

Ian Livingstone

A Floresta da Destruição



A FLORESTA DA DESTRUIÇÃO

Somente os imprudentes ou os muito corajosos se arriscariam de livre e espontânea vontade a uma jornada pela Floresta de Darkwood, onde trilhas estranhas e tortuosas serpenteiam, penetrando em sinistras profundezas. Quem sabe que criaturas monstruosas espreitam em meio às sombras ameaçadoras, ou que aventuras fatais esperam o viajante desavisado? VOCÊ se atreve a entrar?

Numa corrida desesperada contra o tempo, sua missão é encontrar, no interior de Darkwood, os pedaços perdidos do lendário Martelo de Stonebridge, o qual foi fabricado pelos Anões para proteger a pacífica Stonebridge de uma antiga maldição.

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo que você precisa para participar dessa emocionante aventura de magia e espada, incluindo já um elaborado sistema de combate e uma folha de índices para registrar seus ganhos e perdas.

Há muitos perigos à sua frente, e seu sucesso não está de modo nenhum garantido. Adversários poderosos estão mobilizados contra você e, muitas vezes, sua única escolha será matar ou morrer!

Ian Livingstone é o co-fundador (com Steve Jackson) da imensamente bem-sucedida cadeia Games Workshop.

Ian Livingstone



A Floresta da Destruição

Ilustrado por: Malcolm Barter

Tradução:
Marco Antonio Esteves da Rocha

EDITORA



MARQUES SARAIVA

Para Liz e Carol

Edição original publicada por
Penguin Books Ltd, Harmondsworth, Middlesex, England
Copyright © by Ian Livingstone, 1983
Copyright das ilustrações © by Malcolm Barter, 1983

Direitos adquiridos para o Brasil pela
Editora Marques-Saraiva, 1991
Rua Santos Rodrigues, 240- Rio de Janeiro

Impresso no Brasil

Esta obra não pode ser reproduzida
total ou parcialmente sem a
autorização escrita do autor

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores do Livro, RJ

L762f Livingstone, Ian

A floresta da destruição / Ian Livingstone; Ilustrado
por Malcolm Barter; tradução de Marco Antonio Este-
ves da Rocha. - Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991

Tradução de: The forest of doom.

Livro jogo

ISBN 85-85238-20-8

1: Ficção inglesa. I. Barter, Malcolm. II. Rocha, Mar-
co Antonio Esteves da. III. Título.

91-0035

CDD - 823

CDU - 820-3

SUMÁRIO

COMO LUTAR CONTRA AS CRIATURAS DA FLORESTA DE DARKWOOD

6

EQUIPAMENTO E POÇÕES

9

DICAS PARA O JOGO

10

FOLHA DE AVENTURAS

11

HISTÓRIA

12

A FLORESTA DA DESTRUIÇÃO

15

COMO LUTAR CONTRA AS CRIATURAS DA FLORESTA DE DARKWOOD

Antes de embarcar na sua aventura, você deve primeiro determinar suas forças e fraquezas. Você tem em sua posse uma espada e uma mochila contendo provisões (comida e bebida) para a viagem. Você vem se preparando para sua missão, treinando o manuseio da espada e se exercitando vigorosamente para aumentar sua energia.

Para ver o quanto sua preparação foi eficiente, você deve usar os dados para determinar seus índices iniciais de HABILIDADE e ENERGIA. Na página 11, há uma Folha de Aventuras, na qual você pode registrar os detalhes de uma aventura. Nela, você encontrará quadros onde poderá registrar seus índices de HABILIDADE e ENERGIA.

Você deve anotar seus pontos na Folha de Aventuras a lápis, ou então tirar fotocópias para usá-las em aventuras futuras.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao número obtido e assinale este total no quadro de HABILIDADE da sua Folha de Aventuras.

Jogue ambos os dados. Some 12 ao número obtido e assinale este total no quadro de ENERGIA.

Existe também um quadro de SORTE. Jogue um dado, Some 6 ao número obtido e assinale este total no quadro de SORTE.

Por razões que serão explicadas adiante, os índices de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante uma aventura. Você deve fazer um registro preciso destes índices e, por este motivo, recomenda-se que escreva números bem pequenos no quadro ou tenha uma borracha sempre à mão. Mas nunca apague seus índices *Iniciais*. Embora você possa ser contemplado com pontos adicionais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, estes totais nunca poderão exceder seus índices *Iniciais*, exceto em ocasiões muito raras, quando você receberá instruções específicas em uma determinada página.

Seu índice de HABILIDADE reflete a sua capacidade como espadachim e domínio geral das técnicas de luta. Quanto mais alto, melhor. Seu índice de ENERGIA reflete sua constituição física global, sua determinação de sobreviver, força de vontade e aptidão geral. Quanto mais alto seu índice de ENERGIA, mais tempo você será capaz de sobreviver. Seu índice de SORTE indica o quanto você é, naturalmente, uma pessoa de sorte. Sorte - e magia - são fatos da vida no reino da fantasia que você está prestes a explorar.

Batalhas

Freqüentemente, você encontrará páginas no livro que trazem instruções para que você lute contra algum tipo de criatura. Talvez seja dada a opção de fugir, mas, caso contrário - ou se você resolver atacar a criatura de qualquer maneira-, você deve resolver a batalha conforme descrito a seguir.

Primeiro registre os índices de HABILIDADE e ENERGIA da criatura no primeiro Quadro vazio de Encontro com Monstro na sua *Folha de Aventuras*. Os índices de cada criatura são dados no livro a cada vez que você tem um encontro.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue ambos os dados uma vez para a criatura. Some ao índice de HABILIDADE dela. Este total é a *Força de Ataque* da criatura.
2. Jogue ambos os dados para você mesmo. Some o número obtido a seu índice atual de HABILIDADE. Este total é a sua *Força de Ataque*.
3. Se a sua *Força de Ataque* for maior do que a da criatura, você conseguiu feri-la. Siga para o item 4. Se a *Força de Ataque* da criatura for maior do que a sua, ela conseguiu ferir você. Siga para o item 5. Se os dois totais de *Força de Ataque* forem iguais, vocês escaparam dos golpes um do outro - comece a *Série de Ataque* seguinte a partir do item 1.
4. Você feriu a criatura, portanto, subtraia 2 pontos do índice de ENERGIA dela. Você pode usar sua SORTE nesse momento para causar maiores danos (ver adiante).
5. A criatura feriu você, portanto, subtraia 2 pontos do seu próprio índice de ENERGIA. Mais uma vez, você pode usar sua SORTE nessa fase (ver adiante).
6. Faça os ajustes apropriados no seu índice de ENERGIA ou no da criatura (e em seu índice de SORTE, se você tiver usado a SORTE - ver adiante).
7. Comece a *Série de Ataque* seguinte, retornando para seu índice de HABILIDADE atual e repetindo os itens 1-6. Esta sequência continua até que o índice de ENERGIA seu ou da criatura com que você está lutando tenha sido reduzido a zero (morte).

Fuga

Em algumas páginas, você pode ter a opção de fugir da batalha, caso as coisas estejam indo mal para você. Porém, se você de fato fugir, a criatura automaticamente lhe causa um ferimento (subtraia 2 pontos de ENERGIA) quando você escapa. Este é o preço da covardia. Repare que você pode usar a SORTE em relação a esse ferimento da maneira normal (ver abaixo). Você só pode *Fugir* se esta opção for especificamente dada na página.

Luta Contra Mais de Uma Criatura

Se você se deparar com mais de uma criatura num determinado encontro, as instruções na página lhe dirão como lidar com a batalha. Às vezes você as tratará como um único monstro; às vezes lutará contra uma de cada vez.

Sorte

Em vários momentos durante a aventura, seja em batalhas ou quando se depara com situações nas quais poderia ter ou não ter sorte (detalhes destas situações são dados nas próprias páginas), você poderá apelar para a sua sorte, a fim de tornar o resultado mais favorável. Mas tome cuidado! Usar a sorte é coisa arriscada e, se você *não tiver* sorte, os resultados podem ser desastrosos.

O procedimento para usar a sua sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for *igual* ou *menor do que* o seu índice de SORTE atual, você teve sorte, e o resultado lhe será favorável. Se o número obtido for *maior do que* o seu índice de SORTE atual, você não teve sorte e será penalizado.

Este procedimento é conhecido como *Testar a sua Sorte*. Cada vez que você *Testar a sua Sorte*, terá que subtrair 1 ponto do seu índice de SORTE atual. Portanto, você logo compreenderá que quanto mais confiar na sua sorte, mais arriscado isso se tornará.

O Uso da Sorte nas Batalhas

Em certas páginas do livro, você receberá instruções para *Testar a sua Sorte* e será informado das conseqüências de *ter* ou *não ter* sorte. Contudo, nas batalhas, você sempre terá a *opção* de usar sua sorte, seja para causar um ferimento mais grave numa criatura que acabou de atingir ou para minimizar os efeitos de um ferimento que a criatura acabou de causar em você.

Se você acabou de ferir a criatura, pode *Testar a sua Sorte* conforme descrito acima. Se *tiver* sorte, terá causado um ferimento grave e poderá subtrair 2 pontos *a mais* do índice de ENERGIA da criatura. Porém, se *não tiver* sorte, o ferimento não passa de um mero arranhão, e você terá que devolver 1 ponto ao índice de ENERGIA da criatura (isto é, ao invés dos 2 pontos normais de danos, você terá conseguido apenas 1).

Se a criatura acabou de ferir você, você poderá *Testar a sua Sorte* para tentar minimizar o ferimento. Se *tiver* sorte, conseguiu evitar, em parte os danos causados pelo golpe. Reponha 1 ponto de ENERGIA (isto é, ao invés dos 2 pontos normais de danos, subtraia somente 1). Se você *não tiver* sorte, recebeu um golpe mais sério. Subtraia 1 ponto a mais de ENERGIA.

Lembre-se de que você tem que subtrair 1 ponto do seu próprio índice de SORTE a cada vez que *Testar a sua Sorte*.

Reposição de Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Seu índice de HABILIDADE não mudará muito durante a aventura. Ocasionalmente, pode haver instruções numa página, para que o seu índice de HABILIDADE seja aumentado ou diminuído. Uma Arma Mágica pode aumentar sua HABILIDADE, mas somente pode ser usada uma arma de cada vez! Você não pode acrescentar dois adicionais de HABILIDADE por possuir duas Espadas Mágicas. Seu índice de HABILIDADE não pode nunca exceder o valor *Inicial*, a não ser que haja instruções específicas. Beber a Poção da Habilidade (ver adiante) faz com que sua HABILIDADE retorne ao nível *Inicial* a qualquer momento.

Energia e Provisões

O seu índice de ENERGIA mudará muito durante sua aventura, na medida em que você vai lutando contra monstros e empreendendo tarefas duras. Ao se aproximar de sua meta final, seu nível de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo, tornando as batalhas particularmente arriscadas, portanto, tenha cuidado!

Sua mochila contém Provisões suficientes para dez refeições. Você pode descansar e comer a qualquer momento, exceto quando estiver empenhado numa batalha. Comer uma refeição repõe 4 pontos de ENERGIA. Quando comer uma refeição, acrescente 4 pontos a seu índice de ENERGIA e deduza 1 ponto de suas Provisões. Existe um quadro separado de Provisões Restantes na sua *Folha de Aventuras* para registrar detalhes sobre as Provisões.

Lembre-se que você tem um longo caminho a percorrer, portanto, use suas Provisões de maneira sábia! Lembre-se também que seu índice de ENERGIA nunca poderá exceder o seu valor *Inicial*, a não ser que haja instruções específicas na página. Beber a Poção da Força (ver adiante) fará com que seu índice de ENERGIA retorne ao nível *Inicial* a qualquer momento.

Sorte

São concedidos acréscimos ao seu índice de SORTE durante a aventura, quando você tiver uma sorte particularmente grande. Os detalhes são fornecidos nas páginas do livro. Lembre-se que, do mesmo modo que com sua HABILIDADE e ENERGIA, o seu índice de SORTE não poderá nunca exceder o nível *Inicial*, a não ser que haja instruções específicas na página. Beber a Poção da Fortuna (ver adiante) fará com que o seu nível de SORTE retorne ao índice *Inicial* a qualquer momento, além de aumentar esse nível em 1 ponto.

EQUIPAMENTO E POÇÕES

Você começará sua aventura com um mínimo essencial de equipamento, mas poderá encontrar ou comprar outros itens durante suas viagens. Você está armado com uma espada e vestido com uma armadura de couro. Você tem uma mochila para guardar suas Provisões e quaisquer tesouros que possa vir a encontrar.

Além disso, você pode levar uma garrafa de uma poção mágica, que o ajudará na sua missão. Você poderá escolher qualquer uma das seguintes poções e levar uma garrafa:

Uma Poção da Habilidade - repõe os pontos de HABILIDADE

Uma Poção de Força - repõe os pontos de ENERGIA

Uma Poção da Fortuna - repõe os pontos de SORTE e acrescenta 1 à SORTE *Inicial*.

Estas poções podem ser tomadas a qualquer momento durante a sua aventura (a não ser quando você estiver empenhado em uma Batalha). Tomar uma dose de poção fará com que seu índice de HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE retorne ao nível *Inicial* (e a Poção da Fortuna acrescentará 1 ponto a seu índice de SORTE *Inicial* anterior à reposição da SORTE).

Cada garrafa de poção contém o suficiente para uma dose, isto é, a característica só pode ser reposta uma vez durante a aventura. Anote na sua *Folha de Aventuras* no momento em que você fizer uso de sua poção.

Lembre-se também de que você só pode escolher uma das três poções para levar na sua viagem, portanto, escolha com sabedoria!

DICAS PARA O JOGO

Existe um caminho seguro para atravessar a Floresta de Darkwood, e você precisará fazer várias tentativas até encontrá-lo. Tome nota e faça um mapa na medida em que vai explorando - este mapa será inestimável em aventuras futuras e permitirá que você progrida rapidamente através de áreas inexploradas.

Nem todas as áreas contêm tesouros. Muitas guardam apenas armadilhas e criaturas com as quais você certamente entrará em conflito. Há muitas passagens que resultam em buscas infrutíferas, e, embora você de fato possa conseguir avançar até o seu destino final, não é de modo nenhum garantido que encontrará o que está procurando.

Você logo compreenderá que a sequência dos itens não faz sentido se lida em ordem numérica. É essencial que você leia apenas os itens que é instruído a ler. Ler outros itens só causará confusão e poderá diminuir a graça do jogo.

O único caminho seguro envolve um mínimo de riscos, e qualquer jogador, por mais que os índices iniciais sejam fracos, deverá ser capaz de chegar ao destino com bastante facilidade.

Que a sorte dos deuses o acompanhe na aventura à sua frente!

FOLHA DE AVENTURAS			QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS		
HABILIDADE <i>Habilidade Inicial</i> =	ENERGIA <i>Energia Inicial</i> =	SORTE <i>Sorte Inicial</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
ITENS DE EQUIPAMENTOS LEVADOS	OURO	JÓIAS	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
	POÇÕES		<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
	PROVISÕES RESTANTES		<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =

HISTÓRIA

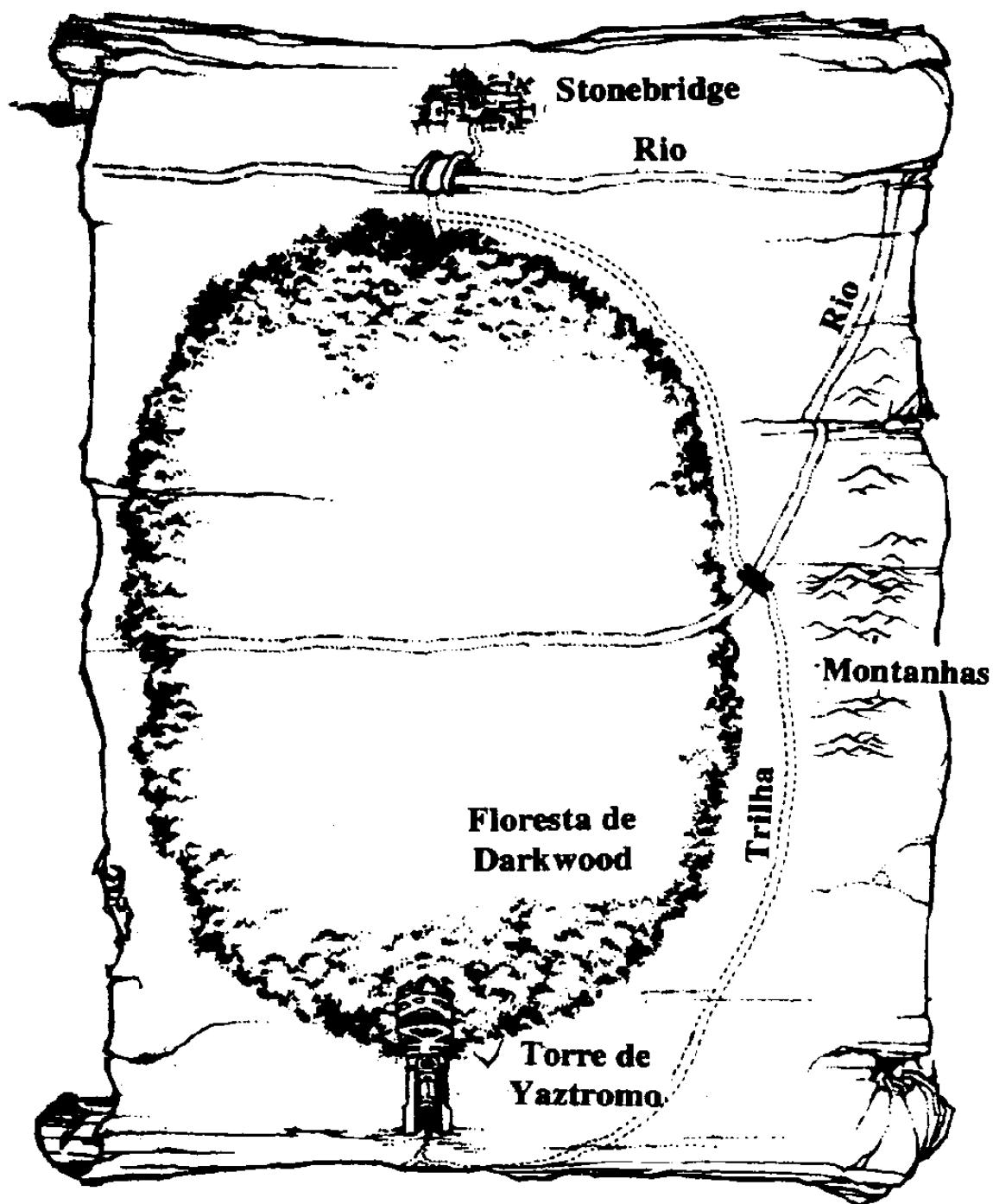
Você é um aventureiro, um espadachim de aluguel, e tem estado perambulando pelas áreas fronteiriças do norte de seu reino. Tendo sempre desprezado a monotonia da vida de aldeia, você agora vagueia pela região em busca de riqueza e perigo. Apesar das longas caminhadas e da dureza da vida ao ar livre, você está satisfeito com seu destino incerto. Não há nada no mundo que possa lhe inspirar medo, uma vez que você é um guerreiro habilidoso, com muita prática na arte de eliminar homens e animais cruéis com sua espada de confiança. Nem uma só vez, durante os últimos dez dias em que esteve viajando nas áreas fronteiriças do norte, você avistou alguma outra pessoa. Isso não o preocupa em nada, uma vez que você fica feliz na companhia de si mesmo e aprecia os dias lentos e ensolarados, caçando, comendo e dormindo.

É noite e, tendo degustado um jantar de coelho assado no espeto numa fogueira ao ar livre, você se instala para dormir embaixo de seu cobertor de pele de carneiro. Há uma lua cheia, e a luz cintila na lâmina de sua espada de lâmina larga, cravada no chão a seu lado. Você fica olhando para ela, imaginando quando será a próxima vez em que terá que limpar o sangue de alguma criatura abjeta de sua lâmina afiada. Estas são terras estranhas, habitadas por feras repulsivas e fantásticas - Goblins, Trolls e até mesmo Dragões.

Enquanto a chama do fogo de seu acampamento vai morrendo aos poucos, você começa a cair no sono, e imagens de Trolls de rostos esverdeados que gritam cruzam velozmente sua mente. De repente, nas moitas à sua esquerda, você ouve um estalo alto de um galho que se quebra sob um pé desajeitado. Você salta de pé e pega sua espada no chão. Fica de pé, imóvel, mas alerta, pronto para investir contra o seu adversário ainda fora de vista. Em seguida, você ouve um gemido, seguido pelo ruído seco de um corpo caindo ao chão. Será uma armadilha? Lentamente, você caminha na direção da moita de onde o barulho está vindo e cuidadosamente afasta os galhos. Ao olhar para baixo, você vê um velhinho bem pequeno com uma grande barba cerrada, seu rosto contorcido em dores. Você se agacha para retirar o elmo de ferro que cobre sua cabeça já meio calva e repara nas duas setas de besta que estão cravadas no seu tronco gorducho e protegido por uma cota de malha de ferro. Erguendo-o, você o carrega até perto do fogo e aviva as brasas já quase apagadas. Depois de cobri-lo com o cobertor de pele de carneiro, você consegue que o velho beba um pouco de água. Ele tosse e geme. Senta-se então rigidamente, os olhos fixos à sua frente, e começa a gritar.

- “Vou pegá-los! Vou pegá-los! Não se preocupe, Gillibrán, Perna Grande está vindo para lhe trazer o martelo. Ah, sim, sem dúvida que estou. Ah Sim...”

O anão, cujo nome você presume que seja Perna Grande, está obviamente delirando por causa dos dardos de ponta envenenada alojados em seu estômago. Você fica observando, enquanto ele desaba novamente no chão, depois sussurra o nome dele em seu ouvido. Seus olhos o encaram fixamente, e ele começa de novo a gritar.



- "Emboscada! Emboscada! Cuidado! Aaaaaah! O martelo! Leve o martelo a Gillibran! Salve os anões!"

Seus olhos ficam meio fechados, e a dor parece diminuir um pouco. À medida que o delírio vai se acalmando, ele fala com você de novo num murmúrio baixo.

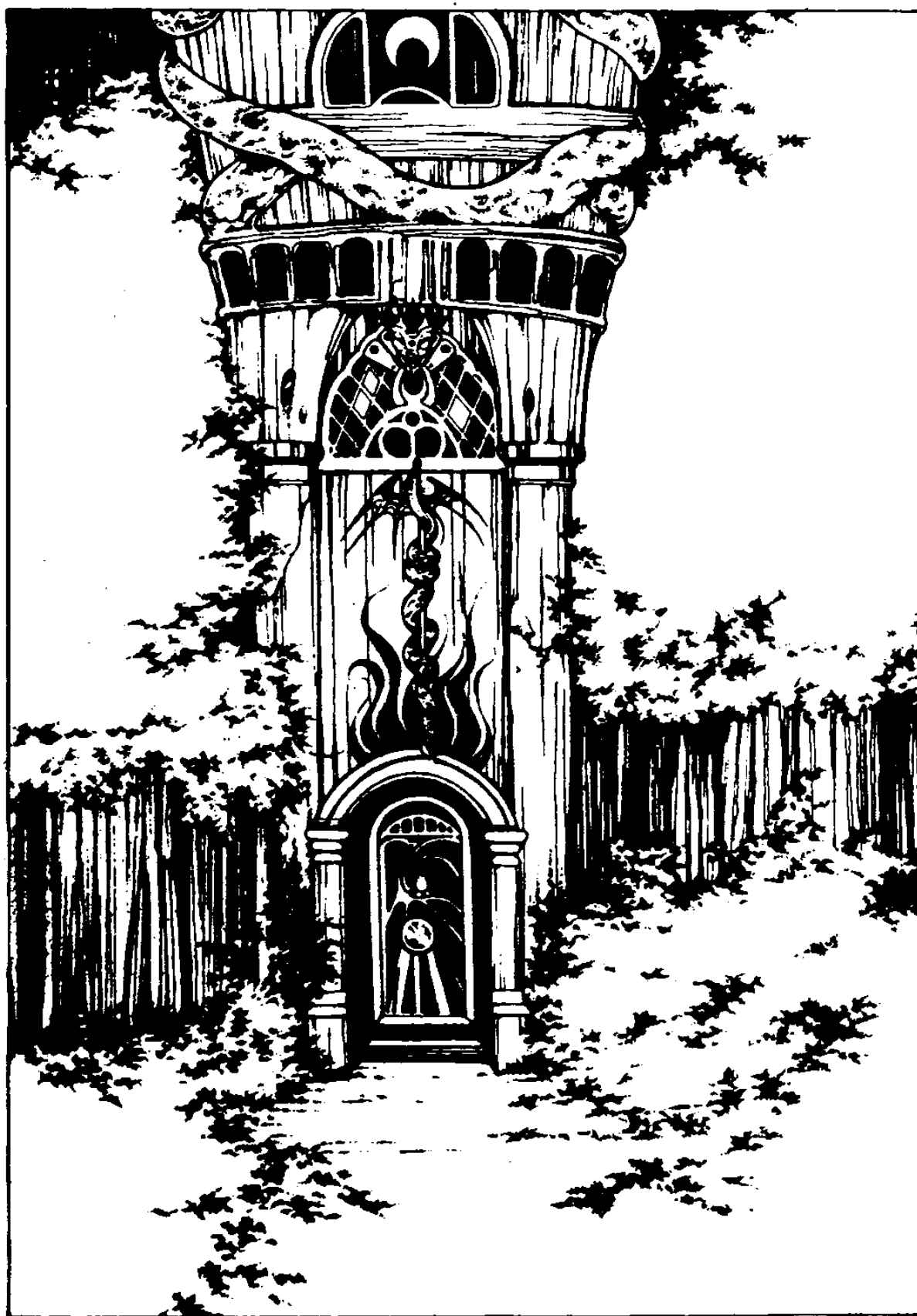
- "Ajude-nos, amigo... leve o martelo para Gillibrán... somente o martelo unirá o nosso povo contra os Trolls... Nós estávamos a caminho de Darkwood em busca do martelo... emboscados pelo povo pequeno... outros mortos... o mapa no meu alforje o levará à casa de Yaztromo, o mago mais poderoso dessa região... ele tem grandes mágicas para vender que o protegerão das criaturas de Darkwood. Leve meu ouro... eu imploro a você que encontre o martelo e o leve a Gillibrán, meu Senhor de Stonebridge... você será recompensado..."

Perna Grande abre a boca para começar outra frase, mas não emite nada, a não ser seu último suspiro antes de morrer. Você senta e analisa as palavras de Perna Grande. Quem é Gillibrán? Quem é Yaztromo? Por que tanto alvoroço por causa do martelo dos anões? Você estende a mão até o corpo inerte de Perna Grande e retira o alforje do cinto de couro em volta da cintura. No interior dele, você encontra 30 Peças de Ouro e um mapa (*ao lado*).

Com as moedas tilintando na sua mão, você fica pensando nas possíveis recompensas que podem estar esperando por você somente por trazer de volta um martelo a uma aldeia de anões. Você resolve tentar encontrar o martelo na Floresta de Darkwood. Já se passaram algumas semanas desde sua última boa batalha e, ainda mais importante, você provavelmente será bem pago por essa.

Tendo se decidido, você se instala para dormir, depois de pegar a pele de carneiro de volta do pobre Perna Grande. De manhã, você enterra o velho anão e reúne suas posses. Você examina o mapa, olha para o sol e estabelece sua posição. Assobiando alegremente, você parte na direção do sul em boa velocidade, ansioso para encontrar este homem Yaztromo e ver o que ele tem para oferecer.

AGORA VIRE A PÁGINA



1. A torre fica afastada, na periferia de Darkwood, a uns cinquenta metros de distância da trilha.

1

Sua caminhada até a casa de Yaztromo leva um pouco mais da metade de um dia, e você chega à torre de pedra onde ele habita sujo e com fome. Como a torre fica afastada na periferia de Darkwood, a uns cinquenta metros de distância da trilha que você estava seguindo, não é fácil encontrá-la. Finalmente, você chega junto à imensa porta de carvalho, de certa forma aliviado por descobrir que de fato a torre existe, e que Perna Grande não estava falando loucuras em seu delírio. Um grande sino de metal e um gongo pendem do arco de pedra. Ao tocar o sino, um calafrio percorre a sua espinha, e você se dá conta de que o som alto invade um silêncio profundo no qual você não tinha reparado antes. Não se ouvem ruídos de animais ou pássaros. Você espera ansiosamente junto à porta e ouve passadas lentas que descem escadas vindas da torre acima. Uma pequena portinhola de madeira se abre, e dois olhos aparecem, examinando você.

- “Bem, quem é você?” - pergunta uma voz aborrecida através do orifício.

Você responde que é um aventureiro em busca do poderoso mago Yaztromo, tendo a intenção de adquirir alguns artigos mágicos dele para combater as criaturas da Floresta de Darkwood.

- “Ah, bem, nesse caso, se você está interessado em comprar algumas mercadorias minhas, é melhor subir. Eu sou Yaztromo.”

Ele então se volta e sobe lentamente os degraus de pedra. Você:

Subirá as escadas atrás dele?

Vá para **261**

Desembainhará sua espada para atacá-lo?

Vá para **54**

2

Sua aventura termina aqui, quando sua carne fresca e saborosa está prestes a se tornar um apetitoso festim para o vitorioso Ghoul.

3

Você segue mais cinco setas até o tronco de uma velha árvore já morta, mas ainda enraizada no solo. Você vê que o tronco é oco, e que o buraco continua pelo chão adentro, formando um túnel. Está escuro no buraco, e você não consegue ver a que distância está o fundo. Você tem um Anel de Luz? Se tiver, vá para **322**. Caso não possua este artigo, vá para **120**.

4

Você perde 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, consegue arrancar a flecha de seu ombro, ainda que a dor cause grande agonia. Se ainda desejar entrar na caverna, vá para **49**. Se preferir se arrastar de volta para a encruzilhada, vá para **93**.

5

Sentado no trono ornamentado, você se sente estranhamente desconfortável. Os Dois Guerreiros-Clones rastejam no chão à sua frente em completa subserviência. Será que eles esperam que você se torne o novo senhor deles? Se você quiser colocar a coroa de ouro sobre sua cabeça, vá para **333**. Se preferir sair do nicho e subir o restante dos degraus até o teto da caverna, vá para **249**.

6

Quando você passa andando pelo Goblin, ele rosna de uma maneira que você jamais havia ouvido antes, um rosnado que você não esperaria que viesse de um Goblin. Sentindo-se um pouco nervoso, você segue rapidamente para o norte. Vá para **148**.

7

Você puxa sua espada e se prepara para enfrentar os agressores de corpos listrados em preto e amarelo. São ABELHAS ASSASSINAS. Elas atacam em enxames separados, cada enxame contando como uma única criatura.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiras		
ABELHAS ASSASSINAS	7	3
Segundas		
ABELHAS ASSASSINAS	8	4
Terceiras		
ABELHAS ASSASSINAS	7	4

Se você vencer, vá para **23**.

8

Seguindo ao longo da trilha, você ouve passos e vozes que discutem adiante. Se quiser ir de encontro aos donos das vozes, vá para **317**. Se preferir se esconder no mato para deixar que eles passem, vá para **392**.

9

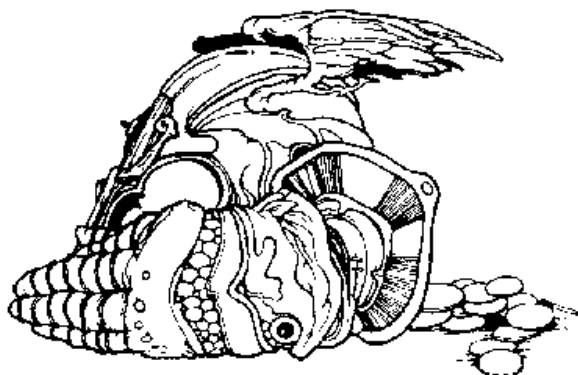
Você destranca a porta e dá um passo atrás, desembainhando sua espada caso o Goblin tente lhe atacar. Ele apanha um banco de madeira e, brandindo o objeto no ar, abre a porta com um pontapé e avança sobre você aos gritos. Você terá que lutar.

GOBLIN	HABILIDADE 5	ENERGIA 4
--------	--------------	-----------

Se você vencer, vá para **176**.

10

Você apanha uma pedra de bom tamanho do chão e faz pontaria. Em seguida, lança a pedra com toda a sua força no Ogro, mas fica decepcionado ao vê-la passar voando por sobre sua cabeça e se espatifar contra a parede do outro lado da caverna. Você solta um palavrão, mas resolve, ainda assim, avançar pela caverna para atacar o Ogro (vá para **290**).



11

Você começa a perder o equilíbrio, à medida que a ilusão vai distorcendo sua mente. Você fecha os olhos e segura a cabeça nas mãos, mas não adianta nada. Você gira às cegas pelo aposento e depois cai no chão inconsciente. Vá para **353**.

12

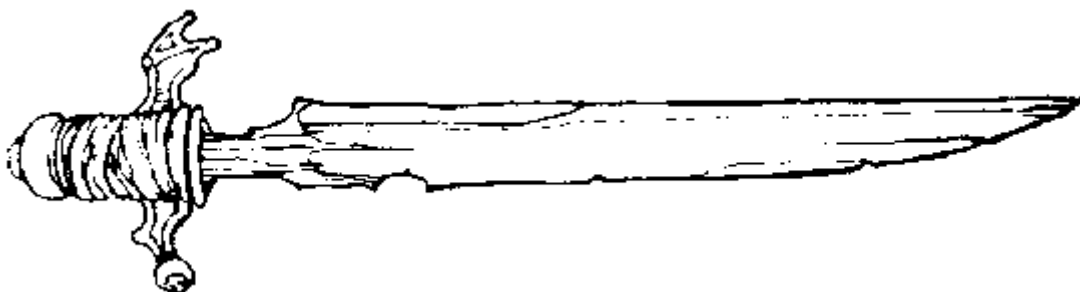
Você diz ao Gnomo que talvez tenha sido um pouco precipitado ao desembainhar a espada, mas tinha de estar preparado para tudo nos limites da cruel Floresta de Darkwood. Ele replica que isso não é desculpa para puxar uma arma diante de um velho indefeso, e que, se você quiser sua espada de volta, isso custará 10 Peças de Ouro ou dois artigos do tesouro da sua mochila. Você paga a ele o que preferir e, para seu alívio, sua espada adorada é devolvida. Se quiser continuar a conversa com ele, vá para **271**. Se achar que já basta de Gnomo e preferir seguir pela trilha para o oeste, vá para **67**.

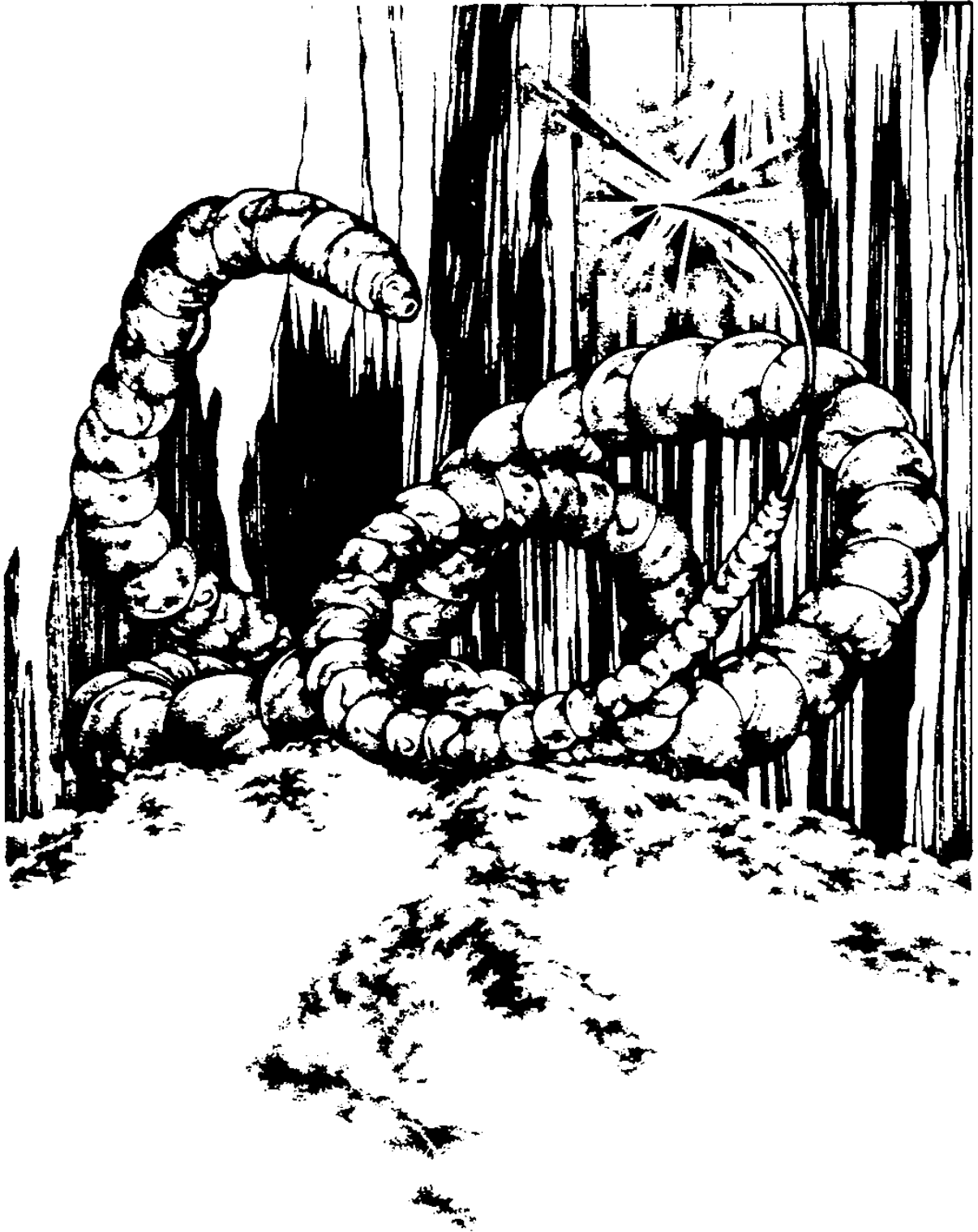
13

As vibrações atingem seu corpo como ondas de choque que o martelassem. Suas pernas parecem chumbo, e você não consegue mexê-las. De repente, a cabana desaba e vem ao chão. O céu escurece, um vento começa a uivar à sua volta. Venta cada vez mais forte, chegando a atingir a força de uma tempestade e acabando por derrubar você ao chão. Você se agarra na varanda e protege o rosto da sujeira e dos detritos que a tempestade faz voar pelo ar. Mais alto do que o ruído ensurdecedor do vento, você ouve uma risada, seguida por uma voz profunda que exulta: - “Estou livre! Estou livre”! Você libertou um **ELEMENTAL DA TERRA** no mundo - e perde, por isso, 3 pontos de **SORTE**. Gradualmente, o vento uivante vai morrendo, e o céu clareia. Levantando-se em meio aos destroços, você caminha lentamente de volta à trilha para prosseguir rumo ao norte. Vá para **149**.

14

O fosso é circular com lados lisos, e você está fraco demais para sair escalando. Você grita por ajuda, mas ninguém vem para socorrer. Você senta e analisa a sua situação. Depois de uma hora de espera mais ou menos, você ouve um barulho lá no alto. Você olha para cima e vê o rosto barbado de um homem robusto com um chapéu de pele. Ele parece aborrecido. Trata-se de um caçador de animais de pele valiosa, e você arruinou a armadilha dele. Ele grita para você lá de cima que, se espera que ele jogue uma corda para que você suba, isso vai custar 3 Peças de Ouro. Em substituição a essa quantia, ele aceitará qualquer artigo mágico que você queira ceder a ele dentre os que estão em sua mochila. Depois que você concorda em pagar ao zangado caçador, ele joga uma corda para que você possa subir e sair do poço. Você entrega a taxa combinada, cortando-a da sua Lista de Equipamentos e encara o caçador pouco amigável com raiva antes de prosseguir para o norte, descendo a garganta. Vá para **255**.





15. Você vê a ponta brilhante do ferrão venenoso na extremidade da cauda de um enorme Verme de Peçonha

15

A encosta é íngreme, e você escorrega na gosma, rolando pelo buraco até o fundo de uma grande caverna barrenta. Você salta de pé e fica alarmado ao ver a ponta brilhante do ferrão venenoso na extremidade da cauda de um enorme VERME DE PEÇONHA que está vindo na sua direção. O Verme de Peçonha tem uns cinco metros de comprimento, e seus segmentos amarelos são imensos, mas você está preocupado em proteger-se do ferrão. Não há tempo para fugir para fora do buraco - você tem que desembainhar sua espada e lutar.

VERME DE PEÇONHA

HABILIDADE 8

ENERGIA 7

Se você vencer, vá para **217**.

16

Você grita para os três humanóides que estão cuidando de um roçado de fungos de topo vermelho. Outra vez eles ignoram sua presença, continuando o trabalho deles. Você pega um dos fungos, parte um pedaço do topo e começa a comer. O gosto é bom, mas uma dor terrível invade seu estômago. O fungo é venenoso. Você tem uma Poção Antiveneno? Se tiver, vá para **211**. Se você não possuir esta poção, vá para **345**.

17

Uma escada desce pelo interior do poço até a água lá embaixo. Contudo, parece haver um túnel logo acima da superfície da água, o qual segue para o norte. É circular, e tem o diâmetro de um metro. Você pode:

Jogar uma Peça de Ouro no poço
para fazer um pedido

Vá para **89**

Descer a escada para olhar o túnel

Vá para **256**

Retornar à trilha para seguir para o oeste

Vá para **238**

18

Seu plano funciona e a febre diminui. Felizmente, os pêlos nas costas de suas mãos desaparecem, e você cai de novo em sono profundo, exausto. De manhã, você reúne seus pertences e parte para o norte pela trilha, na direção das montanhas. Vá para **198**.

19

Embora fraco por causa da febre, você consegue sentar. Segura então sua espada e, apertando os dentes, você corta a si mesmo no lugar onde foi a mordida do Lobisomem. O sangue corre rapidamente do ferimento e, com sorte, leva com ele a doença. Você perde 1 ponto de ENERGIA devido à perda de sangue. Se ainda estiver vivo, volte para **18**.

20

Caminhando para o leste, você se depara com uma ramificação da trilha que segue para o sul. Você decide ignorar isso e continua para o leste. Vá para **277**.

21

A dor aumenta, e você rapidamente procura em sua mochila e retira a pequena garrafa com o rótulo de Poção Antiveneno. Você engole o conteúdo. Seu corpo relaxa, os efeitos do veneno vão sumindo. Você fica imaginando o que mais está reservado para você nessa floresta e volta-se para o norte, subindo a trilha. Vá para **226**.

22

O gás é tóxico, e seus olhos começam a lacrimejar. Você tosse e prende a respiração, correndo em volta da caverna para tentar escapar da nuvem de gás que envolve seu rosto. Seus pulmões parecem estar explodindo, e você é forçado a inspirar. Reduza sua HABILIDADE em 2 pontos e sua ENERGIA segundo o valor de um lance de dado. Se ainda estiver vivo, você fica aliviado ao ver a nuvem de gás ir se dissipando. Você coloca a caixa de prata na sua mochila e sai da caverna imediatamente para continuar na direção do norte em sua missão. Vá para **358**.

23

Você enxuga o suor da sua testa e fica imaginando o que mais essas terras cruéis terão reservado para você. Você senta e descansa um pouco. Depois, parte na direção do som de água corrente. Vá para **339**.

24

Os músculos do seu pescoço começam a endurecer, e você sente os efeitos do veneno dos dardos percorrendo seu corpo. Você procura rapidamente na sua mochila e retira a pequena garrafa com o rótulo Poção Antiveneno, depois engole o conteúdo. Seu corpo relaxa, e os efeitos do veneno vão sumindo. Ao ver isso, os Pigmeus voltam-se e fogem para o mato. Você:

Desembainhará sua espada e correrá	
para o mato na perseguição dos Pigmeus?	Vá para 377
Continuará para o norte pela trilha?	Vá para 92 .

25

A trilha acaba por se tornar plana, e você se vê no fundo de um vale. A trilha também continua para o norte, mas há um novo caminho que leva na direção do oeste.

Para continuar para o norte	Vá para 369
Para ir para o oeste	Vá para 56

26

Você resolve começar sua busca pelas estantes de madeira. Todos os livros estão escritos em uma língua que você não conhece e contêm estranhos diagramas. Os mapas e pergaminhos também são ininteligíveis para você. Você abre os armários e gavetas, mas tudo que você encontra são mais livros, empoeirados e encadernados em couro. Você está prestes a desistir de sua busca no aposento quando repara em ainda mais um livro no chão, servindo de apoio para uma perna de mesa quebrada. Você:

Apanhará o livro?	Vá para 91
Desistirá de sua busca e retornará à trilha	
para prosseguir para o norte?	Vá para 220

27

Limpando a seiva-sangue verde e grossa da sua espada, você parte para o norte mais uma vez. Fica aliviado ao ver que as árvores estão finalmente começando a se tornar mais esparsas e parecer menos ameaçadoras. Vá para **329**.

28

Se você possui uma Braçadeira da Força, vá para **52**. Se você não possui este artigo, vá para **266**.



29. Numa pequena clareira em meio às árvores, você vê duas pequenas criaturas de pele cheia de verrugas.

29

Numa pequena clareira em meio às árvores, você vê duas pequenas criaturas de pele cheia de verrugas, vestindo armaduras de couro. Eles parecem estar discutindo sobre quem deveria se encarregar do coelho que está sendo assando ao fogo num espeto. Ao verem você, eles interrompem a discussão e puxam suas espadas curtas. Você terá que lutar contra os ORCS que avançam na sua direção.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ORC	5	5
Segundo ORC	5	6

Se você vencera batalha, vá para **383**. Se quiser *Fugir* durante a batalha, poderá fazer isso correndo de volta para a trilha e prosseguindo para o norte. Vá para **254**.

30

Você perde 2 pontos de ENERGIA por causa do profundo corte na sua testa. Se ainda estiver vivo, vá para **225**.

31

Você engatinha para fora do túnel e segue caminhando pela escada na parede do poço. Você sobe para fora do poço e retorna à trilha. Vá para **362**.

32

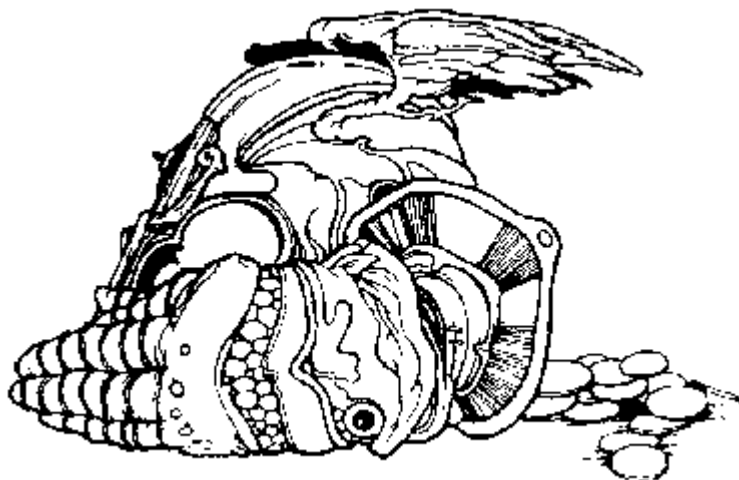
Você enfia a mão em sua mochila e entrega 10 Peças de Ouro e dois objetos a Arragon. Faça as modificações necessárias na sua Lista de Equipamentos. Arragon então ordena que você vá embora, e você sai rápido da casa e volta à encruzilhada na trilha. Perde por isso, 1 ponto de SORTE e se dirige para o norte ao longo da trilha. Vá para **150**.



33

O frade sacode a cabeça, dizendo:

- “Não parece mais existir caridade no mundo.” – Com um meneio de ombros, ele parte de novo para o sul. Você fica olhando enquanto ele desaparece, antes de continuar sua jornada para o norte. Vá para **390**.



34

Quando você esfrega a lâmpada, uma fumaça verde começa a subir lentamente do pavio e toma forma. Delineando o perfil de um velho gordo e careca sentado em uma almofada. Sua boca se abre lentamente e, com uma voz profunda, ele diz:

- Bem, o que você quer? - Você conta a ele sobre sua missão, mas ele diz que não pode oferecer ganho ou riquezas materiais. Só pode oferecer bem-estar pessoal. Você pode fazer com que seu índice de HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE retorne ao nível *Inicial*. Logo que você faz sua escolha, o gênio desaparece e a lanterna se torna negra. Você a atira ao chão e segue para o norte. Vá para **231**.

35

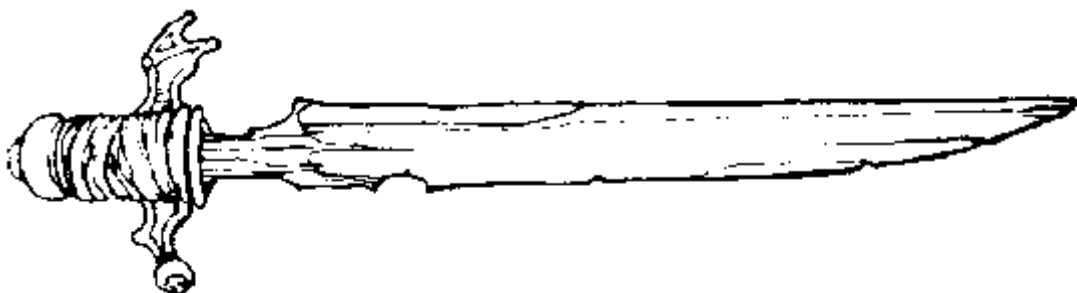
O ferimento causado pela terrível queimadura faz com que você perca 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, vá para **132**.

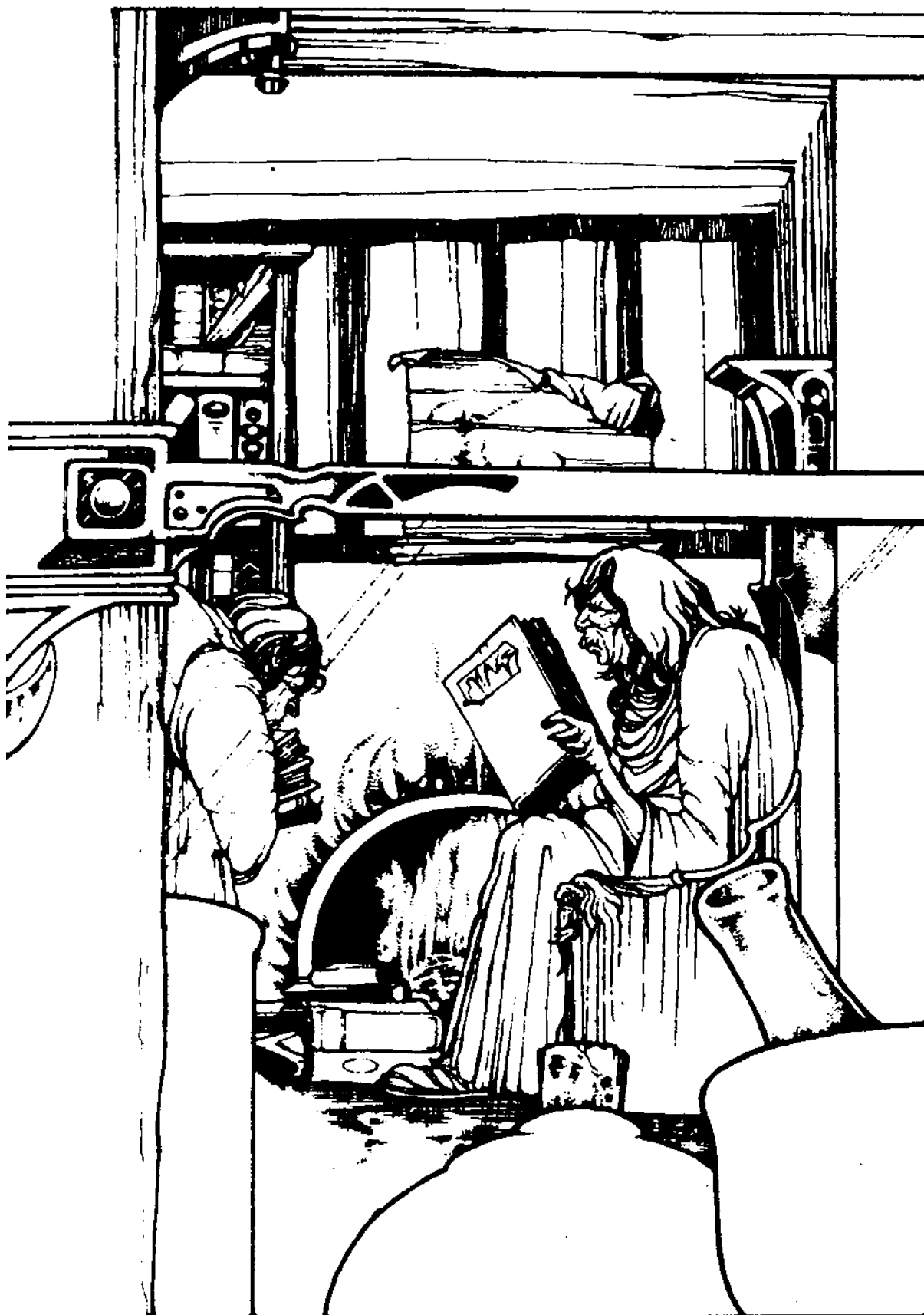
36

Pensando a respeito do estranho de vestes longas, você se sente um pouco desconfortável. Havia alguma coisa na sua maneira de ser que não inspirava confiança. Você pára para dar uma olhada na sua mochila e fica aborrecido ao descobrir que algumas coisas desapareceram. O homem era um ladrão! Retire de sua Folha de Aventuras todas as Peças de Ouro restantes ou dois artigos mágicos dos que você comprou de Yaztromo. Você fica em dúvida se deve ou não sair correndo atrás do ladrão, mas pressente que ele não estará onde disse que iria. Você xinga o gatuno e prossegue na direção norte. Vá para **187**.

37

Você estica a mão e pega um fruto com forma de pêssego de cor roxa. Você tira uma pequena mordida, o gosto é muito amargo. Se quiser cuspir fora o pedaço e continuar subindo a trilha para o norte, vá para **226**. Se preferir engolir o fruto, vá para **336**.





38. Você pode ver uma velha com roupas rotas, rosto enrugado e nariz cheio de verrugas, lendo um dos diversos livros que estão junto à lareira.

38

Você dá uma olhada pela pequena janela suja da cabana e vê uma velha com roupas rotas, rosto enrugado e nariz cheio de verrugas, lendo um dos diversos livros que estão junto à lareira da parede do outro lado da cabana. Um servo corcunda está trazendo mais livros para ela, das estantes atulhadas de livros velhos, mapas e pergaminhos. Se quiser entrar na cabana, vá para **315**. Se preferir retornar à trilha e se dirigir para o norte novamente, vá para **220**.

39

Você estica a rede e, em seguida, a faz girar em torno de sua cabeça. Você a lança na direção do Troll da Caverna e fica observando enquanto ela voa silenciosamente pelo ar e aterrissa sobre o seu alvo imóvel. Ela se enrosca em torno do Troll da Caverna, que acorda rapidamente de seu sono, rosna alto e tenta se livrar da rede. Você corre na direção da cadeira de pedra e toma a bolsa de couro do furioso Troll da Caverna. Você sai correndo da caverna, deixando o Troll da Caverna ocupado na sua luta para se desvencilhar da rede. Vá para **287**.

40

Você se levanta e xinga, limpando a poeira de suas roupas com as mãos. Fica tentado a esperar por ali para descobrir quem colocou a armadilha, mas acaba resolvendo não fazer isso. Para continuar na direção do norte, vá para **274**.

41

Você corre de volta para a encruzilhada pela trilha, onde o corvo ainda está pousado sobre o letreiro. Você vira para a esquerda e corre para o leste, gritando: - “Boa tarde!” - para o corvo enquanto passa por ele. Vá para **239**.

42

A velha atira a cabeça para trás e solta uma gargalhada no momento em que você inicia a conversa. Ela é uma Bruxa. Você perde 1 ponto de SORTE e desembainha sua espada. Vá para **342**.



43

Você puxa sua espada e avança contra os Montanheses Selvagens, que param de discutir e se voltam na sua direção, gritando e brandindo seus machados.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro		
MONTANHÊS SELVAGEM	7	5
Segundo		
MONTANHÊS SELVAGEM	6	4

Lute com um deles por vez. Se vencer, vá para **50**. Você pode *Fugir*, correndo pela trilha para o norte. Vá para **188**.

44

Você perde 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você encontra seus Filtros Nasais em um bolso lateral de sua mochila e rapidamente os introduz nas narinas. Você inspira lentamente o ar venenoso à sua volta, mas tudo está bem, e você consegue respirar livremente. Depois de algum tempo, a nuvem de gás se dissipa. Porém, não parece haver muito motivo para ficar aqui por mais tempo, e você caminha no rumo dos degraus na parede do outro lado. Vá para **293**.

45

Você perde 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, vá para **165**.

46

A cenoura sai voando pelo ar mas, antes de chegar ao Gnomo, ela se transforma numa borboleta e se afasta, esvoaçando na brisa. O Gnomo começa a cortar lascas de um pedaço de madeira com uma faca pequena, tendo no rosto uma expressão enfadada. Você perde 2 pontos de SORTE. Resolve então que deveria tratá-lo com um pouco mais de respeito e pede desculpas ao Gnomo. Volte para **12**.

47

Enquanto sua atenção é desviada pelo servo, a Bruxa berra umas palavras estranhas no ar. De repente, ela desaparece num raio brilhante e reaparece na forma de um pequeno morcego que sai voando pela porta aberta. Ao ver isso, o corcunda se atira ao chão e começa a chorar. Você pode:

Vasculhar a cabana em busca de alguma coisa útil	Volte para 26
Sair da cabana e retornar à trilha para seguir para o norte	Vá para 220

48

Você ergue a arca acima de sua cabeça e a atira de encontro ao chão. Ela se espatifa e abre, expondo um grande ovo azul-claro, com quase um metro de circunferência, em meio à madeira despedaçada. Você toca o ovo com o dedo. É frio e duro, como se fosse mármore. Subitamente, aparece uma rachadura e, antes que você tenha tempo de se mexer, o ovo explode, espalhando fragmentos da casca, afiados como lâminas, em todas as direções. Jogue um dado para determinar quantos pedaços da casca atingem você, diminuindo 1 ponto de ENERGIA para cada. Se ainda estiver vivo, você cambaleia para fora do aposento e continua para o norte pela trilha. Vá para **288**.



49. De pé, no meio da caverna, há duas criaturas de pele verde
que possuem corpos pequenos e cabeças grandes.
Têm orelhas pontudas e narizes compridos.

49

Você prossegue, descendo pelo túnel até a entrada da caverna. O teto da caverna não é mais alto do que o túnel, e você não consegue ficar de pé. A caverna é muito pequena e cheia de minúsculas peças de mobiliário, além de uma variedade de objetos e curiosidades. De pé, no meio da caverna, há duas criaturas de pele verde que possuem corpos pequenos e cabeças grandes. Têm orelhas pontudas e narizes compridos. Suas roupas são feitas de sacos. Parecem muito alarmadas e avançam na sua direção com punhais. Você terá que lutar contra os GREMLINS, pois não tem como dar meia volta e fugir.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro GREMLIN	4	3
Segundo GREMLIN	3	2

Você luta contra um Gremlin de cada vez, mas terá que reduzir sua Força de Ataque em 3 pontos para cada série, pois está lutando de gatinhas. Se vencer, vá para **371**.

50

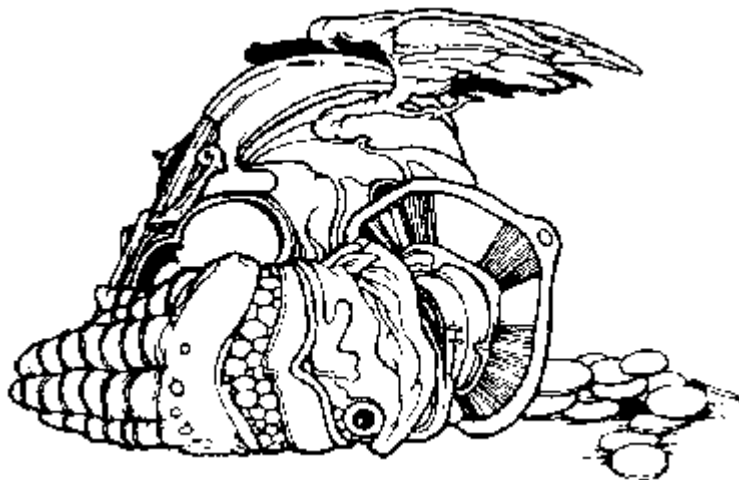
Em volta do pescoço de um dos Montanheses Selvagens, você encontra uma pequena chave de prata presa a um cordão de couro. Você desamarra o cordão e põe a chave na sua mochila. Em seguida, parte novamente para o norte - vá para **188**.

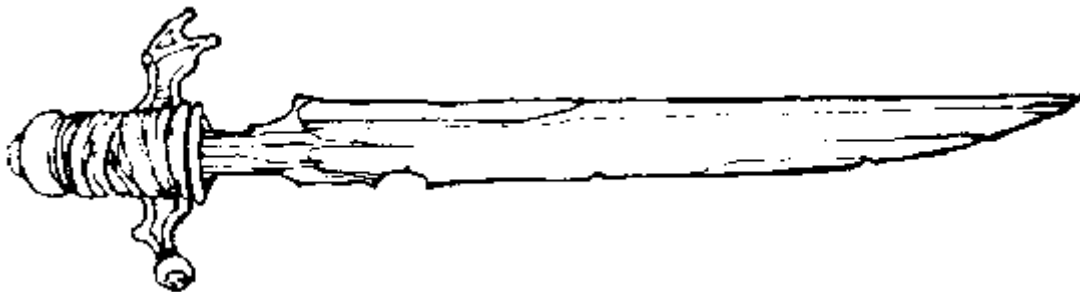
51

Você vai andando pelo vale verdejante até chegar a uma encruzilhada na trilha. Se quiser dirigir-se ao norte, vá para **199**. Se desejar continuar para o leste, vá para **397**.

52

Quin explica que ele apostará uma quantidade de Poeira da Levitação contra algum artigo ou moedas no valor de 10 Peças de Ouro. Ao sentar-se à mesa defronte a ele, agilmente coloca a Braçadeira da Força em seu braço. Você põe seu cotovelo na mesa e as mãos dos dois se entrelaçam. O aperto dele é como o de uma garra de ferro, e seus olhos escuros e oblíquos parecem confiantes. Seus bíceps crescem, ele dá o sinal para que a contenda comece. Você começa a empurrar o braço dele para baixo e fica admirado com sua própria força. O suor começa a brotar na testa dele, e você pode reparar na dor e na incredulidade estampadas no seu rosto. Você empurra mais forte e força o braço dele na direção da mesa até derrotá-lo - vá para **78**.





53

Os músculos do seu pescoço começam a endurecer, e você sente o efeito do veneno dos dardos que percorre seu corpo. Arranca os dardos de seu pescoço, mas é tarde demais. Você cai de joelhos e depois tomba inconsciente. Quando desperta, descobre que sua espada e seus pertences ainda estão com você, mas todo o seu ouro foi levado. Os Pigmeus roubaram tudo. Você sacode o punho contra os ladrões já fora de sua visão e começa a caminhar para o norte de novo, ao longo da trilha. Vá para **92**.

54

Quando você desembainha a espada, Yaztromo se volta para você e o aconselha sem se alterar a não ser tolo, pois a magia dele é poderosa. Se você ainda desejar atacá-lo, vá para **399**. Se mudar de idéia e resolver segui-lo escada acima, vá para **261**.

55

Você remexe em sua mochila e retira a luva de seda roxa. Ela serve perfeitamente na sua mão. Em seguida, você se abaixa e apanha uma pedra de bom tamanho. Faz mira e atira esta pedra, com toda a força, no Ogro, ela voa como uma flecha para atingi-lo no lado da cabeça, derrubando-o inconsciente. A criatura na jaula pula para todos os lados ainda mais freneticamente do que antes. Você:

Dá uma olhada mais de perto na criatura da gaiola?
 Examina os objetos que a caverna contém?
 Sai da caverna imediatamente e continua para o norte?

Vá para **168**
 Vá para **313**
 Vá para **358**

56

Caminhando pelo tranqüilo fundo do vale, você chega a uma encruzilhada na trilha. Você vê que o caminho para o sul leva de volta para as montanhas, por isso decide descartar esta opção. Se quiser continuar para o oeste, vá para **233**. Se preferir se dirigir ao norte, vá para **163**.





57. *Você ouve um rugido alto e levanta os olhos, avistando uma criatura semelhante a um dragão, que desce voando para seu covil.*

57

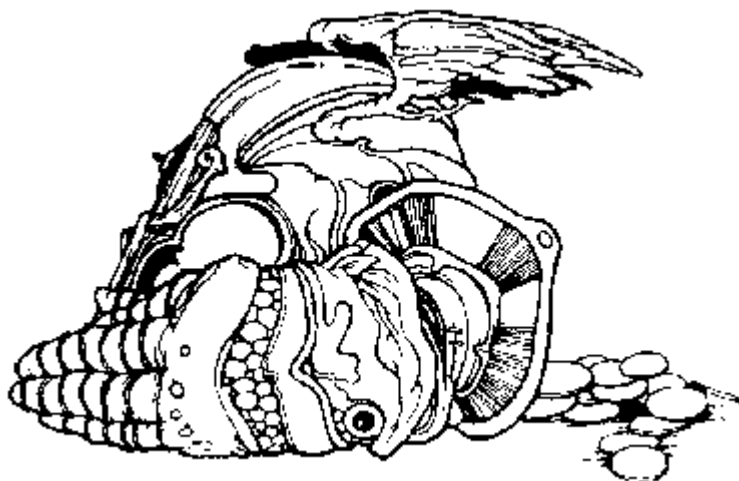
Você caminha para investigar o covil mas, subitamente, se dá conta de que uma sombra escura se espalha por toda parte à sua volta. Você ouve um rugido alto, acima de você e levanta os olhos, avistando uma criatura semelhante a um dragão, com duas pernas e pele verde coberta de escamas, que desce voando para seu covil. Um jato de fogo parte de sua boca na direção em que você se encontra. *Teste sua Sorte*. Se você Tiver sorte, o jato de fogo não o atinge e explode a seus pés - vá para **132**. Se você Não tiver sorte, o jato de fogo se abate sobre suas costas, derrubando-o no chão. Volte para **35**.

58

Você remexe na sua mochila e tira a pequena garrafa de Água Benta. Retirando rapidamente a rolha, você joga a água no GHOUL que avança. Uma fumaça espessa sobe pelo ar, saída das marcas de queimaduras causadas pela Água Benta na carne putrefata do Ghoul. O Ghoul parece estar sofrendo dores atrozes, mas não se ouve um só som saído de sua boca escancarada. Ele se arrasta até um canto do aposento, desesperado para escapar de sua terrível arma, Você caminha até o caixão e olha lá dentro. Fica exultante ao ver, além de 25 Peças de Ouro, um objeto que o Ghoul estava usando como descanso para a cabeça - uma cabeça de martelo de bronze com a letra G inscrita nela. Você coloca seus achados alegremente na mochila e caminha de volta, subindo as escadas, para deixar a cripta e retornar à trilha, seguindo para o norte. Vá para **112**.

59

Você chega a outra encruzilhada na trilha. Ignorando o caminho para o sul, você continua para o leste – vá para **171**.



60

Você prende a respiração e remexe na sua mochila, procurando freneticamente por seus Filtros Nasais. *Teste sua Sorte*. Se você Tiver sorte, os encontra imediatamente e os coloca nas narinas - vá para **183**. Se você Não tiver sorte, não consegue encontrá-los com suficiente rapidez e é forçado a inspirar o gás venenoso - volte para **44**.

61

Logo você está de volta à primeira encruzilhada. Se quiser engatinhar de volta para o poço ao sul, vá para **398**. Se desejar continuar para o leste, vá para **151**.

62

Quando você retira sua espada de seu último oponente, o corcel branco galopa se afastando para o leste pela trilha até se perder na distância. Você se volta e parte para o oeste de novo. Vá para **208**.

63

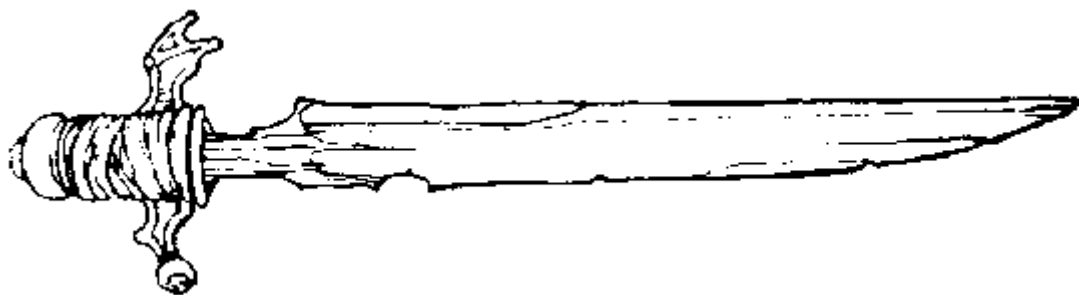
Ao ver a flecha voar passando por você, o Centauro empina sobre as patas traseiras e em seguida avança num galope direto na sua direção. Você é obrigado a saltar para trás a fim de não ser atropelado. Ele passa por você galopando numa nuvem de poeira e pára a uns dez metros de distância na trilha pela qual você acabou de chegar. Talvez lutar contra o nobre Centauro não seja uma idéia tão boa no fim das contas. Você põe a espada na bainha e resolve atravessar o rio a pé. Vá para **178**.

64

Antes que a Erva Enredante possa arrastá-lo para o chão, você consegue apanhar a garrafa que contém a Poção de Controle das Plantas, na sua mochila, e engole o líquido. Como se tacada por fogo, a Erva Enredante solta seus membros e se afasta para fora da trilha. Você resolve correr velozmente pela trilha enquanto os efeitos da poção ainda duram. Vá para **142**.

65

A ponte está em lamentável estado de conservação, mas você consegue atravessá-la em segurança. Você está no sopé de umas colinas, e está ficando cada vez mais escuro à medida que a noite cai. Você acampa atrás de umas rochas à esquerda da trilha e se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para **330**.



66

Você pisa cuidadosamente pelas pedras escorregadias até o outro lado do rio. Você vê que a trilha continua para o norte pelas colinas adentro, mas, como já está ficando escuro, decide acampar, à noite, sob uma grande árvore solitária à direita da trilha. Você acende um fogo bem grande e se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para **325**.

67

Você chega a outra encruzilhada na trilha. O caminho para o sul conduz de volta para as colinas, por isso você o ignora e continua para o oeste (vá para **113**).

68

Você bebe o líquido claro da garrafa lentamente. O gosto é muito amargo, e você fica apreensivo com o que está fazendo. Mas, em seguida, um bem-estar se irradia pelo seu corpo e você se sente revigorado. Você bebeu uma poção da saúde - some 3 pontos de ENERGIA a seu índice. Você parte para o leste pela trilha. Volte para **59**.



69. *Humanóides pequenos, de pele pálida, parecem estar cuidando de plantações de fungos de diversas cores*

69

O túnel vai cada vez mais fundo no subsolo, dirigindo-se para o oeste por uns sessenta metros antes de se alargar numa vasta caverna com paredes verdes de limo. Um raio de luz do dia penetra pelo teto da caverna, iluminando o chão. Humanóides pequenos, de pele pálida, estão espalhados por toda parte e parecem estar cuidando de plantações de fungos de diferentes cores. Um riacho corre através da caverna. Degraus de pedra sobem, passando por nichos na parede do outro lado, até um buraco no teto por onde a luz do dia penetra. Você puxa sua espada e se aproxima de um dos pequenos humanóides. Quando você chega mais perto, nota que eles não têm cabelo e que seus olhos são vazios. Parecem não estar nada interessados em sua presença, caminhando lentamente entre suas fileiras de fungos e se abaixando ocasionalmente para afastar insetos indesejáveis e ervas daninhas da plantação. Você pode:

Atacar um dos pequenos humanóides

Vá para **264**

Cortar um dos fungos

Vá para **143**

Pedir para comer um fungo de topo verde

Vá para **269**

Pedir para comer um fungo de topo vermelho

Volte para **16**

70

A espada é magnífica e foi, evidentemente, feita por um mestre artesão. Dá uma sensação de poder em suas mãos. Some 2 pontos a seu índice de HABILIDADE atual por causa da sua espada encantada. Desferindo golpes no ar com sua nova arma, você parte para o norte, descendo pela garganta (vá para **334**).



71

Ao puxar a cortina de lado, você vê uma minúscula criatura de pele verde com uma cabeça enorme. Tem um nariz comprido e orelhas pontudas, vestido com roupas de lona marrom. Um medalhão grande pende de seu pescoço numa corrente de prata. A criatura está sentada a uma mesa, examinando uma figura de argila vermelha, representando uma mão humana. Ao ver você entrar, ele pega um martelo de pedra e esmaga a mão de argila. Ele é um chefe GREMLIN e salta de pé para enfrentar você com seu martelo. Você terá que lutar contra ele.

GREMLIN

HABILIDADE 5

ENERGIA 5

Durante cada Série de Ataque, você terá que reduzir sua Força de Ataque em 3, por causa de sua posição desajeitada para a luta. Se você vencer, vá para **273**.

72

A trilha termina em uma encruzilhada. O caminho para o sul leva de volta para a floresta, por isso você resolve se dirigir ao norte (vá para **138**).

73

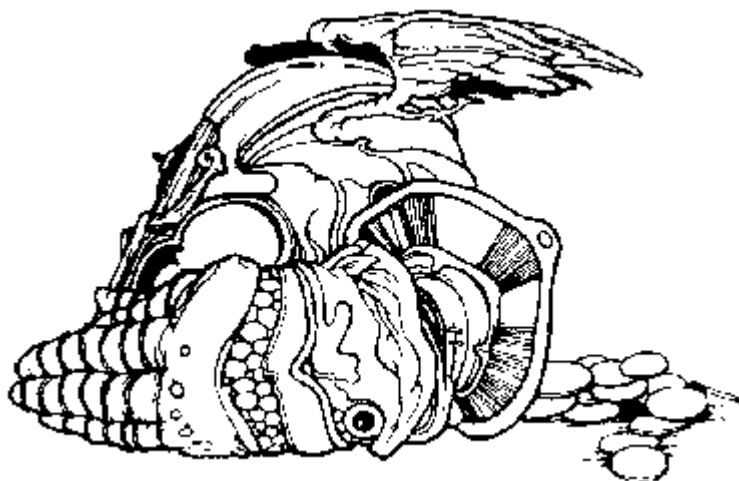
Você recua e, em seguida, dá carga contra a porta. Jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou menor do que tanto o seu índice de SORTE quanto o de HABILIDADE, a porta se abre - vá para **327**. Se o número obtido for maior do que qualquer um dos dois índices, SORTE ou HABILIDADE, você se choca contra a porta e é atirado de volta, esfregando o ombro machucado. Você resolve não se arriscar a sofrer mais ferimentos e retorna à trilha para seguir para o norte (vá para **112**).

74

Você tira a bolsa de couro das costas da cadeira de pedra e sai da caverna na ponta dos pés. Do lado de fora, você pára para examinar o conteúdo da bolsa. No interior, você acha 5 Peças de Ouro e um pequeno sino de metal. Você coloca essas coisas na sua mochila e caminha de volta à encruzilhada na trilha e prossegue para o norte. Volte para **25**.

75

Suas pernas dão a sensação de serem muito vulneráveis, e você espera ser mordido a qualquer momento por alguma criatura do rio fora de sua visão. Porém, nada acontece, e você consegue atravessar em segurança. Você está agora no sopé de umas colinas, e está ficando escuro à medida que a noite cai. Você resolve acampar atrás de umas rochas à esquerda da trilha e se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para **330**.



76

A trilha faz uma curva repentina para a direita e prossegue na direção norte, penetrando na vegetação baixa e densa. Vá para **206**.

77

Os Pigmeus rapidamente dão meia volta e correm para o mato. Você:

Desembainhará sua espada e correrá para o mato para persegui-los?

Vá para **377**

Continuará para o norte ao longo da trilha?

Vá para **92**

78

Quin fica de pé e caminha silenciosamente até uma arca de madeira nos fundos da cabana. Ele levanta a tampa e retira um pequeno frasco de vidro. Ele dá isso a você e anda de volta para a mesa, onde desaba na cadeira, parecendo totalmente arrasado. O pó no frasco cintila na luz, e você o coloca na sua mochila e sai da cabana. Lá fora, você caminha de volta para a encruzilhada na trilha. Vá para **349**.

79

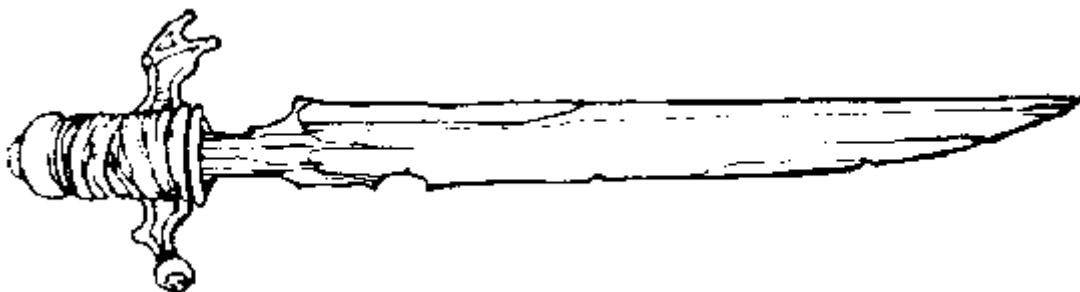
Você fica de pé com as costas contra a árvore e se prepara para lutar contra os Morcegos Vampiros. Você lutará contra um de cada vez, à medida que eles mergulham para atacá-lo do alto.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro MORCEGO VAMPIRO	5	5
Segundo MORCEGO VAMPIRO	6	5
Terceiro MORCEGO VAMPIRO	5	7

Se você vencer, vá para **386**.

80

Não parece haver muito motivo para ficar aqui por mais tempo e você caminha na direção dos degraus na parede do outro lado. Vá para **293**.



81

À frente, você ouve vozes de timbre agudo que chamam uma à outra freneticamente. O túnel termina na entrada de uma pequena caverna. De repente, uma flecha parte da caverna na sua direção. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, a flecha passa assobiando pela sua cabeça (volte para **49**). Se você Não tiver sorte, ela se crava no seu ombro (volte para **4**).

82

Você possui uma Poção da Imobilidade? Se possuir, vá para **235**. Se não possuir, volte para **13**.

83

Você procura na sua mochila e tira a beladona. É venenosa, mas seu efeito impedirá que você mesmo se torne um Lobisomem. Você perde 2 pontos de ENERGIA por causa dos efeitos do veneno. Se ainda estiver vivo, vá para **139**.

84

Ao se aproximar do rochedo, você fica ainda mais surpreso ao vê-lo subitamente se levantar sobre o que parecem ser duas pernas grossas de pedra. Depois, dois braços de pedra com punhos enormes em forma de clava projetam-se de seus lados. Você fica olhando incrédulo enquanto o rochedo se desloca na sua direção e ergue um de seus grandes punhos de pedra. Você sai num relance do seu estupor e desembainha sua espada para lutar contra o BICHO ROCHEDO.

BICHO ROCHEDO

HABILIDADE 8

ENERGIA 11

Se você vencer, vá para **146**. Você pode *Fugir* depois de três Séries de Ataque, correndo para o norte pela trilha para descer para o vale. Vá para **245**.

85

Dentro da jaula, uma criatura pequena, mas vigorosa, de pele coberta de escamas marrons, está pulando para cima e para baixo. É um GOBLIN, e possui uma vara preta e brilhante que pende de um cordão de couro em volta de seu pescoço. Se você quiser destrancar a porta da jaula, volte para **9**. Se desejar ignorar a criatura e sair da caverna para continuar sua jornada na direção do norte, vá para **358**.

86

Quando você se agacha no mato alto, ouve o som de cascos a galope em meio aos latidos. Depois, você vê as patas de quatro cães e de um cavalo passarem por você em disparada, em meio a uma nuvem de poeira. O som da caçada rapidamente desaparece na distância, e você retorna à trilha. Pensando na pobre e velha raposa, você parte para o oeste mais uma vez. Vá para **208**.

87

A trilha conduz ao longo de um espinhaço da colina e chega a outra encruzilhada. Você vê que o caminho leva de volta ao rio, por isso, resolve se dirigir ao norte de novo. Vá para **90**.

88

Subindo os degraus, você logo atinge o segundo nicho. Você vê formas vagas no escuro e ouve o som de pés que se arrastam. Se desejar entrar no nicho, vá para **212**. Se preferir continuar subindo, vá para **107**.

89

A moeda cai na água com um ruído suave (faça a dedução na sua Lista de Equipamentos). Você formula o desejo de mais Peças de Ouro, mas nada acontece – isso não é um poço dos desejos. Você pode:

Descer a escada para olhar mais abaixo no túnel

Vá para **256**

Retornar à trilha para seguir para o leste

Vá para **281**

Retornar à trilha para seguir para o oeste

Vá para **238**



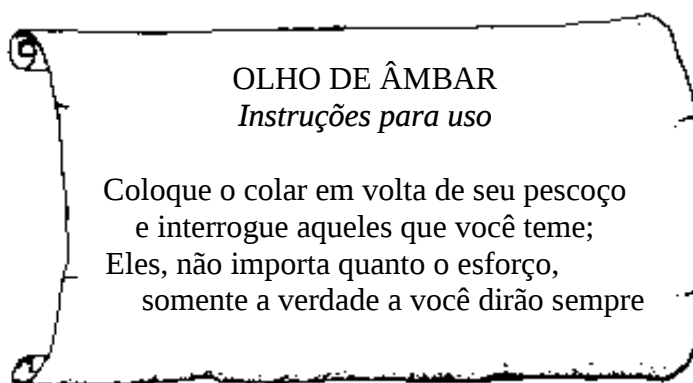
90. Dois homens musculosos, com barbas e cabelos compridos, surgem de trás de um grande rochedo.

90

A trilha prossegue para o norte, descendo a colina, entre grandes rochedos e pedras. Você tem uma sensação desagradável de estar sendo observado. Em seguida, vindos de trás de um dos grandes rochedos à esquerda da trilha, surgem dois homens musculosos com barba e cabelos compridos. Estão vestindo peles de animais e parecem ameaçadores. Um deles ajusta uma flecha no arco e a dispara. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, a flecha não o acerta e passa voando pela sua cabeça (vá para **210**). Se você Não tiver sorte, a flecha se aloja no seu ombro e você sofre uma perda de 3 pontos de ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, vá para **348**.

91

Você abre o livro e fica surpreso ao ver que as páginas são escavadas no meio. No interior da cavidade, há uma pequena jóia numa corrente de prata. Ao lado dela está um pergaminho que diz:



Você coloca o colar em volta de seu pescoço e imagina que esse achado acabará por ser útil nessa floresta cruel! Some 1 ponto de SORTE. Saindo da cabana, você retorna à trilha e se dirige ao norte - vá para **220**.

92

À medida que a trilha prossegue para o norte, a vegetação vai ficando mais baixa, o terreno começa a subir suavemente. À frente você ouve o som de água corrente. Porém, muito mais assustador, você escuta outro som, acima de você, no céu - um ruído forte de zumbidos. Repentinamente, um enxame de abelhas grandes, cada uma com dez centímetros de comprimento, está pairando diretamente sobre você. Você pode:

Tentar correr para a água à sua frente e mergulhar

Vá para **299**

Ficar e lutar

Volte para **7**

Beber a Poção de Controle dos Insetos (se tiver essa poção)

Vá para **100**

93

De volta à encruzilhada, você pode ir para o leste (volte para **61**) ou continuar a caminho do sul (vá para **270**).

94

Você pega a Corda de Escalada na sua mochila. Como se soubesse o que fazer, ela se enrosca em volta do topo do tronco da árvore e desce pelo buraco, penetrando no túnel lá embaixo, num convite para que você desça. Se quiser descer pela corda, vá para **136**. Se preferir mudar de idéia e retornar à trilha para se dirigir novamente ao norte, vá para **144**.

95

Você tenta com todas as suas forças deslocar a tampa de pedra, mas ela nem se mexe. Você tem a Poeira da Levitação? Se tiver, vá para **173**. Se não tiver, vá para **368**.

96

Quando você ergue o braço para golpear o cão, ele rosna ferozmente e salta sobre você.

CÃO-DE-CAÇA

HABILIDADE 7

ENERGIA 6

Se você derrotar o Cão-de-Caça, terá então que lutar contra os outros três cães e seu dono em pares. Ambos os membros de cada par terão a chance de um ataque separado a você em cada Série de Ataque, mas você terá que escolher qual dos dois sofrerá sua investida. Ataque seu alvo eleito como numa batalha normal. Contra o outro, você fará lances para obter sua Força de Ataque da maneira normal, mas não poderá lhe causar ferimentos se sua Força de Ataque for maior - nesse caso, você deve considerar essa vitória como uma defesa bem-sucedida do golpe do outro. É claro que, se a Força de Ataque dele for maior, ele terá causado ferimentos em você do modo normal.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro par:		
CÃO-DE-CAÇA	6	6
CÃO-DE-CAÇA	5	6
Segundo par:		
CÃO-DE-CAÇA	6	5
HOMEM MASCARADO	8	7

Se você vencer, volte para **62**.

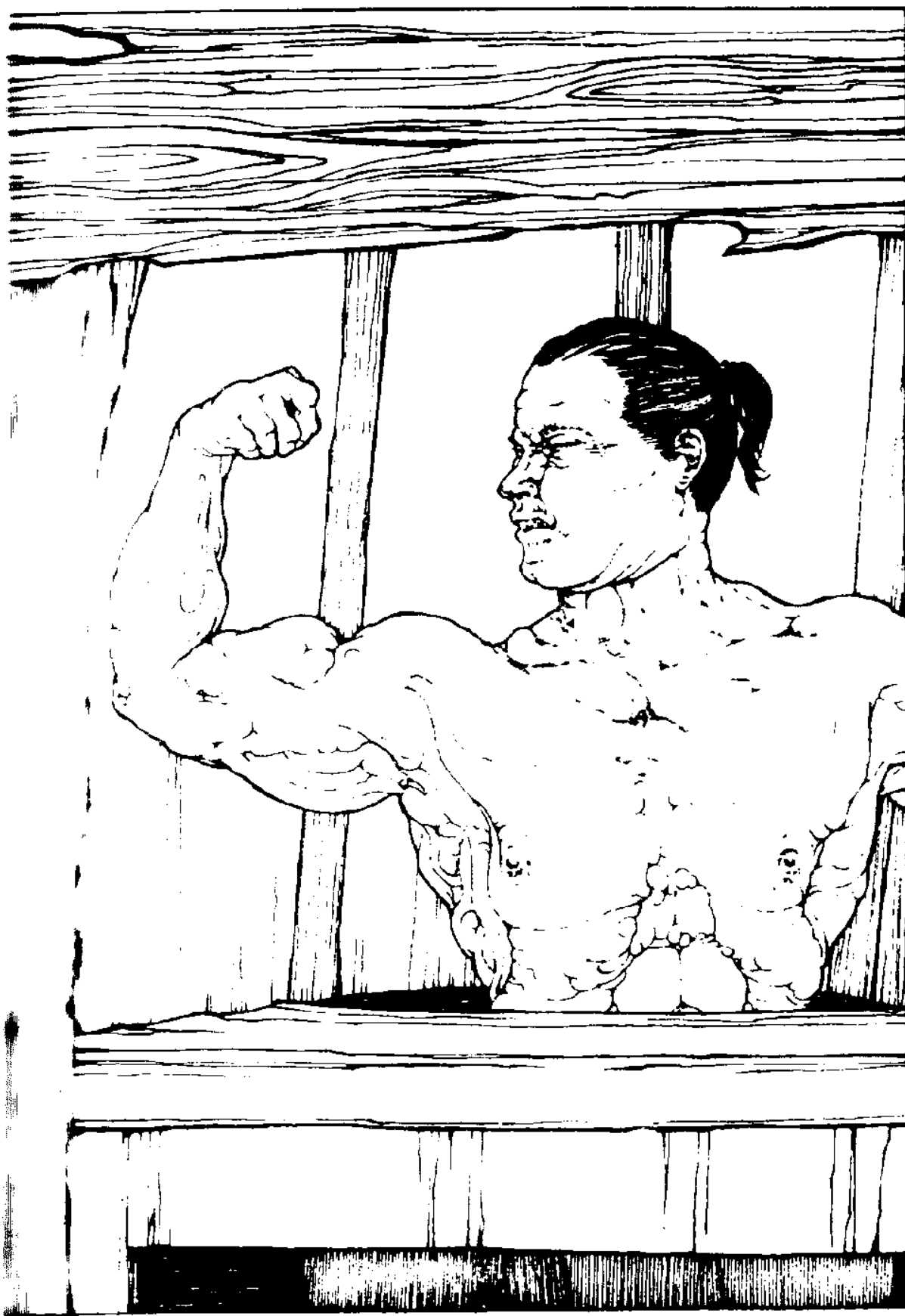
97

A trilha conduz sempre para o norte, mas, finalmente, as árvores começam a ser mais esparsas e parecem menos ameaçadoras, à medida que a luz do dia passa a penetrar entre elas. No lado direito da trilha, você vê uma velha cadeira de carvalho coberta de musgo. Se você desejar sentar-se na cadeira para descansar e comer, vá para **328**. Se preferir seguir adiante na direção do norte, vá para **118**.

98

Na sua longa caminhada contornando a Floresta de Darkwood, você é atacado por um bando numeroso de Montanhese Selvagens, provavelmente o mesmo grupo que atacou Perna Grande e seu grupo dois dias antes. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, consegue fugir deles sem ser atingido pela chuva de flechas que cai por toda parte à sua volta; volte para **1**. Se você Não Tiver sorte, escorrega e cai, ferido por muitas flechas. Sua aventura termina aqui.





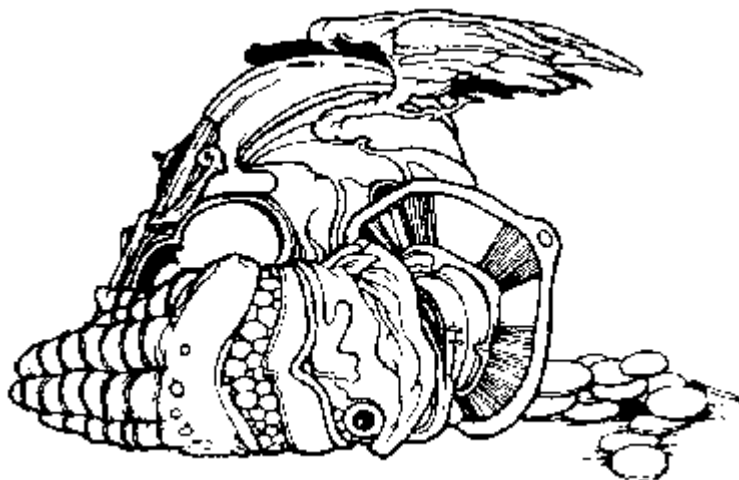
99. *Você vê um homem grande, de pele escura, sentado a uma mesa no meio da cabana.*

99

À sua frente, você vê que a trilha termina na porta de uma cabana grande, feita de lama seca. Possui um telhado em forma de domo, e uma única janela. Você dá uma olhada pela janela e vê um homem grande, de pele escura, sentado a uma mesa no meio da cabana. Tem o tronco nu e está flexionando os músculos de seus braços. Se desejar entrar na cabana, vá para **209**. Se preferir retornar à encruzilhada na trilha, vá para **349**.

100

Ao remexer na sua mochila, você se dá conta, com horror, que os grandes insetos que zumbem acima de você são ABELHAS ASSASSINAS. Você pega a garrafa em que está escrito Poção do Controle dos Insetos e engole seu conteúdo. As Abelhas Assassinas mergulham para atacar você, mas são subitamente repetidas, como se tivessem se chocado contra uma tela invisível. Elas pairam por toda parte à sua volta, mas não mordem. Com o coração aliviado, você puxa sua espada e a gira pelo ar. Você atinge uma das Abelhas Assassinas, que cai no chão. Você pisa nela com sua sandália de couro. As outras então voam, se afastando na distância. Você continua na direção norte, aproximando-se do som de água corrente. Vá para **339**.



101

Você ergue a sacola de couro da cadeira de pedra e caminha para fora. Examinando o conteúdo da sacola, você encontra 5 Peças de Ouro e um pequeno sino de metal. Você coloca essas coisas na sua mochila e caminha de volta para a encruzilhada na trilha, a fim de prosseguir para o norte. Volte para **25**.

102

Caminhando pela trilha, você nota que há marcas no chão feitas pelos cascos de um cavalo indo na direção leste. Você logo chega a outra encruzilhada na trilha. As marcas de cascos levam para o sul, de volta à floresta. Você resolve seguir para o norte. Vá para **105**.

103

A trilha se alarga e forma uma pequena clareira. À sua direita, você vê uma pilha de galhos, mato e pedaços de restos de comida, o covil de alguma criatura de grande porte. Entre os resíduos e ossos velhos espalhados por toda parte, você avista alguma coisa que reluz. Se quiser olhar mais de perto, volte para **57**. Se preferir apressar-se pela trilha para o norte, vá para **360**.

104

A mulher BANDIDA dá um passo adiante com a espada erguida, gritando: - “Morte ao intruso!” - Ela é a chefe deles, e você terá que lutar contra ela primeiro.

BANDIDA

HABILIDADE 8

ENERGIA 6

Se você conseguir derrotá-la, terá que lutar então contra os outros quatro bandidos em pares. Ambos os membros de cada par terão a oportunidade de atacá-lo separadamente em cada Série de Ataque, mas você terá que escolher qual dos dois atacará. Ataque o Bandido que escolher da maneira normal. Contra o outro, você joga os dados para saber sua Força de Ataque como numa batalha normal, mas não poderá causar-lhe ferimento se sua Força de Ataque for maior. Terá que considerar isso como uma defesa bem-sucedida de um golpe dele. É claro que, se a Força de Ataque dele for maior, você terá sido ferido por ele do modo normal.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro par:		
BANDIDO A	7	6
BANDIDO B	6	4
Segundo par:		
BANDIDO A	7	5
BANDIDO B	5	6

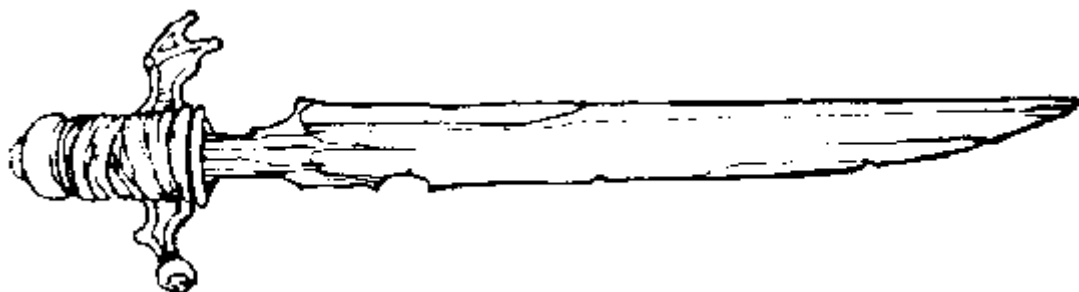
Se você vencer, vá para **311**.

105

Na distância, à direita da trilha, você vê pássaros grandes que descrevem círculos no céu. Ao se aproximar, reconhece que são abutres. Se quiser sair da trilha para ver quem ou o quê está despertando o interesse dos abutres, vá para **384**. Se preferir ignorar os abutres e continuar caminhando para o norte, vá para **394**.

106

Há uma chaleira de cobre já escurecida pelo fogo em meio às cinzas, a qual você apanha para inspecionar. Você retira a tampa e encontra um anel de ouro com uma grande esmeralda incrustada nele. Vale 15 Peças de Ouro. Você tem uma ótima estrela e acrescenta 2 pontos à sua SORTE. Feliz com seu novo tesouro, você resolve ignorar a arca de madeira e sai do aposento para continuar para o norte. Vá para **288**.





107. Um enorme vulto escuro sai do nicho soltando fogo pelas narinas.

107

No momento em que você chega nos últimos degraus antes do nicho seguinte, um jato de chamas se projeta para barrar seu caminho. Em seguida, um enorme vulto escuro sai do nicho, soltando fogo pelas narinas. Uma fumaça. Negra sobe pelo ar em anéis. A fera tem a forma de um homem, mas possui asas e carrega uma espada de fogo em uma das mãos e um chicote na outra. Traz uma coroa de ouro sobre a cabeça. Ela fica encarando você imóvel nos degraus acima. De repente, ela estala seu chicote e ergue a espada flamejante. A única saída dessa caverna está à sua frente no alto da escada. Para chegar lá, você terá que lutar contra o DEMÔNIO DE FOGO, senhor dos clones.

DEMÔNIO DE FOGO

HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Além do seu ataque normal com a espada flamejante, jogue um dado a cada Série de Ataque para o chicote dele. Se o resultado for 1 ou 2, o chicote atinge você, que terá que subtrair 1 ponto de seu índice de ENERGIA. Os resultados de 3 a 6 significam que você não foi atingido pelo chicote. Você poderá usar sua SORTE contra o chicote. Se você vencer, vá para 152.

108

A dor aumenta e se torna quase insuportável. Você aperta o estômago com as mãos e cai de joelhos, com a boca espumando. Depois de algum tempo, a dor vai diminuindo, mas você está fraco demais depois desse sofrimento, e perde 3 pontos de ENERGIA. Você fica imaginando o que mais ainda estaria reservado para você nesta floresta e decide rumar para o norte, subindo a trilha. Vá para 226.

109

Logo a trilha conduz para fora das árvores a uma planície ampla com mato alto. Além dela, você vê que o terreno se eleva, e, mais adiante, há umas colinas baixas. A trilha se divide em três caminhos diferentes.

Se quiser ir para o oeste

Vá para 124

Se quiser ir para o leste

Volte para 72

Se quiser continuar para o norte

Vá para 309

110

Se você desejar revistar a mochila de couro do Gremlin, vá para 257. Se preferir sair do túnel sem mais demora, volte para 31.

111

A expressão no rosto de Arragon se transforma de confiança em medo. Talvez ele não seja tanto quanto finge que é. Subitamente, ele pede desculpas por ter sido tão agressivo, mas explica que estas terras estão cheias de bandidos e assassinos, e que ele precisa se proteger, fingindo para isso ser um mágico de poderes supremos. Ele implora seu perdão e oferece 5 Peças de Ouro se você o deixarem paz e não disser a ninguém sobre o disfarce dele. Você aceita a oferta dele e sai da casa. Você caminha de volta para a encruzilhada na trilha e segue para o norte. Vá para 150.

112

A trilha segue na direção norte em meio às árvores densas. Depois, faz uma curva acentuada para a direita e uma para o leste. A trilha está coberta de mato de tal maneira que você é obrigado a usar sua espada em alguns pontos. Seu caminho para o leste é longo e cansativo. Finalmente, você chega a uma encruzilhada na trilha. Olhando para o mapa de Perna Grande, você resolve seguir para o norte de novo, na direção de Stonebridge, e ignorar a trilha estreita que continua para o leste. Volte para **103**.

113

A trilha faz uma curva repentina para a direita e rumo para o norte, cruzando o fundo do vale. À esquerda da trilha, você vê um lago grande com uma pequena cabana de madeira, de teto de palha, às suas margens. Se quiser investigar a cabana, vá para **324**. Se preferir ignorá-la e continuar para o norte pela trilha, vá para **149**.

114

O Homem-Árvore avança lentamente na sua direção sobre suas raízes grandes e espalhadas. Se você possuir Cápsulas de Fogo, vá para **350**. Se não as possuir, desembainhe sua espada e vá para **123**.

115

A trilha logo chega a uma encruzilhada. Se você quiser ir para o oeste, vá para **382**. Se preferir seguir para o leste, vá para **277**.

116

Você acaba conseguindo voltar a dormir depois de algum tempo, mas acorda cedo. Na luz da manhã, você repara que há uma coleira de couro com aplicações em ouro em volta do pescoço do Lobo maior. Deve valer umas 15 Peças de Ouro. Pondo a coleira na sua mochila, você fica imaginando quem será o dono do Lobo. Você recolhe seus pertences e rumo para o norte ao longo da trilha. Vá para **314**.

117

Você destranca a porta e recua, desembainhando sua espada para o caso do Goblin tentar atacar você. Ele pega um banco de madeira e, sacudindo-o no ar, dá um pontapé na porta para abri-la e avança sobre você aos berros. Você terá que lutar.

GOBLIN HABILIDADE 5 ENERGIA 4

Se você vencer, vá para **232**.





118. Uma criatura grande, de cor marrom e aparência de porco, surge na trilha e pára.

118

A trilha acaba por emergir das árvores para uma vasta planície. Além dela, você vê que o terreno se eleva, conduzindo a umas colinas baixas. A vegetação chega até a altura da cintura em ambos os lados da trilha e balança suavemente ao vento. Tudo está tranqüilo, e os perigos à sua frente não parecem ter importância. Você está desfrutando de sua caminhada quando, subitamente, o silêncio é quebrado pelo som de guinchos e grunhidos à direita da trilha. Você vê que um animal ainda invisível está abrindo um caminho pelo mato, deslocando-se rapidamente na sua direção. Você desembainha sua espada e fica alerta. Poucos metros à sua frente, uma criatura grande de cor marrom e aparência de porco, surge na trilha e estaca. Tem duas longas presas que se projetam a partir de um focinho curto e grosso. Do seu corpo suado, sobe um vapor pelo ar. Seus olhos pequenos o encaram antes que abaixe a cabeça e avance na sua direção. Você tem que lutar contra o JAVALI SELVAGEM.

JAVALI SELVAGEM

HABILIDADE 6

ENERGIA 5

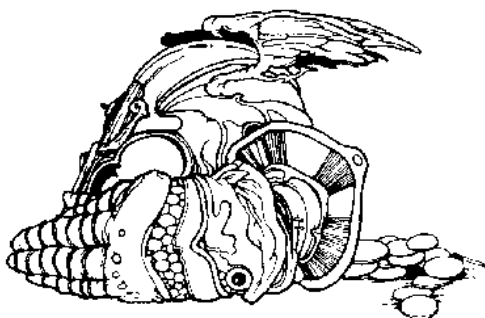
Se você vencer, vá para **174**.

119

O terreno é bastante íngreme, enquanto a trilha vai serpenteando por entre as colinas. Quando você chega no alto, o sol está bem quente. Por toda a volta, na distância, você vê o círculo verde da Floresta de Darkwood. Ainda há névoa pairando sobre o mato alto atrás de você, mas, à sua frente, você vê um vale banhado pela luz do sol. Tudo está quieto. Quando você começa a descer pelo outro lado da colina, vê uma encruzilhada na trilha. Você pode continuar para o norte, descendo a colina (volte para **90**) ou rumar para o oeste pela nova ramificação (vá para **216**).

120

Você deixa cair uma pedra pelo tronco oco da árvore, descendo pelo túnel abaixo. Deve haver uns cinco metros até o fundo. Você possui uma Corda de Escalada? Se tiver, Volte para **94**. Se não tiver, vá para **380**.



121

De volta a encruzilhada, você pode ir ou para o leste (volte para **61**), ou continuar indo para o norte (volte para **81**).

122

No fundo dá rampa, você vê que o túnel se estende por uma certa distância para o norte. Você fica surpreso ao ver que ele é iluminado por tochas a espaços regulares por toda a sua extensão. Se quiser se arrastar pelo túnel, vá para **135**. Se preferir subir de volta pela rampa e retornar à trilha, vá para **362**.

123

O Homem-Árvore desfere um golpe contra você com dois de seus galhos principais, e você salta para atacar.

HOMEM-ÁRVORE

HABILIDADE 8

ENERGIA 8

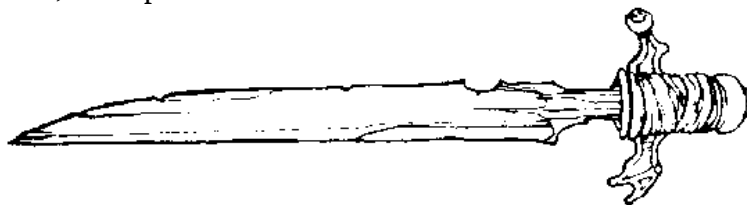
Você terá que derrotar o Homem-Árvore duas vezes, uma para um dos galhos principais, para que ele morra. Se você vencer, volte para 27. Você pode *Fugir* durante a batalha, correndo de volta para a encruzilhada na trilha – vá para 234.

124

A trilha termina em uma outra encruzilhada. O caminho para o sul conduz de volta à floresta, por isso você resolve rumar para o norte. Vá para 180.

125

Ao descer pelo buraco, você nota grandes quantidades de gosma secreta por alguma criatura enorme. Se você quiser subir de volta e sair do buraco, vá para 337. Se quiser prosseguir descendo pelo buraco, volte para 15.



126

Você levanta delicadamente a tampa da caixa, mas, ao fazê-lo, um gás amarelo escapa e envolve seu rosto. Se você possuir Filtros Nasais, vá para 365. Se não, volte para 22.

127

Você sobe no lombo do Centauro, ele se volta e caminha, entrando no rio. A água tem uma cor verde-escuro, e você fica imaginando que tipo de criaturas podem estar espreitando nas suas profundezas. Logo você chega do outro lado e paga ao Centauro as 3 Peças de Ouro. Ele agradece e acena um adeus, desejando-lhe boa sorte. Você está agora no sopé de umas colinas, e está começando a escurecer. Você vê a trilha que serpenteia na direção do norte, penetrando nas colinas. Você resolve acampar embaixo de um grande e velho carvalho à direita da trilha e se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para 298.

128

Você corta as cordas grossas que prendem o Bárbaro. Ele grunhe e senta, esfregando os pulsos e tornozelos. Olha para você e ri com desprezo. Está delirante ou é ingrato, pois ele arranca uma das estacas de madeira do chão e se volta para atacar você!

BÁRBARO

HABILIDADE 9

ENERGIA 7

Se você vencer, vá para 272.

129

Seu braço está dolorido do esforço e a perda do ouro para Quin faz você ficar deprimido. Você perde 2 pontos de SORTE. Em seguida, sai da cabana e se afasta do sorridente Quin. Lá fora, você caminha de volta para a encruzilhada na trilha. Vá para 349.



*130. Uma criatura que parece ser meio-gato e meio-mulher
em um galho sobre a trilha.*

130

A trilha se insinua por entre árvores retorcidas e moitas de espinhos. Você ouve um rosnado acima de você e olha para o alto, vendo uma criatura que parece ser meio-gato e meio-mulher em um galho sobre a trilha. Tem um pêlo curto, preto e reluzente como o de uma pantera, possui patas na extremidade de seus braços e pernas com garras afiadas. O rosto tem feições humanas, com olhos repuxados e dentes compridos. Parece estar pronta para dar o bote. Se quiser desembainhar sua espada e lutar contra a MULHER-GATO, vá para 153. Se preferir correr rapidamente para adiante, você perde 1 ponto de SORTE e vai para 355.

131

Você se esforça até sair da água na margem do outro lado do rio. Você vê que a trilha continua para o norte e penetra nas montanhas, mas, como está ficando escuro, decide acampar por esta noite sob uma grande árvore solitária à direita da trilha. Você acende um fogo bem forte e se instala para dormir com a espada a seu lado. Vá para 325.

132

A criatura que está pousando à sua frente é um DRAGÃO ALADO. Ele olha para você e abre sua enorme boca para soltar mais um rugido abrasador. Tem uns dez metros de comprimento, e suas escamas grossas parecem difíceis de ser penetradas por sua espada. Você possui uma flauta? Se você possuir, vá para 258. Se não, vá para 167.

133

Ao colocar o anel em seu dedo médio, você é subitamente acometido por uma dor lancinante. A dor acaba sumindo depois de algum tempo, mas você não consegue tirar o anel do dedo. Você está usando um Anel da Lentidão, o qual é amaldiçoado e forçará você a subtrair 2 pontos de todos os lances de dados futuros ao computar sua Força de Ataque durante um combate. Assinale isso em sua Lista de Equipamentos. Se você quiser experimentar a luva, vá para 374. Se preferir ignorar a luva (ou já a tiver experimentado), você terá que rumar para o norte de novo pela trilha – vá para 360.



134

Você enuncia um desejo, mas nada acontece. Você perde 1 ponto de SORTE. Se quiser esfregar lama quente nos seus ferimentos, vá para 283. Se desejar partir para o norte pela trilha, vá para 303.

135

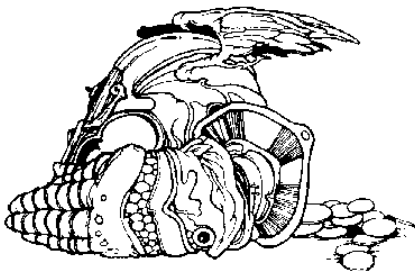
O túnel continua para o norte até que, finalmente, você chega a uma encruzilhada. Se quiser engatinhar para o oeste, vá para 284. Se preferir se arrastar para o leste, vá para 151.

136

Você desce pela corda para o túnel abaixo. Logo seus olhos se acostumam à escuridão, e você vê que o túnel só tem um metro de altura. Você terá que engatinhar por ele para poder explorá-lo. Volte para **69**.

137

Se você possuir uma Luva da Destreza de Arremesso, volte para **55**. Se não possuir, volte para **10**.



138

Enquanto caminha pela trilha, através do mato da altura de sua cintura, você observa o mato que balança no vento. Logo, você tem a desagradável impressão de que o mato tem vontade própria e está se mexendo independentemente do vento. Subitamente, um feixe de mato se estica sobre a trilha e se enrosca em torno de seu tornozelo. Outros feixes de mato tentam prender seus braços e pernas. Você se dá conta de que está cercado por ERVAS ENREDANTES. Se você tiver uma Poção de Controle de Planta, volte para **64**. Se não tiver, vá para **159**.

139

Os efeitos da beladona e da mordida do Lobisomem vão diminuindo, e você finalmente consegue voltar a dormir. De manhã, você recolhe seus pertences e rumo para o norte pela trilha, penetrando nas montanhas. Vá para **198**.

140

Você contorna a massa bulbosa da Aranha Gigante e se instala novamente para um sono nervoso. Acorda de manhã cedo e parte para o norte pela trilha. O terreno é bastante íngreme, à medida em que a trilha vai serpenteando e penetrando nas colinas. Quando você chega ao cume, o sol está bem quente. Por toda a sua volta, na distância, você vê o círculo verde compacto da Floresta de Darkwood. A névoa ainda paira sobre o mato alto atrás de você, mas à frente você vê o fundo do vale banhado pela luz do sol. Tudo está quieto. Quando você começa a descer pelo outro lado da colina, vê uma encruzilhada na trilha. Você pode:

Continuar descendo a colina para o norte
Ir para o leste pela nova trilha

Volte para **25**
Vá para **267**

141

Você pergunta ao Anão se ele é de Stonebridge. Ele olha para você com raiva e salta de pé, apanhando seu machado. Diz que odeia os anões de Stonebridge, e que está em busca do martelo de guerra de Gillibrán, na floresta de Darkwood, para levá-lo para sua aldeia, Mirewater, no oeste. Ele diz a você que o nome dele é Trumble, e que a águia favorita dele se perdeu na tentativa de se apossar do martelo de guerra de Gillibrán. Você compreende que está falando com um inimigo de Stonebridge; por isso, perde 1 ponto de SORTE. Se quiser atacar Trumble, vá para **347**. Se desejar dizer a ele que não tem condições de ajudá-lo, diga adeus e continue para o leste pela trilha depois disso - volte para **59**.



*142. Diante de você, orgulhosamente ereto, está um animal
branco magnífico, meio homem, meio cavalo.*

142

À medida em que a trilha vai seguindo na direção norte, o mato vai ficando mais baixo, e o terreno começa a se elevar suavemente. À sua frente, você ouve o som de água corrente. Logo, você chega às margens de um rio que corre tranqüilamente. Não há ponte, mas você vê que a trilha continua para o norte do outro lado do rio. Diante de você, orgulhosamente ereto, está um animal branco magnífico, meio-homem, meio-cavalo. Traz um arco e um carcais de flechas a tiracolo. É um CENTAURO. Você:

Tentará iniciar uma conversa com ele?

Vá para **366**

Contornará a criatura para atravessar o rio?

Vá para **178**

Desembainhará sua espada para atacá-lo?

Vá para **251**

143

Sua espada corta o fungo de um metro de altura tão facilmente quanto se fosse manteiga. Uma grande nuvem de esporos se espalha saída do caule, dificultando a respiração, Você começa a tossir e engasgar, perdendo 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **80**.

144

Continuando por seu caminho através do vale, você vê a muralha escura da Floresta de Darkwood se erguer diante de você mais uma vez. A trilha conduz diretamente para a vegetação baixa e cerrada, e logo você está caminhando entre árvores altas e moitas espessas e espinhosas. Está escuro e quieto. A trilha não demora a se bifurcar. Se você quiser rumar para o oeste, vá para **213**. Se preferir seguir para o leste, vá para **387**.

145

Você desamarra o barco e começa a remar, atravessando o rio para a outra margem. Você está mais ou menos na metade do caminho quando nota que o fundo do barco está começando a se encher de água. Aparecem vazamentos em toda parte. O barco está podre e começa a afundar. Você agarra seus pertences e nada para o outro lado. Você sobe a ribanceira e sai do outro lado do rio, mas fica desolado ao ver que todas as Provisões restantes na sua mochila (se você ainda tiver alguma) se dissolveram na água. Está ficando escuro com a chegada da noite, e você resolve acampar atrás de umas rochas à direita da trilha. Você acende um grande fogo e se instala para dormir com a espada a seu lado. Vá para **285**.

146

Você olha para a pilha de rochas partidas a seus pés e fica imaginando como um bicho desses algum dia chegou a existir - talvez a partir do poder mal utilizado de um alquimista cruel? Você nunca saberá. Se quiser levar um pedaço de pedra que fez parte do Bicho Rochedo para um exame posterior, anote na sua Lista de Equipamentos. Você agora retorna à trilha e rumo para o norte, descendo para o vale. Vá para **245**.

147

A trilha segue para o norte, entrando na floresta espessa. Em uma das poucas clareiras entre as árvores, você vê fumaça que sobe de uma chaminé sobre uma cabana de madeira à sua direita. Se quiser olhar pela janela da cabana, volte para **38**. Se preferir continuar caminhando para o norte, vá para **220**.

148

A trilha continua para o norte, e logo você chega a uma outra encruzilhada. Se quiser continuar para o norte, volte para **97**. Se preferir ir para o leste, volte para **20**.

149

Na sua caminhada através do vale, você vê a muralha verde e escura da Floresta de Darkwood se erguer diante de você. A trilha conduz diretamente para a vegetação baixa e cerrada, e logo você está caminhando entre árvores altas e moitas de espinhos. Está escuro e quieto. A trilha se bifurca. Se você quiser prosseguir para o leste, volte para **130**. Se preferir continuar para o norte, vá para **306**.

150

Caminhando para o norte através do verde vale, você vê a muralha verde e escura da Floresta de Darkwood erguer-se diante de você. A trilha leva diretamente para a vegetação baixa e espessa, e logo você está andando entre árvores altas e moitas de espinhos. Está escuro e quieto, e a trilha termina abruptamente em uma encruzilhada. Se você quiser caminhar para o oeste, vá para **357**. Se desejar rumar para o leste, vá para **171**.

151

O túnel termina numa entrada para uma caverna. Há uma cortina que tapa a entrada, e você não consegue ver lá dentro. Se quiser puxar a cortina e entrar na caverna, volte para **71**. Se preferir dar meia volta e retornar à encruzilhada no túnel, vá para **296**.

152

Nos seus estertores da morte, o negro Demônio do Fogo é tragado por seu próprio fogo. Você dá um passo adiante e pega a coroa dele no momento em que a criatura desaba no chão, transformado em massa fumegante. Seu covil no nicho é frio e úmido. Lá dentro, há um trono magnífico, na frente do qual se encolhem dois Guerreiros-Clones, curvando-se diante de você em adoração. Você derrotou o senhor deles. Você pode:

Colocar a coroa na sua cabeça

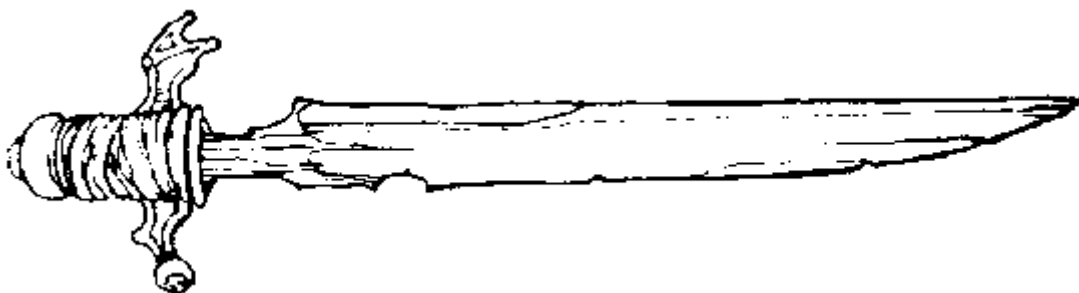
Vá para **333**

Sentar-se no trono

Volte para **5**

Pular por cima do Demônio do Fogo e subir para o teto

Vá para **249**



153

A Mulher-Gato rosna e rugue antes de saltar da árvore para atacar Você. Você recua e se prepara para lutar.

MULHER-GATO

HABILIDADE 8

ENERGIA 5

Se você vencer, vá para **202**. Você pode *Fugir*, correndo para o leste ao longo da trilha - vá para **355**.

154

Você se levanta e vê que a Lanterna está com uma cor preta fosca. Você resolve não se importar mais com ela e parte para o norte pela trilha (vá para **231**).

155

Você se instala para dormir de novo, mas começa a tremer e ter calafrios. O suor brota de seu corpo, embora você sinta muito frio. Você possui alguma beladona? Se possuir, volte para **83**. Do contrário, vá para **259**.

156

Cair no chão está se tornando uma espécie de mau costume! Além disso, está começando a machucar. Você perde 3 pontos de ENERGIA por causa das contusões. Se ainda estiver vivo, você se levanta e continua na direção do norte pela trilha. Volte para **109**.

157

À esquerda da trilha, você repara num grande buraco no chão com um diâmetro de uns três metros. Caminhando até a borda do buraco, você vê que ele vai descendo para as profundezas da terra. Se quiser descer pelo buraco, volte para **125**. Se preferir continuar caminhando na direção do norte pela trilha, vá para **337**.

158

Você começa a perder o equilíbrio, à medida em que a ilusão vai distorcendo sua mente. Você fecha os olhos e enfia a mão na sua mochila, tirando a Faixa de Cabeça da Concentração, a qual você rapidamente coloca na cabeça. A sensação de tontura na sua cabeça desaparece, e você abre os olhos de novo para ver a velha que agora você se dá conta de que é uma **BRUXA**. Para impedir que você a alcance, o servo joga uma cadeira de madeira em você. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, a cadeira não acerta em você - volte para **47**. Se você Não Tiver sorte, a cadeira o atinge no lado da cabeça, fazendo com que você perca os sentidos - vá para **353**.

159

A despeito de seus esforços, a Erva Enredante consegue agarrar seus membros e arrastá-lo para o chão. Você vê o mato começar a se enroscar em volta de seu pescoço e apertar. Você sufoca e tosse. Então você se dá conta de que a Erva Enredante não está tentando estrangular você - está apenas tentando fazer tanto contato quanto possível com sua pele exposta para poder sugar seu sangue! Horrificado, você vê centenas de minúsculas perfurações circundadas por sangue nos seus braços e pernas. Finalmente, a erva, tendo bebido o suficiente, afrouxa o aperto. Você perdeu 3 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, levanta-se e fica de pé com dificuldade, esfregando suas feridas. Aliviado por estar vivo, você começa a caminhar para o norte de novo. Volte para **142**





160. Você chega a um poste de sinalização, sobre o qual está pousado um corvo grande.

160

A trilha estreita continua cortando através da floresta cerrada. Animais estranhos soltam gritos, e roídos ecoam pelas árvores. Finalmente, a trilha se alarga até aproximadamente um metro de um lado a outro. Logo, você chega a um poste de sinalização de madeira coberto de musgo, sobre o qual está pousado um corvo grande. Os dois braços do poste de sinalização dizem "Norte" e "Leste". Enquanto você está decidindo para que lado ir, ouve as palavras "Boa Tarde". Você olha na direção de onde veio a voz e vê o corvo olhando para você inquisitivamente. - "Boa tarde" - você responde lentamente, sentindo-se meio bobo. O corvo fala de novo, perguntando para que lado você está indo. Você responde que está procurando dois goblins, criaturas pequenas e musculosas de pele marrom escamosa. - "Minha informação custa 1 Peça de Ouro" - declara o corvo com firmeza. Você:

Pagará pela informação dele?

Ignorará o corvo e seguirá para, o norte?

Ignorará o corvo e seguirá para o leste?

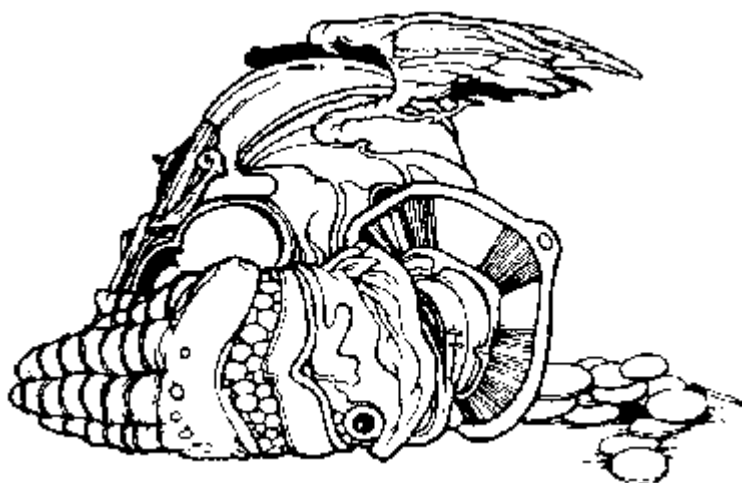
Vá para **343**

Volte para **8**

Vá para **239**

161

Quando sua mão penetra na escuridão absoluta do vaso, é acometida por uma dor intensa. Primeiro, você tem a sensação de que ela está sendo esmagada, depois que está em chamas. Se quiser retirar sua mão do vaso, vá para **185**. Se quiser tatear lá por dentro para descobrir o que há no vaso, vá para **341**.



162

Não há nada de valor ou que tenha uso na caverna do Homem-Peixe, portanto você caminha até a parede do lado norte. Há degraus que levam de volta através da cachoeira, subindo pela parede norte da garganta até o topo. Você está no sopé de umas colinas e pode ver a trilha que sobe em meio a elas para o norte. Está ficando escuro, e a noite está chegando, por isso, você resolve acampar atrás de umas rochas à direita da trilha. Você faz um fogo grande e se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para **285**.

163

Embora seja um dia claro e ensolarado, uma minúscula nuvem cinza aparece no céu. Está bem baixa e dá a impressão de estar se deslocando na sua direção. Ao se aproximar, você vê que ela está se deslocando muito rápido. Finalmente, ela paira acima de você a uns cinco metros do chão. De repente, um raio parte da nuvem, atingindo você no ombro. Você perde 3 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você vê a nuvem disparar para o oeste em alta velocidade. Você se recompõe e parte para o norte mais uma vez. Vá para **375**.

164

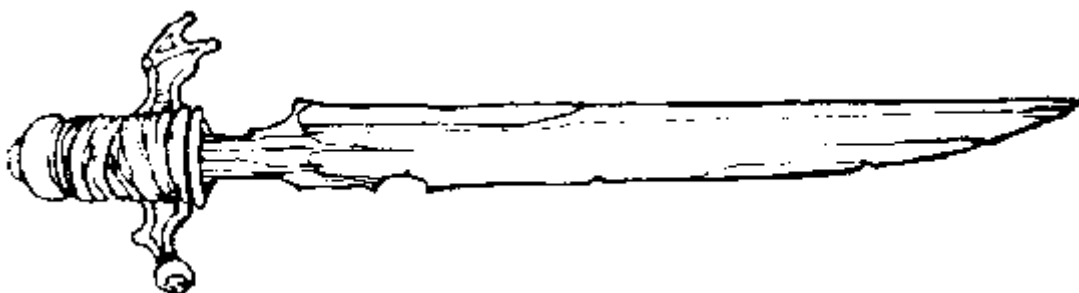
Você sobe os últimos degraus e sai da caverna, chegando à rica grama verde do fundo do vale. A leste, você vê o tronco oco da árvore pelo qual você desceu há algum tempo atrás. Você passa por ele e retorna à trilha, onde ruma para o norte de novo. Volte para **144**.

165

O pequeno Gremlin é ágil, sendo capaz de correr à sua volta, enquanto você tem dificuldades para se movimentar de gatinhas. Você se encosta numa parede e desembainha sua espada.

GREMLIN HABILIDADE 5 ENERGIA 3

Durante cada Série de Ataque, você terá que reduzir sua Força de Ataque em 3 por causa da sua posição prejudicial à luta. Se você vencer, vá para **242**.



166

O frade sorri e diz: - "Te abençoe". - Ele se inclina e parte para o sul pela trilha, assobiando enquanto vai andando. Some 2 pontos de SORTE e rume para o norte (vá para **390**).

167

A longa cauda do Dragão Alado chicoteia de um lado para o outro, e a fumaça sobe de suas narinas. Você desembainha sua espada e se prepara para lutar contra este temível monstro.

DRAGÃO ALADO HABILIDADE 10 ENERGIA 11

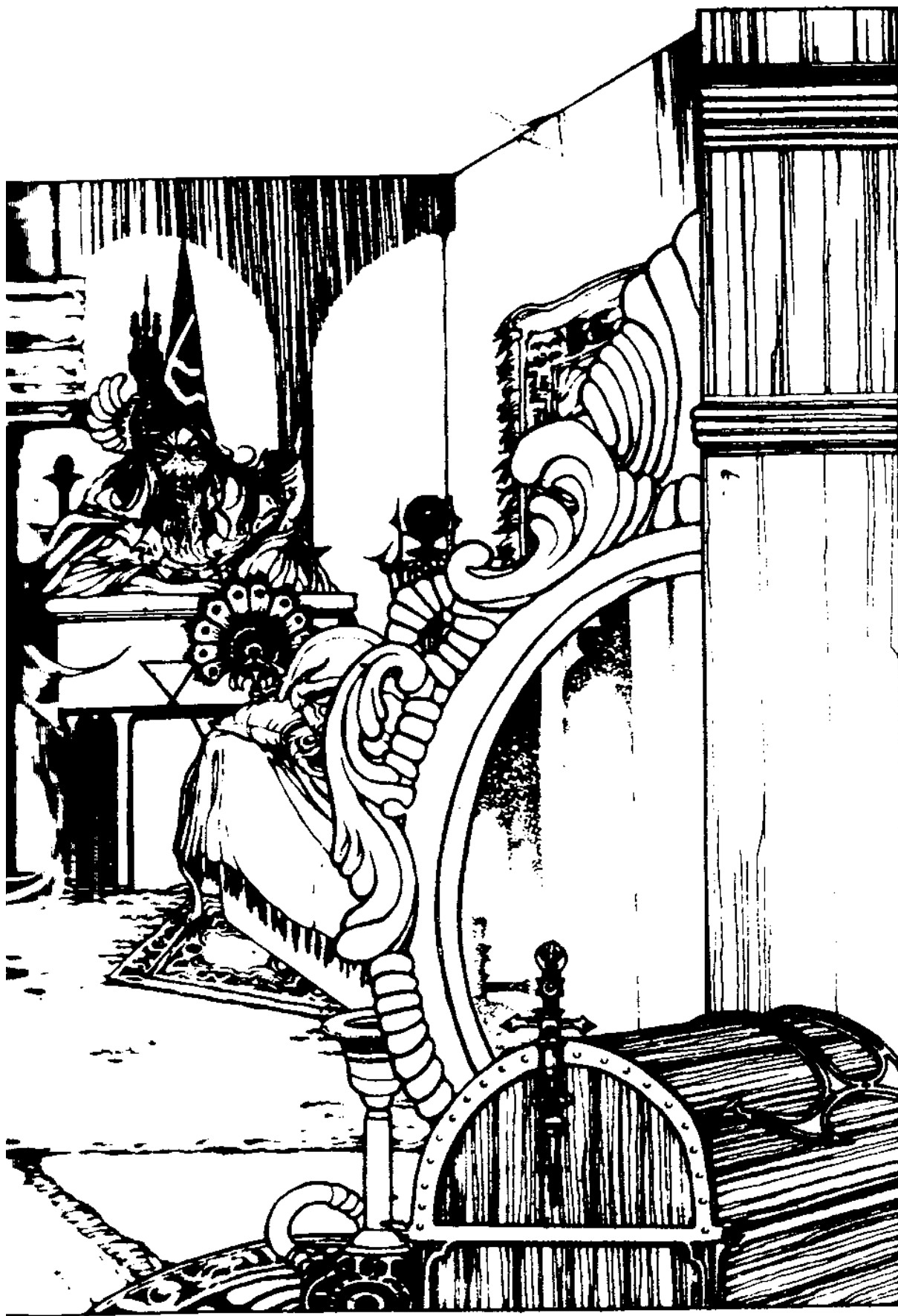
Se você vencer, vá para **305**.

168

Dentro da jaula, uma criatura pequena e musculosa de pele marrom coberta de escamas pula de um lado para o outro - é um GOBLIN. Do seu pescoço pende uma vara preta e brilhante, presa a um cordão de couro. Se você quiser destrancar a porta da jaula, volte para **117**. Se quiser sair da caverna e continuar na direção norte, vá para **358**.

169

O gás é tóxico, e seus olhos começam a lacrimejar. Você tosse e prende a respiração, enquanto corre pela caverna na tentativa de escapar da nuvem de gás que o envolve. Seus pulmões parecem estar prestes a estourar, e você é forçado a inspirar. Reduza sua HABILIDADE em 2 pontos e sua ENERGIA segundo o resultado de um lance de dados. Se ainda estiver vivo, você verá a nuvem de gás se dissipar. Você coloca a caixa de prata na sua mochila. Se quiser caminhar até a criatura que está na jaula, volte para **85**. Se preferir sair da caverna e continuar sua jornada na direção do norte, vá para **358**.



170. Sentado numa escrivaninha, há um homem velho usando vestes roxas e um chapéu cônico.

170

Você entra num quarto bem mobiliado ornamentado com belos objetos e tapetes felpudos. Sentado numa escrivaninha, junto à parede do outro lado do quarto, há um homem velho, usando vestes roxas e um chapéu cônico. Ele se levanta da cadeira e diz: - "Eu sou Arragon, e você é um insignificante mortal. Você teve a petulância de entrar na minha morada sem ser convidado, sem dúvida para me roubar e se apossar de minhas riquezas e tesouros. Você está enganado, estrangeiro, pois eu é que o privarei de suas riquezas. A não ser que você me dê 10 Peças de Ouro e dois objetos de sua mochila para serem incorporados à minha coleção de curiosidades, eu o transformarei em pedra." Você está usando o Olho de Âmbar? Se estiver, vá para **223**. Se não, vá para **346**.

171

A trilha chega a uma outra encruzilhada. O caminho para o sul leva de volta ao vale, por isso você resolve ficar na floresta e seguir para o norte. Vá para **190**.

172

Uma escada desce pelo interior do poço até a água lá embaixo. Porém, parece existir um túnel logo acima da superfície da água, o qual conduz para o norte. É circular e tem o diâmetro de um metro. Você pode:

Jogar uma Peça de Ouro no poço e formular um desejo
Descer a escada para dar uma olhada no túnel
Retornar à trilha para rumar para o leste

Volte para **89**
Vá para **256**
Vá para **281**

173

Você tira de sua mochila o frasco de vidro contendo a poeira cintilante e pulveriza-a sobre a tampa de pedra. Lentamente, a laje de pedra começa a subir pelo ar. Você dá uma olhada na caixa e fica horrorizado ao ver um cadáver em decomposição estirado lá. Roupas em farrapos cobrem um corpo de esqueleto com pedaços de carne solta pendentes. Você retirou a tampa de um caixão contendo alguma criatura amaldiçoada, um morto-vivo, e salta para trás aterrorizado ao ver os olhos do monstro se abrirem de supetão. Você está em uma cripta tornada a abjeta moradia de algum desconhecido ser das trevas. Vagarosamente, a criatura se ergue, saindo do caixão, e avança na sua direção com braços estendidos. Você possui Água Benta? Se tiver, volte para **58**. Se não tiver, vá para **227**.

174

Ao retirar sua espada da carcaça do Javali Selvagem, você fica imaginando o que fez com que ele o atacasse. Na distância, você ouve o som de cães latindo. Talvez ele estivesse sendo caçado e, encurralado, jogou sua última cartada contra você. Preso ao focinho do Javali, você vê um grande anel de ouro que você solta de lá e coloca na sua mochila. Vale 10 Peças de Ouro. Some 1 ponto de SORTE e vá para **323**.

175

A fechadura de ferro da arca está velha e enferrujada, por isso não abre. Se você quiser tentar erguer a arca e atirá-la ao chão, vá para **372**. Se preferir deixá-la de lado e dar uma busca na lareira, volte para **106**.

176

Você se inclina sobre o corpo sem vida do Goblin louco e examina a vara presa a seu pescoço: Ela é feita de ébano, e há uma rosca de tarraxa numa das extremidades. Você fica excitado ao ver a letra G nitidamente gravada na outra extremidade do que deve ser o cabo do martelo de guerra dos anões. Você põe seu achado na mochila e sai da caverna para continuar para o norte em sua missão. Vá para **358**.

177

Do lado de fora, na luz intensa, você repara mais uma vez na quietude morta. Uma trilha estreita conduz para o norte a partir do mato alto que circunda a torre de Yaztromo, penetrando na vegetação densa da Floresta de Darkwood. Com poucos passos, você se vê cercado pela floresta escura e espessa; pedras e raízes nodosas parecem se esconder nas sombras, e você quase chega a acreditar que elas estão tentando fazer com que você tropece. A luz diminui rapidamente, e o ar se torna úmido e desagradável. Você vai entrando cada vez mais fundo na penumbra. Finalmente, a trilha se divide em dois ramos pelos lados de uma enorme árvore velha.

Para ir para o oeste
Para ir para o leste

Vá para **289**
Volte para **160**

178

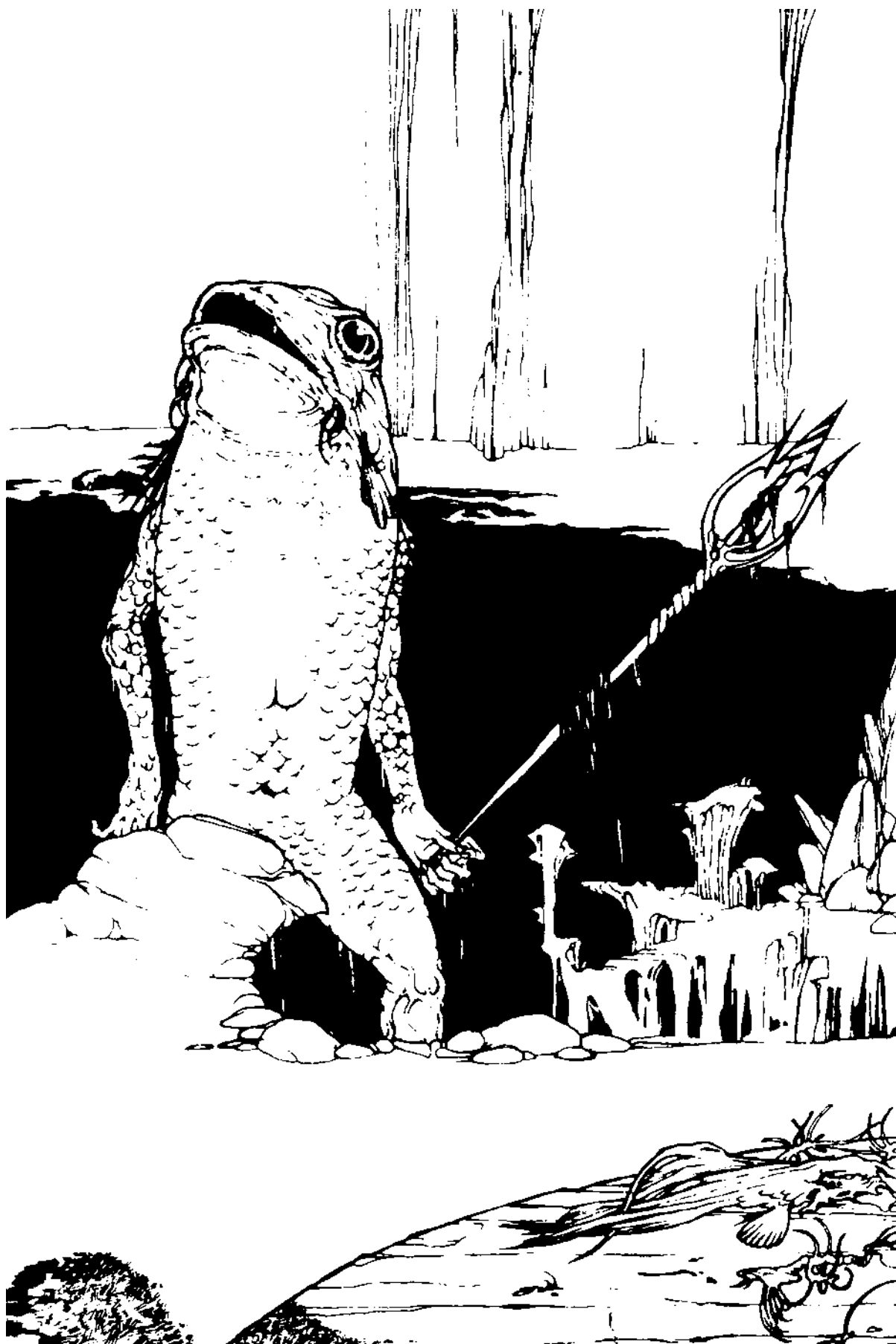
Quando você entra no rio para cruzá-lo, o Centauro sai galopando para o sul pela trilha. A água é de um verde escuro, e você fica imaginando se há criaturas à espreita nas suas profundezas. Embora a água apenas chegue até a sua cintura, ela é muito fria, e suas pernas ficam dormentes. Você acha que alguma coisa está tocando suas pernas, talvez plantas, mas é difícil dizer. Finalmente, você chega à outra margem e sai da água. Você olha para suas pernas e fica horrorizado ao ver uma Sanguessuga negra e estufada, de uns vinte centímetros de comprimento, grudada na sua coxa. Você pega a sua mochila e tira o sal de suas Provisões para esfregar na pavorosa Sanguessuga. Ela se contorce e se solta de sua perna. Você perde uma porção de suas Provisões. Chuta a contorcida Sanguessuga de volta para o rio e olha à sua volta. Você está agora no sopé de umas montanhas, e está começando a escurecer. Você vê que a trilha serpenteia para o norte, penetrando nas colinas, e resolve acampar sob um velho e enorme carvalho à direita da trilha. Mais tarde, se instala para dormir com sua espada a seu lado. Vá para **298**.

179

Você coloca o elmo na sua cabeça. Um impulso de força começa percorrer seu corpo, fazendo com que você se sinta forte e destemido. O elmo possui propriedades mágicas e permitirá que você acrescente um ponto a todos os seus lances de dados futuros ao computar sua própria Força de Ataque durante combates, contanto que o esteja usando. Anote isso na sua lista de Equipamentos. Você começa a caminhar para o norte de novo, satisfeito com seu novo equipamento. Volte para **115**.

180

Caminhando rapidamente pela trilha, através de mato que chega até a cintura, você chega a uma outra encruzilhada da trilha. Se quiser continuar caminhando para o norte, volte para **105**. Se quiser ir para o oeste, vá para **361**.



181. Uma estranha criatura sai do lago.

181

Você caminha pelos degraus, atravessando a cachoeira e entrando numa grande caverna, onde há um lago de água parada. Os degraus contornam as margens do lago, e há, do outro lado, uma mesa e uma cadeira, ambas de pedra. Você vai até a mesa e vê restos de peixe sobre ela. De repente, você ouve um ruído de água atrás de você. Uma estranha criatura sai do lago e avança na sua direção, armada com um tridente. Tem pernas como as de um homem, mas seu rosto e tronco se assemelham a um grande peixe verde com olhos arregalados. Os braços dele são como os seus, mas estão cobertos por escamas grandes. Trata-se de um **HOMEM-PEIXE**, e você terá que lutar contra ele.

HOMEM-PEIXE**HABILIDADE 7****ENERGIA 6**

Se você vencer, volte para **162**.

182

Você segura a espada e coloca o pé na rocha. Jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou menor do que o seu índice de **HABILIDADE** atual, a espada desliza vagarosamente e se solta da rocha (volte para **70**). Se o número obtido for maior do que o seu índice de **HABILIDADE** atual, a espada não se mexe. Você se cansa e é forçado a desistir, continuando para o norte pela garganta; vá para **334**.

183

Você lentamente inspira o ar venenoso à sua volta, mas tudo está bem, e você pode respirar livremente. Depois de algum tempo, a nuvem de gás se dissipa. Porém, não parece haver muito sentido em ficar aqui mais tempo, e você caminha até os degraus na parede do outro lado. Vá para **293**.



184

Você explica ao frade que você pegou um sino de metal de um Troll da Caverna nas colinas. Você o mostra a ele, e ele pula de alegria, gritando:- "Misericórdia, que boa sorte, que boa sorte." - Ele põe a mão numa sacola de couro presa ao cinto de corda, em torno de sua cintura e tira um pequeno frasco de vidro. Você dá o sino de metal a ele e recebe o frasco de vidro. Você desarrolha o frasco e bebe o conteúdo. Some 4 pontos a seu índice de **ENERGIA**. O frade aperta sua mão, agradecendo repetidamente. Finalmente, vocês se separam, com você continuando para o norte e o frade caminhando para o sul. Vá para **390**.

185

Você fica surpreso ao não ver nenhuma marca ou sinal de contusão na sua mão. Você tenta colocar sua mão no vaso de volta, mas uma barreira invisível bloqueia a entrada e impede que você o faça. Você pode ou largar o vaso no chão para arreventá-lo (vá para **250**), ou colocá-lo na varanda e retornar à trilha para rumar para o norte de novo. Volte para **149**.

186

Você entra na água e começa a atravessar o rio. A água é bastante turva, e, embora o nível só chegue até a sua cintura, você se sente, de certa forma, vulnerável aos ataques das criaturas que possam habitar o rio. Subitamente, seus medos se tornam realidade - você sente dentes afiados penetrando na sua coxa. Você abaixa a mão e sente, dentro da água, o corpo fino e comprido de uma ENGUIA HEMATÓFAGA preso à sua perna. Você desembainha sua espada e começa a golpear a água.

ENGUIA HEMATÓFAGA

HABILIDADE 5

ENERGIA 4

Se você vencer, volte para 131.

187

Caminhando pela trilha sinuosa, você vê uma criatura pequena e musculosa, de pele marrom coberta de escamas, sentada em um tronco à direita da trilha. Ela tem uma expressão mal-humorada no rosto, enquanto joga lentamente uma vara preta e brilhante de uma mão para outra. Talvez ela seja um dos Goblins que você está procurando. Você:

Desembainhará sua espada e atacará o Goblin?

Vá para 286

Tentará iniciar uma conversa com o Goblin?

Vá para 203

Ignorará o Goblin e continuará caminhando para o norte?

Volte para 6

188

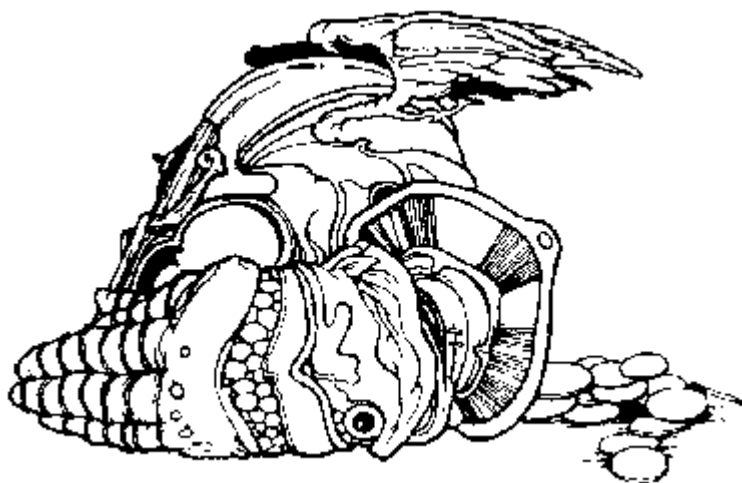
Descendo a colina, você vê o vale que se estende à sua frente e, além dele, uma sinistra muralha de árvores - Darkwood! Do outro lado das árvores está Stonebridge, o fim de sua jornada. Ao chegar ao fundo do vale, você vê que a trilha atinge uma encruzilhada. Se quiser seguir para o oeste, vá para 221. Se desejar rumar para o leste, vá para 359.

189

Os fungos de topo verde estão sendo regados por dois humanóides. Se você quiser comer um pouco de fungo, vá para 269. Se preferir sair da caverna pelos degraus na parede do outro lado, vá para 293.

190

À sua frente, você ouve o baque de passadas e o ruído de galhos se partindo. Parece que alguma criatura de grande porte está descendo pela trilha na sua direção! Se quiser enfrentar o animal que se aproxima, vá para 265. Se preferir se esconder fora da trilha, vá para 318.

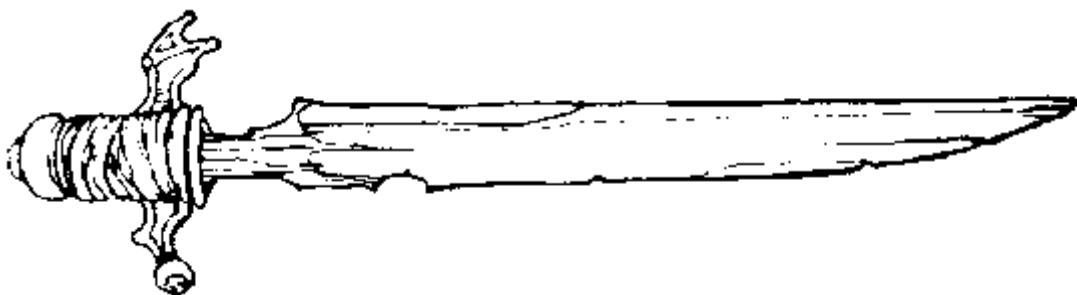


191

O frade está muito nervoso e irrequieto, não pára de andar de um lado para o outro quando você começa a falar. Você pergunta a ele por que está tão alterado, e ele lhe diz que seu sino de metal sagrado foi roubado. Como pagamento por sua devolução, ele está disposto a oferecer uma poção mágica curadora. Você tem um sino de metal? Se tiver, volte para **184**. Se não, vá para **243**.

192

Você desembainha sua espada, mas o Gnomo fica sentado de pernas cruzadas e sorri. Você olha para sua mão e vê que você não está mais segurando sua espada - ela se transformou numa cenoura! Se quiser se desculpar com o Gnomo por ser tão ríspido, volte para **12**. Se preferir jogar a cenoura nele, volte para **46**.



193

Um pequeno GREMLIN, de pele verde, sai da escada para entrar no túnel. Não chega a ter mais do que um metro e está surpreso por ver você agachado no túnel. Ele tira um punhal do bolso de sua jaqueta. Você terá que lutar contra ele.

GREMLIN

HABILIDADE 4

ENERGIA 4

Durante cada Série de Ataque, você terá que reduzir sua Força de Ataque em 3, por causa de sua posição sem jeito para a luta. Se você vencer, volte para **110**.

194

O homem sorri e tira a máscara, explicando que ele a usava para se proteger da poeira e não para esconder o rosto de um ladrão. Você guarda a espada na bainha e relaxa um pouco. O homem diz que é um caçador, e que a melhor caça em toda a fronteira norte pode ser encontrada nessa planície coberta de vegetação baixa no interior de Darkwood. Ele diz que seus cães estavam caçando um Javali Selvagem quando perderam seu rastro e pegaram equivocadamente o da raposa. Ele adverte você quanto a algumas das perigosas feras que infestam esta área e finalmente diz: - "E, se você vai passar a noite em Darkwood, talvez você precise de um pouco disso." - Ele põe um pouco de beladona na sua mão e salta sobre seu corcel de novo. Em seguida, com um repentino toque de sua trompa, os cães partem para o leste. Ele se volta e acena para você antes de sair galopando atrás de seus cães. Você coloca a beladona na sua mochila e parte para o oeste de novo. Vá para **208**.



195. A criatura tem um osso grande na sua mão direita e grunhe na sua direção.

195

Você chega ao topo do cipó e dele sobe numa plataforma de madeira. Uma cortina feita de folhas e avencas cobre a entrada de uma pequena área de moradia coberta. Quando você se aproxima, a cortina se abre, e de trás dela sai uma criatura grande e peluda semelhante a um macaco, usando apenas uma tanga de pele de animal. Ele tem um osso grande na sua mão direita e grunhe na sua direção. É um **HOMEM-MACACO**. Você pode:

Desembainhar sua espada e atacá-lo

Vá para **352**

Saltar da plataforma para o chão cinco metros abaixo

Volte para **156**

196

Você penetra na caverna escura com a espada na mão. O ar é frio e úmido. Você ouve roncões altos e vê, quando seus olhos se habituem à escuridão, a massa enorme de um **TROLL DA CAVERNA** dormindo em uma cadeira de pedra. A pele dele é marrom e enrugada, e ele está vestindo peles de animais. Há uma clava de madeira em seu colo e uma grande bolsa de couro que pende das costas da cadeira de pedra. Você:

Entrará na ponta dos pés e levará a
bolsa de couro enquanto o Troll da
Caverna está dormindo?

Vá para **376**

Pegará sua Rede de Aprisionamento
(se você tiver uma) na sua mochila?

Volte para **39**

Caminhará de volta para a encruzilhada e
rumará para o norte?

Volte para **25**

197

Se você possuir uma Poção Antiveneno, volte para **24**. Se não, volte para **53**.



198

O terreno é bastante íngreme à medida em que a trilha vai se insinuando entre as colinas. Quando você chega ao topo, o sol está bem quente. Por toda à sua volta na distância, você vê o círculo escuro e verde da Floresta de Darkwood. A névoa ainda paira sobre o mato alto atrás de você, mas à sua frente você vê o fundo de um vale banhado na luz do sol. Tudo está quieto. Quando você começa a descer pelo outro lado da montanha, vê uma encruzilhada na trilha. Você pode ou continuar para o norte descendo a colina (vá para **278**), ou rumar para o leste pela nova ramificação (volte para **87**).

199

À esquerda da trilha, você nota que há uma grande poça de lama que borbulha com um som alto. Sobe um vapor das bolhas que estouram na superfície da lama. Você pode:

Jogar uma Peça de Ouro na lama
e formular um desejo
Esfregar um pouco de lama quente
nas suas feridas
Continuar para o norte pela trilha

Volte para **134**

Vá para **283**

Vá para **303**

200

Você pega a pequena chave de prata na sua mochila e a coloca no buraco da fechadura. Serve perfeitamente, e você gira uma vez. A fechadura estala, e a porta de pedra se abre. Degraus de pedra conduzem da porta a profundezas de penumbra. Você não consegue nada lá embaixo. Se quiser descer as escadas, vá para **351**. Se preferir sair da construção, retornar à trilha e rumar para o norte, volte para **112**.

201

Se você ainda não o tiver feito, poderá tentar abrir a arca de madeira - vá para **389**. Como opção, você pode sair do nicho e subir mais pelos degraus - volte para **88**.

202

As orelhas da Mulher-Gato são adornadas por dois brincos de ouro. Cada um deles vale 5 Peças de Ouro, e você coloca-os na sua mochila. Você parte para o leste, ao longo da sinuosa trilha. Vá para **355**.

203

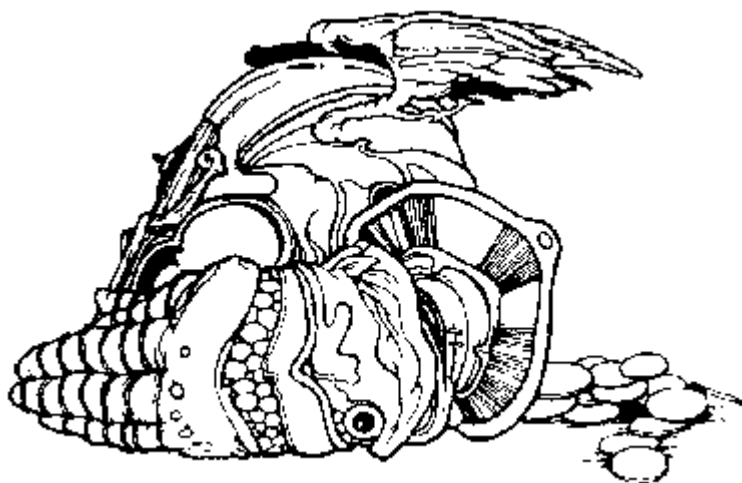
Quando você começa a falar, o Goblin olha para cima e sorri. Em seguida, ele dá início a uma metamorfose diante de seus olhos. Torna-se mais alto e esverdeado. Uma grande cauda coberta de esporões se estende de suas costas, seus braços engrossam, e suas mãos desenvolvem garras afiadas. O rosto se deforma e assume as formas de um réptil de olhos vermelhos, boca escancarada e dúzias de dentes aguçados. Ele não é um Goblin, mas um MUDA-FORMAS, e você terá que lutar contra ele.

MUDA-FORMAS

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se você vencer, vá para **373**.





204. Depois da ponte, há pequenas casas e cabanas de madeira, formando uma aldeia.

204

A trilha conduz através do campo até uma ponte de pedra sobre um riacho límpido. Depois da ponte, há pequenas casas e cabanas de madeira, formando uma aldeia. Um letreiro na ponte diz Stonebridge. Você cruza a ponte e vê dois anões velhos com longas barbas brancas, de pé, junto a uma casa, olhando para você. Você tem a cabeça e o cabo do martelo com a letra G gravada neles? Se tiver, vá para **400**. Se não possuir nenhum ou apenas um desses artigos, vá para **381**.

205

Cada Pigmeu tem uma pequena bolsa de couro presa em volta do pescoço. Você acha 3 Peças de Ouro em cada. Você pega o ouro e retorna à trilha para continuar sua jornada na direção norte. Volte para **92**.

206

De repente, você ouve gritos de socorro à sua esquerda, fora da trilha. Se quiser ir ajudar a pessoa que está em dificuldade, vá para **253**. Se preferir ignorar os gritos e continuar sua jornada para o norte, volte para **187**.

207

Você passa por cima do corpo do Homem-Macaco e entra na moradia dele. O chão está coberto de ossos de animais e frutas apodrecidas. A cama do Homem-Macaco é feita de musgo e líquens, e parece estar infestada de percevejos. Você tem um arrepio e retorna à plataforma lá fora. Você, então, repara numa pulseira de cobre em volta do pulso do Homem-Macaco. Se quiser colocá-la no seu próprio pulso, vá para **302**. Se preferir descer pelo cipó para a trilha e prosseguir caminhando na direção do norte, volte para **109**.

208

Você logo chega a um cruzamento. O caminho para o sul leva de volta para a floresta, portanto você decide ignorá-lo. Você pode continuar indo para o oeste (volte para **99**) ou rumar para o norte (vá para **291**).

209

Quando você entra na cabana, o homenzarrão sorri. Ele parece feliz por vê-lo e começa a falar numa voz profunda. - "Bem-vindo, forasteiro. Meu nome é Quin, e ganho a vida com meus braços. Você estaria interessado numa pequena aposta talvez numa queda de braço? - Se você quiser aceitar o desafio, volte para **28**. Se preferir recusar a oferta, diga educadamente que não e retorne à trilha na encruzilhada - vá para **349**.

210

Os homens xingam e pulam de um lado para o outro de raiva por não o terem acertado. Eles começam a discutir e dar empurrões uns nos outros. Parecem esquecer de você totalmente. Se você quiser atacar os MONTANHESES SELVAGENS, volte para **43**. Se preferir passar caminhando por eles pela trilha enquanto ainda estão discutindo, volte para **188**.

211

Você pega a pequena garrafa com o rotulo Poção Antiveneno na sua mochila e engole o conteúdo. A dor no seu estômago desaparece gradualmente, e você relaxa. Não parece haver muito motivo para ficar aqui por mais tempo, e você caminha até os degraus na parede do outro lado. Vá para **293**.



212. Você vê quatro pequenos humanóides, usando armaduras de couro e carregam nas mãos lanças longas.

212

No interior do nicho, você vê mais quatro dos pequenos humanóides. Mas estes estão usando armaduras de couro e têm nas mãos lanças longas. Eles se mexem para atacar, e você é forçado a lutar contra os GUERREIROS-CLONES. Eles avançam sobre você um de cada vez:

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro		
GUERREIRO-CLONE	5	5
Segundo		
GUERREIRO-CLONE	6	4
Terceiro		
GUERREIRO-CLONE	5	6
Quarto		
GUERREIRO-CLONE	6	5

Se você vencer, vá para **321**. Você poderá *Fugir*, correndo para fora do nicho subindo os degraus. Volte para **107**.

213

A trilha descreve curvas e sinuosidades entre as árvores e moitas, e depois chega a uma outra encruzilhada. Você se dá conta de que o caminho para o sul conduz de volta ao vale, e por isso resolve ignorá-lo e se dirigir ao norte - vá para **306**.

214

Você apanha a pequena garrafa contendo a poção curadora e a desarrolha. A dor na sua perna é lancinante, mas rapidamente desaparece à medida em que a poção vai fazendo efeito. Logo, sua perna está totalmente recuperada, e você consegue ficar de pé. Seus olhos estão agora acostumados à escuridão, e você vê que o túnel só tem um metro de altura, e que você terá que engatinhar para poder explorá-lo. Volte para **69**.

215

No interior do barril, você encontra um pesado escudo de ferro. Se quiser levá-lo com você, vá para **248**. Se não quiser nem tocá-lo, volte para **201**.

216

A trilha conduz ao longo de um espinhaço da colina e termina em uma outra encruzilhada. Você vê que o caminho para o sul leva de volta ao rio, por isso você resolve rumar para o norte outra vez. Vá para **278**.

217

Você contorna a massa sem vida do verme para examinar o que há no seu covil. Há diversos esqueletos, talvez pertencentes a outros aventureiros menos afortunados. Ao lado de um deles, você acha uma mochila de couro, e dentro dela 4 Peças de ouro e uma pequena garrafa arrolhada que contém um líquido incolor. Se quiser beber o conteúdo da garrafa, vá para **262**. Se preferir sair da caverna escura e subir de volta para a trilha outra vez, levando somente o ouro com você, vá para **337**.

218

Você solta um palavrão, enquanto fica imaginando quem preparou essa armadilha infernal. Depois de dez minutos, você ouve passos e começa a entrar em pânico, fazendo desesperados movimentos giratórios no ar, na tentativa de livrar seu pé do laço. Em seguida, um garotinho, vestindo calções de couro verde e camisa verde, aparece andando. Está mascando o que parece ser um osso de galinha. Ele caminha, pára embaixo de você, olha para cima e sorri, dizendo: - "Ha, ha, alguém está preso na armadilha de árvore do Ogro." - Você pede delicadamente a ele que passe sua espada para você.

- Isso lhe custará 5 Peças de Ouro - ou talvez você tenha um bom artigo mágico para mim? - ele diz, com os olhos dilatados.

Você não está em posição de discutir e tem que dar ao garoto o ouro ou um dos seus artigos mágicos (se você tiver algum). Faça a dedução necessária na sua *Folha de Aventuras*. O garotinho então passa a espada para você e sai correndo descendo a trilha. Você corta a corda que prende seu pé e cai pesadamente ao chão. Você se levanta e sacode a poeira de suas roupas. Para continuar para o norte, vá para 274.

219

Você nota que o pequeno dardo que está cravado no peito do Urso é feito de prata. Vale 5 Peças de Ouro, e você pode pô-lo na sua mochila. Some 1 ponto de SORTE pela sua descoberta. Você agora retorna à trilha e rumo para o norte (vá para 300).

220

Caminhando ao longo da trilha estreita, você repara numa árvore grande e velha à sua esquerda, cujo tronco possui um grande buraco um pouco acima da altura da sua cabeça. Se você quiser esticar a mão para enfiá-la no buraco, vá para 275. Se preferir continuar caminhando para o norte, volte para 115.

221

O fundo do vale é coberto de mato verde e luxuriante, e o terreno é plano. Você logo chega a uma outra encruzilhada na trilha. Você pode continuar para o oeste (vá para 378) ou rumar para o norte de novo (volte para 199).

222

Não há como escapar da nuvem de gás venenoso que o cerca por toda parte. Seus pulmões parecem estar explodindo, e você é forçado a inspirar. Reduza seu índice de ENERGIA conforme o número obtido em um lance com um dado. Se você ainda estiver vivo, verá a nuvem de gás se afastar finalmente, e poderá respirar livremente de novo. Não parece haver muito motivo para ficar aqui mais tempo, e você caminha até os degraus na parede do outro lado (vá para 293).

223

A jóia que pende de seu pescoço começa a reluzir. Talvez Arragon não seja tudo que ele diz que é. Você desembainha sua espada e o desafia. A expressão do rosto de Arragon se transforma de confiança em medo. Ele então se desculpa por ter sido tão agressivo, mas explica que estas terras estão infestadas de bandidos e assassinos, e ele tem que se proteger fingindo que é um mago de poderes supremos. Ele implora perdão e oferece a você 5 Peças de Ouro para que você o deixe em paz e não diga a ninguém sobre o disfarce dele. Você aceita a oferta e sai da casa. Caminha de volta para a encruzilhada na passagem e prossegue para o norte (volte para 150).

224

Um dos Gaviões da Morte tem uma fita de metal em torno de uma de suas pernas. Nela, há uma inscrição que diz: "A morte te espera." Você resolve deixar a fita de prata de lado e parte rapidamente para o oeste (vá para 332).

225

Você xinga e sai caminhando da água na direção da entrada do túnel. Você fica surpreso ao ver que ele é iluminado por tochas a intervalos regulares por toda a sua extensão. Se você quiser engatinhar pelo túnel, volte para 135. Se desejar subir de volta pela escada e retornar à trilha, vá para 362.

226

À direita da trilha, você ouve vozes que discutem numa estranha língua, vindas das árvores. Se quiser sair da trilha para investigar, volte para 29. Se preferir ignorar as vozes e seguir adiante para o norte ao longo da trilha, vá para 254.

227

A criatura que está prestes a atacar você com suas garras é um GHOUL.

GHOUL

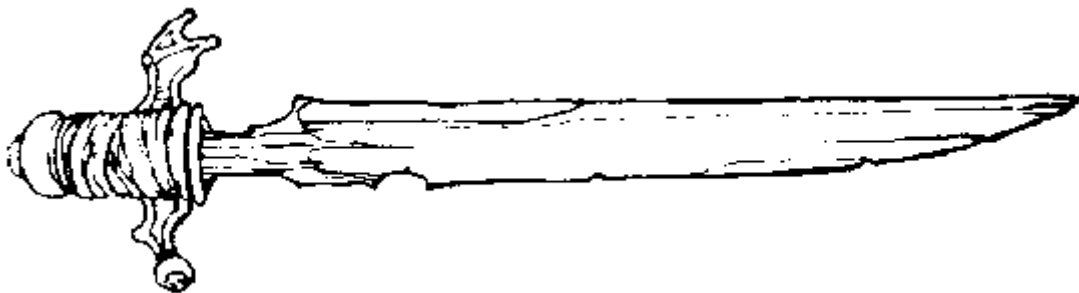
HABILIDADE 9

ENERGIA 7

Ele tem a capacidade de paralisar você, se causar quatro ferimentos separados durante esta batalha. Se você derrotar o Ghoul, vá para 312. Se ele matar ou paralisar você, volte para 2.

228

O fosso é circular, com lados lisos, e você está fraco por causa da queda. Você remexe na sua mochila e tira as botas de couro marrom. Elas parecem muito leves em seus pés. Você se agacha e, com um salto poderoso, cai fora do fosso. Você limpa a poeira de suas roupas e continua sua caminhada para o norte, descendo a garganta. Vá para 255.



229

Quando você toca a caixa de madeira, a tampa se abre sem que você tenha que levantá-la. Saindo da caixa, surge uma minúscula criatura de pele verde com uma cabeça enorme. Possui um nariz comprido e orelhas pontudas, e suas roupas são feitas de sacos de aninhagem. Você é pego de surpresa, e o GREMLIN tenta esfaqueá-lo com sua adaga. *Teste a sua Sorte*. Se você tiver sorte, consegue esquivar-se da lâmina agressora (volte para 165). Se Não tiver sorte, a lâmina mergulha na sua coxa (volte para 45).



230. Um Ogro caminha vagarosamente até uma jaula de bambu com uma terrina de água na sua mão.

230

Lentamente, você dá uma olhada na caverna e vê a imensa forma de um OGRO caminhando vagarosamente até uma jaula de bambu, com uma terrina de água na sua enorme mão. Está vestido com peles de animais e traz consigo uma clava de pedra no cinto. Parece haver uma pequena criatura pulando de um lado para o outro dentro da jaula. Você pode:

Apanhar uma pedra e jogar no Ogro	Volte para 137
Entrar correndo e atacar	
o Ogro com sua espada	Vá para 290
Sair da caverna e continuar	
subindo pela trilha	Vá para 358

231

A trilha faz curvas e meandros e depois vira bruscamente de repente para o oeste. Seguindo no novo rumo; você ouve guinchos em meio às árvores a sua volta. Escuta o ruído de asas batendo e olha para cima, vendo assim três aves grandes que mergulham descendo sobre você. Seus bicos e garras parecem afiados como navalhas. Você tem um segundo para desembainhar sua espada e se defender dos GAVIÕES DA MORTE.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro		
GAVIÃO DA MORTE	4	4
Segundo		
GAVIÃO DA MORTE	4	3
Terceiro		
GAVIÃO DA MORTE	5	4

Lute contra um de cada vez e, se você vencer, volte para **224**. Você pode fugir correndo para o oeste pela trilha. Vá para **332**.

232

Você se agacha sobre o corpo sem vida do Goblin louco e examina a vara presa a seu pescoço. A vara é feita de ébano, e há uma rosca de parafuso numa das extremidades. Você fica excitado ao ver a letra G nitidamente gravada na outra extremidade do que deve ser o cabo do martelo de guerra dos anões. Você coloca o seu achado na mochila. Some 1 ponto de SORTE. Se você quiser procurar pela caverna para ver o que contém, vá para **263**. Se quiser sair da caverna e continuar na direção do norte, vá para **358**.

233

À direita da trilha, você vê um poço de pedra com um balde e uma manivela. Se quiser dar uma olhada mais de perto no poço, volte para **17**. Se preferir continuar sua caminhada para o oeste, vá para **238**.

234

Você chega de volta à encruzilhada na trilha. Ignorando o caminho que vai para o sul, você rumo para o oeste. Vá para **382**

235

Você procura rapidamente na sua mochila e retira a pequena garrafa arrolhada que contém a poção. Você engole o líquido. Uma calma se espalha pelo seu corpo, apesar do caos à sua volta. Subitamente, a cabana desaba e desmonta no chão. Você decide que está na hora de sair desse lugar e correr de volta para a trilha, rumando para o norte. Some 1 ponto de SORTE e volte para **149**.

236

A trilha termina à porta de uma casa de pedra com teto de palha. Uma placa sobre a porta de madeira diz "Arragon o Arquimago". Se quiser entrar na casa, volte para **170**. Se preferir retornar à encruzilhada na trilha e prosseguir para o norte, volte para **150**.

237

Você aterrissa pesadamente no chão e ouve um estalo sonoro e assustador. A dor se espalha pela sua perna, e você compreende que ela está quebrada. Você perde 2 pontos de SORTE. Você possui uma Poção Curativa? Se tiver, volte para **214**. Se não, vá para **304**.

238

Caminhando para o oeste pelo fundo do vale, você passa por uma encruzilhada na trilha, a qual conduz para o sul, de volta às colinas. Você decide continuar caminhando para o oeste. Volte para **221**.

239

A trilha continua, abrindo caminho em meio à vegetação espessa, e você se sente um pouco claustrofóbico com as árvores se inclinando sobre você de ambos os lados. Depois de algum tempo, a trilha faz uma curva fechada para a esquerda, onde há uma árvore que dá uma fruta estranha. Se quiser parar para comer um pouco da fruta, volte para **37**. Se preferir prosseguir para o norte sem parar para comer, volte para **226**.



240

Você pressiona suavemente para soltar a tampa da caixa, mas, ao fazê-lo, um gás amarelo escapa envolve seu rosto. Se você possuir Filtros Nasais, vá para **338**. Se não possuir, volte para **169**.

241

À medida em que vai abrindo caminho entre as árvores na direção dos grunhidos, você subitamente dá de cara com um enorme URSO pardo. Há um pequeno dardo cravado em seu peito, e ele parece estar enlouquecido de dor e raiva. Você desembainha sua espada e se prepara para lutar.

URSO HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **219**.

242

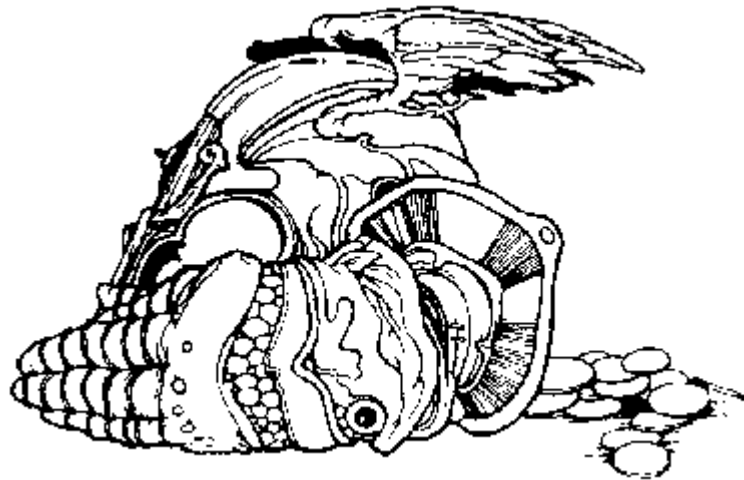
Remexendo em meio a umas roupas de cama em uma cômoda, você acha um lingote de ouro. Vale 28 Peças de Ouro. Contudo, é muito pesado e, se você quiser levá-lo com você, terá que deixar para trás algum outro objeto de sua mochila. Não há outra saída na caverna, e você tem que engatinhar de volta pelo túnel para a encruzilhada (volte para **121**).

243

Você diz a ele que sente muito, mas não viu o tal sino de metal. O pobre e velho frade franze o cenho e em seguida pergunta se você gostaria de dar a ele 1 Peça de Ouro por uma boa causa. Se você quiser, volte para **166**. Se não desejar fazer a doação, volte para **33**.

244

Os efeitos da febre finalmente desaparecem, e você adormece outra vez, aliviado. De manhã, você recolhe seus pertences, rumo para o norte ao longo da trilha para as colinas. Volte para **198**.



245

Chegando ao fundo do vale, você descobre que a trilha se bifurca.

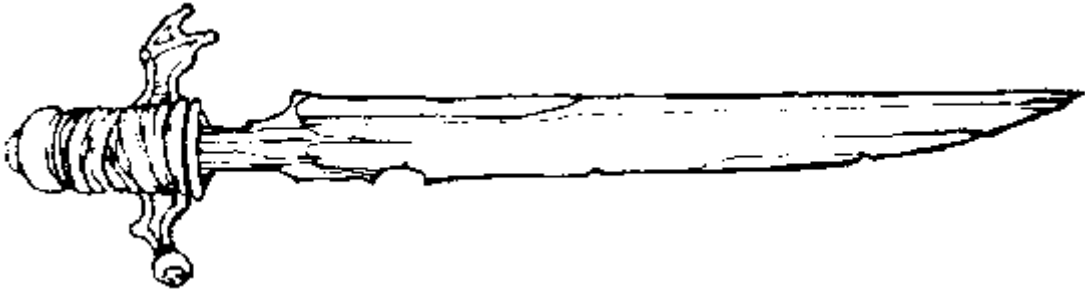
Para continuar para o norte	Volte para 163
Para ir para o oeste	Volte para 233
Para ir para o leste	Vá para 393

246

A mulher BANDIDA pega seus artigos e recua para deixá-lo passar. Você rumo para o norte de novo e logo nota que as árvores estão ficando mais esparsas em ambos os lados da trilha. A trilha acaba por conduzir para fora das árvores a um campo arado. Você está fora da Floresta de Darkwood! Volte para **204**.

247

O abjeto Pterodáctilo jaz no solo numa massa desconjuntada, no lugar onde caiu depois do golpe fatal de sua espada. Caminhando até ele, você repara numa flecha amarela pintada no capim ao lado da trilha, apontando para o oeste. Se quiser seguir a seta, volte para **3**. Se preferir continuar indo para o norte pela trilha, volte para **144**.



248

Você agora possui o escudo de um imperador, feito há muito tempo atrás por um mestre-armeiro. Some 1 ponto de SORTE. O escudo servirá como uma defesa melhor em todas as batalhas futuras. Se uma criatura lhe causar um ferimento, jogue um dado. Se o resultado for 4, 5 ou 6, os danos causados a você serão reduzidos em 1 ponto. Se você ainda não o tiver feito, poderá agora tentar abrir a arca de madeira (vá para **389**) ou sair do nicho para subir adiante pelos degraus (volte para **88**).

249

Você olha de novo para a estranha caverna e vê os trabalhadores clones humanóides continuando seus trabalhos na plantação de fungos. Você sacode a cabeça sem acreditar e sobe rapidamente os últimos degraus até o buraco no teto da caverna. Volte para **164**.

250

O vaso cai ao chão, mas não quebra, embora apareçam rachaduras por toda parte. Você começa a sentir uma vibração e então, nota que há rachaduras que surgem por toda parte na varanda e nos lados da cabana. A vibração fica mais forte - todo o seu corpo começa a tremer, e sua cabeça dá a sensação de estar prestes a explodir. Você perde 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **82**.

251

Quando você desembainha sua espada, o Centauro lança mão de seu arco e flechas. Antes que você possa chegar até ele, uma flecha é disparada diretamente em você. Jogue dois dados. Se o número obtido for menor ou igual ao seu índice de HABILIDADE, você consegue se esquivar da flecha; volte para **63**. Se o número obtido for maior do que o seu índice de HABILIDADE, você não consegue se esquivar da flecha, que se aloja em seu ombro. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você arranca a flecha de seu ombro, dolorosamente. Vá para **260**.

252

Você chega a um cruzamento de quatro caminhos na trilha. O que vai para o sul conduz de volta à floresta, portanto você descarta esta alternativa. Se quiser rumar para o norte, vá para **309**. Se preferir continuar para o leste, volte para **72**.





253. Um homem usando vestes longas e escuras com o pé preso por uma armadilha de coelho enferrujada.

253

Saltando por sobre as raízes retorcidas das velhas árvores, você ruma na direção dos gritos. Depois de poucos minutos, você vê um homem usando vestes longas e escuras com o pé preso por uma armadilha de coelho enferrujada. Seu rosto está encoberto pelos panos e apenas seus olhos, de um marrom escuro, são visíveis. Se você quiser ajudar o homem a livrar o pé da armadilha, vá para **344**. Se você se decidir por não ajudá-lo, retorne à trilha e siga para o norte - volte para **187**.

254

Mais adiante, na estreita trilha, você ouve um rosnado profundo ti sua esquerda nas árvores. Se você quiser ver que criatura está rosnando, volte para **241**. Se preferir ignorar a criatura e continuar para o norte pela trilha, vá para **300**.

255

Continuando pela garganta abaixo, você vê o cabo de uma espada projetando-se de uma pedra grande ao lado da trilha. Se você quiser arrancar a espada da rocha, volte para **182**. Se preferir continuar caminhando e descendo a garganta, vá para **334**.

256

Descendo pela escada, você não repara que há um degrau faltando. Você escorrega e perde o apoio do pé. *Teste a sua Sorte*. Se você tiver Sorte, consegue agarrar-se à escada com as mãos. Volte para **122**. Se Não tiver sorte, você cai da escada e despenca até a água lá embaixo; vá para **295**.

257

Dentro da mochila, você acha uns pães elfos que reporão 4 pontos de ENERGIA se você os comer. Some 1 ponto de SORTE e volte para **31**.

258

Você remexe na sua mochila e tira a minúscula flauta de metal. Você tem a estranha sensação de que tem de tocá-la agora, diante do furioso Dragão Alado. Ao fazê-lo, um som suave e delicado flui da flauta, e um olhar de curiosidade aparece no rosto do Dragão Alado. Sua boca fecha, e as pálpebras começam a se fechar. Você está tocando uma mágica Flauta do Sono do Dragão, e a fera não tem forças para resistir à sua canção tranquilizante. Pouco a pouco, o Dragão Alado vai se deitando no chão e logo está dormindo a sono solto. Vá para **305**.

259

Você sente uma sensação de ardência no interior do seu corpo, enquanto mergulha numa febre furiosa. Você pode estar prestes a se tornar você mesmo um Lobisomem! Por isso, perde 3 pontos de ENERGIA e tem que *Testar a sua Sorte*, se ainda estiver vivo. Caso o número obtido seja igual ou menor do que o seu índice de SORTE, sua febre vai diminuindo - volte para **244**. Se o número obtido for maior do que o seu índice de SORTE, a febre continua a tomar conta de seu corpo, e você fica apavorado ao ver pêlos grossos marrons aparecendo nas costas de suas mãos. O choque faz com que você perca mais 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **19**.

260

Ao ver que a flecha não matou você, o Centauro empina sobre as patas traseiras e avança na sua direção a galope. Você tem que saltar de lado para evitar ser atropelado. Ele passa tropejando por você, numa nuvem de poeira, e pára a uns dez metros de distância, mais abaixo na trilha, a mesma pela qual você chegou. Talvez lutar contra o nobre Centauro não seja uma idéia tão boa, afinal de contas. Você põe a espada na bainha e resolve atravessar o rio. Volte para 178.

261

Você segue o velho, que bufa e resfolega nas suas vestes esfarrapadas, subindo a escadaria em espiral até um aposento amplo no topo da torre. Prateleiras, armários e estantes cobrem as paredes, todos repletos de garrafas, vidros, armas, peças de armadura e todo tipo de artefato estranho. Yaztromo se arrasta em meio à bagunça geral e se deixa cair numa velha cadeira de carvalho. Ele põe a mão no bolso superior e retira um frágil par de óculos com armação de ouro. Colocando-os no nariz, ele apanha um pedaço de lousa e giz de uma mesa próxima à sua cadeira e começa a escrever freneticamente. Ele então entrega a lousa a você.

ARTIGO

CUSTO

Poção Curativa	3 Peças de Ouro
Poção de Controle das Plantas	2 Peças de Ouro
Poção da Imobilidade	3 Peças de Ouro
Poção de Controle dos Insetos	2 Peças de Ouro
Poção Antiveneno	2 Peças de Ouro
Água Benta	3 Peças de Ouro
Anel da Luz	3 Peças de Ouro
Botas Saltadoras	2 Peças de Ouro
Corda de Escalada	3 Peças de Ouro
Rede de Aprisionamento	3 Peças de Ouro
Braçadeira da Força	3 Peças de Ouro
Luva de Destreza de Arremesso	2 Peças de Ouro
Vara de Encontrar Água	2 Peças de Ouro
Cabeças de Alho	2 Peças de Ouro
Fita de Cabeça da Concentração	3 Peças de Ouro
Cápsulas de Fogo	3 Peças de Ouro
Filtros Nasais	3 Peças de Ouro

Ele diz a você que todas as instruções para uso estão escritas claramente nos rótulos pregados aos artigos, juntamente com uma utilização sugerida. Ele suspira e informa a você que, infelizmente, a mágica dos artigos só funciona uma vez, mas são os melhores que você pode comprar por esses preços.

Se você decidir comprar qualquer um dos artigos, pague por eles reduzindo a quantia de Ouro na sua *Folha de Aventuras* e acrescente os artigos nas seções relevantes dela. Yaztromo pergunta, então, a você a razão que o leva a comprar estes artigos, e você conta a ele sua história e sua decisão de dar continuidade à missão do desafortunado Perna Grande.

- “Ah, sim,” - diz Yaztromo lentamente, esfregando o queixo - "ouvi dizer que os bons anões de Stonebridge haviam perdido seu lendário martelo de guerra. Sem ele, o rei de lá não consegue mobilizar seu povo, apesar do fato de que os trolls das colinas estão ameaçando a aldeia. Os boatos contam que um rei invejoso de uma outra aldeia de anões, enviou uma águia a Stonebridge para roubar o martelo, o que conseguiu fazer. Mas, ao voar de volta por sobre Darkwood, foi atacada por gaviões da morte, e o martelo caiu na floresta e se perdeu. Aparentemente, dois goblins da floresta encontraram o martelo, mas não conseguiam resolver quem ficaria com ele. Eles lutaram durante horas, mas acabaram desistindo. Então, descobriram que o cabo desatarraxava da cabeça, e a pendência foi resolvida. Um ficou com a cabeça, e o outro levou o cabo. Depois, eles se separaram, cada um deles feliz com seu novo tesouro. Quem sabe se eles ainda os têm. Portanto, temo que seus problemas são dobrados. Posso lhe dizer que a cabeça é feita de bronze, e o cabo de ébano polido. Tanto a cabeça quanto o cabo têm a letra G gravada neles. Sua tarefa não é fácil. Boa sorte."

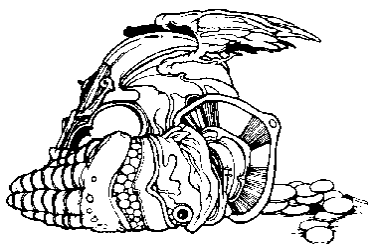
Você agradece a Yaztromo e deixa o aposento pela escadaria em espiral. Volte para 177.

262

Você olha para a garrafa na sua mão e, em seguida, engole rapidamente o conteúdo. Você espera vários segundos por alguma reação, mas nada acontece. Porém, quando você vai apanhar sua espada, que havia deixado no chão para examinar a mochila, uma onda de confiança se espalha pelo seu corpo. O líquido é uma Poção de Habilidade com as Armas, que permitirá que você some 1 ponto aos lances de dados futuros para determinar sua própria Força de Ataque durante os combates. Seu efeito perdura para os próximos dois encontros com batalha. Pegando o ouro, você se esgueira para fora da caverna barrenta para a trilha acima e continua sua jornada na direção do norte. Vá para 337.

263

Não há muita coisa de interesse a ser encontrada na caverna. Uma cama de palha, recipientes de pedra, uma mesa e uma cadeira são tudo que está imediatamente visível, mas, numa prateleira de pedra acima da cama, uma pequena caixa de prata chama a sua atenção. Se você quiser abrir a caixa de prata, volte para 126. Se preferir sair da caverna e subir a trilha para o norte sem a caixa de prata, vá para 358.



264

O pequeno humanóide é um clone e não tem vontade própria. Não oferece resistência.. Sua espada separa sua cabeça dos ombros dele e a atira no chão. Os outros não reparam na sua presença. Você fica imaginando quem controla todos eles. Subitamente, você nota que o clone humanóide que você decapitou está se dissolvendo numa poça de líquido roxo, e um novo fungo brota do solo. À medida em que o fungo cresce, a poça roxa é absorvida pelo solo. O fungo tem um topo roxo que gira, se movendo para encarar você. Você pode:

Ficar para observar o fungo de topo roxo
Rumar na direção do fungo de topo verde
Rumar na direção do fungo de topo vermelho

Vá para 367
Volte para 189
Vá para 282



265. O Gigante parece estar com pressa e vai destruindo o mato rasteiro como se não existisse.

265

Os baques e ruídos vão ficando mais altos, e, de repente, você vê uma perna enorme aparecer na sua frente. Olhando para cima, você vê que a perna pertence a um homem de uns cinco metros de altura. Ele está usando roupas de lona marrom e botas de pele. Parece estar com pressa e vai destruindo o mato rasteiro como se não existisse. É um GIGANTE DA FLORESTA. Ao ver você, seus olhos se arregalam, e ele ergue sua grande clava de madeira. Você tem que lutar contra ele.

GIGANTE DA FLORESTA

HABILIDADE 9

ENERGIA 9

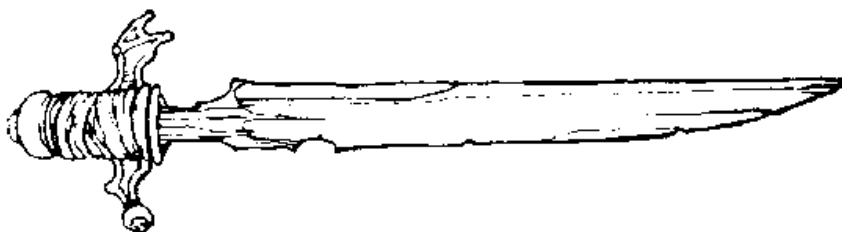
Se você vencer, vá para **356**.

266

Quin explica que ele apostará uma quantidade de Poeira da Levitação contra um artigo ou moedas no valor de 10 Peças de Ouro. Você se senta à mesa defronte a ele. Você coloca o cotovelo na mesa e entrelaça sua mão com a dele. A pegada dele é como uma prensa de ferro, e os olhos escuros e repuxados que tem parecem confiantes. Seus bíceps estufam, e ele dá o sinal para que a contenda se inicie. Jogue dois dados. Se o número obtido for menor ou igual ao seu índice de HABILIDADE, você consegue, com grande esforço, empurrar o braço um pouco para baixo. Ele é forte e não cederá com facilidade. Você terá que obter números favoráveis em relação ao seu índice de HABILIDADE mais duas vezes para que consiga forçar o braço dele a tocar o tampo da mesa. Se você for vitorioso, vá para **354**. Se qualquer dos três lances for maior do que o seu índice de HABILIDADE, seu braço cede diante da força de Quin e encosta no tampo da mesa - volte para **129**.

267

A trilha conduz à entrada de uma grande caverna e não parece prosseguir mais para o leste. Se quiser entrar na caverna, volte para **196**. Se preferir retornar à encruzilhada e seguir para o norte, volte para **25**.



268

Você procura rapidamente na sua mochila e retira as Cabeças de Alho. Os Morcegos Vampiros se aproximam de você, mas se desviam no último minuto, guinchando alto. Eles circulam sobre você, ansiosos para beber seu sangue, mas o alho os mantém à distância. Depois de algum tempo, eles acabam voando para longe em busca de uma outra presa. Deixando o alho a seu lado, você se instala para dormir de novo. De manhã, você recolhe seus pertences e ruma para o norte ao longo da trilha. Volte para **119**.

269

Você grita com os dois humanóides que estão tomando conta de um roçado de fungos de topo verde. Eles ignoram você, continuando com o trabalho deles. Você pega um dos fungos, parte um pedaço do topo, e começa a comer. O gosto é bom e o alimento dá força a seu corpo. Você ganha 4 pontos de ENERGIA. Não parece haver muito motivo para ficar aqui mais tempo, e você caminha na direção dos degraus na parede do outro lado. Vá para **293**.

270

O túnel termina na entrada de uma caverna. Ao entrar numa caverna, você vê que o teto não é mais alto do que o túnel, e que você não tem como ficar de pé. A caverna é o covil de alguma criatura inteligente, pois contém pequenas peças de mobiliário. Há uma caixa de madeira com pouco mais de um metro de comprimento no fundo da caverna. Se você quiser erguer a tampa da caixa, volte para **229**. Se preferir dar meia volta e retornar à encruzilhada no túnel, volte para **121**.

271

Você se aproxima do Gnomo com o braço estendido, oferecendo-se para apertar a mão dele, um convite que ele aceita com uma expressão de dúvida no rosto. Você então conta a ele sobre sua missão, como você conheceu o pobre Perna Grande, e porque decidiu ajudar os anões de Stonebridge. Você pergunta se ele tem alguma informação que pudesse ajudá-lo. Ele responde que ele não se importa muito com anões, mas que de fato possui informações que poderiam ser úteis para você. Porém, essa informação custará 5 Peças de Ouro ou um artigo do tesouro na sua mochila. Se você estiver disposto a pagar o ganancioso Gnomo pelas informações dele, vá para **297**. Se você não tiver condições ou não quiser pagar a ele, diga-lhe o que pensa dele e parta para o oeste pela trilha - volte para **67**.

272

Esta é a última vez em que você vai fazer um favor a alguém por algum tempo! Retornando à trilha, você ruma para o norte de novo. Vá para **394**.

273

Você pega o medalhão no pescoço do Gremlin caído. É feito de ouro e vale 9 Peças de Ouro. Não há nada mais que seja de uso ou valor na caverna. Não há outra saída na caverna, e você tem que engatinhar de volta, descendo o túnel até a encruzilhada - vá para **296**.

274

Você repara num cipó nodoso que pende até o chão de uma árvore à sua esquerda. Você olha para cima e vê uma casa de árvore de construção rústica em meio aos galhos. Se você quiser subir pelo cipó até a casa da árvore, volte para **195**. Se preferir continuar caminhando para o norte, volte para **109**.



275

Você põe sua mão lentamente no buraco escuro. Ela entra em contato com alguma coisa fria e dura. Parece ser uma cumbuca de metal. Quando você começa a levantá-la para tirá-la do buraco, sente uma dor forte quando os dentes afiados de alguma criatura pequena repentinamente mordem seu braço. Você tira o braço rapidamente, sem largar sua descoberta. O sangue de seu ferimento pinga no chão. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Logo você vê que não encontrou uma cumbuca de metal afinal. Trata-se de um elmo de bronze e parece ser mais ou menos do seu tamanho. Você:

Experimentará o elmo?	Volte para 179
Vai deixá-lo de lado e continuar para o norte?	Volte para 115

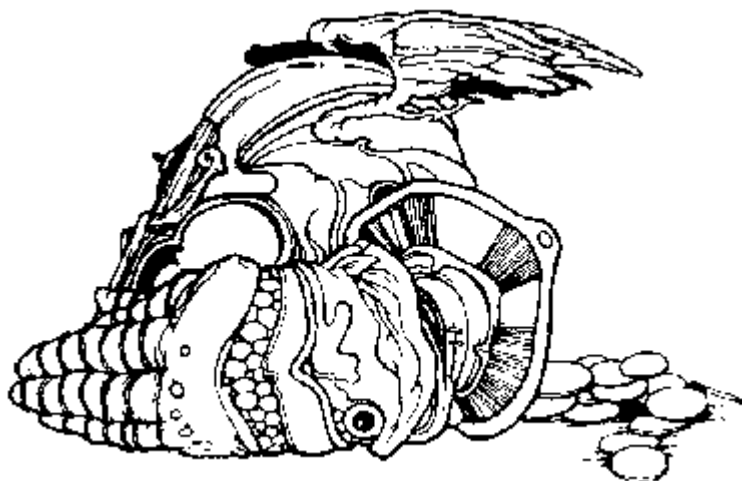
276

Quando você recua para atacar o cavaleiro mascarado, o maior dos quatro cães salta sobre você, o que o obriga a lutar contra ele primeiro.

CÃO-DE-CAÇA	HABILIDADE 7	ENERGIA 6
-------------	--------------	-----------

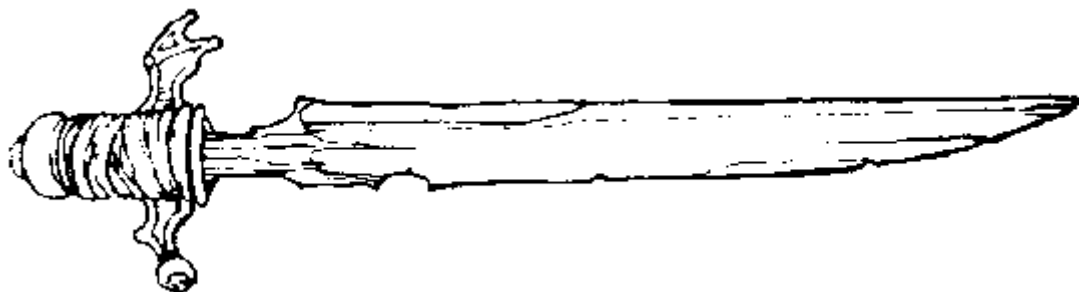
Se você derrotar o Cão-de-Caça, terá que lutar então com os outros três cães e seu dono em pares. Ambos os membros de um par terão a chance de um ataque separado contra você em cada Série de Ataque, mas você terá que escolher qual dos dois será atacado por você. Ataque o alvo determinado como numa batalha normal. Contra o outro, você jogará para conhecer sua Força de Ataque da maneira normal, mas não vai causar-lhe ferimento se sua Força de Ataque for maior - terá que contar isso apenas como se você tivesse se defendido com sucesso de um golpe dele. É claro que, se a Força de Ataque dele for maior, você sofrerá ferimento do modo normal.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro par:		
CÃO-DE-CAÇA	6	6
CÃO-DE-CAÇA	5	6
Segundo par:		
CÃO-DE-CAÇA	6	5
MASCARADO	8	7
Se você vencer, volte para 62 .		





277. Repentinamente um galho golpeia você, derrubando-o ao chão.



277

A trilha continua para o leste por uma certa distância e depois faz uma curva abrupta para o norte, estreitando-se levemente. As árvores parecem invadir a trilha mais ainda do que o habitual, e um latejar que desce pela sua espinha diz que alguma coisa não está normal. Repentinamente, um galho de uma das árvores golpeia você, derrubando-o ao chão. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Você se levanta cambaleando e vê que a árvore se deslocou para a trilha, bloqueando sua passagem. A árvore é velha, de casca grossa e sulcada. Você consegue com dificuldade visualizar os olhos e boca escondidos no meio do tronco e se dá conta de que foi atacado por um **HOMEM ÁRVORE**. Você pode:

Fugir correndo de volta para a
encruzilhada
Lutar contra o Homem-Árvore

Volte para **234**
Volte para **114**

278

A trilha cruza uma garganta estreita entre duas colinas. Você se sente vulnerável e desembainha sua espada, esperando ser emboscado a qualquer momento. Infelizmente, por você estar concentrado em observar os lados da garganta, não vê um pequeno amontoado de folhas e galhos na trilha adiante. Seu pé atravessa diretamente a cobertura fina de uma armadilha para ursos, e você despenca por quatro metros até o fundo de um fosso rochoso. Para aumentar a sua desgraça, uma estaca de madeira com uma ponta aguçada está cravada no centro do fosso. *Teste a sua Sorte*. Se você tiver sorte, consegue evitar a queda sobre a estaca de madeira, mas cai pesadamente no chão, perdendo 2 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, vá para **319**. Se você não tiver sorte, a ponta da estaca rasga sua perna quando você cai. Você perde 2 pontos de ENERGIA pela queda e mais 2 pontos de ENERGIA pelo ferimento na sua perna. Se ainda estiver vivo, vá para **319**.

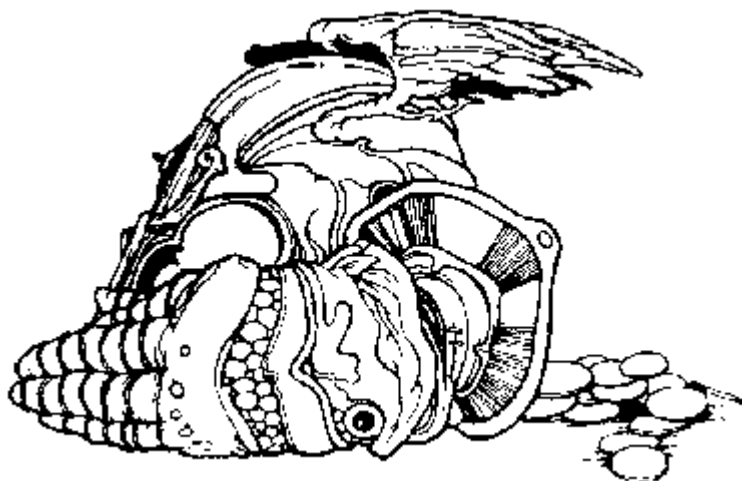


279

Considere todos os artigos que estão na sua mochila como objetos isolados, inclusive cada Peça de Ouro. Faça as deduções necessárias na sua Lista de Equipamentos e volte para **246**.

280

Sua caminhada para o oeste é árdua mas sem novidades. Você passa por duas ramificações da trilha que conduzem para o sul, as quais você ignora. Finalmente, você chega a uma encruzilhada. Mais uma vez ignorando o caminho para o sul, você rumo para o norte; vá para **306**.



281

Você chega a um cruzamento. O caminho para o sul leva de volta para as colinas, portanto, você decide não optar por esta alternativa. Se você quiser seguir para o norte, volte para **163**. Se preferir continuar para o leste, vá para **393**.

282

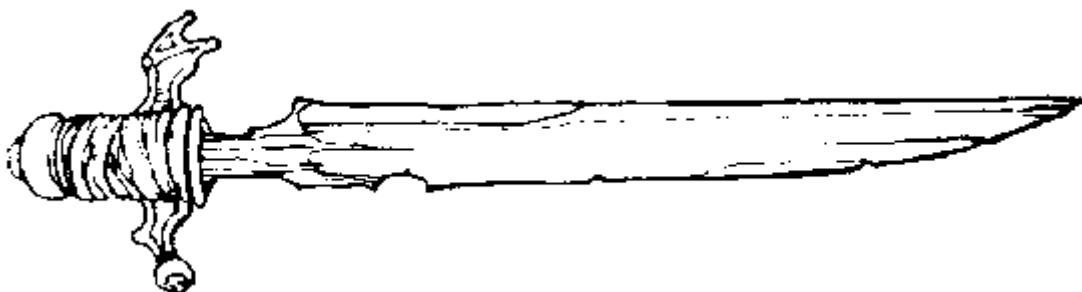
Os fungos de topo vermelho estão sendo cuidados por três dos humanóides. Se quiser comer um pouco de fungo, volte para **16**. Se preferir sair da caverna pelos degraus da parede do outro lado, vá para **293**.

283

Seus ferimentos saram diante dos seus olhos, devido às propriedades mágicas da lama. Acrescente 4 pontos de ENERGIA a seu índice. Sentindo-se muito melhor, você parte para o norte de novo ao longo da trilha; vá para **303**.

284

Você logo chega a uma outra encruzilhada no túnel. Se você quiser rumar para o norte, volte para **81**. Se quiser se dirigir ao sul, volte para **270**.





285. Você ouve o som de um animal que fareja, seguido por outro rosnado grave.

285

Você já está dormindo há mais ou menos uma hora, quando o ruído de rosnados profundos faz com que você acorde. Você se levanta sem fazer barulho e pega sua espada. Fica esperando e escutando. Há uma lua cheia no céu, e o lugar projeta sombras fantasmagóricas por toda parte. Você ouve passos macios e o som de um animal que fareja, seguidos por outro rosnado grave. Então, uma forma que se assemelha a de um homem surge das sombras à sua direita; quando ele se aproxima, você vê que seus braços, peito e rosto são cobertos de pêlos marrons e grossos, e que dentes compridos emergem de sua boca. É um LOBISOMEM, e você terá que lutar contra ele.

LOBISOMEM

HABILIDADE 8

ENERGIA 9

Se você derrotá-lo, vá para **388**.

286

Quando você ergue a espada para desferir o primeiro golpe, a criatura começa a se metamorfosear diante de seus olhos. Ele se torna mais alto e fica verde. Uma grande cauda coberta de esporões se estende a partir de suas costas, seus braços ficam mais grossos, e suas mãos desenvolvem garras afiadas. O rosto se deforma e torna-se o de um réptil de olhos vermelhos e uma boca enorme que abriga dúzias de dentes afiados como navalhas. Ele não é um Goblin, mas sim um MUDA-FORMAS, e você terá que lutar contra ele.

MUDA-FORMAS

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se você, vencer, vá para **373**.

287

Do lado de fora da caverna, você pára para dar uma olhada rápida no interior da bolsa de couro. Você encontra 5 Peças de Ouro e um pequeno sino de metal. Você os coloca na sua mochila e corre de volta para a encruzilhada na trilha, depois rumo para o norte. Volte para **25**.

288

Descendo pela trilha da montanha, você vê o fundo do vale que se estende à sua frente e, além dele, a sinistra muralha de árvores - Darkwood! Do outro lado das árvores está Stonebridge, o fim de sua jornada. Quando você chega ao sopé das montanhas, vê muitos rochedos que se espalham por ambos os lados da trilha. Você fica admirado ao ver um dos maiores, balançando de um lado para outro suavemente, como uma folha na brisa. Se você quiser investigar o rochedo, volte para **84**. Se preferir rumar para o norte e penetrar no vale, volte para **245**.

289

A trilha estreita e coberta de mato continua a serpentear em meio à densa floresta. Estranhos gritos de animais ecoam pelas árvores. Não demora muito para que você chegue a uma outra encruzilhada na trilha. Se quiser continuar na direção do oeste, volte para **76**. Se quiser rumar para o norte, volte para **147**.

290

Você desembainha sua espada ao entrar na caverna. O Ogro joga a cumbuca de madeira no chão e ergue a grande clava de madeira presa a seu cinto. Ele grunhe e salta na sua direção. Prepare-se para a batalha.

OGRO

HABILIDADE 8

ENERGIA 12

Se você vencer, vá para **385**. Você pode *Fugir*, correndo de volta para a trilha e rumando para o norte. Vá para **358**.

291

À medida em que você vai caminhando na direção do norte, atravessando a planície, o mato vai se tornando gradualmente mais baixo, e o terreno começa a se elevar suavemente. Você ouve o ruído de uma queda d'água adiante. Logo, você chega à margem de um rio largo que se divide em dois níveis. À sua direita, a água é calma e se movimenta lentamente, mas à sua frente ela despenca ruidosamente numa grande cachoeira até uma garganta lá embaixo, onde o rio se estreita e corre velozmente para o oeste por sobre rochas e penedos. Há degraus que conduzem para o fundo da garganta pelo lado da cachoeira, embora seja difícil ver onde eles terminam devido à nuvem de vapor d'água que sobe lá debaixo. Do outro lado do rio, você vê a trilha rumando para o norte na distância. Um pequeno bote de madeira está amarrado a uma estaca à sua direita, onde o rio é calmo. Você:

Descerá os degraus até a base da cachoeira?

Vá para **335**

Remará no bote de madeira para atravessar o rio?

Volte para **145**

292

A luz da vela projeta sombras fantasmagóricas pelo aposento. Na luz amarelada, você vê o rosto de um velho entalhado na tampa de pedra da caixa. Em seguida, você repara numa perna de esqueleto que surge das sombras do outro lado do aposento. Você caminha até o esqueleto para examiná-lo. O esqueleto é pequeno, e o crânio possui dentes afiados e proeminentes. Poderia ser o esqueleto de um Goblin ou de um Orc. Você caminha até a caixa de pedra. A tampa sobre ela dá a impressão de poder ser deslocada. Se você quiser erguer a tampa de pedra, volte para **95**. Se preferir ignorar a tampa, retorne à trilha e siga para o norte. Volte para **112**.

293

Os degraus são feitos de pedra, esculpidos na parede da caverna. Estão molhados no limo que pinga e desce pelas paredes. Você vê que há três nichos que penetram na parede da caverna a partir dos degraus a intervalos diversos até o teto. Cada um deles tem três metros de altura. Você sobe os degraus e olha para o interior da penumbra do primeiro nicho, onde vê um barril e uma arca de madeira. Você pode:

Olhar dentro do barril

Volte para **215**

Tentar abrir a arca de madeira

Vá para **389**

Continuar subindo os degraus

Volte para **88**



294. A impressão que se tem é que ninguém mora ali há meses.

294

A cabana consiste em um aposento, contendo uma lareira, uma cama de madeira, uma mesa com duas cadeiras, uma bacia, uma arca de madeira e prateleiras atulhadas de ponta a ponta, com ovos de aves. Há muita poeira no chão, e a impressão que se tem é que ninguém mora ali há meses. Você:

Remexerá na lareira?	Volte para 106
Abrirá a arca de madeira?	Volte para 175
Deixará o aposento e seguirá na direção norte?	Volte para 288

295

Você bate com a cabeça violentamente no lado do poço ao cair. Você está usando um elmo? Se estiver, volte para **225**. Se não estiver, volte para **30**.

296

De volta à encruzilhada, você pode ou engatinhar para o sul de volta para o poço (vá para **398**), ou continuar para o oeste (volte para **284**).

297

Ao aceitar o pagamento, o Gnomo sorri e diz a você que viu o esqueleto de um Goblin dentro de uma cripta de pedra. Talvez fosse o esqueleto de um dos dois Goblins que você está procurando, talvez não. Ele diz que a cripta é em algum lugar no norte da floresta, mas ele não tem certeza do local exato. Você fica aborrecido porque o Gnomo só tem essas informações e parte para o oeste de novo a passos rápidos - volte para **67**.

298

Você já está dormindo há mais ou menos uma hora quando, um uivo aterrador faz com que você acorde sobressaltado. Parece estar vindo do oeste, de um ponto a alguma distância. Você olha para cima e vê a lua cheia no céu noturno. Ao fazê-lo, você repentinamente nota que há uma grande sombra negra que se move nos galhos acima de você. Você deixa os uivos de lado e salta de pé, pegando sua espada ao mesmo tempo em que uma ARANHA GIGANTE pula para o chão e cai a seu lado. Seu corpo arredondado e maciço se desloca vagarosamente na sua direção sobre suas pernas negras e cabeludas. Não querendo abandonar todas as suas posses, você é obrigado a lutar.

ARANHA GIGANTE

HABILIDADE 7

ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **140**.

299

Você corre o mais rápido que pode na direção do ruído de água com um longo rastro de ABELHAS ASSASSINAS bem atrás de você. Logo, você chega à margem de um rio e, sem ter tempo para pensar, mergulha direto. Você prende a respiração pelo máximo de tempo que consegue e fica embaixo d'água. Quando vem à tona de novo, as Abelhas Assassinas já partiram. Você sai da água e começa a se secar. Examinando o conteúdo de sua mochila, você fica desolado ao descobrir que todas as suas Provisões se dissolveram na água. Você olha em volta e vê que a trilha continua para o norte por sobre o rio, via uma ponte de madeira velha e instável. Se você quiser atravessar o rio pela ponte, volte para **65**. Se não quiser se arriscar na ponte e preferir atravessar o rio nadando, volte para **75**.

300

A luz do dia surge em meio às árvores, seus grandes raios brancos em ambos os lados da trilha. A floresta se torna menos densa. Logo a trilha conduz para fora das árvores, saindo numa planície ampla, coberta de mato alto. Adiante, você vê o terreno que vai se elevando até chegar a umas colinas baixas. Uma nova ramificação que sai da trilha conduz ao oeste. Você:

Continuará para o norte?
Irá para o oeste?

Volte para **138**
Vá para **331**

301

Você revista os bolsos dos Hobgoblins e acha 3 Peças de Ouro, uma minúscula flauta de metal e dois biscoitos cheios de bichos. Há também um colar feito de crânios de camundongos em volta do pescoço de um deles. Se você ficar com quaisquer desses artigos, acrescente-os à sua Lista de Equipamentos. Volte para **157**.

302

Você coloca a pulseira em seu lugar no pulso. Uma sensação poderosa se espalha pelo seu braço e faz você saltar. Seu braço fica forte. Você agora possui uma Pulseira da Habilidade, que permitirá que você acrescente 1 ponto a todos os seus lances de dados futuros, quando estiver calculando sua Força de Ataque durante os combates, enquanto você a usar. Anote isso na sua Lista de Equipamentos. Você agora desce pelo cipó e continua na direção norte pela trilha. Volte para **109**.



303

Alto no céu, você vê uma grande criatura voadora. É, com certeza, maior do que qualquer ave que você tenha visto antes. À medida em que ela se aproxima, você desembainha a espada. Ela solta um grito agudo e alto, e você pode ver sua cabeça longa e a boca cheia de dentes aguçados. Tem uma pele verde de réptil, e suas asas têm cinco metros de ponta a ponta. Não há nenhum lugar para se proteger no vale, e você terá que lutar contra o PTERODÁCTILO que mergulha sobre você.

PTERODÁCTILO HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **247**.

304

Sua perna vai levar muito tempo para ficar curada. Você encontra dois galhos no chão e os amarra à sua perna quebrada com o cinto de couro que está na sua cintura. Você se recosta e começa a descansar. Terá que comer cinco porções de suas Provisões antes de estar forte o suficiente para seguir adiante. Se você não tiver mais cinco porções de suas Provisões, morrerá de fome. Se sobreviver, reduza seu índice de HABILIDADE em 2 pontos, devido à sua deficiência. Seus olhos estão bem habituados à escuridão agora, e você vê que o túnel só tem um metro de altura. Você tem que engatinhar para explorá-lo. Volte para **69**.

305

Você contorna o imóvel Dragão Alado e começa a remexer em meio aos detritos espalhados pelo covil do animal. Encontra uma manopla feita de ferro, uma faca de arremesso, 10 Peças de Ouro e um anel de ouro. Você põe a faca e as Peças de Ouro na sua mochila. Você:

Experimentará a manopla?	Vá para 374
Experimentará o anel de ouro?	Volte para 133
Deixará estes artigos de lado e rumará para o norte pela trilha?	Vá para 360

306

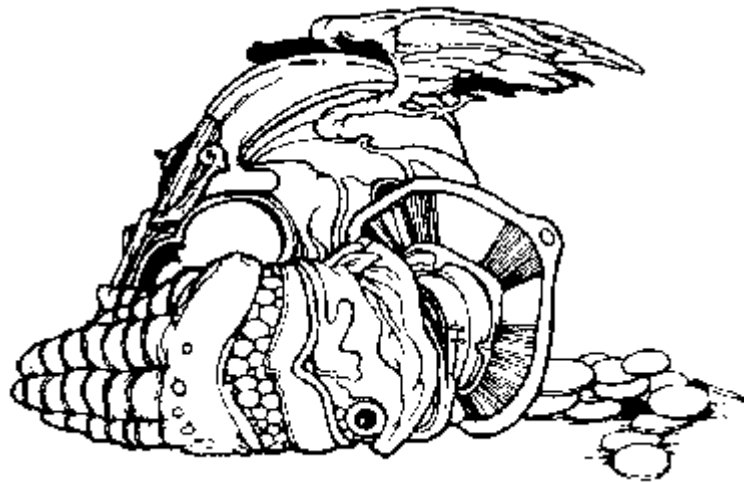
Em meio às árvores à esquerda da trilha, você vê uma pequena construção de pedra, coberta de musgo e trepadeiras. Se você quiser examinar o local, vá para 391. Se preferir seguir adiante para o norte pela trilha, volte para 112.

307

O homenzinho acorda sobressaltado, perde o equilíbrio e cai do cogumelo. Ele solta um palavrão ao bater no chão, mas pula de volta para o cogumelo, gritando: - "Quem fez isso? Quem fez isso?" - Ele olha para você de rosto carregado. Você pode atacar o GNOMO (volte para 192) ou tentar iniciar uma conversa (volte para 271).

308

Ao comer uns cogumelos, você sente uma grande agitação no interior de seu corpo. Você acha que pode estar se transformando num Muda-Formas! Finalmente, você se sente aliviado ao sentir que a agitação está desaparecendo - e você não se transformou num Muda-Formas. Mas você comeu Cogumelos de Mistura - seu índice de HABILIDADE se torna agora o seu índice de SORTE, e seu índice de SORTE passa a ser seu índice de HABILIDADE. Sentindo-se meio estranho, você parte para o norte mais uma vez. Volte para 148.



309

A trilha corta pelo meio do mato, que chega à altura da cintura. Embora sua visibilidade seja boa, você não se sente muito tranquilo em relação às criaturas que podem estar espreitando você em ambos os lados da trilha. Repentinamente, o mato à sua esquerda se agita, e dois tubos de madeira aparecem, apontando diretamente para você. São zarabatanas pertencentes a dois PIGMEUS, que disparam dardos na sua direção. *Teste a sua Sorte* duas vezes, uma para cada dardo. Se você tiver sorte nas duas vezes, nenhum dos dois dardos o atinge. Volte para 77. Se você não tiver sorte, um ou os dois dardos se alojam no seu pescoço. Volte para 197.

310

O Troll da Caverna se levanta e grunhe alto. Ele está muito aborrecido por ver um intruso na sua caverna e caminha na sua direção, brandindo a clava. Você terá que lutar contra ele.

TROLL DA CAVERNA

HABILIDADE 8

ENERGIA 9

Se você vencer, volte para **101**.

311

Uma busca nas roupas e bolsas deles não revela nada de interesse, a não ser 2 Peças de Ouro, as quais você põe na sua mochila. Você parte para o norte de novo pela trilha e logo repara que as árvores vão se tornando mais esparsas de ambos os lados da trilha. Finalmente, a trilha conduz para fora das árvores a um campo arado. Você está fora da Floresta de Darkwood! Volte para **204**.

312

Você passa por cima do cadáver imóvel do Ghoul e olha dentro do caixão. Você vê 25 Peças de Ouro, mas fica exultante ao ver um outro objeto que estava sendo usado como travesseiro pelo Ghoul - uma cabeça de martelo de bronze com a letra G gravada nele. Você alegremente põe seus achados na sua mochila e sai da cripta para retornar à trilha e seguir para o norte; volte para **112**.

313

Não há muita coisa de interesse a ser encontrada na caverna. Uma cama de palha, vasos de pedra, uma mesa e uma cadeira são tudo que está imediatamente visível, mas, numa prateleira de pedra, logo acima da cama, uma pequena caixa de prata chama sua atenção. Se você quiser abrir a caixa de prata, volte para **240**. Se você decidir ignorar a caixa de prata e caminhar até a criatura na jaula, volte para **85**. Se você resolver sair da caverna imediatamente sem a caixa de prata para continuar sua jornada para o norte, vá para **358**.

314

O terreno é bastante íngreme agora, à medida em que a trilha vai serpenteando entre as colinas. Quando você alcança o topo da colina, o sol está bastante quente. Por toda a volta na distância, você vê o círculo verde e compacto da Floresta de Darkwood. A névoa ainda paira sobre o mato alto atrás de você, mas à sua frente você vê o fundo de um vale banhado na luz do sol. Tudo está quieto. Quando você começa a descer pelo outro lado da colina, repara numa pequena cabana de madeira com a porta ligeiramente aberta. Se quiser entrar na cabana, volte para **294**. Se preferir continuar na direção norte, volte para **288**.

315

Você abre a rústica porta de madeira e entra numa cabana em péssimas condições. Você:

Falará com a velha? Volte para **42**

Desembainhará sua espada? Vá para **342**

316

Finalmente, você consegue voltar a dormir, mas passa a noite inquieto. De manhã, você recolhe seus pertences e rumo para o norte pela trilha para as colinas. Volte para **198**.



317. Duas criaturas altas e delgadas surgem,
vestindo roupas esfarrapadas.

317

Você puxa sua espada e se prepara para encontrar os donos das vozes que discutiam. Duas criaturas altas e delgadas surgem, vestindo roupas esfarrapadas, sobre as quais estão usando cotas de malha. Eles vêem você e instantaneamente param de discutir. São HOBGOBLINS e puxam suas espadas para atacar você.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro HOBGOBLIN	6	6
Segundo HOBGOBLIN	5	7

Se você vencer, volte para **301**. Se preferir *Fugir* durante a batalha, poderá fazê-lo indo para **41**.

318

Você pula na vegetação espessa ao lado da trilha. Espiando por trás das folhas, você vê as pernas maciças de um homem gigantesco passarem por você pela trilha. Logo ele desaparece, e você retorna à trilha silenciosamente e rumo para o norte de novo; volte para **231**.

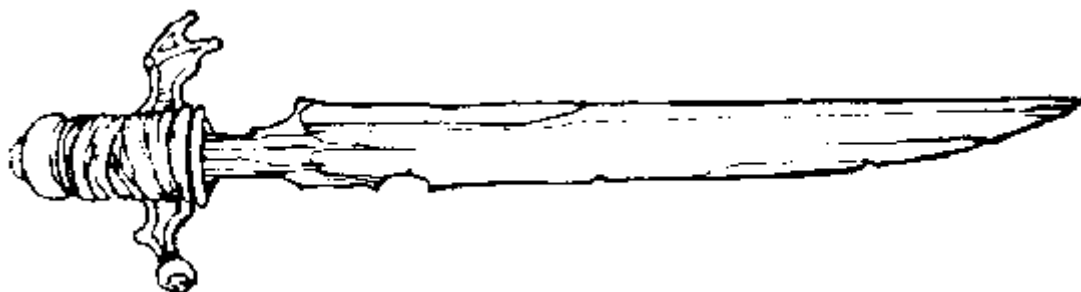
319

Você possui Botas Saltadoras? Se possuir, volte para **228**. Se não, volte para **14**.

320

Você agarra a perna e puxa para baixo com toda a força que tem. Um pequeno GREMLIN de pele verde passa caindo por você e despenca na água com um gemido alto.

Você aproveita a oportunidade e sobe a escada enquanto o Gremlin está se debatendo na água. Você sai do poço e retorna à trilha; vá para **362**.



321

À medida em que cada Guerreiro-Clone morre, vai se dissolvendo numa poça de líquido colorido no chão rochoso. Não querendo mais permanecer nesse nicho úmido e sombrio, você sai e sobe adiante pelos degraus; volte para **101**.

322

A luz de seu anel penetra nas profundezas escuras do tronco de árvore e do túnel abaixo. Você vê um medalhão de ouro pendente de uma fita de seda a seu alcance, num pedaço de madeira preso ao interior do tronco. Vale 5 Peças de Ouro, e você o coloca na sua mochila. O fundo do túnel fica uns cinco metros mais abaixo. Você possui uma Corda de Escalada? Se possuir, volte para **94**. Se não, vá para **380**.

323

Caminhando para o norte, você logo chega a uma encruzilhada na trilha. Você pode:

Continuar para o norte	Volte para 291
Ir para o oeste	Volte para 99
Ir para o leste	Volte para 102

324

Você dá a volta até a frente da cabana e vê um grande vaso azul numa pequena varanda. Não há ninguém por perto. Você abre a porta da cabana, mas não há ninguém lá dentro. A cabana também não possui qualquer mobília ou outros objetos. Você anda até o lado de fora de novo e inspeciona o vaso azul. Olha lá dentro, mas, apesar da luz do sol, não consegue ver além da borda. O vaso está cheio de uma estranha escuridão. Você o sacode e ouve um som de chocalho. Você pode:

Jogar o vaso no chão	Volte para 250
Pôr sua mão dentro do vaso	Volte para 161
Ignorar o vaso e retornar à trilha para seguir para o norte	Volte para 149

325

Você está dormindo há mais ou menos uma hora, quando o barulho suave de asas batendo o acorda. Você senta e apanha sua espada, e, na luz da lua cheia, vê três sombras grandes que voam na sua direção. Parecem ser morcegos grandes, mas, quando eles se aproximam num rasante, você vê os inconfundíveis caninos dos MORCEGOS VAMPIROS. Se você possuir Cabeças de Alho, volte para **268**. Se não, volte para **19**.

326

Junto à margem do rio, não parece haver nenhum outro meio de atravessá-lo, a não ser o barco, volte para **145**.



327

No interior, você vê degraus de pedra que conduzem para baixo a partir da porta, penetrando em profundezas de penumbra. Você não consegue ver nada lá embaixo. Se quiser descer a escada, vá para **351**. Se quiser sair da construção, retornar à trilha e rumar para o norte, volte para **112**.

328

Apesar de ser feita de carvalho duro, a cadeira é surpreendentemente confortável. Você começa a comer, mas, ao invés de se sentir mais forte, sente-se mais fraco. Você está sentado numa Cadeira de Sugamento da Vida, que suga 4 pontos de seu índice de ENERGIA, apesar da porção de suas Provisões comida. Se ainda estiver vivo, você consegue levantar-se vagarosamente da cadeira e cambalear para o norte pela trilha. Volte para **118**.

329

A luz do dia aparece entre as árvores de ambos os lados da trilha, à medida em que a floresta se torna menos espessa. Logo a trilha conduz para fora das árvores a uma grande planície com mato alto. Além dela, você vê o terreno que se eleva, conduzindo a umas montanhas baixas. Uma nova ramificação da trilha leva para o leste. Continuando sua busca, você pode:

Seguir caminho para o norte	Volte para 180
Ir para o leste	Volte para 252

330

Você está dormindo há mais ou menos Uma hora quando um uivo aterrador faz você acordar sobressaltado. Você coloca lenha nova nas brasas incandescentes do fogo e o reaviva. Você nota que há uma lua cheia no céu. Com suas costas para as rochas e o fogo diante de você, você fica esperando com a espada na mão. Logo você se dá conta de que está sendo observado, e, em seguida, vê três pares de olhos à sua frente, reluzindo vermelhos à luz do fogo. Outro uivo rasga o ar da noite, seguindo por rosnados graves. Lentamente, os três pares de olhos avançam na sua direção. Saídos das sombras, três LOBOS surgem, prontos para saltar sobre você. Eles atacam você um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro LOBO	7	8
Segundo LOBO	7	7
Terceiro LOBO	7	9

Se você vencer, volte para **116**.

331

Você logo chega a uma outra encruzilhada na trilha. Você vê que a trilha que conduz ao sul rumo direto de volta para a floresta e resolve não ir por ela. Consequentemente, você pode:

Continuar para o oeste	Volte para 124
Ir para o norte	Volte para 309

332

Você logo chega a uma outra encruzilhada da trilha. Olhando para o mapa de Perna Grande, você resolve se dirigir para o norte novamente, na direção de Stonebridge, ignorando a trilha estreita que continua para o oeste. Volte para **103**.

333

A coroa serve perfeitamente na sua cabeça. Os dois Guerreiros-Clones olham para o alto e encaram você com reverência. Com a coroa na cabeça, você ouve palavras na sua mente e compreende que os Guerreiros-Clones estão tentando se comunicar com você telepaticamente. Eles lhe dizem que você é o novo senhor deles, e pedem instruções. Eles perguntam a você o que deve ser feito com a nova safra de fungos de topo vermelho. Você resolve que não quer ser senhor dos Guerreiros-Clones e dos trabalhadores, e levanta as mãos para retirar a coroa de sua cabeça. Com horror, você vê que a pele de suas mãos murchou e escureceu drasticamente. Você tenta tirar a coroa de sua cabeça, mas ela não sai do lugar. É um objeto do mal e encontrou em você um novo hospedeiro. Gradualmente, suas feições se modificam, enquanto você adota a forma e a cor de um Demônio de Fogo. Seu novo destino está determinado, e sua aventura termina aqui.

334

Entre as colinas, você vê o fundo do vale, verde e plano, que se estende à sua frente e, além dele, uma sinistra muralha de árvores - a floresta de Darkwood! Do outro lado dela está Stonebridge, o fim de sua jornada. Chegando no vale, a trilha termina numa encruzilhada. Se você quiser rumar para o oeste, volte para **113**. Se quiser seguir para o leste, volte para **51**.

335

Você desce pelos escorregadios de degraus de pedra até a base da cachoeira. Olha para cima e vê um arco-íris magnífico refletido no vapor d'água. Está escuro na garganta, e é impossível ver através da parede de água em que os degraus terminam. Se você quiser atravessar a lâmina de água, volte para **181**. Se preferir subir de volta pelos degraus de pedra, volte para **326**.

336

Começa uma dor no seu estômago, que pouco a pouco se espalha por todo o seu corpo. Se você tiver uma Poção Antiveneno, volte para **21**. Se não possuir este artigo, volte para **108**.

337

Finalmente, as árvores começam a ficar mais esparsas, e raios de luz do sol atravessam pelos espaços de ambos os lados da trilha. À medida em que a trilha se alarga, você vê uma grande caverna, cuja entrada fica a uns poucos metros para trás, à direita. Se você quiser examinar a caverna, volte para **230**. Se você preferir continuar na direção do norte, subindo a trilha, vá para **358**.

338

O gás é tóxico, e seus olhos começam a lacrimejar. Você prende a respiração por tempo suficiente para achar seus Filtros Nasais e colocá-los em posição no interior das narinas. Você inspira cautelosamente, mas tudo está bem. Depois de algum tempo, a nuvem de gás em torno de seu rosto se dissipa. Você coloca a caixa de prata na sua mochila. Se quiser caminhar até a criatura na jaula, volte para **85**. Se preferir sair da caverna e continuar sua jornada rumo ao norte, vá para **358**.

339

Logo, você atinge a margem de um rio que flui suavemente. Você vê que a trilha continua para o norte sobre o rio, via uma ponte velha e instável de madeira. Se você quiser atravessar o rio por essa ponte, volte para **65**. Se não quiser acreditar na ponte e preferir nadar para o outro lado do rio, segurando sua mochila fora da água para manter o conteúdo seco, volte para **75**.



340. Um homem pequeno, usando um elmo de ferro e uma cota de malha, sentado num tronco ao lado da trilha.

340

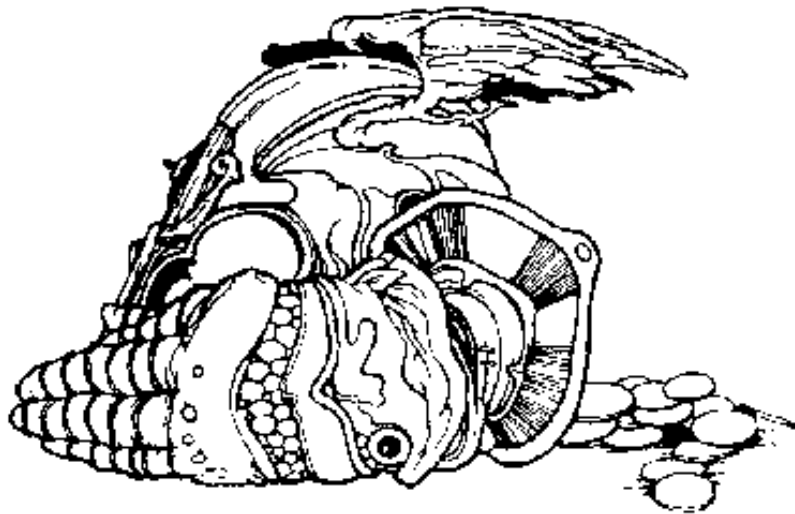
Caminhando pela trilha, você vê um homem pequeno, usando um elmo de ferro e uma cota de malha, sentado em um tronco ao lado da trilha. É um ANÃO, e ele não parece muito contente em vê-lo. Você:

Tentará iniciar uma conversa com ele?
Desembainhará sua espada para atacá-lo?
Correrá para o leste pela trilha,
depois de empurrá-lo do tronco?

Volte para **141**Vá para **347**Volte para **59**

341

A dor na sua mão se torna quase insuportável, mas você ainda consegue aguentar e tateia lá dentro. No fundo do vaso, sua mão entra em contato com diversos objetos. Você os agarra e tira sua mão do vaso rapidamente. Fica surpreso ao não ver nenhuma marca ou sinal de ferimento na sua mão. Você examina seu tesouro e acha 5 Peças de Ouro, um dente de dragão e um frasco de vidro, contendo uma Poção da Força que reporá 5 pontos de ENERGIA no momento em que você decidir bebê-la. Você soma 1 ponto de SORTE e retorna à trilha para seguir para o norte; volte para **149**.



342

Quando você desembainha sua espada, o rosto da velha se transforma de uma expressão de desinteresse para uma de raiva. De uma gaveta em uma mesa próxima, ela tira umas flores mortas e passa a esfregar algumas pétalas nas palmas da mão, enchendo a cabana com um cheiro doce. Quando isso acontece, o aposento começa a rodar diante de seus olhos. Se você possuir a Fita de Cabeça da Concentração, volte para **158**. Se não possuir, volte para **11**.

343

Você coloca a Peça de Ouro no alto do poste de sinalização, conforme pedido pelo corvo, e depois disso ele diz: - "Vá para o norte." - Você pergunta ao corvo porque ele precisa de Peças de Ouro, e ele responde que precisa de 30 Peças de Ouro para pagar a Yaztromo, a fim de que ele o transforme num ser humano de novo. Você diz adeus ao corvo. Se você quiser ir para o norte, conforme aconselhado pelo corvo, volte para **8**. Se preferir continuar no rumo do leste, volte para **239**.

344

Você enfia sua espada entre as mandíbulas da armadilha, usando-a como uma alavanca. O estranho de vestes longas acrescenta sua força, e finalmente a armadilha abre. Ele agradece a você repetidamente e explica que está na floresta à procura de seu irmão há muito desaparecido, que ele pensa estar vivendo uma vida de eremita em algum lugar nas suas profundezas. Juntos, vocês passam de volta por sobre as raízes das árvores e chegam à trilha. Você o convida para acompanhá-lo na direção do norte, mas ele delicadamente recusa, dizendo que acredita que seu irmão esteja vivendo no sul. Vocês apertam as mãos e se despedem. Volte para **36**.

345

A dor no seu estômago se intensifica, e o suor brota na sua testa. Você começa a tremer, e perde 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, a dor gradualmente vai sumindo. Não parece haver muito motivo para continuar aqui por mais tempo, e você caminha até os degraus na parede do outro lado. Volte para **293**.

346

Arragon ergue o braço direito e abre os dedos da mão, dizendo: - "Bem, estranho, qual é a sua decisão?" - Se você desejar dar a Arragon o que ele está requisitando, volte para **32**. Se preferir ignorar a ameaça dele e desembainhar sua espada, volte para **111**.

ANÃO HABILIDADE 8 ENERGIA 5

347

O Anão é um velho e experiente guerreiro, e brande seu machado com grande habilidade. Se você vencer, vá para **363**.

348

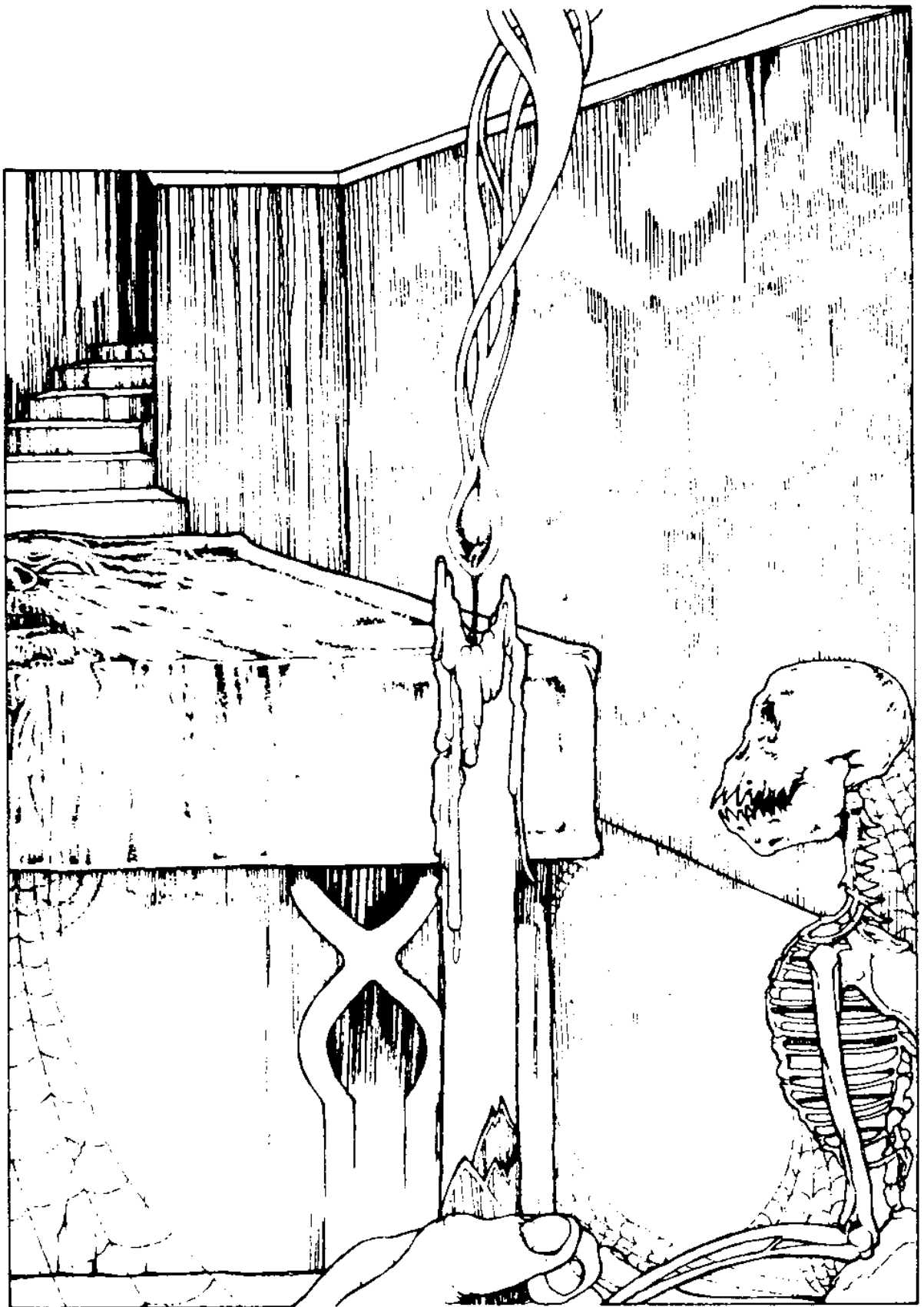
Os homens estão pulando para todos os lados com os braços levantados para o ar em acessos de alegria, ao verem que você está lutando para tirar a flecha de seu ombro. Você aperta os dentes e puxa a flecha com força; ela finalmente se solta. Os dois homens estão rindo alto e incontrolavelmente. Se você quiser atacar os MONTANHESES SELVAGENS, volte para **43**. Se preferir passar por eles caminhando pela trilha, enquanto eles continuam a rir, volte para **188**.

349

Você chega de volta ao cruzamento. Ignorando o caminho para o sul, que volta para a floresta, você pode ir para o norte (volte para **291**) ou continuar para o leste (volte para **102**).

350

Você procura em sua mochila e retira uma pequena bolsa de pano contendo as cápsulas. Há cinco delas, todas de um vermelho brilhante. Você tira uma e a joga na direção do Homem-Árvore que avança. Ela cai no chão diante dele e explode numa coluna de fumaça branca. Um jato de fogo se projeta para cima a partir do chão e força o Homem-Árvore a recuar. Você aproveita a oportunidade e joga as cápsulas restantes no Homem-Árvore. As chamas irrompem por toda a sua volta, e você passa por ele correndo, enquanto ele está encurralado. Logo, você está bem longe do Homem-Árvore e pára de correr. Rumando para o norte, você repara que as árvores estão finalmente começando a ficar mais esparsas - volte para **329**.



351. O chão está coberto por uma grossa camada de poeira,
e há teias de aranha em toda parte.

351

Você desce cuidadosamente pelos degraus de pedra, tateando para sentir por onde ir. Vagarosamente, seus olhos ficam habituados à escuridão, e você principia a distinguir umas formas no pé da escada. Você está de pé num aposento pequeno e quadrado, com um teto baixo. O chão está coberto por uma grossa camada de poeira, e há teias de aranha em toda parte. No meio do aposento, há alguma coisa que parece ser uma grande caixa de pedra, medindo aproximadamente dois metros por um metro. Está fechado por uma pesada tampa de pedra. Ao longo de uma das ásperas paredes de pedra, você encontra um pequeno nicho com uma vela lá dentro. Você pode ou acender a vela (volte para 292), ou caminhar de volta para subir a escada, retornar à trilha e rumar para o norte; volte para 112.

352

O Homem-Macaco é muito ágil na sua movimentação pela árvore, e você tem dificuldade para brandir a espada. Você terá que deduzir 2 pontos de sua Força de Ataque durante cada série de combate.

HOMEM-MACACO

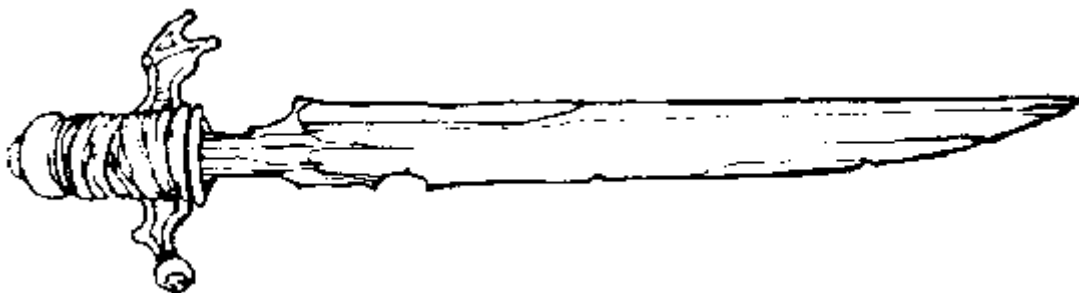
HABILIDADE 8

ENERGIA 7

Se você vencer, volte para 207. Você pode *Fugir*, pulando da plataforma para o chão cinco metros abaixo. Volte para 156.

353

Quando você acorda, descobre que está deitado no chão, do lado de fora da cabana de madeira. Você senta e olha dentro de sua mochila. Todas as suas Provisões foram roubadas! Felizmente, não há nada mais faltando, e você ainda tem sua espada. Você olha dentro da cabana, mas está deserta. Se você quiser dar uma busca na cabana, a procura de alguma coisa útil, volte para 26. Se preferir sair da cabana, retornar à trilha e rumar para o norte, volte para 220.

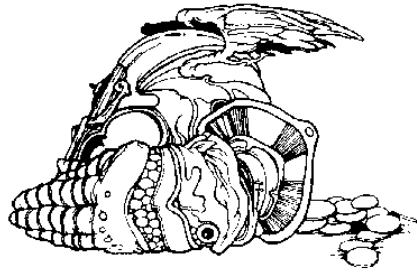


354

Quin sacode a cabeça, sem conseguir acreditar. Ele levanta e caminha silenciosamente até a arca de madeira na parte de trás da cabana. Levanta a tampa e tira um pequeno frasco de vidro. Ele o entrega a você e caminha de volta para a mesma, onde desaba na cadeira, parecendo totalmente arrasado. O pó no frasco cintila na luz, e você o coloca na sua mochila e sai da cabana. Do lado de fora, você caminha de volta para a encruzilhada na trilha. Volte para 349.

355

Você chega a uma outra encruzilhada na trilha. Ignorando o caminho para o sul, você continua para o leste - volte para 340.



356

Guardada dentro da roupa do Gigante da Floresta, você encontra uma lanterna de metal com um pavio verde. Não há combustível dentro dela para acendê-la. Talvez seja uma lanterna mágica. Você pode:

Esfregar a lanterna e fazer um pedido

Volte para **34**

Tentar acender o pavio

Vá para **395**

Jogar a lanterna fora e rumar para o norte

Volte para **231**

357

Na sua caminhada para o oeste pela trilha sinuosa, você passa por uma outra ramificação que conduz para o sul, na direção do vale. Você a ignora e prossegue para o oeste. Finalmente, a trilha termina numa encruzilhada. Mais uma vez, ignorando o caminho para o vale no rumo sul, você vira para o norte - volte para **306**.

358

Caminhando ao longo da trilha, você não repara num laço de corda escondido por baixo de umas folhas caídas à sua frente. Seu pé fica preso no nó correção e, subitamente, você é erguido no ar pela corda, que está amarrada a uma árvore curvada até o chão. Num segundo, você está pendurado de cabeça para baixo, suspenso pelo seu pé preso. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, sua espada continua na bainha, e você consegue usá-la para cortar a corda e sair da armadilha. Volte para **40**. Se você Não tiver sorte, sua espada escorrega da bainha e cai no chão, deixando você balançando, indefeso, na ponta da corda. Volte para **218**.

359

À esquerda da trilha, você vê um poço de pedra com um balde e uma manivela. Se você quiser dar uma olhada mais de perto no poço, volte para **172**. Se preferir continuar na sua caminhada para o leste, volte para **281**.





360. A jovem mulher dá um passo adiante e diz que você está invadindo.

360

Caminhando ao longo da estreita trilha, você subitamente ouve o estalo seco de um galho que se parte e o murmúrio de vozes baixas. Você desembainha sua espada e espera ansiosamente, com as costas de encontro a um grande carvalho. Então, vindos de trás das árvores, surgem quatro homens e uma mulher, vestidos com túnicas verdes. Todos parecem ameaçadores, e trazem espadas e machados nas mãos. A jovem mulher dá um passo adiante e diz que você está invadindo o território deles e terá que pagar uma taxa de cinco objetos da sua mochila ou enfrentar as consequências. Se você quiser lhes dar o que querem, volte para **279**. Se preferir cuspir no chão em resposta e lutar contra eles, volte para **104**.

361

Vindo não de muito longe, adiante, chega a você o ruído penetrante de cachorros que se aproximam latindo. De repente, uma raposa marrom com os olhos arregalados de medo passa em disparada por você, correndo para o leste. O latido frenético dos cães fica mais alto. Se você quiser enfrentar a matilha que se aproxima, vá para **396**. Se preferir se esconder no mato alto fora da trilha e deixar que eles passem correndo em perseguição à raposa, volte para **86**.

362

Em que direção você está rumando? Se você quiser continuar para o leste, volte para **281**. Se desejar continuar para o oeste, volte para **238**.

363

Você revista a mochila do Anão e encontra uma garrafa arrolhada que contém um líquido claro. Se você quiser beber o conteúdo da garrafa, volte para **68**. Se preferir deixar a garrafa de lado e partir para o leste de novo pela trilha, volte para **59**.

364

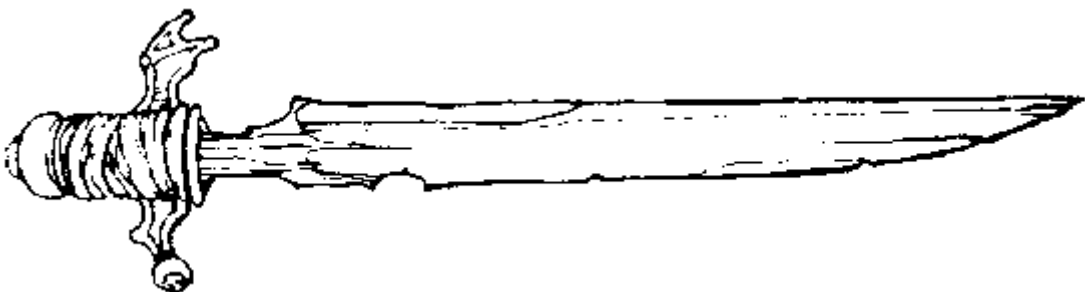
Você acena com a cabeça para o cavaleiro mascarado e diz bom dia a ele. Ele acena de volta, mas não diz nada. Você conta a ele sobre sua missão de ajudar os anões de Stonebridge. Ele então pula de sua montaria, joga sua capa para trás e estende o braço direito para apertar sua mão. Você vê que cada um de seus dedos está ornamentado por um grande anel de ouro. Você:

Atacará o cavaleiro para obter o ouro?
Levará a conversa adiante?

Volte para **276**
Volte para **194**

365

O gás é tóxico, e seus olhos começam a lacrimejar. Você prende a respiração por tempo suficiente para encontrar os Filtros Nasais e colocá-los em posição no interior das narinas. Você inspira cautelosamente, mas tudo está bem. Depois de algum tempo, a nuvem de gás em torno de seu rosto se dissipa. Você coloca a caixa de prata na sua mochila e deixa a caverna para continuar na sua missão rumo ao norte. Volte para **358**.



366

Você diz adeus ao Centauro, ao que ele responde de maneira semelhante. É agradável encontrar alguém que não ataca você logo de saída! Você pergunta ao Centauro se ele tem alguma informação que poderia levar você à sua meta, mas ele não sabe nada. Ele diz que não perambula muito ultimamente, pois está ficando velho. Só quer possuir um pouco de ouro para a sua velhice. Ele se oferece para carregá-lo para o outro lado do rio por 3 Peças de Ouro. Você:

Aceitará a oferta dele?

Volte para **178**

Recusará delicadamente e entrará no rio para vadeá-lo?

Volte para **127**

367

No momento em que a cabeça do fungo se abre, ouve-se um som como um estalo suave, seguido pelo silvo de gás que escapa. Você fica envolvido por uma nuvem de gás venenoso. Você possui Filtros Nasais? Se possuir, volte para **60**. Se não, volte para **222**.

368

Não há mais nada que você possa fazer nesse aposento, por isso você resolve caminhar de volta para as escadas e retornar à trilha para rumar para o norte; volte para **112**.

**369**

O vale é verde e agradável, e você fica imaginando porque um lugar tão tranquilo teria se tornado a moradia de tantas criaturas repulsivas. Caminhando ao longo da trilha, você vê na distância a forma altiva de um homem já meio calvo, vestindo longas vestes marrons, que vem na sua direção. Quando ele chega mais perto, você vê que se trata de um frade. Você:

Começará a conversar com ele?

Volte para **191**

Caminhará adiante, passando por ele com um aceno de cabeça?

Vá para **390**

370

Você tateia à sua volta freneticamente em completa escuridão. Lentamente, sua visão retorna, e você se levanta de novo. Com sua própria visão totalmente recuperada, você parte para o norte de novo pela trilha. Contudo, enquanto você estava no chão, um artigo caiu de sua mochila. Faça a dedução de sua lista de Equipamentos e volte para **231**.

371

Há muitas figuras de argila feitas à mão, representando mãos humanas em diferentes posições, que cobrem toda área da superfície disponível. Todas são pintadas com esmalte vermelho brilhante. Num vaso de cobre, você encontra 3 Peças de Ouro, as quais você põe na sua mochila. Não há mais nada de útil ou de valor para você na caverna. Você vai embora, engatinhando até a encruzilhada pelo mesmo caminho que veio, e levando uma das mãos de argila com você, se quiser; volte para **93**.

372

Você se inclina e tenta levantar a arca, mas é muito pesada. Jogue dois dados. Se o número obtido for menor ou igual ao seu índice de HABILIDADE, você consegue. Volte para 48. Se o número obtido for maior do que sua HABILIDADE, você dá um mau jeito nas costas. Perde 1 Ponto de ENERGIA. Você pode tentar levantar a arca tantas vezes quanto quiser, repetindo o procedimento acima. Se você conseguir, volte para **48**. Senão, você resolve não se arriscar a causar mais danos às suas costas e sai do aposento irritado. Continue para o norte e volte para **288**.

373

Você desaba sobre o tronco, exausto depois de sua longa batalha. Infelizmente, a vara preta era apenas parte da ilusão do Muda-Formas e não existe mais. Porém, você repara que há uns cogumelos roxos que crescem atrás do tronco. Eles não são conhecidos para você, mas parecem apetitosos. Se você quiser comer alguns dos cogumelos, volte para **308**. Se preferir continuar para o norte, volte para **148**.

374

Você coloca a manopla na sua mão e segura a espada. Desferindo golpes no ar com ela, você se sente mais habilidoso do que o habitual com sua arma. Você agora possui uma Manopla de Habilidade com Arma, que permitirá que você acrescente 1 ponto a todos os seus lances de dados futuros, quando estiver calculando sua própria Força de Ataque durante os combates, por tanto tempo quanto a usar. Anote isto na sua Lista de Equipamentos. Se quiser experimentar o anel de ouro, volte para **133**. Se preferir ignorar o anel de ouro (ou se já experimentou), você deve rumar para o norte outra vez pela trilha - volte para **360**.

375

Aparece uma encruzilhada na trilha. Se você desejar continuar para o norte, volte para **150**. Se quiser prosseguir para o oeste, volte para **236**.

376

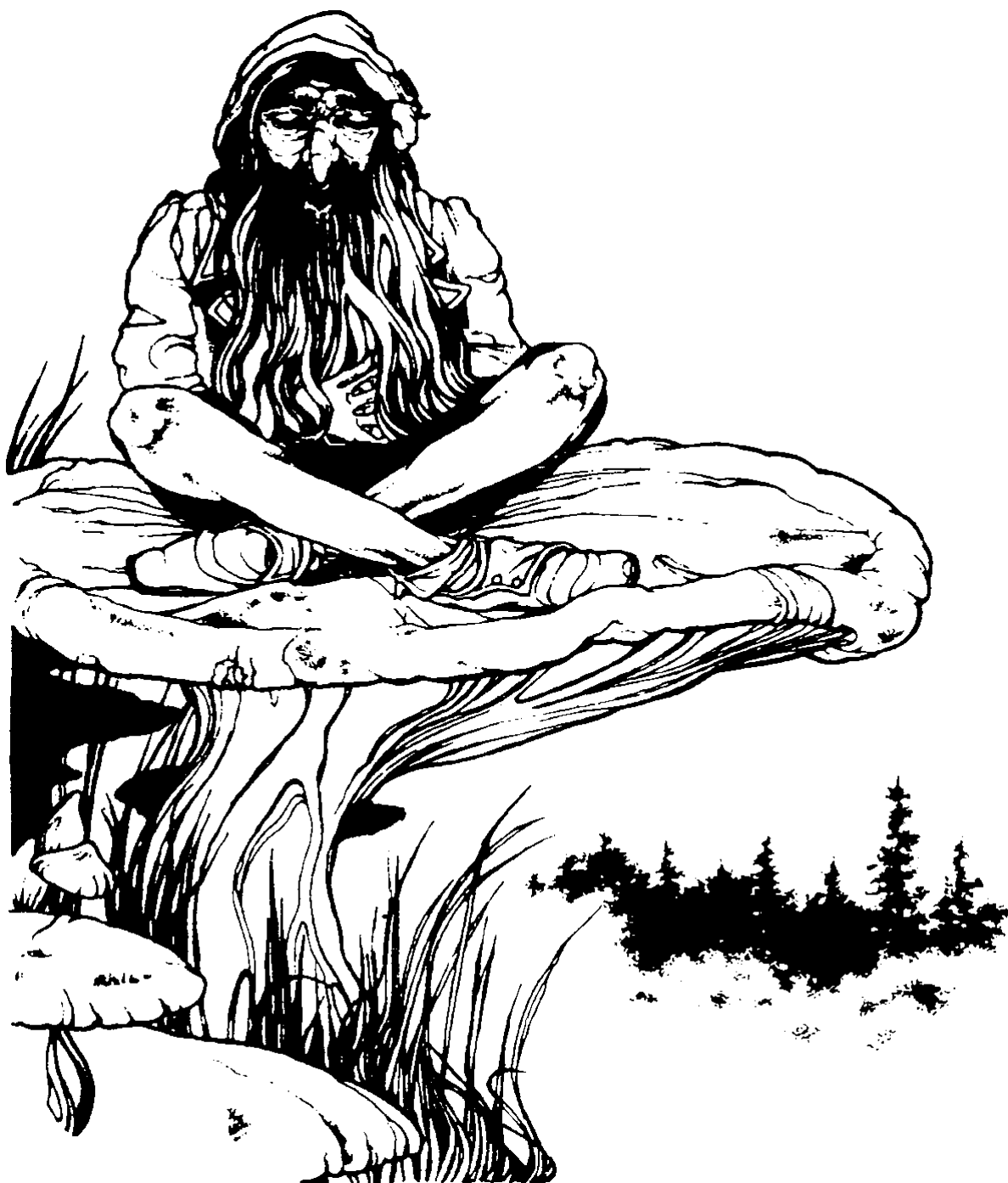
Teste a sua Sorte. Se você Tiver sorte, ele não acorda - volte para **74**. Se Não tiver sorte, você chuta uma pedrinha que faz ruído pelo chão da caverna e acorda o Troll da Caverna - volte para **310**.

377

Você rapidamente alcança os dois Pigmeus de pele parda. Estão usando camisas feitas de folhas, e, quando param e se voltam, você repara que cada um deles tem um pequeno osso enfiado no nariz. Eles puxam seus punhais e ambos atacam você ao mesmo tempo. Os dois terão a oportunidade de um ataque separado contra você, em cada Série de Ataque, mas você terá que escolher qual dos dois você enfrentará. Ataque o Pigmeu escolhido como numa batalha normal. Contra o outro, você fará o lance para determinar sua Força de Ataque do modo normal, mas não vai causar-lhe ferimentos se sua Força de Ataque for maior; você terá que contar isso como apenas uma defesa bem-sucedida contra um golpe dele. E claro que, se a Força de Ataque dele for maior, você será ferido da maneira habitual.

	HABILIDADE	ENERGIA
PIGMEU A	5	5
PIGMEU B	5	6

Se você vencer, volte para **205**. Se quiser *Fugir*, corra de volta para a trilha e vire para o norte. Volte para **92**.



378. Um homem pequeno com uma longa barba grisalha, sentado de pernas cruzadas em cima de um enorme cogumelo.

378

À esquerda da trilha, você vê um homem pequeno com uma longa barba grisalha, sentado de pernas cruzadas em cima de um enorme cogumelo. Ele está usando um casaco vermelho vivo e um gorro da mesma cor, suas calças são pretas e terminam nos joelhos. Está dormindo e ronca alto. Você pode ou dar-lhe um empurrão de leve para acordá-lo (volte para **307**), ou passar caminhando por ele silenciosamente para continuar sua jornada para o oeste (volte para **67**).

379

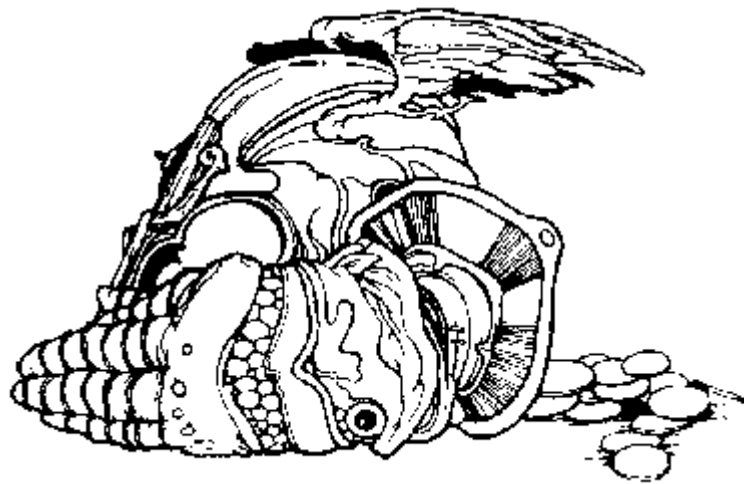
Você pode tentar arrombar a porta (volte para **73**) ou retornar à trilha e rumar para o norte (volte para **112**).

380

Se você quiser se arriscar a pular pelo tronco oco da árvore, para o fundo do túnel lá embaixo, volte para **237**. Se quiser voltar à trilha para seguir para o norte de novo, volte para **144**.

381

Você fracassou na sua missão de ajudar os anões. Sendo incapaz de enfrentar o rei deles, Gillibran, você resolve rumar para o leste e encontrar um lugar para descansar depois de sua perigosa aventura. Talvez você possa tentar de novo? Se puder, terá que contornar a Floresta de Darkwood de volta para a torre de Yastromo, a fim de adquirir mais artigos mágicos dele - volte para **98**.



382

Indo para o oeste, a trilha logo conduz você a uma outra encruzilhada. Você resolve ignorar o caminho para o sul e segue para o norte. Volte para **97**.

383

Você dá uma busca nas bolsas e roupas dos Orcas e encontra 2 Peças de Ouro e um pequeno apito de madeira. Some essas coisas à sua Lista de Equipamentos, se você desejar. Você pode também comer o coelho assado no espeto e adicionar 2 pontos à sua ENERGIA. Devidamente revigorado, você retorna à trilha e ruma para o norte. Volte para **254**.



384. Um homem imenso, com músculos de ferro, amarrado pelas pernas e braços, a quatro estacas grandes.

384

À sua frente, no mato, você ouve um gemido baixo. Você olha para cima e vê os abutres pacientemente esperando no alto. Alguns passos adiante, você se depara com a visão horrível de um homem imenso, com músculos como que de ferro, amarrado pelas pernas e braços a quatro estacas grandes, profundamente enterradas no solo. O homem está nu, exceto por uma pequena tanga, e sua pele está muitíssimo ferida pela exposição ao sol. Seu rosto e peito mostram os sinais sangrentos de torturas cruéis. Seus algozes provavelmente não conseguiram dele as informações que queriam, pois ele é um BÁRBARO! Se você quiser libertá-lo, volte para **128**. Se quiser deixá-lo na sua agonia e voltar à trilha para seguir para o norte, vá para **394**.

385

Quando o Ogro tomba ao solo, a criatura na jaula pula de um lado para outro ainda mais freneticamente que antes. Você:

- | | |
|---|-----------------------|
| Dá uma olhada mais de perto
na criatura dentro da jaula? | Volte para 168 |
| Examina os objetos que a
caverna contém? | Volte para 313 |
| Sai da caverna imediatamente e
continua na direção do norte? | Volte para 358 |

386

Você se instala para dormir mais uma vez, mas passa uma noite inquieta. De manhã, você acorda cedo. Você recolhe seus pertences e parte para o norte pela trilha. Volte para **119**.

387

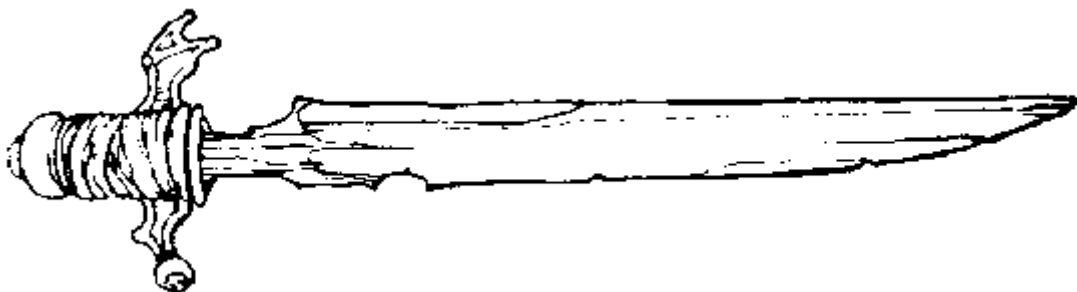
No chão, à sua frente, há uma única Peça de Ouro. Você a apanha e atira para o ar com o polegar. Em seguida, você a coloca no bolso. Some 1 ponto de SORTE e volte para **340**.

388

Se o Lobisomem tiver ferido você durante o combate, volte para **155**. Se não recebeu nenhum ferimento, adicione 1 ponto de SORTE e volte para **316**.

389

Você levanta a espada acima de sua cabeça e a desce com toda força na arca de madeira. Ela se despedaça em pedaços minúsculos e, entre os fragmentos partidos de madeira, você encontra 8 Peças de Ouro. Some 1 ponto de SORTE. Se ainda não o tiver feito, você pode olhar dentro do barril (volte para **215**) ou sair do nicho para subir adiante pelos degraus (volte para **88**).



390

Na distância, você vê a muralha de árvores de um marrom escuro que se ergue à sua frente. A trilha conduz diretamente à Floresta de Darkwood e logo principia a descrever curvas e voltas entre raízes e moitas enredadas. A trilha acaba se dividindo. Se você quiser continuar para o norte, volte para **190**. Se preferir rumar para o oeste, volte para **280**.

391

A construção mede apenas três metros por três metros e não tem janelas. A porta é feita de pedra e parece muito sólida. Não há maçaneta e não parece haver outro meio de entrar na construção. Em seguida, você repara numa minúscula fechadura na porta de pedra. Você possui uma chave de prata? Se possuir, volte para **200**. Se não, volte para **379**.

392

Quando você se agacha no mato fora da trilha, as vozes ficam mais altas. Depois, dois pares de pernas magras, vestindo roupas esfarrapadas, passam por você rapidamente, espalhando poeira e detritos. As vozes logo vão morrendo na distância. Você retorna à trilha e prossegue para o norte. Volte para **157**.



393

Conduzindo ao longo do tranquilo fundo do vale, a trilha chega ao fim numa encruzilhada. O caminho para o sul conduz de volta para as colinas, portanto você resolve não ir por ele, e segue para o norte; volte para **369**.

394

Gradualmente, o mato à sua volta se torna mais baixo, enquanto o terreno começa a se elevar suavemente. À sua frente, você pode ouvir o som de água corrente. Logo, você chega à margem de um rio de fluxo lento. É um rio muito raso, e há pedras através das quais se pode atravessar para a outra margem, onde a trilha continua para o norte, perdendo-se na distância.

Você:

Atravessará o rio pela passagem
das pedras?

Volte para **66**

Atravessará a pé pela água rasa
para o outro lado do rio?

Volte para **186**

395

Ao invés de o pavio se acender, um clarão ofuscante sai da lanterna, tão forte que o deixa incapaz de ver qualquer coisa. Você cambaleia e cai no chão. *Teste a sua Sorte*. Se você Tiver sorte, não sofre nada com a queda; volte para **154**. Se Não Tiver sorte, sua cabeça se choca contra um tronco - você perde 3 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **370**.



396. *Um cavaleiro mascarado cavalgando um garanhão branco, em sua direção, em meio a uma nuvem de poeira.*

396

Você desembainha sua espada e se prepara para enfrentar a matilha de cães. Eles surgem em meio a uma nuvem de poeira na distância. Galopando atrás deles, há um cavaleiro mascarado, usando um longo manto esvoaçante e cavalgando um garanhão branco. Ele sopra numa trompa, e a matilha de cães estaca subitamente à sua frente. Há quatro deles, e você pode ver que são cães-de-caça. O garanhão fica imóvel atrás deles, fumaça saindo de suas narinas em dois jatos compridos. O homem mascarado olha para você sem falar. Você:

Iniciará uma conversa com ele?

Volte para **364**

Atacará o cão mais próximo de você?

Volte para **96**

397

Você continua sua caminhada pelo vale, passando por uma ramificação da estrada que leva para o sul, na direção das montanhas. Você logo chega a uma outra encruzilhada. Novamente, um dos caminhos conduz às montanhas, no rumo do sul. Se você quiser seguir para o norte, volte para **163**. Se preferir continuar para o leste, volte para **393**.

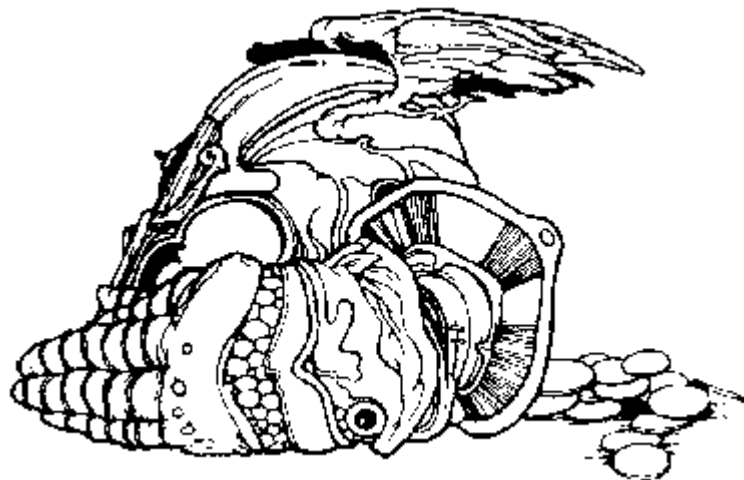
398

Você chega ao fim do túnel e está prestes a começar a subir a escada na parede do poço quando ouve passos acima de você. Alguém está descendo pela escada. Se você quiser esticar o braço para tentar agarrar a primeira perna que aparecer, volte para **320**. Se preferir esperar pelo visitante, até que ele entre no túnel, volte para **193**.

399

Você avança sobre Yaztromo, mas só chega ao primeiro degrau, pois ele ergue o braço direito e murmura umas poucas palavras despreocupadamente. O tempo parece parar em meio a clarões luminosos, e seu corpo parece conter um líquido borbulhante em seu interior. Quando a agitação se acalma, você sabe que algo de terrível aconteceu. O degrau de pedra em contato com seu corpo parece frio, e você se dá conta dos problemas da vida de um sapo! Yaztromo se inclina e o apanha, dizendo com uma voz tronitroante:

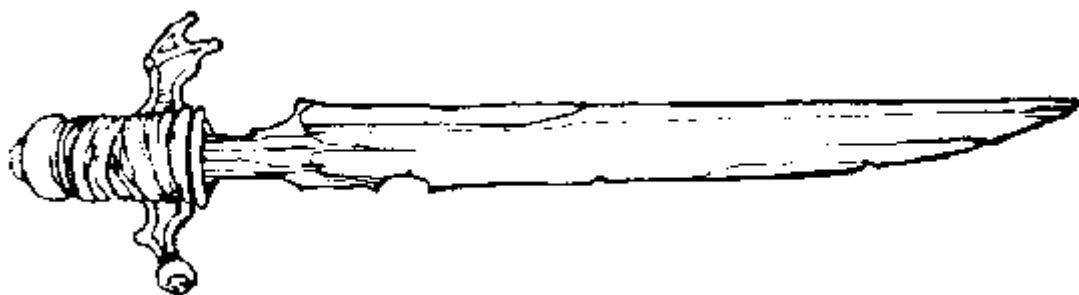
- "Bem, tolo guerreiro, desfrute a sua nova vida!" - Com isso, ele solta um riso ensurdecedor e quase deixa você cair. Em seguida, vai até a porta de carvalho e, abrindo-a, joga você no mato lá fora. Sua aventura termina aqui.



Você caminha até os velhos anões e pede a eles que o levem até Gillibran. Eles o encaram, desconfiados, mas concordam em fazê-lo, comentando a respeito de seus ferimentos e roupas rasgadas. - "Você arranjou isso na Floresta de Darkwood; presumo" - diz um dos anões, apontando para vários talhos no seu corpo com seu longo cachimbo de barro. - Tem gente que nunca aprende.

Os aventureiros são todos iguais. Eu mesmo não consigo ver o sentido disso. Você caminha pela aldeia atrás dos dois anões e tem consciência de que muita gente anã está observando você. Eles começam a segui-lo, e forma-se uma procissão à sua passagem. Há muitos sussurros e cochichos em meio à multidão de anões, e os olhares de expectativa aparecem nos rostos. Logo, você chega ao pé dos degraus de pedra que conduzem a uma construção também de pedra. Do lado de fora, num trono ornamentado de madeira, há um homem pequeno sentado, velho e de barbas longas. Está usando uma coroa, mas tem uma aparência desolada e segura a cabeça nas mãos. Você sobe os degraus com rapidez, tirando o cabo e a cabeça do martelo de sua mochila. Ao vê-los, os olhos do velho anão se iluminam, e ele salta de pé. Pegando-os ansiosamente das suas mãos, ele começa a gritar: - "Meu martelo! Meu martelo!" Estamos salvos. Agora, meu povo, estamos prontos para lutar contra os Trolls.

A multidão inteira explode em vibração, sacudindo os machados e espadas no ar. Você conta a Gillibran sobre a falta de sorte de Perna Grande, e por que você resolveu continuar a missão que era dele, além das peripécias com todos os monstros que encontrou no caminho. Gillibran ouve e fecha o rosto ao ouvir as notícias sobre Perna Grande, seu fiel servidor. Em seguida, ele abre uma gaveta na base do trono e tira dela uma pequena caixa de prata e um elmo com asas de ouro, entregando-os a você. O elmo vale centenas de Peças de Ouro, e você o coloca orgulhosamente na cabeça. Uma grande aclamação expressa a aprovação da multidão. Você abre a caixa de prata e encontra dúzias de jóias e pedras preciosas. Você coloca estes objetos na sua mochila e acena para os felizes anões de Stonebridge. Sua missão está terminada, e você agora é mais rico do que seus sonhos mais loucos poderiam ter imaginado.





A FLORESTA DA DESTRUIÇÃO

Parte história, parte jogo, este é um livro no qual VOCÊ se torna o herói.

Somente os imprudentes arriscariam um encontro com os perigos desconhecidos que estão escondidos nas profundas trevas da Floresta da Destruição. Agora não existe alternativa para a sua procura: é preciso correr desesperadamente contra o tempo para achar os pedaços perdidos do lendário Martelo de Stonebridge, o qual foi fabricado pelos Anões para proteger a pacífica Stonebridge de uma antiga maldição.

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo que você precisa para iniciar sua jornada. VOCÊ decide o caminho que deve seguir e que monstros vai enfrentar.

LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração de capa por
IAIN McCAIG

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-20-8

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Agradecimento à Renato Ferreira, Anderson Silva, Marcelo Nola e Tomás Petersen pela colaboração.

Visite: www.aventurasfantasticas.wordpress.com

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para oculum.malum@gmail.com