou não tiver dinheiro, pode:

Pular sobre seu cavalo e disparar pela estrada vá para 20;

Ou sacar sua espada e enfrentar os guardas vá para 8.

69

Quando seu cavalo dá os primeiros passos pelo campo, afastando-se da estrada, um oficial o interpela aos gritos e faz sinal para que você se aproxime. Imediatamente, três soldados armados de bestas aparecem no parapeito da torre. Embaixo, outros começam a desamarrar os cavalos.

Você obedece e inventa uma desculpa pelo "desvio acidental" vá para 114.

Ou afrouxa as rédeas e golpeia o flanco do animal com os calcanhares mantendo sua trajetória vá para 159.

70

O rosto agradável da acólita se fecha e ela declara, sombria:

- Maldito seja, viajante. Que seu egoísmo o corroa até os ossos!

Ignorando estas rudes palavras, você segue seu caminho. Porém antes de atingir o outro lado da praça, sente uma súbita dor no ventre. O seu organismo parece ferver por dentro e você é tomado por um insuportável enjoo. Anda alguns metros cambaleando e cai no chão com as mãos na barriga. Finalmente, para completar o momento desagradável, vomita toda a refeição que tomou em companhia de Azipur sob os olhares e exclamações enojadas dos pedestres. Esta aguda náusea lhe custa 10 pontos de Resistência.

Se ainda estiver vivo, você se arrasta até o jardim, onde descansa até que passem as dores. Pensa em voltar e dar o troco à acólita, mas chega à conclusão de que sua missão é mais importante do que esta vingança pessoal. Então, continua seu caminho vá para 49.

71

Você espera o mensageiro desaparecer completamente na escuridão e segue os passos do camponês que retorna à Torca. Apressando o passo e reduzindo a distância que separa vocês dois, vê que ele sacode uma bolsinha e ouve o tilintar de moedas. Então foi isto que ele recebeu do mensageiro!

Conseguindo chegar à curta distância sem ser notado, você põe a mão em seu ombro e sentencia:

- Terá que explicar a todos porque anda ganhando presentinhos do mensageiro real.

Ele imediatamente empunha uma adaga e mira seu pescoço. Você se esquiva e desembainha sua espada.

Camponês At8 Df5

Resistência 15

Se vencer vá para 167.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

72

A chave entra e roda com facilidade. Destrancada a porta, você adentra uma sala quadrada. Há uma porta de cada lado e duas outras na parede à sua frente. Todas estão trancadas pelo lado externo por travas de madeira e apresentam uma abertura de um palmo na altura do chão: não há dúvida de que são celas. Qual você abrirá?

A porta da parede à sua esquerda vá para 29.

A porta da esquerda na parede à sua frente vá para 13.

A porta da direita na parede à sua frente vá para 160.

A porta da parede à sua direita vá para 127.


AZPUR
A Alquimia
das Fantasias Azuis

73

Vocês acompanham o movimento dos legionários e dos orcos que circundam a cidade pelos campos até chegar ao lado oposto, de frente à entrada norte da cidade. Permanecem imóveis por algum tempo, até que um oficial da Legião dá o sinal de ataque. Um brado aterrador provém dos batalhões de orcos enquanto eles se lançam correndo pela planície, sedentos de sangue.

De trás das barricadas, vocês observam com apreensão os humanoides se aproximando desenfreadamente e babando de excitação. Sem hesitação, os primeiros se jogam contra as defesas, tornando-se um alvo fácil para os projéteis e os golpes dos camponeses. Os orcos caem mortos às dezenas e em pouco tempo a maioria do batalhão é dizimada. No entanto, eles conseguem abrir caminho para os legionários que penetram, pesadamente armados, pela cidade adentro distribuindo espadadas.

Você observa que dois orcos conseguiram furar o bloqueio e arremessam tochas acesas nos telhados de palha das casas. Você pode atacá-los vá para 108 ou permanecer na fronte e enfrentar um legionário que acabou de matar um camponês e procura por outro oponente vá para 172.

74

Felizmente, a casa do alquimista conhecido de Erno não fica muito longe do portão de entrada. Vocês viram em direção ao leste e seguem a rua com os muros da cidade à sua esquerda. Do outro lado, construções luxuosas de dois andares abrigam residências, estabelecimentos comerciais e sedes de corporações e guildas diversas. A rua é pavimentada de lisos paralelepípedos desenhando uma complexa geometria. Um guarda acende com uma tocha as elegantes lanternas de cobre suspensas contra as paredes externas das casas. Com o anoitecer, as chamas oscilantes dançam e ganham intensidade.

Ocupado em contemplar a rua, você, que nunca viu tanta sofisticação, não percebe que Erno não aguenta mais caminhar e ouve o corpo do elfo se chocar contra o solo. Depois de reerguê-lo, carrega-o até a casa do tal alquimista. Acima da porta, uma placa indica em estilizada caligrafia: “Azipur, a Alquimia das Fantasias Azuis”. Intrigado pelas palavras, toca um pequeno sino repleto de adornos e logo é atendido por um senhor na força da idade cujos trajes impecáveis e a postura requintada combinam com o ambiente da ci-

dade. Ele reconhece Erno, deixa escapar uma discreta e polida exclamação, e vos convida a entrar.

Azipur instala Erno numa cama enquanto você explica o que ocorreu. “Escorpiões vermelhos”, diz ele com um ar de preocupação. “Nosso comparsa elfo necessitará de bastante quietude e de efetuosa poção revigorante.” Depois de cuidar de Erno, que ingeriu o líquido e caiu em sono profundo, seu anfitrião pode lhe dar mais atenção: é convidado a jantar e a pernoitar em sua residência, pois o paciente não acordará tão cedo.

O alquimista o faz visitar seus aposentos onde pode tomar um bom banho antes de passarem à mesa. À medida que degustam um delicioso pato ao molho de cogumelos silvestres acompanhado de um vinho tinto de Eredra da melhor qualidade, você conta como e por que motivos vieram parar aqui. Ele informa que Erno não corre risco de vida, mas não tem condições de prosseguir viagem e ficará sob seus cuidados. Você se conforma em partir sozinho no dia seguinte.

Em seguida, Azipur fala, com um preciosismo de linguagem beirando o cômico, sobre sua paixão pela alquimia e pela literatura. Ele se estende por várias horas elogiando seu próprio laboratório e sua biblioteca. Quanto mais o tempo passa, mais ele fala difícil e cada frase proferida se torna uma verdadeira pérola gramatical.

Você resolve prestigiá-lo pedindo para visitar o laboratório que fica no sótão vá para 133.

Prefere mudar de assunto pedindo informações sobre a cidade de Solmeram e a estrada até Sensera vá para 37.

Ou pergunta sobre o Rei e o Conselho dos Sábios vá para 213.

75

Você ainda tem tempo de cavalgar por algumas horas até que anoiteça. Então, se afasta da estrada para acampar. Apesar da rota não ser movimentada, você prefere se manter distante da passagem dos viajantes, pois tanto as patrulhas militares quanto os assaltantes representam um perigo a ser evitado.

Um enorme rochedo no meio da grama parece ser um local apropriado para acampar. Você amarra o cavalo e estende seu cobertor. Resta saber se vai acender uma fogueira. O rochedo esconderia parcialmente a claridade do fogo da vista dos viajantes.

Acende uma fogueira vá para 191 ou não vá para 27?

76

- Não vou sair! Deixe-me dormir em paz, você retruca.

Ele imediatamente entra no quarto para enxotá-lo para fora. Quando ele agarra seu braço, você responde aplicando-lhe um certeiro soco no meio da cara. Ele cambaleia e cai sentado. E por um momento permanece de olhos arregalados, pasmo com sua reação. Então, ele levanta e desembainha uma espada, logo imitado por você.

Capitão At10 Df9

Resistência 19

Se vencer vá para 188;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 166.

77

O jovem cavaleiro tenta falar, mas os camponeses não querem nada ouvir. Ele tenta acalmá-los, mas só consegue irritá-los ainda mais e recebe em troca pedradas, socos e pontapés. Você e alguns homens se interpõem e impedem o linchamento. O cavaleiro, de cabeça baixa e sangue escorrendo pelo nariz, monta no seu cavalo e declara, visivelmente magoado:

- Eu desertei para me juntar a vocês, mas talvez tenha sido um grande erro. Já que rejeitam a minha ajuda e a minha amizade, aceitem ao menos isto...

Desfazendo um nó que prendia objetos enrolados num cobertor na sua sela, caem no chão uma dezena de espadas com a insígnia da Cavalaria Real. Em seguida, ele parte galopando pela direção oposta da qual chegou e olhares pesados recaem sobre os camponeses que o hostilizaram. Agora retorne à praça vá para 173.

78

Os orcos se aproximam rindo e gesticulando com empolgação. Assim que avistam vocês, se calam e permanecem à distância. Um destacamento de legionários toma a frente dos orcos e vem ao seu encontro. O comandante da Legião declara que vieram em nome do rei e que vocês serão julgados. Enquanto isso, são cercados por soldados vá para 174.

79

Você encontra uma chave de cobre amarrada ao cinto de soldado. Caso tenha perdido sua espada no decorrer da aventura, aproveite e pegue a do guarda. Para onde ir agora?

Sobe as escadas vá para 53;

Ou volta pelo corredor e tenta abrir a porta vá para 190.

80

A espada atravessa a barriga de Vitirraque e a ponta avermelhada sai pelas costas do chefe da guarda. Você puxa a arma gotejando de sangue enquanto ele cambaleia até a parede onde se apoia. Então, você pensa em Rofir acorrentado no aparelho de tortura e reúne o que lhe resta de forças em seus braços, mirando a lâmina afiada no pescoço do abominável Capitão. O sangue espirra em seu rosto vá para 260.

81

Contornando o jardim pela esquerda, cruza com dois guardas que o fitam com desconfiança. Eles se aproximam, caminhando com o peito estufado para impor respeito. Um deles lhe faz uma série de perguntas:

- Hummm... Um aventureiro, não é? Qual é seu nome? O que veio fazer em Solmeram e por quanto tempo permanecerá?

Se estiver armado vá para 16, caso contrário vá para 99.

82

Vocês debandam pela trilha em sentido oposto, em direção ao oeste, antes que o resto da tropa perceba a ausência do oficial. Vocês ainda correm por algumas milhas antes de descansar e finalmente concluir o almoço em silêncio, preocupados com o destino de sua aldeia.

Continuam caminhando por algumas horas até chegar aos confins da floresta, onde as árvores dão lugar a uma pradaria coberta de flores coloridas cujo perfume levanta um pouco seu ânimo. A trilha corta a planície por alguns quilômetros até alcançar a estrada. Como o sol oblíquo do alvorecer anuncia a chegada da noite, vocês decidem acampar a beira da floresta e prosseguir no dia seguinte.

Você acolhe com felicidade esta decisão, pois pensava que Branor pretendesse continuar a marcha pela noite adentro, seus músculos ressentem com intensidade este forçado dia de viagem (perca 2 pontos de Resistência). Os três se deitam e seu sono é profundo até ser acordado por uma cantiga improvisada de Erno: “Era uma vez uma lontra chamada Artigue que dormia demais e foi deixada para trás pelos seus companheiros...”.

Ainda brincam um pouco, satisfeitos por terem passado uma noite tranquila e revigorante (recupere 5 pontos de Resistência), mas os risos e o aparente bom humor talvez sejam uma maneira de disfarçar a angústia que vocês sentem ao olhar para trás. Caminham pela trilha até alcançar a estrada vá para 85.

83

Você repara que na parede à sua direita, a dez centímetros da porta e na altura da fechadura, há uma série de cinco buraquinhos alinhados na vertical.

Tenta forçar a porta mesmo assim vá para 33;

Ou, receoso de acionar alguma armadilha, dá meia volta e segue pelo corredor vá para 47.

A menos que possua uma chave de cobre e ainda não tenha tentado introduzi-la na fechadura vá para 72.

84

Um oficial se aproxima e pergunta:

- Aonde conseguiu este cavalo, forasteiro?

Você começa a inventar uma história, mas cala-se de repente, percebendo que a sela de seu cavalo carrega a insígnia da Cavalaria Real. “Peguem-no!”, ordena o oficial aos seus homens vá para 8.

85

A estrada norte-sul liga a Capital às cidades portuárias do norte. Ao entardecer, deverão alcançar Torca ou Solmeram, onde poderão se reabastecer em alimentos, passar a noite e arranjar um cavalo para a segunda etapa da viagem.

Retomam a marcha pela estrada rumo ao sul, ouvindo os melódicos cantos matinais dos coloridos pássaros das planícies. O sol áureo se eleva nos céus por detrás da floresta, definindo os tons esverdeados das árvores. A morna brisa matinal carrega a fragrância das flores que eclodem vaidosamente com a chegada da primavera. Mas este quadro agradável dá lugar a uma visão patética: em sentido oposto, se aproxima uma caravana de miseráveis. Uma dezena de homens, crianças, mulheres e velhos maltrapilhos e esfarrapados precedem uma carroça puxada por um cavalo raquítico.

Quando cruzam seu caminho, todos abaixam a cabeça e passam por vocês olhando para o chão. Nem mesmo respondem quando você os cumprimenta. O que irá fazer?

Endurece o tom de voz e exige que respondam vá para 182,

Tenta uma abordagem mais amigável oferecendo um presente vá para 122,

Ou deixa os pobres coitados passarem sem importuná-los vá para 3.

86

Rofir havia lhe dito que uma das melhores qualidades do homem justo é a capacidade de sentir da maneira mais profunda o tapa dado no rosto de

qualquer outro homem em qualquer parte do mundo. E esta cena o deixou com um ódio mortal.

Você pula como um lobo e estoura a boca do legionário desferindo um soco que deu vazão a toda sua raiva. O militar desmorona no chão e seus dentes voam longe. Ele desembainha uma espada e tenta se levantar mas, ainda tonto, cai sentado. Você lhe aplica um chute na mão que faz a espada rolar adiante, e continua golpeando com socos, cotoveladas e cabeçadas, sem parar. Ouve vagamente vozes gritando e pedindo calma, até que finalmente você é retirado à força de cima do corpo do soldado pelos três homens bêbados que havia visto ao entrar.

Seus punhos estão cortados e dois dedos da mão esquerda quebrados (jogue um dado e reduza o resultado de sua Resistência). A visão do cadáver desfigurado banhando numa poça de sangue deixa todos assustados, mas a maioria parece aprovar sua atitude. Os três homens bêbados cumprimentam-no, o indivíduo encapuzado, sereno, lhe faz um sinal afirmativo com a cabeça, a gorducha aplaude e o estalajadeiro agradece. O senhor de roupas vistosas, horrorizado, sobe correndo as escadas. O estalajadeiro arrasta o corpo para fora sob o olhar desolado do bardo vá para 221.



87

“Tentativa de corrupção de um militar em serviço: crime passível de pena de morte!”, declara o guarda tocando o sino de alerta. Erno está fraco demais para fugir ou lutar. Você fica e enfrenta os guardas vá para 104 ou tenta fugir correndo vá para 162.

88

Quando você se prepara a montar no cavalo, um corvo passa efetuando um voo rasante por cima de sua cabeça. Ele carrega um pergaminho amarrado em uma de suas patas. O pássaro descreve uma espiral no ar e vem posar ao seu lado. Você permanece imóvel para não o espantar, mas ele parece não sentir medo algum, pois caminha até seu pé esquerdo e sobe na sua bota.

Desamarrando o nó que prendia o pergaminho, você desenrola o papel e tem a surpresa de encontrar uma mensagem de Saldam. Graças ao ensino de Rofir, você hoje é alfabetizado, condição rara e invejável para um jovem de sua classe social e, sobretudo, não citadino.

“Caro Artigue,

Nós contamos com o auxílio dos elfos e repelimos o ataque das tropas reais. Todavia, nossa aldeia infelizmente não é mais um lugar seguro e estamos sendo gentilmente hospedados pelas tribos élficas até que encontremos outro local para reconstruir a aldeia. Logo, não se preocupe conosco e tenha sucesso em sua missão de encontrar nosso precioso Rofir.

Que os deuses da floresta estejam contigo.

Saldam”.

O desinibido corvo levanta voo rumo ao norte, tomando provavelmente o caminho de volta à Floresta de Fiorna. Você leva seu cavalo a um riacho para que ele possa se hidratar, pois começa hoje a última etapa de sua viagem vá para 217.

89

Você socorre o cavaleiro, tentando protegê-lo da ira da multidão. “Esperem! Ele depôs as armas! Vamos ouvi-lo antes de julgar...”. Mas suas palavras são inúteis. Continuam apedrejando e hostilizando o pobre homem, até que uma pedra erra o alvo e acerta por engano sua cabeça (perca 2 pontos de Resistência).

O sangue escorre pela sua testa e faz com que você perca totalmente a calma. Desembainhando sua espada, você grita:

- Muito bem! Quem quiser machucar este homem terá que passar primeiro por cima de mim... Não vale a pena lutar por uma causa justa se devemos para isto massacrar covardemente um homem desarmado!

A sua furiosa interjeição não encontra resposta. Os camponeses cessam as agressões, mas continuam hostis. Um deles sentencia:

- Mas ele está a serviço do rei!

- Não! Não estou mais - retruca o cavaleiro! O meu nome é Conrade. Sempre sonhei em ser soldado para proteger os súditos de Marana. E continuo sendo um soldado. Apenas mudei de lado: desertei para juntar-me a vocês, se aceitarem a minha ajuda e a minha amizade. Também trago estas armas.

Ele desfaz um nó que prendia uns objetos enrolados em um cobertor na sela de seu cavalo, e caem no chão dez espadas com a insígnia da Cavalaria Real. Um dos camponeses avança em direção ao cavaleiro, coloca a mão em seu ombro e diz:

- Conrade, pedimos sinceras desculpas por tê-lo agredido. Foi uma tolice muito grande. Aceitamos de coração sua ajuda e, se nos perdoar, sua amizade.

Todos abraçam o cavaleiro e comemoram a chegada do novo reforço. As espadas são distribuídas. Conrade, talvez exagerado porém sincero, lhe agradece fazendo voto de amizade fraterna, eterna e incondicional (anote o “voto de Conrade” em sua *Ficha de Personagem*). Agora volte para a praça para descansar seus músculos doloridos vá para 173.

90

Você sente uma forte pontada no ombro esquerdo, onde se alojou uma seta. Jogue 2 dados para saber quantos pontos de Resistência você perdeu.

E tem mais: seu cavalo também foi atingido! Jogue um dado:

Se obtiver de 1 a 3, ele foi atingido no músculo posterior traseiro (perde 2 pontos de Velocidade)

Se obtiver de 4 a 6, foi atingido nas costelas (perde 2 pontos de Fôlego).

Agora volte para o vá para 147.



91

Você e seu comparsa se enrolam em cobertores para esconder os trajes e as armas. Um punhado de terra espalhado pelo rosto e uma pá, que um camponês que encontraram no caminho aceitou lhe vender pelo módico preço de 1 moeda de ouro, e o disfarce está pronto. Erno usa seu cabelo comprido para encobrir cuidadosamente suas orelhas pontudas de elfo.

Quando se aproximam da entrada, dois guardas lhes barram a passagem:

- Malditos vilões, o que querem em Solmeram?

Aproveitando o estado de fraqueza e o penteado de Erno, você aponta para o elfo e arrisca:

- A minha esposa está muito doente, seu guarda. Só aqui posso encontrar um herborista que possa curá-la a tempo.

Foi convincente? Jogue dois dados e adicione ao seu *Carisma*.

Se o resultado for inferior ou igual a 14 vá para 216,

se for 15 ou mais vá para 32.

92

Você revista o corpo do mensageiro e encontra, além da espada, um arco curto, uma aljava contendo 10 flechas e um pergaminho enrolado. Examinando-o, você descobre um mapa que ilustra o posicionamento das defesas da cidade, indicando a localização das barricadas e dos fossos camuflados.

Então é isto que o camponês lhe entregou. Você acaba de impedir que importantes informações chegassem aos comandantes do exército (anote isto em sua Ficha de Personagem). Mas é melhor não dizer nada em Torça, pois poderiam desconfiar de você. E de qualquer forma o traidor nunca saberá que as informações não chegaram à destinação prevista. Agora volte para a cidade vá para 19.

93

Vocês se sentam à beira da estrada onde podem almoçar tranquilamente. De repente, Erno solta um grito de dor e levanta pulando. Sua perplexidade dura apenas alguns segundos, pois logo sente uma fisgada na perna: vocês sentaram em cima de uma aglomeração de perigosos escorpiões vermelhos e foram picados. Desesperadamente, vocês se livram dos aracnídeos que ainda sobem pelas suas pernas e se afastam prontamente do local. Você levou uma ferroada (perca 15 pontos de Resistência) e seu parceiro foi ainda mais azarado: foi picado duas vezes vá para 155.

94

O seu cavalo respira anelando, mas continua galopando com esforço. Atrás de você, dois cavaleiros ficaram nitidamente para trás e um terceiro encurtou a distância. Quinze minutos depois, seu cavalo arqueja e perde velocidade enquanto só resta um cavaleiro em seu encalço. Este, porém, continua se aproximando e já está poucos metros à sua retaguarda. Ele não usa capacete e parece mais velho do que os outros soldados, visivelmente um oficial.

O cavalo do oficial emparelha com seu pelo lado direito. O soldado solta as rédeas. Jogue 2 dados e adicione à sua *Mente*. Se obtiver:

15 ou menos vá para 202,

16 ou mais vá para 227.

95

Você levanta a espada a tempo de aparar o golpe, apoiando a mão esquerda na seção reta da lâmina. Um clangor estridente e um clarão de faíscas acompanha o choque dos metais. Os seus braços assimilam o impacto com dificuldade e sua arma parte ao meio.

Ele ergue novamente o montante. Se você possuir um tubinho de madeira com pó de lótus vermelha vá para 220, senão vá para 212.

96

- Um bonito rapaz como você é sempre bem-vindo em qualquer lugar. O mundo precisa da sua beleza. Não se assuste, pois não irei machucá-lo...

Enquanto fala, ela ergue um cálice e leva a outra mão ao seu pescoço. Você a deixa agir vá para 23 ou, desconfiado, retira a mão dela e diz gentilmente que não deseja participar da cerimônia vá para 125.

97

Os soldados conseguem alcançá-lo. Dois cavalos ultrapassam o seu e barram-lhe a passagem: você está cercado! Só lhe resta desembainhar sua espada e lutar vá para 8.



98

Você pula habilmente de um lado para o outro, tentando evitar as investidas do animal. Aplique as fases de resolução de combate com o javali sendo o atacante e você o defensor por quatro vezes seguidas. Ou seja, o animal ataca quatro vezes consecutivas sem que você revide.

Javali At 10

Após o quarto ataque, o porco selvagem hesitará um instante e, entendendo que vocês não são uma ameaça, voltará correndo para os arbustos à procura de sua fêmea assustada vá para 57.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.

99

Você responde às perguntas sem levantar maiores suspeitas e segue seu caminho contornando o jardim vá para 49.

100

Preferindo evitar o confronto, você entrega suas moedas de ouro ao assaltante. “Muita gentileza sua, cavalheiro”, ele diz antes de embolsar o dinheiro e fugir correndo. Resignado, você segue prestando mais atenção à sua volta vá para 49.

101

Estendendo discretamente algumas moedas de ouro ao guarda, você propõe:

- Eu sei que a lei não permite que nos deixem entrar desta maneira, mas eu poderia me beneficiar de uma pequena exceção em troca de uma modesta gratificação?

Decida quantas moedas você oferece e anote as modificações na sua *Ficha de Personagem* vá para 26.

102

- O meu nome é Artigue e você deve ser Lima irmã do meu amigo Larco. Levante-se e fuja deste lugar maldito!

Um sorriso deslumbrante ilumina o rosto da jovem e ela se levanta correndo para abraçá-lo. Você fica encabulado ao envolvê-la em seus braços enquanto sente o ameno perfume que emana dos cabelos cacheados. Mostra-lhe o túnel pelo qual chegou e explica que esta passagem secreta irá conduzi-la às catacumbas e enfim ao teatro onde Larco está à sua espera.

Ela agradece e desaparece na escuridão, tão suave quanto o sopro de uma brisa germinal. Você sorri pensando no simpático Larco reencontrando sua querida irmãzinha. Ele só se esqueceu de lhe avisar o quanto ela é linda.

Agora volte para o vá para 72 e escolha uma porta que ainda não tenha aberto.

103

A multidão se dispersa confiante. Esta noite todos precisam de repouso pois amanhã, de acordo com as ameaças proferidas pelo mensageiro real, chegarão as tropas para o confronto. Você pode agora fazer um reconhecimento do terreno, examinando as defesas da cidade e ajudando nos últimos preparativos vá para 56; ou ficar na praça e jantar tranquilamente, procurando se informar sobre a estratégia de combate que os camponeses pretendem adotar contra o Exército vá para 45.

104

Você desembainha a espada corajosamente, mas sua tentativa de resistir chega a ser ridícula. Em alguns segundos é cercado por uma dezena de soldados e espancado até que caia no chão, quase inconsciente. A honra de desferir o último golpe é concedida a um oficial: ele ergue a espada para decapitá-lo. A sua aventura termina aqui.



105

Você o segue mantendo certa distância e esgueirando-se para não ser visto, tarefa facilitada pela escuridão. Ele caminha em direção a umas árvores desnudadas no meio do campo. Atrás de uma árvore, uma silhueta aguarda em pé. Você se aproxima rastejando e repara, pelo manto verde escuro, que se trata de um mensageiro real. Os dois, sem uma palavra, trocam pequenos objetos que você não consegue identificar.

Você age agora enquanto os dois estão juntos vá para 139;

Espera eles se separarem e segue o camponês vá para 71;

Espera eles se separarem e segue o mensageiro vá para 232;

Se preferir não se arriscar, pode retornar a Torca discretamente vá para 19.

106

Vocês se despedem de Erno e seguem em direção a Torca. O elfo, com seu jeito tranquilo e confiante, fará certamente bastante falta. Mas é possível que seus caminhos voltem a se cruzar ao longo da estrada. Branor sugere que acelerem o passo para que cheguem antes do anoitecer.

Durante a caminhada, ele lhe conta que Torca é sua cidade de origem. Antes do Rei Elberto autorizar a propriedade da terra aos camponeses, um rico e impiedoso barão era o dono de toda esta região. Por reivindicar melhores condições para os servos que trabalhavam a terra e passavam fome, o pai de Branor foi encontrado morto certa manhã, poucos dias antes do nascimento de seu amigo. A mãe, amedrontada e grávida, fugiu então para a Floresta de Fiorna onde, junto com algumas famílias, fundaram o que hoje em dia é sua aldeia. Quando a criança nasceu, ganhou o nome do pai - Branor -, em homenagem ao corajoso camponês.

Percorrem o resto do caminho em silêncio. Você perplexo por causa história do seu amigo, ele pensativo e distante. Depois de mais um longo dia de marcha, veem ao longe Torca. A cidade, formada de pequenas casas de pedra e telhado de palha, é cercada por campos de agricultura.

Uma pequena multidão trabalha cavando fossos e erguendo barricadas. Identificando-se como habitantes da Floresta de Fiorna, os habitantes os deixam entrar sem problemas. A primeira coisa que percebe é a disposição com que todos se empenham em construir as defesas da cidade, apesar do aspecto de cansaço e de fraqueza estampado nos rostos e nos corpos mal nutridos.

Já que devem passar a noite em Torca, Branor deseja vagar um pouco pela cidade de seus pais. Você pode acompanhá-lo vá para 62 ou, se achar mais oportuno deixá-lo a sós com suas reflexões, pode ajudar um velho que cuida de alguns feridos e aproveitar para obter algumas informações vá para 211.

107

As tropas que ficaram à frente de vocês permanecem imóveis, enquanto os legionários e os orcos que contornam a cidade pela esquerda desaparecem de seu ângulo de visão. Você observa ao longe que um oficial da Cavalaria rompe a formação, cavalga até os batalhões de orcos à direita e dá o sinal de ataque.

Um brado assustador provém dos humanoides enquanto eles se lançam desenfreadamente pela planície, sedentos de sangue. Quando atingem a metade do caminho a Cavalaria executa sua carga. Os cascos martelam a planí-

cie e um estrondo aterrador acompanha a corrida dos potentes animais. O chão estremece sob seus pés.

Você observa, ao seu lado, o espanto de alguns camponeses quando se aproximam as fileiras cerradas dos cavaleiros em alta velocidade. Eles cairão sobre vocês como o trovão; e não serão as barricadas que irão segurá-los. Consulte suas *Notas*: se você impediu que informações chegassem ao comando do exército vá para 59; senão vá para 34.



108

Você alcança os orcos e inicia o combate. Eles largam as tochas e desembainham suas armas. Use as regras de combate contra mais de um oponente.

Primeiro Orco

At8 Df4

Resistência 17

Segundo Orco

At8 Df6

Resistência 13

Se vencer vá para 237.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

109

- Qualquer época é boa para matarmos dragões malvados se tivermos vontade - você afirma com convicção.

Sinegal parece surpreso com sua resposta. Jogue 2 dados e adicione ao seu *Carisma* **ou** à sua *Mente* (escolha entre os dois atributos o de maior valor). Some 1 ponto ao resultado se possuir um colar-amuleto dos deuses da floresta; e subtraia 1 ponto se vestir um colete de couro (por alguma razão inexplicável, o velho odeia coletes de couro). Se obtiver:

13 ou menos vá para 178;

14 ou mais vá para 15.

110

Enquanto sente fluírem suas últimas forças, seus últimos pensamentos vão para seu velho amigo Rofir, que você não conseguiu encontrar, e para sua pequena e desprotegida aldeia na Floresta de Fiorna.

111

Você se junta ao mau humor do povo e sentencia: "Veio ao lugar errado, guardião da tirania!". Em seguida, aplica-lhe um soco no estômago, e logo é imitado por outros que o golpeiam furiosamente durante vários minutos. Quando o círculo humano em volta do pobre cavaleiro se abre, ele permanece estendido, imóvel, em meio a uma poça de sangue.

Os camponeses que não participaram do linchamento observam de longe e lamentam o ato covarde. Enroladas por um cobertor, foram encontradas dez espadas amarradas à sela do cavalo, todas com a insígnia da Cavalaria Real. As armas são distribuídas enquanto você retorna à praça, envergonhado pelo que acabaram de fazer. Mais tarde, a notícia de que o jovem cavaleiro permanece inconsciente, mas não sucumbiu aos ferimentos lhe traz certo alívio vá para 173.

112

- Espero que não se ofenda se eu não estiver com sede, diz com receio.

A jovem sorri e explica:

- É normal que ainda não se sinta à vontade para concluir o ritual. O importante é que tenha participado da cerimônia; seja sempre bem-vindo nestes locais e abençoado por Cruine.

Quem sabe uma próxima vez você poderá desfrutar da agradável companhia da bela acólita? Talvez até convidá-la para tomar alguma bebida um pouco mais convencional, com uma cerveja. Mas deixe seus planos namoradeiros para depois, pois agora tem uma importante missão a cumprir. Despede-se dela e prossegue seu caminho até o outro lado da praça vá para 49, mas não esqueça de inscrever no espaço *Notas* que participou do "Ciclo de Cruine".

113

Você bate duas pedras de sílex para acender a tocha e avança pelo túnel. O corredor está bastante deteriorado e não são raras as vezes em que você tem de remover com as próprias mãos os entulhos rochosos e úmidos da parede que desabou. A travessia do túnel se estende por duzentos metros vá para 239.

114

Enquanto os soldados examinam suas armas e revistam seu equipamento, você pede desculpas pela atitude de seu cavalo, dizendo que ele engoliu algumas ervas estranhas e desde então anda fora de controle.

Se você veio de Torca e seu cavalo estiver selado vá para 84.

Se você pensou em retirar a sela ou se vem de Solmeram vá para 208.

115

Você se precipita em direção à árvore mais próxima, mas o animal, além de ser mais veloz, já vinha embalado na corrida. Branor grita: "Artigue, cuidado!". Tarde demais: o javali o projeta pelos ares antes que você alcance a ár-

vore (jogue 2 dados e reduza da sua Resistência). Você aterrissa dolorosamente e se levanta rápido para reagir.

Desembainha a espada para contra-atacar vá para 200 ou esquiva sem revidar vá para 98.

116

Você acorda revigorado por ter dormido numa cama confortável após ter tomado um bom banho (recupere 11 pontos de Resistência). Junta seu equipamento, busca seu cavalo nos estábulos e prossegue viagem vá para 225.

117

Da alameda da esquerda, dois guardas chegam correndo. Eles ordenam que se renda enquanto os dois velhinhos não param de gritar. Você tenta falar, levanta as mãos, gesticula, clama por sua inocência, mas eles não querem nada ouvir: terá que lutar para não ser levado para a prisão vá para 137.

118

Vitirraque é nitidamente mais forte. Os dedos que seguram a empunhadura do montante parecem feitos de aço. Ele o empurra com o ombro e você rola novamente no chão. Desta vez, o golpe acerta em cheio seu crânio, pondo um termo à sua aventura e à sua vida vá para 238.

119

O oficial saca uma espada longa e resmunga:

- Garoto imbecil, você não escapará de mim!

Oficial At9 Df8

Resistência 14

Se vencer, você recupera seu cavalo que, felizmente, permaneceu por perto vá para 148.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 48.

120

Cinco guardas irrompem do meio da multidão e dispersam a confusão. Os três agressores fogem correndo, perseguidos pelos soldados. O rapaz de azul agradece e se apresenta:

- Muitíssimo obrigado. Eu sou Xafferdol, o escriba.

- Foi um prazer ajudá-lo. Eu me chamo Artigue.

Ao ouvir seu nome, ele arregala os olhos numa expressão de surpresa e diz: "Siga-me!". Você irá seguir Xafferdol vá para 180 ou, temendo cair numa cilada, aproveita a primeira oportunidade para esgueirar-se e sumir de sua vista vá para 154.

121

Você se senta à mesa do senhor bem-vestido que educadamente lhe oferece bebida. Enquanto esvaziam um odre de vinho, ficam ouvindo a música do menestrel. Ele lhe diz que se trata de Volparra Rudim, um artista de muito talento, mas que peca pela irreverência e o desrespeito às autoridades. Você presta atenção e fica impressionado tanto com a sonoridade quanto com as mensagens inteligentes e picantes das canções do bardo vá para 24.

122

Você pega um objeto de sua mochila (ou, se preferir, três moedas de ouro) e o oferece a um menino:

- Olha garoto, isto será seu se me disser como está a estrada daqui para frente.

Em meio à expressão triste, há um ligeiro brilho no olhar do menino ao pegar timidamente o presente de sua mão. Ele lhe diz que o caminho está livre até Solmeram, que está sob lei marcial, e Torca onde os camponeses se insurgiram e tentam resistir ao exército.

Você pergunta de onde eles vêm e para onde estão indo. "Somos de Torca; meu pai diz que haverá um massacre por lá e resolveu levar toda a família para tentar a sorte no Norte". Em seguida, ele agradece o presente e corre

para alcançar a família enquanto vocês prosseguem em direção oposta vá para 3.

123

Você se senta à mesa do misterioso indivíduo e, ao olhar para seu rosto, sente um frio na barriga. Na sombra do capuz, olhos perscrutadores fixam-no tais como duas lâminas e você entrevê um sorriso malicioso. A expressão deixa transparecer uma inteligência aguçada e sinistra. “O que deseja?”, ele pergunta.

Jogue 2 dados e adicione à sua *Mente*. Se obtiver:

14 ou menos vá para 248;

15 ou mais vá para 242.



124

Você se engaja pela alameda apreciando a perfeita disposição das árvores. Chegando próximo ao chafariz, um rapaz esbelto vindo em sentido oposto o encara. Bigode bem aparado, roupas finas, ele declara:

- Caro cliente, você tem a honra de cruzar com um prezado ladrão assassino da vizinhança. Queira entregar a totalidade do seu ouro, por gentileza.

Dito isto, ele desembainha um longo punhal incrustado de pedras preciosas e estende a outra mão para receber o dinheiro. Apesar da situação, você tem vontade de rir ao pensar que, em Solmeram, até os assaltos são realizados com extrema elegância.

Você resolve dar uma boa lição neste indivíduo esnobe e pretensioso vá para 66;

Ou, comovido por tanta educação, entrega todo seu ouro vá para 100.

125

Ela diz que precisa de uma pequena quantidade de seu sangue para transmitir parte da sua energia a quem necessita. Em troca, você poderá aproveitar a força do Ciclo e ganhará a simpatia de Cruine. Você aceita vá para 23 ou decididamente não quer participar vá para 70.

126

Se você vier de Torca e seu cavalo estiver selado vá para 84.

Se pensou em retirar a sela ou se vier de Solmeram, jogue dois dados e adicione ao seu *Carisma*; se obtiver:

14 ou menos vá para 229;

15 ou mais vá para 68.

127

O aposento é escuro, úmido e empoeirado. Há um prato sujo no chão, dentro e em volta do qual ratos e baratas circulam impunemente. No canto, repousa um cobertor esfarrapado estendido. A cela está vazia, mas você tem o pressentimento de que Rofir não está longe.

Volte para o vá para 72 e escolha uma porta que ainda não tenha aberto.

128

Você fica intimidado pela altura e hesita um instante antes de saltar. Com isso, o soldado tem tempo de se esquivar dando um passo para trás. Você

aterrissa antes do alvo, quebrando a espinha dorsal com a queda. Você sente suas últimas forças fluírem e sua aventura termina aqui.

129

Você fecha os olhos e deixa o líquido escorrer pela garganta abaixo. Ouve a acólita pronunciar um soporífico encantamento e se sente hipnotizado pela voz melodiosa e sensual. Provindo do templo, parece chegar aos seus ouvidos um harmonioso coro de crianças que entoam uma música cativante. Sente-se estranho. O chão parece se esvair sob seus pés.

Pouco a pouco a sensação de vertigem o abandona até recuperar plenamente os sentidos. Você sente pulsar um novo sangue em suas artérias. A jovem o observa sorrindo e pergunta como se sente. “Bem”, você responde, “estou bem...”; tão bem que já assimilou a energia do ritual.

Jogue um dado para determinar de quem era o sangue que você acabou de beber e veja o resultado abaixo:

1 - de um sacerdote de Cruine: você adquire um pouco de sua sabedoria (ganhe 1 ponto no atributo *Mente*).

2 - de um pintor e escultor que também participou da cerimônia: você adquire um pouco de sua sensibilidade artística (ganhe 1 ponto no atributo *Percepção*).

3 - de uma das jovens acólitas: você adquire um pouco de seu magnetismo (ganhe 1 ponto no atributo *Carisma*).

4, 5 ou 6 - de um bêbado alegre: sente-se de bom humor e revigorado, mas não recebe ponto algum.

O ponto ganho é definitivo: adicione-o ao seu total inicial na *Ficha de Personagem* e inscreva no espaço *Notas* que participou do “Ciclo de Cruine”. Quem sabe uma próxima vez você poderá desfrutar da agradável companhia da bela acólita? Talvez até convidá-la para tomar alguma outra bebida um pouco mais convencional, como um vinho ou uma cerveja. Mas deixe seus planos namoradeiros para depois, pois agora tem uma importante missão a cumprir. Você se despede e prossegue seu caminho contornando o jardim vá para 49.

130

Você entra numa taverna onde os fregueses mais barulhentos são três mercadores que jogam dados. Você se convida para participar do jogo e eles aceitam com prazer sua companhia. Ouvindo as conversas sobre os bons negócios nas rotas comerciais, você começa a apostar. O valor da aposta por rodada é de 3 moedas de ouro; jogue dois dados para você e faça o mesmo para cada um dos três mercadores. Quem obtiver o maior número ganha as 12 moedas de ouro apostadas (se houver mais de um vencedor, divida o ganho).

Você pode jogar várias vezes, mas não ultrapasse 15 rodadas para não atrasar muito seu dia de viagem. E cuidado: o jogo é um vício. Em seguida, volte para o vá para 49 para comprar seu cavalo ou ao vá para 246 se quiser vender objetos no bazar.

131

Grande parte dos habitantes de Torca não parece convencida em enfrentar o exército. E mesmo entre os que ficam, sente-se uma grande apreensão. Você não pode cruzar os braços diante desta situação: abre um caminho aos empurrões até a charrete, sobe ao lado do homem magro e, para a surpresa de todos, toma a palavra com determinação:

- Colegas camponeses, é legítima a luta que vocês começaram. Esta terra lhes pertence por direito, e vocês a conquistaram através de muitas lutas e de muitas mortes. Por que razão o Rei pode decidir que a partir de hoje tudo isto pertence a um Barão? Porque eles têm um exército numeroso e bem armado?

Ninguém responde, todos ouvem com atenção. Um vento morno acompanha o pôr do sol enquanto tochas se acendem em silêncio. Você prossegue:

- Não, meus amigos, não podem deixar ninguém decidir por vocês! Não deixem que seus filhos voltem a ser escravos! Construam vocês mesmo seu próprio futuro... Contra a injustiça do Rei, contra a ganância e o egoísmo dos poderosos, contra a paz sem dignidade, vocês têm o sagrado direito de rebelião! Isto, vencendo ou não, eles nunca poderão tirar de vocês: a dignidade! Eles podem despojá-los de tudo, podem até tirar suas vidas. Mas

não deixem que vos roubem a dignidade. Pois enquanto forem livres e dignos, serão sempre poetas!

Emocionados, todos continuam ouvindo com atenção. Os olhares se iluminam de um novo brilho de esperança. Empolgado, você conclui:

- Que venham os soldados, a Legião, a Cavalaria! Que venha até o próprio Rei, se ele tiver coragem! Vamos enfrentá-los com unhas e dentes! E se houver uma ínfima chance de vencermos, por menor que seja, prometo que venceremos! Liberdade ou morte! Nós...

É interrompido por uma entusiasmada ovação. Todos erguem briosamente foices, paus, facas, punhos, pedras e estacas com uma vivacidade jamais vista. Você tenta concluir:

- Nós vamos...

Mas não consegue falar, pois é carregado abaixo nos braços dos camponeses eufóricos. Sente-se confiante e com grande força interior (ganhe definitivamente um ponto no seu atributo *Mente* e mais um ponto em outro atributo qualquer de sua escolha; anote as modificações em sua *Ficha de Personagem*). Você lembra de Rofir, e gostaria que ele tivesse assistido ao seu discurso. É abraçado calorosamente por Branor enquanto todos entoam uma canção de guerra e confraternização vá para 103.

132

Sem dar tempo de reação, você estica os braços por cima da mesa e puxa o salafrário pelos cabelos sebosos, vociferando em tom ameaçador:

- Seu rato de esgoto! Terei de obrigá-lo a me mostrar onde fica o túnel?

Jogue 2 dados e adicione ao seu *Carisma*. Se o resultado for superior ou igual a 18 vá para 163, se for 17 ou menos vá para 176.

133

Já que ele gosta tanto do assunto, você decide agradá-lo:

- Estou curioso em conhecer seu laboratório.

Lisonjeado pelo seu interesse, Azipur o faz visitar seus locais de trabalho com um sorriso de satisfação. Trata-se de um espaço pequeno e bem-organizado: ao centro uma mesa repleta de tubos e recipientes, de um lado estantes contendo ingredientes das mais diversas cores e formas, e do lado oposto uma biblioteca, "o pequeno antro de sabedoria ecumênica", segundo suas palavras.

Misturando complicados termos científicos ao seu luxuriante vocabulário erudito, o alquimista lhe explica detalhadamente como produz suas poções. Desde a pesquisa nos livros até o tempo de condensação dos gases nos tubos. Depois de ouvi-lo durante um bom tempo, seu interesse é recompensado: ele faz questão de presenteá-lo. Escolha duas poções entre as enumeradas abaixo:

Fortificante (ganho de 3 pontos na *Força* e no *Ataque*);

Vivificante (ganho de 3 pontos na *Habilidade* e na *Defesa*);

Estimulação dos sentidos (ganho de 5 pontos de *Percepção*);

Força Mental (aumenta seu poder de concentração: ganho de 4 pontos na *Mente*);

Revigorante (recupera 15 pontos de *Resistência*);

Cuspe da cobra (veneno que mata em poucos segundos);

Purificação (ao misturar-se, faz qualquer líquido se transformar em água potável);

Levitação (necessita grande concentração);

Óleo de Otto (altamente escorregadio).

Cada frasco contém líquido suficiente para uma dose de poção. O tempo de efeito das quatro primeiras da lista (fortificante, vivificante, estimulação dos sentidos e força mental) é limitado: você poderá bebê-las quando quiser, mas suas características voltarão ao normal no final do parágrafo que estiver lendo. Faça sua escolha vá para 168.

134

Então, o legionário esbofeteia prontamente seu amigo. O estalo do tapa na cara do bardo fez com que todos na taberna encolhessem a cabeça para dentro dos ombros. O soldado profere:

- Não irei tolerar seus desaforos!

Um fio de sangue escorre pela boca de Volparra Rudim que, impassível, tira repetidas notas graves do seu alaúde, exatamente no mesmo tom da voz autoritária do oficial. Este, furioso, levanta a mão para bater novamente no bardo. Você irá impedi-lo vá para 86, se não, vá para 228.

135

Você foi derrotado. Faça outra *Ficha de Personagem* e tente outra vez, pois esta aventura foi um fracasso.

136

Você dá uma ombrada, mas a madeira não cede. Desesperado, toma novamente distância e se joga em cima da porta com todo seu peso. Desta vez a madeira rachou e a porta cederá com o próximo impacto. Contudo, os guardas já dobram a esquina vá para 17.

137

Evitando dar as costas aos seus oponentes, você engaja o combate e os guardas percebem em pouquíssimo tempo que estão enfrentando um adversário mais perigoso do que imaginavam.

Primeiro Guarda At7 Df7

Resistência 12

Capitão da Guarda At7 Df8

Resistência 16

Use as regras de combate contra mais de um oponente. Se vencer, fuja correndo para o vá para 49 antes que venham os reforços.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

138

Contrariado e confuso, você deixa seu amigo para trás e destranca todas as outras celas. Quando vai se engajar pelo corredor, depara-se com uma figura impávida no limiar da porta maciça. Você se defronta com o Capitão Vitirraque, braço direito e chefe da guarda pessoal do Rei Augustu.

Jogue 2 dados e adicione ao seu *Carisma* (se Jossomar for seu amigo, some 2 ao resultado). Você obtiver:

114 ou menos vá para 38;

Entre 15 e 18 vá para 67;

19 ou mais vá para 193.

139

Emergindo do escuro com a espada em punho, você os pega completamente de surpresa: tem direito a dois ataques antes que eles possam desembainhar suas armas e reagir. O mensageiro é um Rastreador, da companhia dos batedores do Exército. Após sua segunda investida, comece a aplicar normalmente as regras de combate rolando os dados de iniciativa (usando as regras de combate contra mais de um oponente).

Camponês At8 Df5

Resistência 15

Rastreador At8 Df9

Resistência 14

Se vencer vá para 185;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 166.



140

Branor, excelente nadador, acode Erno que chegou cuspindo água. Após recuperar o fôlego e verificar o equipamento (a correnteza levou um objeto, a sua escolha, dentre seus pertences). Continuam a caminhada noturna e chegam de madrugada aos confins da floresta, além da qual se estende uma vasta pradaria. A ausência das árvores deixa aberto o céu estrelado. E sob um tímido luar, deitam-se para dormir o quanto puderem até o amanhecer.

Os seus companheiros o acordam, para seu desagrado. Você dormiu pouco e mal (recupere somente 1 ponto de *Resistência*). Cortam a planície até alcançar a estrada vá para 85.



141

Os dois patinham, encharcados pela estrada lamacenta. Você tenta convencê-lo a voltar para os estábulos: "Vamos voltar, Sinegal. Não há nada para fazermos aqui fora. Que tal esperar ao menos esta chuva passar?". Mas suas palavras não surtem efeito algum e ele continua avançando determinado, agora deixando a estrada para subir uma colina.

Você começa a tremer de frio enquanto Sinegal continua, teimoso, em direção ao topo da colina (anote em sua *Ficha de Personagem* que você ficou gripado). Todas as tentativas de desencorajá-lo revelam-se inúteis. Você continua a acompanhá-lo vá para 235, ou volta para a Estalagem da Ferradura vá para 116?

142

- Eu sou Artigue, e não vim para atormentá-la. Levante-se e fuja deste lugar maldito!

Um sorriso deslumbrante ilumina o rosto da jovem e ela se levanta correndo para abraçá-lo. Você fica encabulado ao envolvê-la em seus braços enquanto sente o ameno perfume que emana dos cabelos cacheados. Mostra-lhe o túnel pelo qual chegou e explica que, ao segui-lo, ela chegará às catacumbas e enfim ao teatro. Ela agradece e desaparece na escuridão tão suave quanto o sopro de uma brisa germinal.

Agora volte para o vá para 72 e escolha uma porta que ainda não tenha aberto.

143

É melhor deixar rapidamente o local antes que este casal rabugento lhe crie maiores problemas. Você corre até o final da alameda, atingindo o outro lado da praça. Olhando para trás, vê dois guardas chegando ao local, alertados pelos gritos de socorro. Mas você já está longe e eles não podem mais alcançá-lo vá para 49.

144

O seu cavalo arqueja e cambaleia. Ele não tem mais condições de continuar correndo. Você salta e espera, espada em punho, os três cavaleiros que se aproximam.

Um dos três soldados não usa capacete e parece mais velho, visivelmente um oficial. Ele ordena: “Peguem-no!”, e fica assistindo de cima de seu cavalo. Os dois soldados descem e desembainham suas espadas para enfrentá-lo. Use as regras de combate contra mais de um oponente:

Primeiro Soldado At7 Df6, Resistência 10

Segundo Soldado At7 Df8, Resistência 14

Se vencer, prepare-se para enfrentar o oficial vá para 119.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.

145

A madeira se despedaça sob o impacto e a porta cai para dentro da casa. Uma senhora balofa que mexia uma sopa em um grande caldeirão de cobre arregala os olhos ao ver a porta desabando. Você atravessa a cozinha correndo sem dar atenção à cozinheira e sobe as escadas no corredor. No primeiro andar, outro lance de escadas, desta vez menor, conduz ao terraço. Neste momento, ouve os soldados entrando pela cozinha. Mas, até chegarem ao terraço, você já terá sumido saltando pelos telhados das casas vizinhas.

Alguns quarteirões adiante, desce pelas escadas de uma construção abandonada e segue a rua, evitando os guardas com maior prudência. No entanto, você está bastante desorientado pelas inúmeras bifurcações e sinuosidades das vielas (anote em sua *Ficha* que você já se perdeu. Se esta for a segunda vez que você se perde, vá imediatamente ao vá para 152). Finalmente, você consegue alcançar uma rua mais movimentada.

Jogue um dado. Se obtiver um número par vá para 236; se obtiver um número ímpar vá para 161.

146

Você se despede de Branor e se prepara para prosseguir sozinho sua viagem. Apesar da austeridade, os camponeses lhe fornecem provisões alimentares suficientes para mais dois dias de alimentação. Um vento morno sopra enquanto o sol se põe a oeste.

Após caminhar algumas léguas pela escuridão, surgem repentinamente três cavaleiros galopando ao seu encontro. Envoltos em mantos verdes, eles ostentam a insígnia dos Rastreadores, companhia de batedores do Exército. Dois investem contra você enquanto o terceiro se mantém à distância. Use as regras de combate contra mais de um oponente:

Primeiro Rastreador At7 Df9

Resistência 18

Segundo Rastreador At8 Df9

Resistência 15

Se vencer vá para 65;

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

147

Cinco cavaleiros partem em seu encalço. Você grita e bate de mão aberta no traseiro do cavalo para encorajá-lo. Jogue dois dados:

Se o resultado for 2 ou 3, vá imediatamente ao vá para 22.

Senão, adicione o resultado à Velocidade de sua montaria (e subtraia 2 pontos se seu cavalo não estiver selado); se obtiver:

13 ou menos vá para 97;

14 ou mais vá para 231.

148

Você segue adiante ao passo que nuvens negras escurecem um céu de chumbo. Para seu alívio, avista uma placa indicando "Estalagem da Ferradura a 2 km", enquanto ao longe ecoam os primeiros trovões. Escapando por pouco do temporal, você alcança a estalagem. Não se trata de uma velha espelunca como imaginava, mas de um estabelecimento bastante luxuoso (para seus rústicos critérios), com dois andares e amplos estábulos. Você deixa o cavalo ao encargo do rapaz que cuida das montarias e adentra a estalagem.

O térreo abriga uma simpática taberna onde o vinho flui generosamente, contagiando ambiente e alegrando as mentes. Atrás do balcão se encontra o estalajadeiro, contrastando com a boa aparência dos locais. Uma mulher gorducha circula por entre as mesas com a incumbência de atender a todos os pedidos simultâneos, respondendo com bom humor aos indecentes desaforos proferidos pelos fregueses mais exaltados. No canto oposto à entrada, um bardo dedilha habilmente um alaúde e inunda a sala agitada com sua voz melodiosa. Um coro de vozes embriagadas e desafinadas acompanha a música. Outros clientes se recolhem, taciturnos ou sonolentos, em torno de uma caneca de vinho.

A sua entrada não passa despercebida, pois poucos são os que carregam o aço abertamente. Por um momento, olhares recaem sobre você e a bainha de

couro surrado de sua espada. No entanto, sua missão é demasiadamente importante para que você abra mão de levar consigo suas armas em nome da cortesia civilizada. Você informa ao estalajadeiro que deseja se hospedar.

“Que sorte! Aqui está o último quarto vago, diz ele entregando-lhe uma chave. São quatro moedas por noite incluído vinho à vontade aqui embaixo” (se não tiver dinheiro, terá que propor como pagamento um dos objetos a seguir: uma adaga, a sela de seu cavalo, um machado de guerra, um espelho ou um colete de couro). Você acerta com ele por uma noite e pega a chave.

Você pode agora subir as escadas e ir direto para seu quarto vá para 205;

Verificar se seu cavalo está sendo bem tratado nos estábulos vá para 223;

Ou obedecer ao seu desejo de permanecer um pouco na taberna vá para 198.

149

De que forma você intervêm? Desembainhando uma arma e atacando os agressores vá para 222 ou se interpondo para apartar a briga vá para 196?

150

O seu cavalo dispara levantando poeira. Um oficial grita uma ordem e alguns soldados correm em direção aos cavalos ao mesmo tempo que três homens armados de bestas aparecem no parapeito da torre. O oficial levanta a palma da mão aberta e ordena: “Pare!” Você já está a poucos metros dos soldados e não há obstáculo em seu caminho. No entanto, está sob a mira dos atiradores e os guardas montados se preparam para persegui-lo.

Você ignora a ordem vá para 20;

Reduz e inventa uma desculpa pelo “excesso de velocidade” vá para 114;

Se preferir sacar sua espada e se preparar para o combate vá para 8.



151

Lutando contra a forte correnteza, você acelera o ritmo das braçadas e começa a perder o fôlego. Engole a água gélida e tosse (perca 6 pontos de Resistência). E, num esforço incomum, consegue atingir a outra margem, onde se estira no chão de braços abertos, tonto e assustado por quase ter morrido afogado vá para 140.

152

Perdido, você tenta se guiar pela inclinação das ruas, subindo as ladeiras para seguir a direção da fortaleza que avistou de longe. Contudo, ao dobrar uma esquina, depara-se com cinco soldados pesadamente armados. Um deles parece reconhecê-lo e aponta para você:

- É ele! Vamos pegá-lo!

Você foge em direção oposta, mas a passagem é bloqueada por mais quatro guardas que espreitavam: foi pego numa emboscada! Você se defende bem, mas não pode fazer nada contra tantos oponentes, a não ser lutar bravamente até a morte. Sua aventura termina aqui.

153

O seu oponente cai do cavalo já sem vida. Projéteis flamejantes passam zunindo por cima de suas cabeças. Enquanto os orcos tentam furar o bloqueio, os legionários permanecem à distância e disparam flechas inflamadas sobre os telhados de palha das casas. O fogo logo se expande ao passo que mulheres e crianças acodem com baldes de água e cobertores.

Neste exato momento, uma dezena de orcos penetra na cidade por uma brecha aberta nas barricadas. Você se apressa para ajudar a contê-los e chega, na corrida, atravessando o peito de um orco com sua espada. Ele morre no ato, mas logo vem um outro grunhindo e babando de excitação:

Orco At9 Df5

Resistência 16

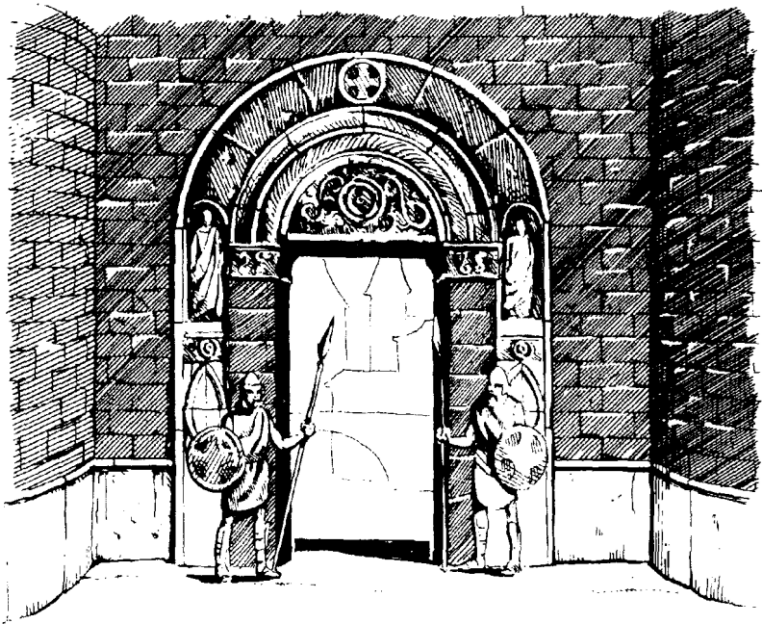
Se vencer vá para 218. Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.

154

Mesclando-se à multidão, você continua a atravessar a animada feira até o outro lado da praça. Então, quatro soldados caminham em sua direção e pedem sua autorização para carregar armas. Você finge procurar por algo em seu cinto e dá um súbito empurrão no guarda mais próximo, que se estatela de braços abertos. Sem perder um instante, dispara correndo por uma viela adjacente, perseguido pelos três outros guardas. Jogue dois dados e adicione à sua *Habilidade* (subtraia 1 ponto se vestir um colete de couro e 2 pontos se vestir uma armadura de metal), se obtiver:

13 ou menos vá para 17;

14 ou mais vá para 60.



155

Antes de prosseguirem, você aplica um garrote na perna de Erno para dificultar a circulação do veneno. Pouco a pouco, seu amigo elfo vai ficando pálido e fraco, a ponto de necessitar de sua ajuda para caminhar. Ao longe avistam as muralhas de Solmeram, e ele vai perdendo força a cada passo.

Nas últimas milhas, você tem praticamente que carregá-lo (perca 3 pontos de Resistência por este esforço).

A certa distância da entrada norte da cidade, um arco ornamentado de estatuetas, já é hora de decidir como passarão pela entrada vigiada por dois guardas. O que vai dizer?

Que são viajantes de passagem vá para 28;

Escondem as armas e se disfarçam de camponeses vá para 91;

Se prefere tentar subornar os guardas vá para 101.

156

Você pergunta se ele tem alguma informação sobre Rofir, um membro do Conselho dos Sábios. Para sua surpresa, ele é muito bem-informado:

"Rofir está no momento detido nas masmorras do quartel da polícia secreta de Augustu. Ele foi julgado ontem por conspiração contra a Coroa e será executado em praça pública amanhã. Eu conheço um túnel secreto que conduz diretamente ao interior do quartel. Mas, para ser sincero, estou com preguiça de guiá-lo até lá".

Ele toma mais um gole de vinho e simula um bocejo. Você propõe algo em troca de sua ajuda vá para 207, obriga o facínora a levá-lo até passagem subterrânea vá para 132 ou vai embora e procura pelo quartel por seus próprios meios vá para 36.

157

Terá que dormir nos estábulos! Você se acomoda e dorme mal na palha úmida, sentindo o fedor dos cavalos e devorado pelos mosquitos (perca 1 ponto de Resistência pela péssima noite e anote em sua *Ficha de Personagem* que você ficou gripado). Para piorar, durante seu sono todo seu dinheiro foi roubado. Você acorda de mau humor e prossegue viagem. vá para 225

158

Capitão Vitirraque Atl13 Df9

Resistência 49

Assim que a Resistência do seu oponente cair abaixo de 35 vá para 251 (mantenha a contagem dos pontos de Resistência do seu oponente enquanto durar o confronto).

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 238.

159

O seu cavalo dispara. Jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se obtiver:

11 ou menos vá para 5;

Entre 12 e 15 vá para 90;

16 ou mais vá para 249.

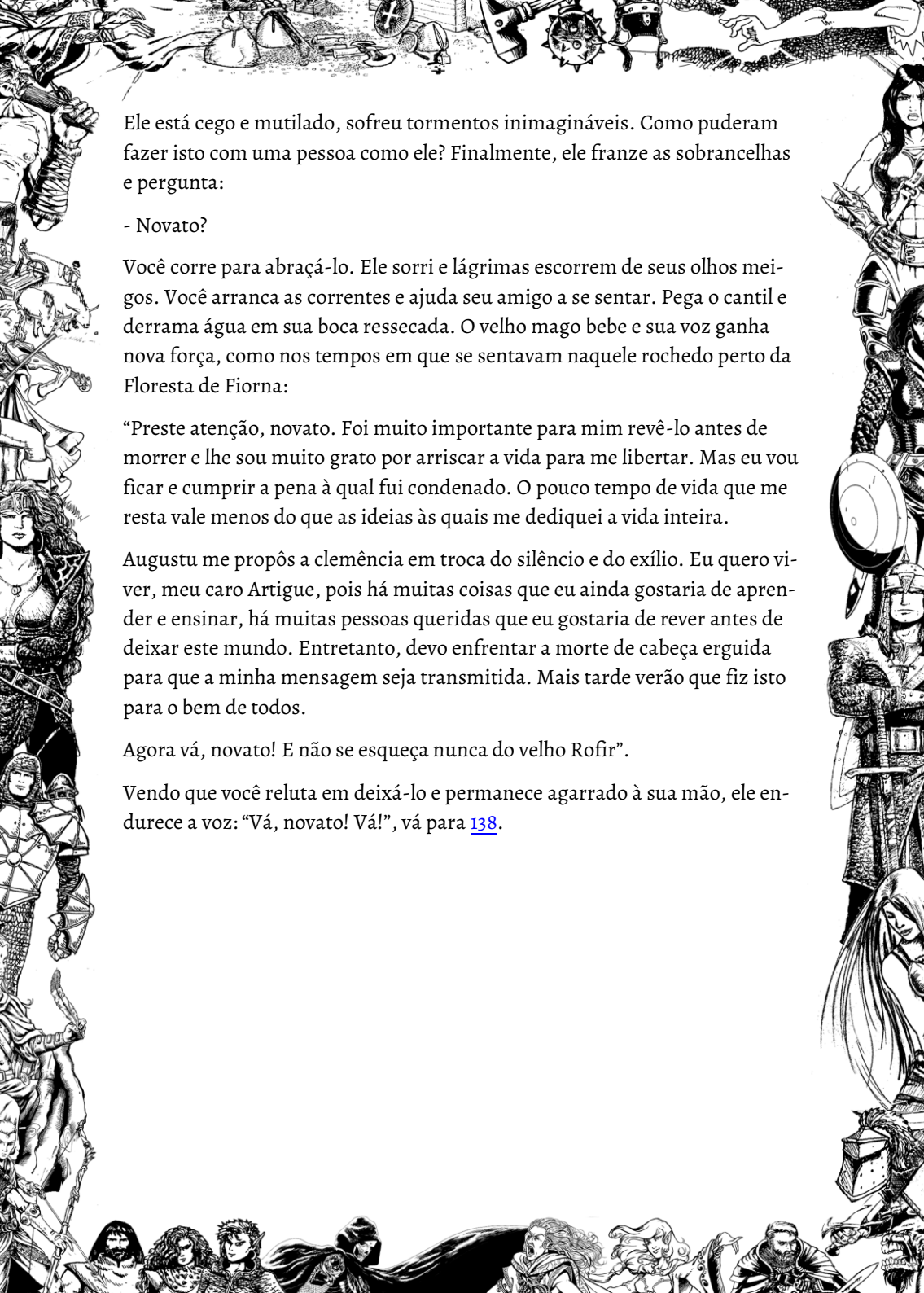
160

Você abre a porta e descobre um aposento que parecer provir direto de um pesadelo. Por toda a sala amontoam-se diversos aparelhos de tortura. Cada objeto é engenhosamente projetado para infligir o máximo de dor. Há uma gaiola com espinhos voltados para o interior, correntes presas ao teto, uma mesa dobradiça e outras máquinas abomináveis cujo horror escapa da sua compreensão.

No fundo da sala, você vê Rofir acorrentado numa roda. Ele levanta lentamente a cabeça e seu olhar se perde vagamente na sua direção, revelando pupilas brancas e vazias. O seu corpo de pele e osso carrega as marcas do sofrimento: cicatrizes, queimaduras e ossos fraturados. Com uma voz trêmula, ele pergunta:

- O que quer, Vitirraque? Veio me torturar uma última vez antes da minha execução? Eu já lhe disse que não entregarei nenhum nome. Eu sou o único responsável, o único responsável...

Perdura um silêncio, pois um nó na sua garganta o impede de dizer qualquer palavra. Seus olhos se enchem d'água, numa mistura de pena e raiva.



Ele está cego e mutilado, sofreu tormentos inimagináveis. Como puderam fazer isto com uma pessoa como ele? Finalmente, ele franze as sobrancelhas e pergunta:

- Novato?

Você corre para abraçá-lo. Ele sorri e lágrimas escorrem de seus olhos meigos. Você arranca as correntes e ajuda seu amigo a se sentar. Pega o cantil e derrama água em sua boca ressecada. O velho mago bebe e sua voz ganha nova força, como nos tempos em que se sentavam naquele rochedo perto da Floresta de Fiorna:

“Preste atenção, novato. Foi muito importante para mim revê-lo antes de morrer e lhe sou muito grato por arriscar a vida para me libertar. Mas eu vou ficar e cumprir a pena à qual fui condenado. O pouco tempo de vida que me resta vale menos do que as ideias às quais me dediquei a vida inteira.

Augustu me propôs a clemência em troca do silêncio e do exílio. Eu quero viver, meu caro Artigue, pois há muitas coisas que eu ainda gostaria de aprender e ensinar, há muitas pessoas queridas que eu gostaria de rever antes de deixar este mundo. Entretanto, devo enfrentar a morte de cabeça erguida para que a minha mensagem seja transmitida. Mais tarde verão que fiz isto para o bem de todos.

Agora vá, novato! E não se esqueça nunca do velho Rofir”.

Vendo que você reluta em deixá-lo e permanece agarrado à sua mão, ele endurece a voz: “Vá, novato! Vá!”, vá para 138.



161

A Rua da Bagatela vai ficando mais estreita e desemboca num labirinto de ruelas tortuosas, mal iluminadas e sem pavimentação. À medida que você avança, as ruas se tornam mais feias, com construções deterioradas e um esgoto beirando a passagem numa vala de lixo e excrementos. As pessoas que cruza se vestem de farrapos e olham-no de lado, deixando-o pouco à vontade. Mas você não se deixa intimidar por caras feias e está mais preocupado em não pisar numa poça fétida ou tropeçar em alguma imundice.

Você acaba encontrando uma taberna cujo nome diz tudo sobre sua aparência: "Espelunca da Ratazana". Entra na taberna vá para 241 ou continua perambulando pelas vielas vá para 36?

162

Você vira as costas e se lança desenfreadamente pela planície, distanciando-se das sentinelas. Mas logo ouve o som de cavalos galopando: a Cavalaria está atrás de você! Em pouco tempo, está cercado pela guarda montada e não tem mais para onde correr.

Você tenta resistir, mas é capturado e levado para o cárcere. Caso saia vivo desta, o que é pouco provável, não será antes de vários meses, talvez anos apodrecendo na prisão. A sua missão foi um fracasso.

163

Ele levanta a palma da mão e grita: "Podem deixar! Está tudo sob controle". Você vira para trás e vê quatro ou cinco figuras sorrateiras e sombrias, assassinos de dedos ligeiros, segurando adagas e punhais curvados prontos para rasgar suas costas com a precisão mortal dos ladrões. Então, você solta o cafajeste que parece ter gostado da sua atitude. Ele diz sorrindo:

- Gostei de você, camponês. Irei até o túnel secreto com você vá para 11.

164

Os habitantes do vilarejo não são muito simpáticos. Todos desviam o olhar e janelas se fecham na sua passagem. Um garoto manco se propõe a levá-lo até a estalagem local. Você segue o jovem até o albergue, que não é tão bem cui-

dado quanto o da véspera; mas você não está ligando para o conforto. Na verdade, está bastante desconfiado por causa da atitude suspeitosa dos habitantes.

Após deixar o cavalo nos estábulos, o garoto manco o conduz até a porta de entrada da estalagem. Assim que você empurra a porta, talvez por instinto, talvez por pressentimento, ou quem sabe até por sorte, vira-se bruscamente a tempo de evitar uma lâmina que rasgaria sua garganta. O garoto manco está de pé na sua frente, com a adaga na mão e um sorriso maligno. Enquanto isso, dois outros bandidos armados com machados saem pela porta da taberna. Terá de enfrentá-los usando as regras de combate contra vários adversários:

Primeiro Bandido (manco) At5 Df4

Resistência 10

Segundo Bandido At7 Df5

Resistência 9

Terceiro Bandido At6 Df7

Resistência 13

Se vencer vá para 224.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.

165

Ofegante, seu cavalo continua galopando com esforço. As passadas leves e fluentes do animal ficam mais pesadas, mas ele consegue manter o mesmo ritmo. Após quinze minutos, só resta um cavaleiro a persegui-lo. Até que, finalmente, ele desiste e você pode prosseguir sossegadamente, não sem antes acariciar merecidamente a crineira de sua montaria vá para 148.

166

Você solta sua arma e cai ajoelhado. O sangue jorra com abundância pelos seus ferimentos e você agoniza em convulsões até morrer.

167

O traidor está morto. A bolsinha contém 25 moedas de ouro. Ele devia ser um informante e você fica preocupado com o que ele pode ter passado ao mensageiro. Mas é melhor não dizer nada a respeito em Torca, afinal podem desconfiar de você por tê-lo matado. Embolse o dinheiro e também a adaga, se quiser, e volte para a cidade vá para 19.

168

Azipur o conduz a um confortável e luxuoso quarto de hóspedes. Após deitar-se pesadamente sobre a cama, logo adormece e passa uma longa noite de poucos sonhos. O jantar e o sono tranquilo o fazem recuperar 10 pontos de Resistência. Pela manhã, Azipur bate à sua porta para comunicar que a primeira refeição está servida. Após comer fartamente e dar uma última olhada em Erno que, banhado em suor, ainda dorme profundamente, você se despede do alquimista. Com as formulações literárias próprias de seu floreado vocabulário, ele lhe diz que apreciou muito sua companhia e pede para que venha visitá-lo assim que puder.

Seguindo de volta a muralha até o arco de entrada, você dobra à esquerda e caminha em direção ao sul pela rua principal. Cavaleiros e carruagens adornadas percorrem a via nos dois sentidos e os pedestres ostentam suas requintadas vestimentas. Pouquíssimos são os que, como você, aparentam ser aventureiros. De um lado e de outro tabernas e albergues de luxo, vitrines expondo tapeçarias e especiarias de além-mar atraem seu olhar. Ninguém parece se importar com o que acontece do lado de fora das muralhas.

Você chega a uma praça redonda pela qual se estende um belo jardim circular de aproximadamente cem metros de diâmetro. Árvores bordam as trilhas que convergem ao chafariz central, mas há pouca gente passeando pelas alamedas. A rua pavimentada continua contornando o local em todo seu perímetro e, à direita, você vê um pequeno templo. Que caminho escolhe?

Atravessa o jardim vá para 124;

Contorna pela esquerda vá para 81;

Ou pela direita vá para 234.

169

Você luta desesperadamente contra a correnteza, mas perde o fôlego e começa a engolir água. Sente seus pulmões se enchendo e pouco a pouco você afunda. A sua aventura termina aqui, no leito do rio.

170

“Artigue, cuidado!”, grita Conrade pulando e projetando-o ao solo. Os dois caem abraçados enquanto uma salva de flechas passa assobiando por cima de seus ouvidos. A uma dezena de metros, um cinco arqueiros em um destacamento se posicionaram e o escolheram como alvo.

Levantando-se com agilidade, Conrade e você correm aos gritos em direção aos arqueiros. Eles hesitam entre rearmar seus arcos ou fugir, e acabam optando pela fuga. Desordenadamente, dispersam-se para todos os lados. Você persegue um deles até alcançá-lo e atravessá-lo com sua espada. Ainda consegue alcançar um segundo arqueiro, que desembainha uma espada curta para se defender. Mas nota-se que combate corpo-a-corpo não é seu forte:

Arqueiro At5 Df8

Resistência 10

Se vencer vá para 218.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.

171

Inicialmente, a falta de sela não passa de um mero desconforto. Mas após algumas horas de viagem, você começa a sentir dores no traseiro e nas costas. Na parte da tarde, as dores na coluna são terríveis: perca 5 pontos de Resistência vá para 258.

172

O legionário sorri de satisfação ao vê-lo indo a seu encontro. Percebendo que você é um adversário mais hábil do que o restante dos camponeses, ele larga o pesado escudo e empunha a espada longa com as duas mãos.

Legionário At10 Df7, Resistência 11

Se vencer vá para 237. Se perder vá para 135.

173

Alguns insurgentes organizam um revezamento de guarda enquanto você e Branor escolhem uma casa para pernoitar. Há vários leitos disponíveis, pois muitas famílias abandonaram a cidade. Após uma noite de sono profundo, são acordados pela manhã por gritos frenéticos anunciando a aproximação das tropas reais.

Vocês levantam e se preparam ansiosamente. Da estrada sul avistam as tropas se aproximando enfileiradas. A uma distância de meio quilômetro, começam lentamente a tomar posição. Ao centro, os homens montados da Cavalaria formam duas linhas. Vindos de trás, os regimentos da Legião se alinham à esquerda e à direita dos cavaleiros. E nas extremidades, batalhões de orcos.

A imponente formação permite um cálculo aproximativo dos contingentes: 100 cavaleiros, 200 legionários e 200, para um total de 500 soldados. Para defender Torca, 600 homens, sendo a maioria fraca e mal preparada. O exército permanece imóvel por longos minutos, durante os quais um silêncio de morte se abate sobre a planície. O ar parece se imobilizar, como se os deuses prendessem a respiração. Os pássaros, pressentindo a tensão da atmosfera, levantam voo e fogem para bem longe.

Finalmente, as tropas executam uma movimentação: as formações à esquerda da Cavalaria iniciam uma marcha visando circunscrever a cidade. Sem perder tempo, vocês dividem as forças e constituem um grupo para bloquear a outra fronte. Cerca de duzentos homens se dirigem para a esquerda acompanhando o movimento das tropas. Você pode segui-los vá para 73; mas se preferir pode ficar para defender a entrada principal vá para 107.



174

O oficial ordena:

- Agora deponham as armas e rendam-se!

Branor não parece convencido em render-se. Erno acaricia o punho de sua espada. Você pretende se entregar esperando responder a um julgamento justo vá para 7 ou pretende abrir um caminho pelos soldados e fugir vá para 39?

175

Você começa a arrumar suas coisas e o Capitão permanece, impaciente, de pé no vão de entrada. Contrariado, você reúne seu equipamento, veste o cinto com as armas e, quando vai calçar as botas, o oficial entra no quarto e o agarra pelo braço. “Faça isto lá fora. Já avisei que estou com pressa!”, ele grita enxotando-o para o corredor.

Se continua obedecendo vá para 157;

Se você não admitir esta atitude vá para 51.

176

Foi um grande erro ameaçá-lo desta forma em plena “Espelunca da Ratazana”. Um punhal arremessado atinge suas costas com precisão. Você cai no chão levando várias outras punhaladas em seguida. Sua aventura termina aqui.

177

Se você for contra a ideia do prosseguimento da insurreição vá para 215.

Se for a favor, jogue dois dados e adicione ao seu *Carisma*. Se obtiver:

16 ou mais vá para 131;

15 ou menos vá para 215.

178

Ele o fita com tristeza: “Não, não és o meu fiel escudeiro. Mesmo assim desejo que os esquilos mensageiros te protejam em tua missão, pois tens uma alma pura”. Dito isto, ele se recolhe em seu cantinho de palha sem mais palavras.

Há algo de sincero neste pobre velhinho. E como ele sabe que você tem uma missão a cumprir? Rofir lhe disse certa vez que os loucos, desprovidos de conceitos e preconceitos, podiam enxergar mais longe e mais justo do que as pessoas ditas normais, vá para 116.

179

Você pega rapidamente o frasco e sabe que só resta uma coisa a fazer. Segurando a dor, abre um corte profundo em seu pulso e derrama a poção de Purificação para impedir que o veneno circule pelo seu organismo (perca 7 pontos de *Resistência*). Quando a sangria é suficiente para neutralizar a ação do veneno, você estanca o ferimento e segue pelo corredor do outro lado vá para 47.

180

Você segue o escriba até seu casebre. O local é pouco espaçoso, porém bem organizado, com estantes repletas de livros empoeirados que circundam as paredes do teto ao chão. Sentam-se nas duas únicas e pouco sólidas cadeiras da casa. Ele lhe oferece um saboroso vinho branco e põe-se a falar:

“Sou amigo de Rofir, este velho fantástico! Ele sempre me falou de você com muito carinho. Por várias ocasiões, pesquisamos juntos na biblioteca do antigo Palácio do Conhecimento. Ele pretendia transformar aquele edifício numa universidade, por entender que um grande país começa pela educação de seu povo. Por uma cruel ironia, é justamente naquele lugar, agora transformado no abominável quartel da polícia secreta de Augustu, que Rofir deve estar preso. Você tem que tirá-lo de lá rápido, pois ele foi condenado à morte e será decapitado amanhã em praça pública!”.

Você observa as estantes dobradas sob o peso de fileiras de manuscritos e pergaminhos, compêndios de magia, de poesia, tratados políticos e ensaios

científicos; e passa então a olhar com uma nova admiração para este homem singelo. Em seu humilde casebre, Xafferdol encarna modestamente, estudiosamente, toda a luta da arte e do direito contra a estupidez e a opressão.

Xafferdol se oferece para acompanhá-lo ao antigo Palácio do Conhecimento onde Rofir é mantido prisioneiro. Ele diz conhecer uma passagem subterrânea que o levará direto às masmorras. Ele veste um manto para guiá-lo imediatamente até lá: não há mais tempo a perder! vá para 11.

181

Ele se apresenta como Larco, acólito de Lena (deusa do perfeccionismo e do prazer erótico), e o convida para conversarem em algum lugar longe dos guardas. Não vendo a princípio nenhum motivo para desconfiança, você segue o rapaz até um pequenino templo dedicado a Plandis (deus da paixão cega e dos loucos, irmão da deusa Lena) onde podem conversar tranquilamente. Larco tem o rosto radiante e fala com serenidade, transmitindo confiança:

- Eu observei a maneira como olhou para a estátua e senti uma forte energia renovadora emanando de sua aura. O que veio buscar em Sensera?

- Um amigo, você responde. Um mago chamado Rofir.

- Não o conheço pessoalmente. Mas sei que ele está preso e foi condenado à morte por conspiração contra a Coroa. Será executado amanhã em praça pública.

Você abaixa a cabeça diante da terrível notícia, mas Larco prossegue dizendo que conhece uma galeria subterrânea que conduz diretamente ao palácio onde Rofir é mantido prisioneiro. Você se anima e ele explica:

“Consegui esta informação porque pretendia libertar a minha irmã Lima. Ela foi detida por protestar contra os maltratos sofridos pelos prisioneiros nas dependências da polícia secreta do rei. Mas não tive coragem de seguir o túnel até o final. Na verdade, eu não conseguiria fazer mal a uma mosca... Você, sim, pode salvá-la! Eu o guiarei até o túnel: liberte seu amigo Rofir, mas prometa que tentará libertar também a minha querida irmãzinha”.

Você concorda e aperta com firmeza a mão de Larco. Não há mais tempo a perder! vá para 11

182

Você se aproxima de um velho camponês e declara em tom ríspido:

- Artigue lhe dirigiu a palavra e não irá tolerar o silêncio como resposta!

Jogue dois dados e adicione ao seu *Carisma*: se o resultado for 13 ou mais vá para 9, se for 12 ou menos vá para 63.

183

Você caminha pela Rua da Vitória, que toma o mesmo rumo da Rua Gloriosa, e vira à direita. Perto da esquina, dois guardas o fitam com desconfiança. A rua é um pouco estreita e só lhe resta disfarçar e dar meia volta. Um deles ordena:

- Alto! Volte aqui!

Você faz o contrário do que ele manda e dispara correndo pelas vielas sinuosas. Quando olha para trás, não vê dois e sim cinco guardas a persegui-lo. A ruela vira à esquerda mais adiante. Mas, ao dobrar a esquina, depara-se com um beco. Ouve o som das botas ecoando bem próximo: está encurralado! A única chance de fuga é uma porta à sua frente e você toma impulso para arrombá-la.

Jogue dois dados e adicione à sua *Força*. Se o resultado for superior ou igual a 15 vá para 145, se for inferior a 15 vá para 136.

184

Os dedos de Vitirraque parecem feitos de aço. Vocês se engalfinham longamente na disputa pela empunhadura da arma mas, finalmente, sua força prevalece. Você puxa o montante das mãos do Capitão e lhe desfere uma cabeçada no supercílio (ele perde 2 pontos de *Resistência*). Ele recua e desembainha sua segunda arma: um sabre reluzente vá para 240.

185

Você se senta um instante ao lado dos dois corpos para recuperar o fôlego. Em seguida, revista o camponês e encontra uma bolsinha que contém 25 moedas de ouro. Examinando em seguida o mensageiro, descobre um mapa que ilustra o posicionamento das defesas da cidade, indicando a localização das barricadas e dos fossos camuflados.

Então o traidor fornecia informações em troca de dinheiro! Você acabou de impedir que o comando do exército tivesse acesso a importantes informações (anote isto em sua *Ficha de Personagem*). Agora volte para a cidade para comunicar o fato e descansar seus músculos doloridos vá para 19.

186

- Você tem que se separar de algum pertence espiritualmente valioso como sinal do seu engajamento. A sua doação será devidamente encaminhada aos necessitados.

Ela aceitará um amuleto dos deuses da floresta ou um cantil de água benta. Não possuindo nenhum destes objetos, você poderá convencê-la a aceitar 15 moedas de ouro. Se quiser, escolha o que vai doar e vá para o vá para 61. Se preferir dizer gentilmente que não deseja participar da cerimônia vá para 70.

187

Os três cadáveres jazem no chão e cinco guardas irrompem do meio da multidão. Vendo-o com a arma manchada de sangue empunhada, eles partem em seu encalço enquanto você foge, abrindo caminho aos empurrões por entre os pedestres. Jogue dois dados e adicione à sua *Habilidade* (subtraia 1 ponto se vestir um colete de couro e 2 pontos se vestir uma armadura de metal). Se obtiver:

- 13 ou menos vá para 17;

- 14 ou mais vá para 60.

188

O oficial desmorona no chão e você percebe que o estalajadeiro observava tudo do corredor. Você se prepara para fugir, mas nota um sorriso e uma expressão de satisfação no rosto sujo do homem.

- Acaba de me prestar um grande favor - agradece o estalajadeiro. Eles afugentam os fregueses e nunca pagam a conta.

Ele arrasta o corpo e pede para que você fique à vontade, pois o Capitão estava só. Receoso em ficar no quarto, o sono começa a ganhá-lo e você volta para a cama vá para 116.

189

Os guardas olham em volta, certificando-se de que não estão sendo observados, e um deles embolsa o dinheiro enquanto o outro disfarça e finge que não está vendo a cena. Em seguida, o soldado declara em tom ameaçador:

- Agora sumam da minha frente! E lembrem-se de que estarei de olho em vocês!

Escondendo suas armas o tanto quanto possível, passam por debaixo do arco e já estão no interior de Solmeram vá para 74.

190

A porta é sólida e há uma fechadura. Se possuir uma chave de cobre, pode tentar introduzi-la vá para 72. Senão, tenta forçar a porta vá para 259 ou dá meia volta e segue pelo corredor vá para 47.

191

Jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se o resultado for superior a 18 vá para 243; se for inferior ou igual a 17 vá para 46.

192

Como estes magros agricultores pretendem fazer frente ao bem armado e bem treinado exército do Rei? Você se afasta um pouco e observa a multidão. Todos acreditam numa vitória impossível. Um camponês que brande uma

estaca chama sua atenção. Ele é magro, fraco, e mal consegue suportar o peso de sua arma. Seu rosto, porém, está radiante e seus olhos brilham de esperança.

Como a maioria, ele vai morrer. E, no entanto, lhe sobra a dignidade. É isso! Por um momento, você deixa de olhar para um corpo esquálido para ver um homem de quem podem despojar tudo, menos sua dignidade.

Você pensa na sua aldeia, longe e desprotegida, que talvez tenha sido atacada e pela qual não pôde fazer nada. Lembra também de Rofir, que sempre lhe transmitiu valores de justiça e solidariedade.

Finalmente, você decide ficar e lutar com Branor ao lado dos camponeses vá para 103;

Ou decididamente não se envolve e parte agora mesmo vá para 146.

193

O Capitão Vitirraque já riu enquanto flechas passavam assobiando a um palmo de seus ouvidos. Antes de ser nomeado chefe da guarda pessoal do Rei, ele mostrou seu valor nos campos de batalha como oficial da infantaria. Ele sempre encabeçava os ataques na primeira fileira, esbanjando uma valentia fora do comum e sua fabulosa perícia ao manejar qualquer tipo de arma. Dizem que, na batalha de Lubliana, ele dizimou vinte e seis oponentes do bem treinado exército de Verrogar.

Contudo, vocês se encaram e Vitirraque dá instintivamente um passo para trás. Ele talvez tenha detectado em seus olhos um brilho chamejante, sedento de justiça e vingança. Aumente excepcionalmente seu *Ataque* e sua *Defesa* em 2 pontos para este combate vá para 2.

194

Um oficial da Legião irrompe pela porta de entrada e permanece um momento parado, observando de cabeça erguida. Ele veste a mais bela armadura que você já viu: perfeitas malhas de escamas douradas e reluzentes, ornamentadas por finos cordões de prata e tecido de cor púrpura. Os seus traços são agudos e o queixo voluntarioso reflete autoridade.

Todos na taberna se calam, com exceção do seu amigo que continua cantando despreocupado. O legionário chega ao balcão e pede uma bebida. Gradativamente as conversas retomam, porém sem a animação de antes. Volparra Rudim entoa uma canção pacifista, na qual tenta convencer um garoto a não brincar com uma espada de madeira, dizendo que mais tarde ele terá melhor discernimento para avaliar o que realmente significa uma arma e um soldado; e que agora mais vale a pena estender a mão aos amigos ao invés de imaginarem um tirando a vida do outro. O oficial se vira subitamente em direção ao menestrel, que prossegue:

"Não perca seu tempo, não brinque de assassino.

Quando compreender as minhas palavras, terá idade

Para escolher em paz seu destino:

Se quiser morrer jovem, ou viver em liberdade".

Então, o legionário avança fatidicamente até o cantor, com a nítida intenção de agredi-lo. Se tiver uma adaga e quiser agir imediatamente para defender seu amigo vá para 4; se preferir não fazer nada por enquanto ou se não possuir uma adaga vá para 134.

195

Após despedir-se de Branor, vocês se separam torcendo para reencontrá-lo posteriormente no caminho. A simples presença do guerreiro lhe trazia uma sensação de segurança, não só pelos seus talentos de combate como também por saber como agir nas situações mais adversas.

A princípio, devem chegar a Solmeram ao final da tarde. Após uma boa hora de marcha, vocês param para descansar e comer. Jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se obtiver:

- 13 ou menos vá para 93.

- 14 ou mais vá para 41.

196

Você se coloca entre o rapaz e os três agressores, pedindo calma e tentando protegê-lo. Isto não acalma os três brutamontes, que continuam xingando e

batendo. Não prestam muita atenção em você, mas, já que está no caminho, não hesitam em aplicar-lhe também alguns socos e chutes. Jogue três dados e subtraia do resultado o valor da sua *Defesa* para saber quantos pontos de *Resistência* você perdeu: (3 dados) - (*Defesa*) = (dano). Se a soma dos três dados for inferior ou igual à sua *Defesa*, você conseguiu se proteger bem das pancadas e não se machucou.

Continua apartando a briga vá para 120 ou empunha uma arma e golpeia para valer vá para 222?

197

Enquanto o legionário vira a cabeça para soar o alarme, você arma o arco e dispara num movimento rápido. Erno também teve a mesma reação. Jogue os dados para você e para ele e calcule os ferimentos (regras de combate a distância).

Erno Pontaria 10

Se uma flecha ou a soma das duas flechas causarem 10 pontos de ferimento ou mais vá para 52.

Se os dois errarem ou se as flechas não causarem 10 pontos vá para 255.

198

Três homens armados conversam com animação. Você se junta a eles e tenta obter alguma informação vá para 253;

Se preferir puxar conversa com um senhor de roupas vistosas vá para 121, ou com um indivíduo encapuzado sentado perto da janela vá para 123;

Também pode permanecer no balcão, de onde pode avistar melhor o movimento vá para 55;

Ou então sentar-se próximo ao bardo e curtir a música vá para 244.

199

Envolto por uma escuridão total, você avança com as mãos para frente, tateando a rocha úmida. O estado do túnel é precário e as paredes desabaram em vários lugares, obrigando-o a abrir passagem com as mãos por entre os

entulhos rochosos. Isto quando não tropeça em algum pedregulho traiçoeiro. A travessia do túnel se prolonga por duzentos ou trezentos metros que parecem intermináveis. O esforço e os arranhões lhe custam alguns pontos de *Resistência* (jogue 1 dado para determinar quantos) vá para 239.

200

A fúria do animal é impressionante: a carga de um javali constitui um dos mais demolidores ataques da floresta. Branor e Erno desembainham suas espadas e vêm lhe socorrer. Use as regras de combate contra mais de um oponente. O animal, na sua vez de atacar, escolherá você como alvo.

Erno At9

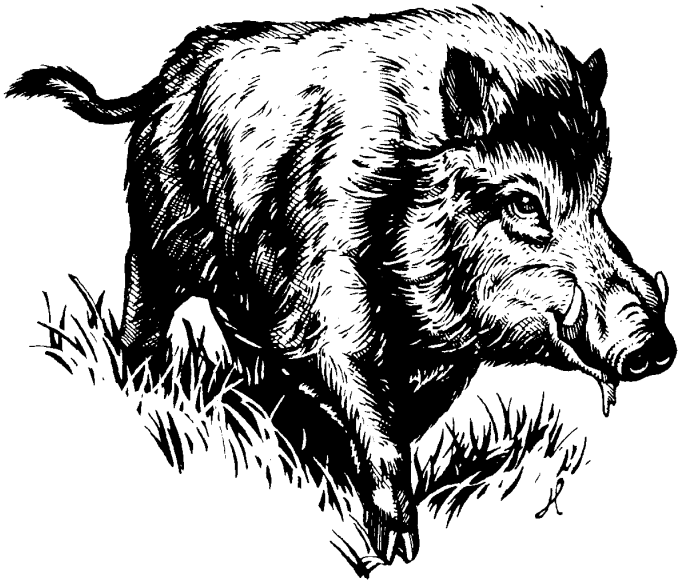
Branor At11

Javali At10 Df5

Resistência 37

Se vencerem vá para 57.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 135.



201

Você cruza os portões sul de Solmeram e prossegue a viagem a pé. Você calcula que chegará em Sensera dentro de aproximadamente uma semana. Após caminhar o dia inteiro, procura um lugar para dormir e se instala debaixo de uma árvore, pois o vento carrega nuvens negras e ameaçadoras.

Mas, infelizmente, você é atacado por um grupo de bandidos durante a noite. Se a densa patrulha no interior das muralhas de Solmeram tornou quase impossível as atividades criminosas dentro da cidade, as corjas de bandidos passaram a atuar nos arredores, assaltando caravanas e viajantes no escuro da noite. Você é morto durante o sono e não tem nem chance de reagir: sua aventura termina aqui.

202

O oficial vira o corpo e coloca os dois pés em cima da sela. Quando você percebe sua intenção já é tarde: ele toma impulso e se atira em cima de você de braços abertos. Os dois caem no chão enquanto os cavalos continuam galopando sem rumo.

Depois de rolar por dez metros, você se levanta ainda tonto e desembainha sua espada para combatê-lo. Jogue um dado para saber quantos pontos de *Resistência* você perdeu por causa da queda. O seu oponente também se feriu: jogue outro dado e subtraia da *Resistência* do oficial antes do combate começar vá para 119.

203

Lutando contra a forte correnteza, você acelera as braçadas e chega com dificuldades até a outra margem, onde estira-se no chão. Vá para 140.



204

Você tenta, ao mesmo tempo que mantém um ritmo acelerado, prestar atenção à sua volta. De súbito, duas flechas atravessam seu peito enquanto vultos encapuzados se levantam para neutralizá-lo. Você caiu numa emboscada armada pelos Rastreadores. Gravemente ferido, você não tem como se defender e os batedores golpeiam-no até a morte. A sua missão foi um fracasso.

205

Você sobe para seu quarto e tem a boa surpresa de encontrar uma cama confortável e um barril de água limpa onde poderá tomar um bom banho, coisa que não faz há três dias. Após secar-se e vestir-se, você desce para a taverna vá para 198 ou deita na cama e dorme vá para 18?

206

Agora jogue 2 dados e adicione à sua *Percepção*.

Se obtiver 16 ou mais vá para 247; 15 ou menos vá para 214.

207

Você entendeu: o cafajeste não irá ajudá-lo gratuitamente. Ele aceitará guiá-lo em troca de 15 moedas de ouro. Mas você também pode propor um medalhão com o emblema de Solmeram ou um tubo de madeira contendo pó de lótus vermelha.

Se você pagar ou oferecer um dos objetos vá para 11.

Se não possuir nenhum dos objetos ou o dinheiro: faz ameaças para que ele o leve até o túnel vá para 132 ou vai embora e procura pelo quartel pelos seus próprios meios vá para 36?

208

O oficial declara:

- Tudo bem, pode passar. Mas o preço público do pedágio é de 2 moedas de ouro por pessoa, mais uma por animal, e mais 10 de multa por ter tentado sonegar o pedágio! Isto dá um total de 13 moedas.

Os soldados atrás balançam afirmativamente a cabeça, apoiando-lhe a sentença. De fato, uma pequena placa indica as tarifas de 2 moedas por pessoa e 1 por animal. Mas quanto à multa, eles estão praticando uma extorsão descarada.

Você paga o que eles pedem e prossegue viagem vá para 148;

Pula sobre seu cavalo e foge vá para 20;

Ou saca a espada para enfrentá-los vá para 8.

209

- Pressinto em você um valioso lutador. Outras pessoas precisam da fibra de seu espírito guerreiro. Não se assuste, pois não irei machucá-lo...

Enquanto fala, ela ergue um cálice e, com a outra mão, segura seu pulso direito. Você a deixa agir vá para 23 ou, desconfiado, puxa sua mão e diz gentilmente que não deseja participar da cerimônia vá para 125?

210

Você levanta a espada a tempo de aparar o golpe, apoiando a mão esquerda na sessão reta da lâmina. Um clangor estridente e um clarão de faíscas acompanham o choque dos metais. Os seus braços assimilam o impacto com dificuldade e o montante de Vitirraque parte ao meio.

O tintinar da lâmina quebrada ressoa no chão enquanto ele olha, estupefato, para o que restou do montante em suas mãos. Você aproveita para rolar de lado e se levantar. Por sua vez, o Capitão desembainha sua segunda arma: um sabre reluzente vá para 240.

211

Você ajuda a aplicar curativos em cerca de vinte feridos que gemem de dor. O idoso explica que os camponeses se insurgiram porque o falecido rei havia autorizado a posse da terra para todos e agora seu filho, o novo Rei Augustu, restabeleceu o direito de propriedade apenas para os nobres. Assim, eles voltariam à condição de servos, como antigamente. Uma tropa do exército veio desalojar a maioria das famílias e os camponeses repeliram os soldados. Então, um mensageiro real veio comunicar que uma expedição formada pela temida Legião e a Cavalaria se encaminha para acabar de vez com a insubordinação.

Um sino toca e todos cessam as atividades para se dirigir a uma praça central, onde um homem magro fala de cima de uma charrete. Uma multidão pouco a pouco toma conta da praça. Do outro lado, Branor se destaca pela sua altura colossal e ouve atentamente. O que está em questão é a rendição ou o prosseguimento da insurreição. O homem magro tenta convencer algumas famílias a não irem embora e continuar a luta.

Qual é sua opinião? Você acha que os camponeses não têm a menor chance e a rendição evitaria um banho de sangue inútil ou que eles devem lutar contra a arbitrariedade e a injustiça do Rei? Escreva sua opinião no espaço reservado para *Notas* vá para 177.

212

Jogue um dado para ver o que aconteceu:

1 ou 2 - foi atingido no ombro esquerdo; perca 15 pontos de *Resistência*.

3 ou 4 - o golpe rachou sua cabeça ao meio. Você morreu.

5 ou 6 - foi atingido no ombro direito; perca 15 pontos de *Resistência*, 3 pontos de *Ataque* e 1 ponto de *Defesa*.

Se ainda estiver vivo, você pula em cima de Vitirraque agarrando suas mãos para tomar-lhe o montante. Jogue 2 dados e adicione à sua *Força*; se obtiver:

20 ou mais vá para 184; 19 ou menos vá para 118; Se sua *Resistência* tiver chegado a zero ou menos vá para 238.

213

Aproveitando uma pequena pausa, você arrisca:

- A propósito, o que sabe sobre o Rei Augustu e o Conselho dos Sábios?

Vocês se sentam frente à lareira para que possam "usufruir de um aprazível fogo e degustar um licor de Portis". Ele diz que não se interessa muito por política, todavia sabe que o Conselho dos Sábios foi extinto e todos os que não se dobraram à vontade do Rei sofreram perseguições de naturezas diversas. Ele dirige também severas críticas ao Rei Augustu, mas estas dizem mais respeito ao mau gosto estético dos empreendimentos reais do que aos seus feitos contra o povo e seus representantes. E continua seu discurso exaltando as inovações arquitetônicas do reinado anterior. Discurso, aliás, que se prolonga por um bom tempo. O assunto é interessante, mas a certa altura você não consegue reprimir um bocejo, o que faz com que Azipur se lembre do seu estado de cansaço vá para 168.

214

Você atravessa a praça e segue a Rua da Vitória. De repente, uma mão firme o segura pelo braço. Vira-se para ver quem é vá para 254 ou vira-se desferindo uma cotovelada vá para 245.

215

Branor, aos empurrões, traça um caminho pela multidão até chegar à charrete. Ele sobe ao lado do homem magro e, para a surpresa geral, toma a palavra trovejando:

- Não podem deixar que o Rei tome agora a terra que conquistaram ao custo de tanto sacrifício! Não podem se submeter a vida inteira: é melhor morrer honradamente do que viver na vergonha e na escravidão! O meu nome é Branor, o mesmo nome do camponês que morreu lutando por vocês. E estou disposto a continuar na luta que o meu pai não terminou.

Todos ouvem em silêncio. Com uma voz potente apesar da idade avançada, o idoso que você viu há pouco cuidar dos feridos dirige a palavra a Branor:



- Conheci seu pai, nobre guerreiro. Ele era sábio e corajoso, como a luta dos oprimidos. Tenho certeza de que ele sentiria um imenso orgulho de você. Seja bem-vindo à nossa luta!

O idoso, emocionado, brande vivamente uma foice e logo é imitado por todos os camponeses, que levantam paus, facas, pedras e estacas entoando uma canção de guerra e confraternização. Branor é carregado nos braços da multidão. Tochas se acendem enquanto um vento morno anuncia o anoitecer. Veja o que está inscrito nas suas *Notas*. Você apoia a insurreição? Sim vá para 21 ou não vá para 192?

216

Desconfiado, o guarda resolve revistá-los. Uma breve olhada para o interior da cidade revela que há um posto policial na primeira esquina: é inútil resistir. Você olha Erno com aflição enquanto os soldados o revistam e encontram as armas do elfo. O seu disfarce foi descoberto e o guarda leva a mão ao sino de alerta.

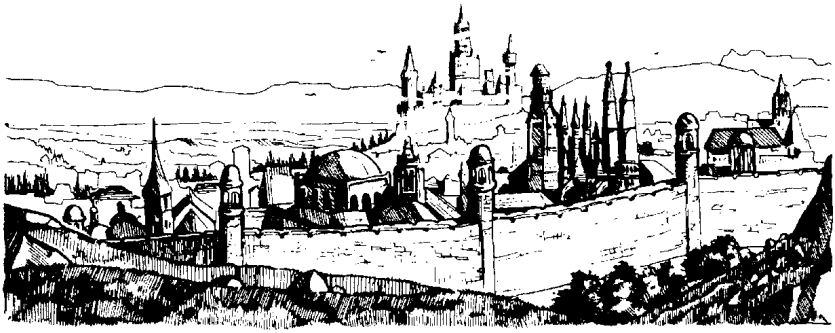
Tenta suborná-lo vá para 101;

Empunha sua espada e luta vá para 104;

Ou abandona Erno para fugir correndo vá para 162?

217

Nuvens cinzentas ocultam o sol, e você calcula já ter cavalgado a manhã inteira. Fazendas esparsas são vistas com crescente frequência, indicando que sua meta está cada vez mais próxima. Finalmente, ao alcançar o cume de um



escarpamento mais íngreme, avista a algumas léguas a capital Sensera.

A cidade é grandiosa. Permanece um bom momento a contemplar a magnitude que se estende à sua frente. As construções ocupam toda a área de uma grande colina e se espalham pela planície até perda de vista. Ao topo da encosta, imponentes muralhas cercam uma orgulhosa fortaleza, cujas torres mais altas se perdem nas nuvens. Esta visão faz com que se sinta pequeno e oprimido face à grandeza de toda uma civilização. Pois será lá dentro, nas entranhas de Sensera, que terá de procurar por seu amigo Rofir. A tarefa figura-se árdua, mas não será agora, tão próximo, que você irá esmorecer.

Então, você avança decidido pelos últimos quilômetros de estrada que o separam de seu objetivo. Não há um exato limite indicando claramente onde começa a cidade. As casas vão se aglomerando à beira da estrada até que se formem bifurcações e, finalmente, vielas e ruas adjacentes. Você, que tem um apurado senso de direção em terreno selvagem, se sente oprimido e confuso no meio desta multidão heterogênea que circula por todos os lados.

Guiar seu cavalo por entre tanta gente começa a se tornar um exercício difícil. Além do mais, sua montaria atrai a atenção dos guardas que, felizmente, não o interpelaram por enquanto. Logo, é com grande satisfação que você encontra um estábulo onde cuidarão de seu cavalo enquanto permanecer na cidade. Custará uma moeda de ouro por dia (se não tiver dinheiro ou quiser pagar depois poderá desembolsar na volta, pois seu cavalo já é uma garantia de pagamento). Agora escolha que direção irá seguir:

Continua reto pela Rua Gloriosa vá para 256;

Vira à esquerda e desce a Rua do Aríete vá para 236;

Ou segue a Rua da Bagatela à sua direita vá para 161.

218

A guerra se estendeu por toda a cidade. Uma densa fumaça negra se eleva por entre as casas incendiadas. Aos gritos de sofrimento se misturam gritos de ódio enquanto a destruição se propaga. Em volta, pelo campo de batalha em chamas, os cães de guerra encenam sua dança de morte. Branor ceifa duas vidas com uma única espadada. Dois legionários golpeiam um homem ferido. Um soldado ajoelhado, sem um braço, chora segurando seu membro

cortado. Um cavaleiro passa galopando e atravessa uma mulher na ponta de sua lança. Branor decapita um oficial e o corpo desconjuntado desmorona no chão. Um menino abraça o corpo sem vida de seu pai. Um jovem agoniza em convulsões antes de morrer em meio a uma poça de sangue. Um velho envolto pelo fogo corre desesperadamente. Um camponês esmigalha o crânio de um legionário e uma criança executa outro ferido.

A visão de seu amigo Branor lutando contra cinco adversários o traz de volta à embriaguez do combate. Furioso, você corre em seu socorro e desfere com vivacidade um golpe mortal nas costas de um inimigo. Um outro se prepara para enfrentá-lo.

Legionário At8 Df7, Resistência 16

Se vencer vá para 64.

Se sua Resistência chegar a zero ou menos vá para 110.

219

Jogue 2 dados: se o resultado for superior à sua *Pontaria*, você errou o alvo. Se for inferior ou igual, jogue dois dados e deduza da *Resistência* do soldado antes de enfrentá-lo vá para 25.

220

Com uma rapidez ditada pelo desespero, você destampa o tubo, leva uma das extremidades à sua boca e assopra com todo seu fôlego na direção do Capitão da guarda. Uma pequena nuvem avermelhada envolve Vitirraque, que imediatamente larga a arma e cai de joelhos, levando as mão ao rosto (ele perde 3 pontos de *Resistência*).

Você aproveita para se levantar e pegar o montante do Capitão. Ao empunhá-lo firmemente com as duas mãos para aplicar o golpe fatal, você lembra que prometeu a Volparra Rudim não executar o oponente caso viesse a usar o pó da lótus vermelha. Suas mãos tremem de hesitação entre cumprir sua palavra e acabar de vez com este ser abominável.

A sua dúvida é o tempo suficiente para Vitirraque se recuperar. Ele põe-se de pé e desembainha sua segunda arma: um sabre reluzente vá para 240.

221

Volparra Rudim lamenta sua reação, dizendo que o uso da violência é sempre a pior maneira de se resolver qualquer problema. Pois o ser humano aprende reformulando sua consciência e não através da força bruta. Você, que nasceu na floresta e sempre teve que lutar para sobreviver, tem dificuldades em compreender a posição do bardo. Estas ideias lhe parecem uma excessiva confiança nos frágeis conceitos do mundo civilizado.

Mesmo assim, ele agradece calorosamente e o presenteia com um estranho objeto. Trata-se de um tubo oco de madeira tampado por duas rolhas em cada uma de suas extremidades. Ele lhe instrui sobre o modo de usá-lo: "Este tubo contém pó de lótus vermelha. Quando estiver em perigo, retire as duas tampas, leve o tubo à sua boca e assopre o conteúdo em direção ao rosto do inimigo. Mas prometa que não matará seu oponente em seguida". Você concorda e guarda o objeto com cuidado.

Ainda ficam um bom tempo conversando até você subir as escadas para seu quarto vá para 116.

222

Você age rápido e pega o primeiro agressor desprevenido, matando-o na hora. Os dois outros sacam suas armas, uma adaga e um porrete, e atacam. Use as regras de combate contra mais de um adversário:

Brutamonte da Adaga At6 Df8

Resistência 9

Brutamonte do Porrete At8 Df6

Resistência 11

Se vencer vá para 187.

Se sua *Resistência* chegar a zero ou menos vá para 110.

223

Você corre debaixo da chuva até os estábulos e diz ao rapaz que deseja ver seu cavalo. Ele o leva até o animal, que está dormindo em pé, aquecido por

um cobertor, em meio à palha seca. Não há dúvidas de que ele está sendo tratado com mordomias.

No canto do estábulo, você avista um velhinho deitado na palha. Ele se levanta, aponta para você e declara, em tom ameaçador:

- Seu demônio! Não diga uma só palavra que me desagrade, ou sofrerá com a ira de **Sinegal !!!**

Ele pronuncia o nome em tom grandiloquente e com o dedo indicador virado para cima, como se todos devessem tremer ao ouvi-lo. A sua barba branca quase alcança o chão. O rapaz olha balançando a cabeça, fazendo sinal para que não dê atenção ao velho.

- Não achas que a primavera é uma boa época para matar os dragões malvados? Eu tenho certeza de que foste enviado... Mas não diga uma só palavra que me desagrade!



Você não responde a este velho senil e sai dos estábulos vá para 116;

Explica que veio ver seu cavalo e que não pretende insultá-lo vá para 257;

Se achá-lo divertido, tente conversar com ele vá para 109.

224

Revistando rapidamente os corpos, encontra uma adaga, dois machados e 19 moedas de ouro. Em seguida, você monta no seu cavalo e vai embora galopando. Dormir ao ar livre será menos perigoso do que permanecer por mais um segundo neste covil de ladrões! vá para 75.

225

Você retoma o rumo pela manhã e passa o dia inteiro cavalgando. O terreno mais plano lhe permite manter um passo rápido e constante graças ao qual você alcança o próximo vilarejo ainda no meio da tarde. Chegou ao ponto de escala antes do previsto e seria uma boa oportunidade para ganhar tempo prosseguindo viagem, mas neste caso você teria que dormir no mato.

Você continua a cavalgar até o anoitecer e acampa à beira da estrada vá para 75 ou vai pernoitar por aqui e pergunta pela estalagem vá para 252?

226

Você passa frio durante toda a noite. Consulte as notas de sua *Ficha de Personagem*: se você já estava gripado, sua febre piorou (neste caso perca um ponto de *Força* ou um ponto de *Reflexo* - escolha o que preferir - até o final deste livro). Amanhece e você recupera 4 pontos de *Resistência* pela noite de sono vá para 88.

227

O oficial vira o corpo e coloca os dois pés em cima da sela. Porém, você já percebeu a manobra ousada que ele pretende executar: saltar do cavalo em pleno galope para derrubá-lo no ar. A intenção do oficial é no mínimo presunçosa. E você prepara uma contra-ofensiva que fará com que ele pague caro por isto.

No exato momento em que ele toma o impulso para se atirar em cima de você de braços abertos, você puxa com firmeza as rédeas de seu cavalo, que freia subitamente e cabreia. O oficial passa voando em alta velocidade à sua frente antes de estatelar-se no chão mais adiante. Ele rola desconjuntada-

mente por vinte metros emitindo estalos de ossos se partindo. Seu corpo fica estendido no chão, inerte e provavelmente sem vida.

Você pode prosseguir com toda a tranquilidade vá para 148.

228

O oficial espanca o bardo e quebra alaúde. Em seguida, ele pede um quarto ao estalajadeiro e fica furioso ao ouvir que estão todos ocupados:

- Vou subir e ocupar o primeiro quarto que eu avistar!

Quando você vai dormir, tem a insatisfação de constatar que foi no seu quarto que ele se instalou. O estalajadeiro ouve suas reclamações e explica que infelizmente não pode fazer nada, mas propõe uma outra solução vá para 157.

229

Você logo é cercado por soldados e obrigado a saltar do cavalo. Eles examinam minuciosamente seu equipamento e lhe fazem todo tipo de perguntas, chegando a inquirir sobre seus hábitos alimentares e até sobre suas preferências sexuais! Além do mais, eles insistem em afirmar, apesar de seus veementes protestos, que você pretende sonegar o pedágio vá para 208.

230

Você salta apontando a espada para a cabeça do oficial. Ele esboça uma reação, mas sua trajetória é perfeita! A morte do legionário é instantânea, mas você se contunde com o choque (jogue dois dados e reduza de sua *Resistência*). Surpresos pelo seu gesto espetacular, Branor e Erno descem enquanto você desenterra a espada do corpo do militar vá para 82.

231

O seu cavalo mantém seus inimigos a boa distância. Após alguns minutos de ritmo acelerado, dois cavaleiros sumiram de vista e somente três continuam a persegui-lo. Contudo, você está cavalgando desde cedo e seu animal começa a dar sinais de esgotamento. Jogue 2 dados e adicione ao *Fôlego* de seu cavalo. Se obtiver:

11 ou menos vá para 144;

Entre 12 e 19 vá para 94;

20 ou mais vá para 165.

232

O camponês retoma a direção de Torca e desaparece na escuridão. Você segue o mensageiro que se encaminha para o lado oposto. Você acelera o passo e reduz a distância entre vocês.

Quando somente cinco metros os separam, você lança-se com a espada nas mãos. Ele se vira no último instante e, com uma surpreendente rapidez, esquiva o golpe e desembainha uma espada. Você ainda tem a vantagem da surpresa: a iniciativa do combate é sua.

Mensageiro At8 Df9

Resistência 14

Se vencer vá para 92.

Se sua *Resistência* chegar a zero ou menos vá para 166.

233

Os habitantes do vilarejo não são muito simpáticos. Todos desviam o olhar e janelas se fecham na sua passagem. Um garoto manco se propõe a levá-lo até a estalagem local. Na verdade, você está bastante desconfiado por causa da atitude suspeitosa dos habitantes, que contrasta com a naturalidade e simpatia do jovem manco. Há algo de anormal e forçado em seus gestos. Temendo cair numa cilada, prefere ir embora imediatamente.

Finalmente, parece ser mais seguro prosseguir e dormir no mato vá para 75.



234

Por entre as mansões de dois andares, ergue-se um pequeno e simpático templo coberto de plantas e cercado por arcobotantes. Ao redor e no interior, parece ocorrer um ritual que consiste numa festiva celebração. Dezenas de pessoas entram, saem e bebem com alegria. Mas a grande atração da cerimônia são as jovens acólitas, belas mulheres vestindo togas de cores vivas que distribuem generosamente sorrisos e bebidas.

Chegando perto do evento, você é abordado por uma delas: "Junte-se a nós, viajante. Venha celebrar e compartilhar do nosso Ciclo". Não resistindo ao sorriso insinuante, você afinal não vê motivos para fugir de um pequeno momento de descontração. Mas a acólita logo lhe cobra a participação, explicando que cada um deve dar um pouco de si para celebrar o eterno renascimento de Cruine, deus da vida e da morte.

O que ela irá lhe pedir? Some sua *Habilidade* e duas vezes sua *Força* (Hab + For x 2).

Se obtiver 27 ou mais vá para 209;

Se obtiver 26 ou menos e seu *Carisma* for maior ou igual a 9 vá para 96;

Se obtiver 26 ou menos e seu *Carisma* for menor ou igual a 8 vá para 186.

235

Vocês chegam em cima da colina, onde Sinegal repentinamente assume posição de combate e grita:

- O dragão! Abaixe-se escudeiro!

Você se agacha e olha em volta de si, assustado, à procura do monstro. Enquanto isso Sinegal ataca... uma árvore!

Você relaxa e assiste à luta do velho louco contra a árvore seca. Com um pouco de boa vontade, pode-se dizer que as duas ramificações de galhos e o tronco partido e curvo lembram vagamente um dragão de asas abertas.

Ele golpeia, esquiva, lança seu brado de guerra e volta à carga. A cena seria engraçada não fosse a ferrenha obstinação com a qual Sinegal ataca furiosamente. A madeira morta se parte sob seus golpes quando, de súbito, um

estrondo aterrador acompanha um clarão de luz. Um trovão atinge a árvore em cheio e você é projetado para trás por raios de energia que rasgam o ar (perca 6 pontos de *Resistência*). Levanta-se atordoado e Sinegal, também caído, berra:

- É sua vez! Acabe com ele antes que cuspa novamente! Rápido!

Já que ele não vai sossegar enquanto não tiver derrotado seu dragão imaginário, você se aproxima do que restou do tronco fumegante, segurando a empunhadura com as duas mãos, e desfere três golpes no que parece ser a cabeça do monstro. O tronco parte e cai no chão sob os gritos de vitória de Sinegal.

Após recuperarem o fôlego. Sinegal agradece: "Obrigado, fiel escudeiro. Quero presentear-te com isso - diz ele entregando-lhe sua espada. O velho Sinegal já cumpriu sua última tarefa e está cansado. É uma boa espada e excelente amiga; faça dela bom uso". A arma, ao contrário do que deixa suspeitar sua aparência rudimentar, é de ligeiro manuseio e sua lâmina emite um discreto e confiante zumbido. Você agradece o velho, que recusa sua insistente oferta de pagar-lhe um quarto na estalagem: ele adora dormir na palha.

Você se despede dele e vai para seu quarto vá para 116.

236

Você segue a Rua do Aríete e passa em frente a uma loja de armas. Se tiver perdido sua espada, poderá adquirir outra por 17 moedas de ouro; também pode comprar uma armadura de anéis metálicos por 25 moedas (+12 pontos de *Resistência* enquanto estiver em uso; não pode ser usada ao mesmo tempo que o colete de couro). A rua desemboca numa praça movimentada onde as mercadorias dos vendedores ambulantes e o espetáculo de saltimbancos são as atrações. Você atravessa o local observando os malabarismos de uma acrobata esbelta e as especiarias culinárias de um vendedor exótico.

Então, um rapaz de vestido azul esbarra em você com violência (perca 1 ponto de *Resistência*). O encontro foi nitidamente despropositado, pois ele vinha de costas evitando a fúria de três homens. O choque derrubou o pobre coitado, que logo é cercado pelos outros. Você observa a cena: os três homens trove-

jam insultos sobre o rapaz vestido de azul, que tenta responder e argumentar de alguma forma. Mas logo os insultos se transformam em ameaças e, finalmente, em tapas e chutes.

Você não permite esta covardia vá para 149 ou não se mete e continua seu caminho vá para 154?

237

O último golpe esmaga o crânio do seu inimigo. Consulte as notas de sua *Ficha de Personagem*: você tem o voto de Conrade? Se for o caso vá para 170; senão vá para 250.

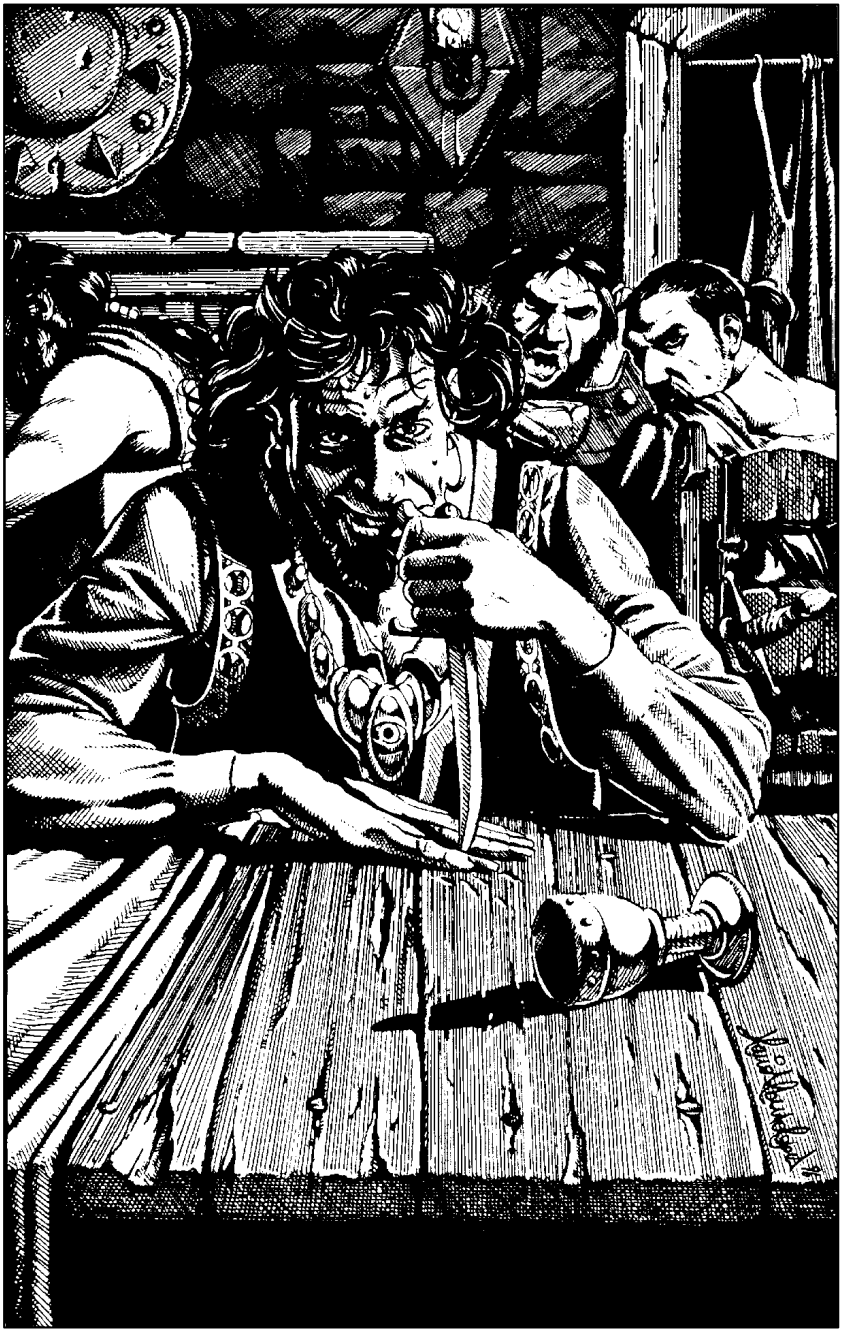
238

Você não conseguiu derrotar o Capitão Vitirraque, seu último adversário. Mas não desanime, pois ter chegado até aqui já constitui uma façanha considerável. Além disso, Vitirraque é merecidamente reconhecido como um dos maiores guerreiros do Mundo Conhecido. Volte ao início do livro e prepare-se melhor para este confronto final. Boa sorte.

239

A galeria subterrânea termina abruptamente num muro. Tateando a rocha à sua frente, você percebe que ela é mais lisa e seca do que as paredes do túnel. Em certo ponto, uma estreita fresta vertical libera uma pequena corrente de ar frio. Seguindo a fenda com os dedos, você contorna um bloco de pedra solto.

Você empurra o bloco com dificuldades (perca 1 ponto de *Resistência* por causa do esforço) e descobre um corredor perpendicular ao túnel por onde chegou. As paredes são mais trabalhadas e à sua direita há uma porta de madeira maciça: seu coração acelera ao pensar que já está nos subterrâneos do palácio. Do seu lado esquerdo, o corredor dobra à direita. Você irá segui-lo vá para 47 ou prefere a porta do outro lado vá para 190?



240

Vitirraque assume uma nova e estranha base de combate. Ele vira o corpo de lado e luta com o braço da arma esticado, sempre apontado em sua direção. Você logo sente a terrível eficácia deste estilo, pois ele antecipa suas investidas, escorando seus golpes com a ponta do sabre, ao mesmo tempo que mantém uma perigosa linha de ataque com estocadas rápidas e precisas.

Jogue novamente os dados de iniciativa e continue o combate. Excepcionalmente, mantenha a contagem de quantas vezes você será o defensor a partir de agora. Com base no seu atributo *Mente*, calcule quantos ataques você sofrerá nos termos a seguir:

Capitão Vitirraque At11 Df14

Subtraia sua *Mente* do número 13. O resultado (13 - *Mente*) vai determinar o número de vezes que Vitirraque tentará acertá-lo.

Assim que você tiver sido o defensor por (13 - *Mente*) vezes, vá imediatamente para o vá para 42.

Se, por extraordinário, Vitirraque morrer antes de completar o número determinado de ataques, vá para 80.

Se sua *Resistência* chegar a zero ou menos vá para 238.

241

A porta abre rangendo e libera uma baforada do calor que exala do local. Você retorce o nariz ao respirar o mau cheiro que mistura odores de corpos suados, vinho azedo e fumo barato. A luminosidade é fraca e turvada pela fumaça acumulada no teto baixo. Os frequentadores do local são todos extremamente mal-encarados. Mesmo desconhecendo as manhas e os subterfúgios da vida urbana, fica claro que está cercado por malfeitores de toda espécie, pois o ambiente tem tudo para manter distantes as pessoas honestas.

A mesa mais próxima é ocupada por um baixinho de lábios finos como duas lâminas. Uma mão aberta sobre a mesa e segurando um punhal na outra, ele golpeia com rapidez e impressionante precisão os estreitos espaços que separam suas falanges, cavando rombos na madeira entre os dedos. Quando você se aproxima, ele faz a arma rodopiar em volta de sua mão e, na sequên-

cia do movimento, embainha o punhal para dar-lhe finalmente atenção. Ele vira uma caneca de vinho deixando a bebida escorrer voluptuosamente pelo queixo, solta um clamoroso e prolongado arroto e fala em tom irônico:

- Sente-se camponês - ele convida indicando uma cadeira. O que pode trazê-lo ao nosso simpático covil?

Você explica que precisa de algumas informações vá para 156, ou não confia neste cafajeste e sai imediatamente deste antro pela mesma porta que entrou vá para 36?

242

- Companhia, você arrisca sem desviar o olhar.

Ele continua examinando-o por um bom momento em silêncio. Você acha a situação constrangedora e já pensa em se levantar para tomar seu vinho sozinho. Mas o olhar inquisidor se transforma numa expressão mais amigável e ele faz sinal à gorducha para que trague mais bebida.

- Você agiu corretamente: nunca abaixe a cabeça ao ser encarado. Meu nome é Jossomar, diz ele estendendo sua caneca de vinho.

- Artigue, você responde brindando.

A despeito da primeira impressão, Jossomar lhe inspira confiança e, dois odres de vinho depois, você fala sobre sua difícil jornada até a Capital. Por sua vez, ele lhe confidencia que está coletando informações sobre a região a mando dos magos de Portis. O governo de Runa lamenta que Augustu tenha transformado o Palácio do Conhecimento em quartel militar. Ademais, há suspeitas de que todos os livros da Biblioteca tenham sido queimados.

Após conversar por um bom momento, vocês se calam para prestar atenção na música. Jossomar comenta que em Runa já ouvira falar do menestrel Volparra Rudim, conhecido pelo teor revolucionário de suas músicas e por seu talento em exaltar os sentimentos. De fato, você fica impressionado com a sonoridade e as mensagens inteligentes e picantes das canções do bardo (anote em sua *Ficha de Personagem* que fez amizade com Jossomar) vá para 24.

243

Você adormece e acorda no meio da noite sentindo alguém mexendo em suas mãos. Você se levanta rapidamente e estatela-se no chão enquanto uma dezena de criaturinhas fogem correndo em todas as direções emitindo gritinhos agudos e sibilantes: são duendes! Eles não medem mais do que quarenta centímetros e são famosos por pregar peças nos viajantes desavisados. Eles já tinham amarrado suas pernas e estavam prestes a imobilizá-lo.

Você escapou por pouco, mas eles tiveram tempo de revistar seu equipamento e roubar três objetos (à sua escolha) e todo seu ouro. Permanece um bom momento acordado para certificar-se de que eles não retornarão e só depois de uma hora dorme novamente, desta vez com a arma em punho. Eles não voltam a perturbá-lo e você recupera 7 pontos de *Resistência* pela noite de sono vá para 88.

244

Há uma mesa vazia bem próxima ao bardo, onde você se instala e pede um odre de vinho. Você degusta a bebida enquanto aprecia as canções. Os dedos do menestrel acariciam as cordas com leveza e agilidade, acompanhando a melodia de sua voz envolvente. Contudo, não é a excepcional qualidade musical que mais o impressiona, mas as mensagens que ele transmite: ora líricas e sentimentais, ora provocadoras, inteligentes e picantes.

Ele dá uma pausa para refrescar a garganta, e você aproveita para puxar conversa. O seu nome é Volparra Rudim, e ele leva muito a sério sua função de artista, sobre a qual ele se põe a falar com empolgação. Para ele, a música muda as pessoas para melhor, pois a arte ajuda as pessoas a enxergarem, e quem pretende transformar o mundo deve começar pelo seu próprio coração. De pequenas mudanças resultarão pequenos atos isolados: é assim que começam as grandes revoluções.

Infelizmente não podem continuar conversando, pois os fregueses suplicam para que Volparra Rudim volte a tocar. Você continua bebendo e ouvindo. Jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se obtiver:

16 ou menos vá para 24.

17 ou mais vá para 194.

245

A cotovelada acerta um rapaz da sua idade. Ele veste uma túnica leve de cores branca e rosa, longos cabelos castanhos escorrem-lhe pelos ombros e está aparentemente desarmado. Levando a mão à boca e observando o sangue em seus dedos, ele vira as costas e cospe: "Imbecil!". O rapaz ficou injuriado pela sua atitude estúpida.

Ele aceita suas desculpas antes de ir embora, mas a expressão de desânimo em seu rosto faz com que você sinta vergonha da sua excessiva e gratuita agressividade (perca 1 ponto no atributo *Mente* até o final desta aventura). Você continua andando pela rua vá para 183.

246

Tudo é vendido e comprado no bazar. Com a cidade estando sob lei marcial, as armas são comercializadas no mercado negro por um preço relativamente alto. Aqui está a lista dos objetos que você pode vender e o preço que conseguirá por cada um deles:

- corda (1 mo), espelho (2 mo),
- capa (1 mo),
- kit de ferramentas (5 mo),
- poção (3 mo),
- medalhão de Solmeram (10 mo),
- colete de couro (4 mo),
- adaga (8 mo),
- machado (9 mo),
- arco (11 mo),
- espada (19 mo).

Você também poderá adquirir qualquer um destes objetos pelo dobro do preço indicado acima. Faça bons negócios e volte para o vá para 49 para comprar seu cavalo ou, se ainda não tiver tentado a sorte no jogo vá para 130.

247

Você percebe que um rapaz da sua idade segue seus passos. Ele veste uma túnica leve de cores branca e rosa, longos cabelos castanhos escorrem-lhe

pelos ombros e está aparentemente desarmado. Você espera que ele o alcance e pergunta o que deseja vá para 181 ou tenta despistá-lo após dobrar uma esquina vá para 183?

248

Pensando bem, não foi uma boa ideia sentar-se em companhia deste personagem sombrio. Você se levanta inventando uma desculpa: "Desculpe, acabo de confundi-lo com outra pessoa". E vai para o balcão tomar um odre de vinho. Antes só do que mal acompanhado! vá para 55.

249

Ao ouvir o estalo das armas disparando, você se abaixa abraçando a crineira do cavalo. As setas passam zumbindo a um palmo de seus ouvidos. Felizmente nenhuma delas acerta o alvo vá para 147.

250

Subitamente, uma salva de flechas atinge suas costas (jogue **sete dados** e reduza da sua *Resistência* - se sua *Resistência* chegar a zero ou menos vá para 110, senão continue lendo). Projetado ao solo pelo impacto, você olha para trás e vê um destacamento de cinco arqueiros posicionados que rearmam seus arcos para alvejá-lo novamente.

Você rasteja crivado de flechas para abrigar-se atrás de uma charrete. E, gritando de dor, retira as cinco flechas fincadas em suas costas vá para 218.

251

O seu ataque atinge o flanco esquerdo do seu inimigo. Ele grita de dor e gira o espadão visando sua cabeça. Você se abaixa e o golpe passa no vazio, mas Vitirraque continua com o próprio corpo o movimento giratório da espada e acerta um chute rodado em cheio no seu tórax.

Você cai de costas no chão de pedra e o capitão se apronta para dar o golpe de misericórdia. Se tiver a velha espada de Sinegal vá para 210, senão vá para 95.

252

Jogue dois dados e adicione à sua *Percepção*. Se o resultado for:

12 ou menos vá para 43;

De 13 a 16 vá para 164;

17 ou mais vá para 233.

253

Você pede permissão para sentar-se à mesa deles e é recebido com aplausos e tapinhas nas costas. Os três homens estão sujos e bêbados. “Sua mocreia gorda - grita um deles para a mulher - traga vinho pro nosso amigo, já!”. Ele aproxima o rosto do seu, despejando um hálito fétido, e lhe conta um segredo: “Tenho um amigo que é tão bom, mas tão bom arqueiro, que certa vez alvejou esta mocreia e conseguiu errar!”. Os três gargalham espalhafatosamente por causa da piada e você finge que também achou engraçado.

Você aprende que eles são mercenários que não acham serviço. Estão pensando em se alistar no exército. Eles pedem sua opinião sobre o assunto e você se esquiva dizendo que não está a par do que anda acontecendo pela região. Ficam um bom tempo bebendo e, apesar de seus companheiros serem mal-educados e escandalosos, são simpáticos e você acaba se divertindo bastante. Em alguns momentos, eles se arriscam a acompanhar a música do bardo cantando irremediavelmente fora do tom e batendo palmas completamente fora do ritmo vá para 24.

254

Quem o segurou pelo braço foi um rapaz da sua idade. Ele veste uma túnica leve de cores branca e rosa, longos cabelos castanhos escorrem-lhe pelos ombros, e está aparentemente desarmado. Ele tem algo a dizer vá para 181.

255

O oficial grita e os legionários acodem, seguidos pelos orcos. Em pouco tempo, a árvore é cercada. Sob a ameaça de dezenas de arcos e bestas, não há outra alternativa senão descer e se render vá para 7.

256

A Rua Gloriosa acaba por desembocar numa praça espaçosa e abundantemente patrulhada. Ao centro, ergue-se orgulhosamente uma enorme estátua de bronze que representa um homem cingindo uma coroa pesada. A escultura desperta em você uma sensação de mal-estar. Tudo no personagem é pura arrogância: o cetro empunhado com firmeza, o exagerado tamanho da capa, a postura altiva e truculenta, a cabeça levantada com os lábios superiores contraídos num ricto petulante e odioso. Você focaliza por um momento essa boca absolutamente detestável e se sente desafiado por tudo o que a efígie representa. No pomposo pedestal de mármore está inscrito:

"AUGUSTU O MAGNÂNIME"

Um homem ao seu lado contempla a estátua com admiração e olha para você balançando a cabeça afirmativamente, esperando algum comentário elogioso. Mas você lhe dá as costas e, de mau humor, continua caminhando pela praça.

Jogue 2 dados e adicione ao seu *Carisma*. Se o resultado for inferior ou igual a 14 vá para 183; se for superior a 14 vá para 206.

257

- Por que eu haveria de insultá-lo? Vim apenas ver o meu cavalo e não procuro por desentendimentos.

Sinegal continua olhando, desconfiado. Jogue 2 dados e adicione ao seu *Carisma*. Se possuir um colar-amuleto dos deuses da floresta, some 1 ponto ao resultado; se vestir um colete de couro, subtraia 2 pontos (por alguma razão inexplicável, o velho odeia coletes de couro). Se obtiver:

15 ou menos vá para 178;

16 ou mais vá para 15.

258

Você passa o dia cavalgando pelas planícies. A certa altura a estrada, que havia bifurcado nas direções de Torca e Solmeram, se junta novamente rumo ao sul. Ao entardecer, um vento quente provindo do norte carrega nuvens negras e ameaçadoras. Logo, você força o trote da sua montaria para alcançar alguma estalagem antes que caia uma tempestade.

Mas sua rota é interrompida por uma vistoria do exército. Uma pequena torre à beira da estrada, uma das únicas construções nas redondezas, parece servir de caserna para meia dúzia de soldados que examinam os viajantes. Você se encontra a trinta metros da torre e não é possível ver se há mais guardas em seu interior. Do lado de fora há cinco cavalos amarrados. Você:

Pretende passar pela patrulha na conversa vá para 126;

Faz seu cavalo galopar para passar na marra vá para 50;

Ou contorna a torre cortando pelos campos vá para 69?

259

Jogue 2 dados e adicione à sua *Percepção*. Some 2 ao resultado se estiver carregando uma tocha acesa. Se obtiver:

17 ou mais vá para 83;

16 ou menos vá para 33.

260

(dia seguinte)

Nuvens brancas encobrem o céu desta manhã cinzenta. Diante do pedestal da imponente estátua de Augustu foi erguido um palanque em cima do qual o verdugo aguarda segurando o cabo de seu largo machado. Uma multidão heterogênea lotou a praça. Muitos vieram para assistir à execução do traidor, mas muitos também vieram para prestar uma última homenagem a Rofir. Formando uma barreira na frente do palanque e alinhados em torno da praça, centenas de soldados estão a postos.

Finalmente, o velho mago aparece sob forte escolta e sobe mancando os degraus de madeira do estrado. Mãos atadas às costas, ele aguarda em pé enquanto um sacerdote de toga branca pronuncia a fatídica sentença: "Rofir, acusado de conspiração contra a Coroa, pagará com a vida pela alta traição!". O clérigo faz Rofir se ajoelhar e o verdugo levanta o machado.

Logo Rofir, uma pessoa que tanto fez a favor deste reino, que passou a vida tentando tornar este mundo um pouco melhor para todos. Ele que nunca usou sua sabedoria e seus poderes mágicos em benefício próprio, mas sempre prestando ajuda aos necessitados; que sempre foi tão generoso em dividir seu conhecimento, desejoso do saber difundido; que sempre denunciou toda forma de injustiça e de abuso do poder; que tem a coragem de ir até as últimas consequências pelas suas ideias. Ele, Rofir, morrerá em busca da mais longínqua das quimeras: a felicidade dos homens.

Raios de sol trespassam as nuvens e iluminam a praça, como se o velho Sol também viesse se despedir do mais ilustre de seus filhos. Rofir vira seus olhos cegos em direção ao céu. O machado do verdugo se abate, e um grande homem deixa de propagar sua luz pelo Mundo Conhecido. Porém, mais do que do filósofo, do político, do poeta, é do seu amigo Rofir que você já sente saudades. O seu coração parece se encolher e lágrimas pingam de seu rosto.


IGUSTI
O
MAGNA

O verdugo ergue a cabeça decapitada de Rofir pelos cabelos. Então, você cerra os dentes levando a mão ao interior de sua mochila e arremessa com toda sua força o que nela estava contido. A cabeça de Vitirraque descreve uma lenta trajetória em arco e atinge o peito da estátua de Augustu. O sangue escorre pelo corpo de bronze enquanto a cabeça do temido Capitão quica no palanque e rola até os pés do verdugo, com os olhos vidrados e a boca torta virados para a multidão.

Por alguns segundos reina um silêncio, perturbado apenas por algumas exclamações assustadas. Mas logo punhos se levantam e gritos por muito tempo contidos na garganta e reprimidos no peito são desembestados em alto uníssono. Uma ensurdecedora e briosa ovação provém da boca do povo enquanto o verdugo e os soldados ao redor permanecem boquiabertos. Um coro clamoroso e entusiasmado entoa o nome de Rofir ao passo que os militares começam a avançar em fileiras cerradas para evacuar a praça.

O povo desarmado recua diante das pontas afiadas das lanças, sem parar de gritar e de cantar. Em pouco tempo, as pessoas mais exaltadas que sobraram no local são retiradas à força. E uma imagem retêm sua atenção: um soldado avança com a lança apontada para o peito de um jovem que recua. Os lábios do guarda estão trêmulos, os olhos arregalados com as pupilas dilatadas e o suor goteja de suas têmporas. O rapaz anda de costas encarando o soldado; seus olhos semiabertos cintilam com intenso fulgor e ele esboça um sorriso malicioso antes de desaparecer correndo por uma rua adjacente.

Esta cena lhe revela uma certeza. Você olha em direção às torres altas da cidadela e promete: “Augustu, seus dias estão contados...”

FIM

Com a execução de Rofir, Artigue dedica sua vida a dar continuidade ao trabalho de seu mentor, difundindo seus ensinamentos e lutando por justiça. Posteriormente, ele se tornará um dos principais líderes da rebelião popular que assolará o Reino de Marana.

Mas isso já é outra história...

Como Funciona o Projeto Tagmar?

Desde o início, este projeto foi concebido para ser desenvolvido de uma forma semelhante aos projetos desenvolvimento de software livre. Como o projeto não visa lucro, todos os integrantes são voluntários.

Para se manter o foco nos objetivos e como peça-chave de condução dos trabalhos, o projeto possui uma pequena hierarquia: Há um coordenador geral e alguns coordenadores auxiliares.

O Coordenador geral é o responsável por guiar todos os trabalhos, sendo o ponto focal e direcionador dos esforços do grupo de voluntários. Ele também é o responsável por garantir o cumprimento das **Diretrizes do Projeto**.

Para o desenvolvimento de novos livros e a melhoria/ampliação dos já existentes o projeto conta com coordenadores auxiliares. O papel destes coordenadores é distribuir as tarefas, avaliar o resultado delas (os textos!) e fazer a disponibilização na TagmarPedia para que todos possam avaliar o material gerado através das nossas **Discussões Oficiais**.

Em seguida os trabalhos são ajustados com base nas sugestões dadas e finalmente vão ao processo de votação. Somente então após ser votado é que o trabalho é revisado, diagramado e por fim incorporado oficialmente ao Tagmar.

Todo o material do Tagmar é disponibilizado para **download** ou para consulta online na **TagmarPedia**.

O mais interessante é que qualquer um pode entrar para o projeto para colaborar. Todos são bem aceitos, desde aqueles que entram apenas para dar sugestões e participar das discussões como aqueles que põem a mão na massa e desenvolvem as tarefas oficiais (regras, ambientação, criaturas, aventuras e ilustração).

Visite o site oficial do Projeto Tagmar: www.tagmar.com.br