

O PÂNTANO DO ESCORPIÃO

Uma aventura emocionante
onde o leitor é o herói!



VERBO

STEVE JACKSON
E IAN LIVINGSTONE



O PÂNTANO DO ESCORPIÃO

Capa e ilustrações de Duncan Smith

Editorial VERBO

ÍNDICE

COMO LUTAR COM AS CRIATURAS DO PÂNTANO DO ESCORPIÃO	7
--	---

EQUIPAMENTO	14
-------------	----

MAGIA	15
-------	----

O MAPA	19
--------	----

SUGESTÕES PARA O JOGO	21
-----------------------	----

QUADRO DE MARCAÇÕES	22-23
---------------------	-------

AMBIENTE	25
----------	----

O PÂNTANO DO ESCORPIÃO	29
------------------------	----

COMO LUTAR COM AS CRIATURAS DO PÂNTANO DO ESCORPIÃO

Antes de empreender esta aventura, debes determinar quais as tuas forças e fraquezas. Tens contigo uma espada e uma cota de malha, bem como algumas moedas de ouro para despesas ocasionais. Ultimamente tens andado a preparar-te para esta expedição, treinando-te no manejo da espada e exercitando-te energeticamente para revigorar as forças.

Para te certificares da eficácia da tua preparação, debes lançar os dados, a fim de determinar a tua pontuação inicial de PERÍCIA e de FORÇA. Nas páginas 22 e 23 há um Quadro de Marcações que podes utilizar para registar os pormenores durante a aventura. Aí encontrarás vários rectângulos para anotar os pontos de PERÍCIA e de FORÇA.

Aconselhamos que faças o registo dos pontos no Quadro de Marcações a lápis, ou então utiliza fotocópias dessas páginas, que te poderão servir em futuras explorações.

Perícia, força e sorte

Lança um dado. Soma 6 ao número que te saiu e escreve o total no rectângulo de PERÍCIA do Quadro de Marcações.

Lança dois dados. Soma 12 ao número obtido e aponta o total no rectângulo de FORÇA.

Há também um rectângulo para SORTE. Lança um

dado, soma 6 a esse número e regista o total no rectângulo de SORTE.

Por razões que mais adiante explicaremos a pontuação de PERÍCIA, FORÇA e SORTE está constantemente a mudar durante a aventura. Deves pois manter um registo sempre actualizado desses pontos, pelo que será boa ideia fazeres números pequeninos ou teres uma borracha sempre à mão. *Mas nunca apagues a pontuação inicial!* Embora possam vir a ser-te concedidos pontos adicionais de PERÍCIA, FORÇA e SORTE, os novos totais não poderão exceder a pontuação inicial.

Os pontos de PERÍCIA reflectem a tua habilidade como espadachim e na luta em geral: quanto mais, melhor! A pontuação de FORÇA corresponde à tua constituição física, vontade de sobreviver, determinação e forma actual; quanto maior, mais longo será também o teu tempo de vida. Os pontos de SORTE indicam a sorte que tens normalmente. Sorte e magia são realidades da vida neste reino de fantasia que te preparas para ir explorar.

Combates

Verás que, ao longo das páginas deste livro, receberás com frequência instruções para defrontar este ou aquele monstro. Pode ser-te dada a opção de fugir, mas, se não for — ou se tiveres escolhido atacar a criatura —, o combate decidir-se-á da forma que passamos a descrever.

Em primeiro lugar, anota os pontos de PERÍCIA e

de FORÇA da criatura no primeiro rectângulo vago do grupo Encontro com Monstros, no Quadro de Marcações. Os pontos atribuídos a cada criatura são indicados na altura do encontro com ela.

A sequência do combate é a seguinte:

1. Lança os dois dados uma vez para o monstro; soma o resultado aos pontos de PERÍCIA dele. O total obtido será o *poder de ataque* da criatura.

2. Lança os dois dados uma vez para ti próprio; acrescenta a soma dos números que saíram aos pontos de PERÍCIA que tiveres nessa altura. Esse total constitui o teu *poder de ataque*.

3. Se o teu poder de ataque for superior ao do monstro, isso significa que o feriste; segue para o número 4. Se o *poder de ataque* dele for superior ao teu, quer dizer que foste tu ferido; segue para o número 5. Caso os poderes de ataque sejam iguais — o que vale por que ambos conseguiram evitar os golpes do adversário —, dá início a novo assalto, recomeçando no número 1, em cima.

4. Feriste o monstro, por isso subtrai 2 aos pontos de FORÇA dele. Podes experimentar aqui a tua SORTE, tentando feri-lo com mais gravidade (ver adiante).

5. Foi a criatura que te feriu a ti; subtrai 2 aos teus pontos de FORÇA. Também aqui podes tentar a SORTE (ver adiante).

6. Faz as devidas alterações tanto à tua pontuação de FORÇA como à do monstro (e à tua pontuação de SORTE, se fizeste uso dela — ver adiante).

7. Começa novo assalto, tomando a tua pontuação

actual de PERÍCIA e refazendo todos os passos de 1 a 6. Vai repetindo esta sequência até que a tua pontuação de FORÇA, ou a da criatura com que estás a lutar, seja reduzida a zero (morte).

Fugas

Em certas situações, pode ser-te dada a opção de te furtares ao combate caso as coisas te estejam a correr mal. Contudo, se o fizeres, o monstro atinge-te automaticamente enquanto foges com um golpe que te ferirá (subtrai 2 à tua pontuação de FORÇA). É este o preço da cobardia! Repara que nesta altura podes experimentar a tua SORTE em relação ao ferimento recebido (ver adiante). Só poderás fugir se essa opção te for especificamente dada nesse encontro. Se fugires, *não apagues* o registo da pontuação do(s) monstro(s) com que te defrontavas, pois, se por acaso voltares à mesma clareira (onde o encontro teve lugar) é muito possível que o(s) teu(s) inimigo(s) ainda ali se encontrem — e talvez te vejas obrigado a retomar o combate no ponto em que o havias deixado.



Lutas com mais do que uma criatura

Se em determinado encontro deparares com mais do que um monstro, as instruções dessa página dir-te-ão como deve desenrolar-se o combate. Nalguns casos as criaturas serão consideradas como um único monstro; noutros, porém, terás de lutar com uma de cada vez.



Sorte

Várias vezes nesta aventura, quer em combate quer em situações em que a sorte poderá ou não favorecer-te (os pormenores serão dados na altura própria), podes recorrer à sorte e tentar virar o resultado a teu favor. Mas... cautela! Experimentar a sorte é arriscado e, se tiveres azar, as consequências poderão ser desastrosas!

O processo para usar a sorte é o seguinte: lança os dois dados. Se o total obtido for igual ou inferior aos teus pontos de SORTE na altura, *tiveste sorte* e o resultado ser-te-á favorável. Porém, se te sair uma soma superior à tua pontuação, *não tiveste sorte* e serás penalizado.

Chama-se a este processo *testar a sorte*. Cada vez que o fizeres és obrigado a subtrair 1 aos pontos de SORTE que tiveres no momento. Depressa compreenderás que quanto mais confiases na *sorte* maior será o risco na tua aventura.

Fazer uso da sorte em combates

De vez em quando receberás instruções para *testar a tua sorte*, sendo de seguida explicadas as consequências de teres tido sorte e de não teres tido sorte. Contudo, nos combates, tens sempre a possibilidade de fazer uso da sorte, quer para infligir um golpe ainda mais grave no monstro que acabaste de ferir quer para minimizar os efeitos de um golpe desferido sobre ti pela criatura.

Se acabaste de ferir o inimigo, podes testar a tua sorte como já foi descrito; se tiveres sorte, ter-lhe-ás infligido um golpe ainda mais grave, subtraindo então 2 pontos *extra* à pontuação de FORÇA dele. No entanto, se não tiveres sorte, o golpe não passará de um arranhão e serás obrigado a restituir 1 aos pontos de FORÇA da criatura (isto é, em vez dos 2 pontos que correspondem normalmente a cada golpe, registarás apenas 1 a teu favor).

Se o monstro acabou de te golpear, podes igualmente testar a tua sorte, para tentar minimizar os efeitos do ferimento recebido. Se tiveres sorte, consegues evitar um embate frontal; restitui então 1 aos teus pontos de FORÇA (isto é, em vez dos 2 pontos normais, subtrai apenas 1 ponto à tua pontuação). Mas, se não tiveres sorte, o golpe recebido será mais grave e, nesse caso, subtrai 1 ponto *extra* à tua FORÇA.

Lembra-te que tens de subtrair 1 ponto à tua SORTE de cada vez que a testares.



Recuperar perícia, força e sorte

Perícia

A tua pontuação de PERÍCIA não se alterará muito durante a exploração. Ocasionalmente aparecerão instruções para aumentar ou diminuir estes pontos. Uma arma mágica aumentar-te-á a PERÍCIA, mas lembra-te de que só podes usar uma arma de cada vez! Não terás direito a dois bónus de PERÍCIA por andares com duas espadas mágicas. A tua pontuação de PERÍCIA nunca poderá exceder a inicial. Sempre que beberes a poção de PERÍCIA (ver adiante) recuperarás a pontuação inicial.



Força

Os teus pontos de FORÇA irão variar muito durante a exploração, quando lutares com monstros ou empreenderes tarefas difíceis. À medida que te fores aproximando do teu objectivo, a pontuação de FORÇA poderá atingir níveis muito baixos, tornando-se os combates particularmente arriscados. Por isso, muito cuidado!

Lembra-te também de que a tua pontuação de FORÇA nunca poderá exceder a inicial. A poção de FORÇA (ver adiante) restituir-te-á a pontuação inicial.

Sorte

Ao longo da exploração e após situações em que tenhas tido bastante sorte, ser-te-ão concedidos pontos adicionais de SORTE. Encontrarás os pormenores nas páginas do livro. Lembra-te de que, tal como acontece com a PERÍCIA e a FORÇA, a pontuação de SORTE nunca poderá exceder o seu valor inicial. Com a poção de SORTE (ver adiante) recuperarás os pontos que tiveres perdido até aí.



EQUIPAMENTO

Daras início à expedição com um mínimo de equipamento, mas podes vir a encontrar ou comprar outros objectos durante as tuas deambulações. Vais armado com uma espada e levas uma cota de malha. Transportas também uma mochila às costas para guardares algum tesouro que venhas a encontrar.

MAGIA

No Pântano do Escorpião terás de agir como um lutador. No entanto, antes do termo da aventura, ser-te-á dado poder para lançar feitiços. Se negociares com um feiticeiro, talvez ele te dê algumas Gemas Mágicas, que são pedras preciosas muito especiais. Cada uma dessas Gemas dá a quem a possuir o poder de fazer um feitiço, mas apenas um — depois a pedra desaparece!

São 12 os feitiços de que poderás vir a dispor; estão descritos mais adiante. Sempre que conseguires uma Gema faz a anotação no teu Quadro de Marcações. Se te for dada a possibilidade de escolha, podes preferir qualquer deles mais do que uma vez. Por exemplo: nada impede que escolhas os quatro feitiços de Fogo se quiseses. Mas de cada vez que usares um deles não te esqueças de o descontar no Quadro de Marcações. Se tiveres quatro feitiços de Fogo poderás usar este encantamento quatro vezes, e não mais, a menos que depares com outro feiticeiro simpático que esteja disposto a fornecer-te mais Gemas Mágicas.

Os feitiços dividem-se em três categorias: bons, maus e neutros. Qualquer pessoa pode usar os neutros. Porém, os feiticeiros bons não recorrem a encantamentos maus e vice-versa. Tu poderás usar tanta magia quanta obtiveres, mas nunca conseguirás um feitiço bom de um feiticeiro mau nem um feitiço mau de um feiticeiro bom.

Feitiços neutros

PERÍCIA — Se lançares sobre ti próprio este feitiço, recuperarás pontos de PERÍCIA que havias perdido, em número igual a metade da tua pontuação inicial. Lembra-te, porém, que em nenhum momento poderás ficar com um total superior à pontuação inicial.

FORÇA — Com este encanto, recuperarás em FORÇA um número de pontos igual a metade da tua pontuação inicial. Mais uma vez, o total nunca poderá exceder a tua pontuação inicial.

SORTE — Esta magia dar-te-á, em SORTE, um número de pontos igual a metade da tua pontuação inicial. Tal como nos casos anteriores, o novo total não poderá ultrapassar a pontuação inicial.

FOGO — Este poder fará arder um objecto de tamanho médio (como uma tocha). Quanto mais inflamável for esse objecto melhor será o resultado obtido.

GELO — Este encanto fará gelar a água (ou o vapor de água). Será muito mais eficaz se já houver água presente!

ILUSÃO — Este feitiço permitir-te-á criar uma pequena ilusão de curta duração. Mas, se agires ao invés desse efeito, ele deixará de iludir quem quer que seja e, além disso, desaparecerá.



Feitiços bons

AMIZADE — Esta arte mágica provocará numa criatura uma disposição benévola em relação a ti. Mas não obterás qualquer resultado se a ideia de amizade for totalmente alheia à criatura!

CRESCIMENTO — Este feitiço apressará o crescimento de uma planta grande ou de várias pequenas. Mas só actua sobre plantas.

BENÇÃO — Este encantamento só pode ser usado noutro ser — *não te podes abençoar a ti próprio!* Restitui à criatura abençoada pontos de PERÍCIA, FORÇA e SORTE: três pontos de cada uma das pontuações. Mas, como nos outros casos, nunca as pontuações poderão ficar acima do que eram inicialmente.

Feitiços maus

MEDO — Esta magia permitirá que inspires medo ao teu adversário, desde que se trate de uma criatura capaz de sentir medo!

SECA — Este feitiço fará secar (e murchar) uma planta grande ou várias pequenas. Só afecta plantas.

MALDIÇÃO — Trata-se de um feitiço poderoso que deverás usar com muito critério! Sempre que recorrer a uma maldição deverás deitar imediatamente um dado e perdes o número que sair em pontos de FORÇA. Contudo, do que acontece ao teu inimigo, é melhor nem falar!...

Quando se pode fazer uso da magia

Podes aplicar as magias de PERÍCIA, FORÇA e SORTE sobre ti mesmo e em qualquer momento, *excepto durante um combate*. A ocasião mais indicada será *antes* de a luta começar! Lembra-te que, depois de dado o primeiro golpe, só poderás fazer uso das artes mágicas após o termo do confronto.

Quanto aos outros feitiços, servir-te-ás deles apenas quando a opção te for dada expressamente.

O MAPA

Ao longo da exploração, vais ter de escolher o rumo numa teia de trilhos e caminhos que atravessam o Pântano do Escorpião. À medida que fores avançando, necessitarás de traçar um mapa para te orientares. Ao contrário de outras aventuras, na do Pântano do Escorpião podes retroceder. Ora, num bom mapa talvez resida a diferença entre viver e morrer!

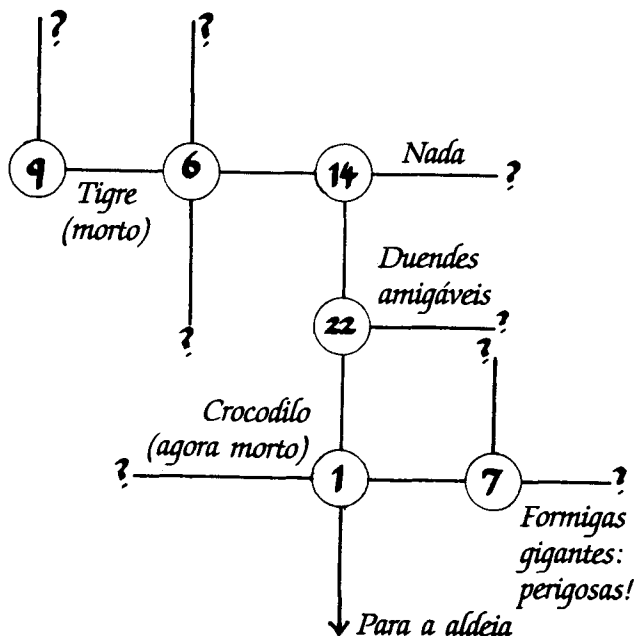
A maior parte das peripécias ocorrerão em clareiras, no interior do pântano. Cada clareira tem um número para te ajudar a traçar o mapa. Em geral, dá-se-te a escolher entre vários trilhos, que levam para norte, sul, leste ou oeste. Mesmo que um trilho não seja bem a direito, não há curvas tão marcadas que o desviem da direcção indicada no início. Isto é importante! Significa que se saíres de uma clareira e caminhares para sul, entrarás na clareira seguinte pelo norte, e vice-versa. Deste modo, não acontecerá retrocederes sem o querer fazer! Ao chegar a uma clareira, toma nota da direcção em que vinhas, pois pode vir a ser-te útil.

Vais encontrar diversas pessoas e criaturas. Algumas ajudar-te-ão; outras atacarão ou tentarão deter-te. É a ti que compete decidir o que fazer em cada um desses encontros.

Nas tuas andanças, também poderá acontecer regressares à mesma clareira. Nesse caso, talvez haja instruções especiais *em itálico*, indicando-te a sequência, *se já ali tiveres estado*.

Caso não constem intruções nesse sentido, procede do modo habitual cada vez que aí passares.

A seguir, vem um mapa de uma parte imaginária do pântano para te ajudar a perceber como deves traçar o(s) teu(s) próprio(s) mapa(s):



Como vês, cada clareira está numerada e tem uma nota sobre o que se passou. Além disso, constam aqui os trilhos que partem de cada clareira: se lá voltasses, saberias de antemão em que direcção podias seguir.

SUGESTÕES PARA O JOGO

São três as demandas possíveis no Pântano do Escorpião e, para cada uma delas, há um só caminho correcto. Faz todas as anotações possíveis e mantém o teu mapa sempre rigorosamente exacto: pode salvar-te a vida e, em aventuras futuras, será muito útil, permitindo-te passar sem detença dali para as zonas ainda não exploradas.

Nem todas as clareiras contêm tesouros; em algumas deparar-se-te-ão armadilhas e criaturas de que sem dúvida preferias manter-te afastado! Há muitos caminhos errados e, mesmo que atinjas o teu destino, não é garantido que encontres aquilo que procuras!

Depressa te darás conta de que as diversas entradas não fazem sentido se te limitares a lê-las pela ordem numérica. É essencial que leias apenas aquelas que te forem indicadas.

O único percurso correcto para cada uma das demandas envolve um risco mínimo e qualquer aventureiro, por mais fracas que sejam as suas pontuações iniciais, terá possibilidade de chegar a bom termo uma vez que tenha descoberto o caminho certo.

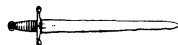
Que a sorte dos deuses esteja contigo na aventura que se segue!

QUADRO DE MARCAÇÕES

PERÍCIA <i>Perícia</i> <i>inicial =</i>	FORÇA <i>Força</i> <i>inicial =</i>	SORTE <i>Sorte</i> <i>inicial =</i>
--	--	--

OBJECTOS RECOLHIDOS

GEMAS MÁGICAS E FEITIÇOS



ENCONTROS COM MONSTROS

<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>
<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>
<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>
<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>	<i>Perícia =</i> <i>Força =</i>

AMBIENTE

Aventureiro destemido como és, nunca ninguém te viu vacilar perante um perigo ligeiro! Mas, não sendo também nenhum louco, nunca ousaste penetrar no Pântano do Escorpião. Toda a vida ouviste contar histórias desse terrível paul e dos seus torpes habitantes. Mas, segundo a lenda, o perigo real do pântano não são as criaturas que nele habitam, nem sequer os feiticeiros ou os malfeitores que infestam os seus caminhos!

Não! A razão por que tão poucos conseguem regressar do Pântano do Escorpião é muito simples: o local é atravessado por numerosos trilhos, que se cruzam e serpenteiam em todas as direcções. Nunca ninguém fez o seu traçado ou voltou para contar como era. Um nevoeiro maléfico encobre completamente os céus, o que torna impossível orientar-se pelas estrelas. Uma vez bem no interior do pântano até as bússolas se descontrolam: tanto podem apontar para norte, como oeste como sul-sudeste, levando os aventureiros a andar em círculo até sucumbirem de exaustão.

Por isso, sempre te mantiveste longe daquelas terras pantanosas. Mas, embora ainda não o saibas, algo vai acontecer que alterará o teu destino...

Um dia, quando segues por uma estrada, encontras uma velha caída no caminho. Leva-la para a sombra e dá-lhe de beber do teu odre. Depressa ela se recom-

põe, mas resolves acompanhá-la até à cidade mais próxima para ter a certeza de que ela fica bem.

Na praça do mercado, despedes-te dela. «Abençoado sejas pela tua bondade — diz ela, à partida. — Aqui tens: usa-o sempre com os meus votos de que nunca te percas no teu caminho!» E, dizendo isto, entrega-te um Anel de Bronze de aspecto vulgar. Agradeces, sorrindo, e enfia-lo no dedo, apercebendo-te que te está largo. Um pouco mais tarde, quando já caminhas de novo pela estrada notas que o anel se modificou e se ajusta agora perfeitamente ao teu dedo. Tens em teu poder um *anel mágico!*

E durante as tuas viagens descobres mais sobre os poderes do Anel de Bronze. A velha devia ser uma poderosa feiticeira e os votos que ela fez foram mesmo sinceros! Com o Anel posto, sabes sempre para que lado fica o norte; mesmo na mais densa floresta ou nas ruelas mais intrincadas de qualquer cidade, nunca te perdes! Mas há mais: o Anel aquece sempre que se te depara qualquer perigo, mesmo que aparentemente seja um encontro amigável. Passas uma semana com os salteadores da floresta — homens rudes mas leais à sua maneira — e o Anel permanece à mesma temperatura. Nas cavernas, porém, avisa-te da presença de forças mágicas maléficas e dos traíçoeiros mortos-vivos. Nas cidades, nenhum ladrão manhoso ou mercador aldrabão te consegue enganar. O presente da velha é mesmo precioso para um aventureiro como tu!

Então, comesças a sentir-te quase na obrigação de usar o Anel de Bronze empreendendo um feito

à altura do seu extraordinário poder. Explorar o Pântano do Escorpião, como toda a sua rede de trilhos inexplorados, parece ser a tarefa ideal. E talvez te torne rico também! E assim, com a cabeça a transbordar de sonhos de glória e fortuna, segues em direcção aos brejos e charcos do Pântano do Escorpião!

E, AGORA, VOLTA A PÁGINA!



Porque o Pântano do Escorpião fica no extremo ocidental do reino, o percurso até lá é longo. E, pelo caminho, vão-te sucedendo diversos precalços a que um viajante menos experiente chamaria «aventuras»! Mas, para ti, lutar com ogres ou trasgos, desafiar feiticeiros diabólicos e matar lobos gitantescos são meras trivialidades! À medida que avanças, sempre para oeste, as montanhas em redor vão-se transformando em colinas, as colinas em planícies e, finalmente, as planícies em terras baixas e húmidas. O Pântano do Escorpião já não pode estar longe!

Ao entrares na aldeia de Fenmarge, ninguém dá por ti; são muitos os viajantes que por ali passam. O elmo imponente e a espada afiada demonstram que és um homem valente com quem não se deve brincar; mas também isso não é invulgar.

Porém, quando, sentado a uma mesa da taverna local, anuncias a tua intenção de explorar o pântano, os circunstantes ficam estarecidos! Agrupam-se à tua volta arredando os bancos já muito desengonçados, para arranjar espaço. No pântano, dizem-te, jazem os ossos de muitos como tu! Além de que não tem caminhos certos e está infestado de bicharada, monstros e bandidos esfomeados, recentemente um grupo de Feiticeiros — que se intitulam a si próprios Senhores! — arrogou-se a propriedade do Pântano do Escorpião! Ainda na semana anterior, um deles — um homem grande e maciço — ali estivera naquela mesma taverna, acompanhado de dois enormes lobos cinzentos. Falou pouco, conforme te explicam, mas não parecia ser dos que acolhem com simpatia um intruso em propriedade sua!

Com a continuação da conversa, percebes que os aldeãos dão como certa a tua morte no pântano. «Não podemos deixar-te ir!» — dizem eles. E um, mais ousado, para te deter quando já te diriges para a porta, vai ao ponto de te segurar pelo ombro com uma mão calejada. Como reages?

Desafia-lo pela sua
impertinência?

Vai para **48**

Explicas-lhes com calma a tua
determinação?

Vai para **95**



Ele fica fascinado com a tua história. Levantando-se pesadamente, dirige-se a uma pequena mesa sobre a qual se vê um globo. Fá-lo girar e abrir-se, deixando ver no seu interior pilhas de Moedas de Ouro. Ao reparar nos teus olhos arregalados, Poomchukker sorri. «Vendes-mo? — pergunta. — Dou-te cem Moedas do melhor ouro.» Se aceitas a oferta, segue para **49**. Se recusas, vai para **173**.



3

A menos de um quilómetro da borda do pântano caís inadvertidamente num buraco. O lodo peganhento agarra-se-te às pernas. Não consegues libertar-te. Largas a espada, agarras-te a um ramo de vide e tentas içar-te. Mas a vide parte-se e ainda te afundas mais. Atrás de ti ouves um ruído arrepiante. Tentas deitar a mão à espada, mas uns dentes minúsculos e afiados cravam-se na tua mão... Num instante, as Ratazanas saltam sobre ti. Não és capaz de fugir nem de lutar. Tal como os aldeãos haviam pressagiado, em breve não restam senão os teus ossos, a brilhar sob a luz difusa que passa através das copas das árvores. A tua aventura acabou. Para a próxima, leva contigo mais poderes de Magia!



4

O Feiticeiro ri-se maldosamente. «Não vejo motivo para desperdiçar a minha força com um indivíduo da tua laia — troça ele. — Mas podes provar a tua cora-

gem contra este meu servo!» E faz um aceno com a mão em direcção à **ESTÁTUA DE UM TRASGO**, colocada num nicho da parede. A Estátua move-se na tua direcção, levantando a sua espada de pedra. Se enfrentas a estátua, vai para **284**. Se atacas o próprio Grimslade, passa para **123**.

5

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, salta para **273**. Se não tiveres sorte, vira para **297**.

6

Regressas à choupana de Selator. Um belo fogo crepita alegremente e um cheiro delicioso a comida enche-te as narinas. Selator saúda-te cordialmente e pergunta: «Encontraste a Baga?» Se encontraste a Baga roxa da *antherica*, vai para **175**. Se não a encontraste, passa para **52**.

7

O Feiticeiro maldoso franze o sobrolho e os desenhos da sua túnica contorcem-se ameaçadoramente. «Bom — resmunga —, é melhor do que nada. Dá-me o que trouxeste e eu pago-te 250 Moedas de Ouro.» Se resolves aceitar a oferta, vira para **266**. Se lhe recordas que ele te prometera uma recompensa maior segue para **207**.

8

«Bom... É pena — suspira ele. — Vou ter de encontrar outra pessoa. Mas se ainda tens algumas das



Gemas Mágicas que te dei, troco-as por uma Poção curativa.» Preferes:

Trocar as Gemas pela Poção?	Vai para 141
Explicar que as usaste todas?	Vai para 316
Atacar Poomchukker?	Vai para 341

9

Encontras-te na margem sul do Pântano do Escorpião. Graças ao Anel de Bronze, sabes sempre para que lado fica o norte... mas é imperioso que faças um mapa! Decides traçar um esboço de cada trilho que percorres, de cada clareira em que entras. Assim, se voltares à mesma clareira saberás sempre por onde seguir. (Para saber como hás-de traçar o mapa, consulta a página **19**.)

Depressa descobres um trilho que segue para norte através do Pântano. Num rochedo enorme, grosseiramente pintado à mão, lê: «PARE! PÂNTANO DO ESCORPIÃO! VOLTE PARA TRÁS!» Uma caveira sobre duas túbias cruzadas completa o aviso macabro. Ultrapassas com decisão a pedra pintada e entras no paul. Dás-te conta de que seria tolice abandonares o carreiro e meteres-te no lodo traiçoeiro; por isso, segues na direcção em que ele te leva. Passa para **195**.

10

O emaranhado das árvores abre-se de repente na tua frente e entras em mais uma clareira. *Esta é a clareira 5. Se já aqui estiveste, avança para 142; senão, continua a ler.* Notas imediatamente que se travou aqui uma batalha ainda há pouco. O solo está todo

remexido; vês que a erva húmida e pegajosa do pântano está salpicada de sangue; não muito longe, reparas em duas setas cravadas numa árvore. Se decides examinar a clareira para ver se encontras alguma coisa, vai para **59**. Mas se escolheres ir-te embora o mais depressa possível, passa para **227**.

11

Encaminhas-te para oeste e verificas que o pântano se vai tornando cada vez mais lúgubre. Precisamente quando comesças a pensar que não vai aguentar mais, o trilho principia a alargar e depara-se-te um espaço aberto comprido e estreito. *É a clareira 6. Se já aqui estiveste, segue para 210; senão, continua a ler.* Olhas à volta e vês que não há outros caminhos. Parece que chegaste a um beco sem saída. Diriges-te para um grande pedregulho acinzentado, na esperança de uns minutos de repouso. De repente, a pedra move-se! Não é um penedo, mas o pêlo cinzento e áspero de um animal. Uns olhos avermelhados fixam-se em ti. É uma FERA MEDONHA, com seis patas terminadas numas garras ameaçadoras avança para ti. Decides:

Lutar?

Salta para **176**

Fugir?

Salta para **102**

Usar Artes Mágicas?

Salta para **374**



12

O Gigante ruge furiosamente enquanto luta. Ele é muitíssimo forte mas, felizmente para ti, pouco ágil.



A moca raramente te atinge, só que cada vez que acerta, os efeitos são a *dobrar*. Cuidado, pois!

GIGANTE

PERÍCIA 9

FORÇA 12

Se conseguires reduzir a FORÇA do Gigante a 6, salta para **61**. Também podes tentar *fugir*, durante a luta; mas lembra-te de que cada golpe do Gigante vale por dois, portanto, nesse caso, perdes 4 pontos de FORÇA. Se escapares com vida, vai para **161**.

13

«Sou um lutador e venho numa demanda — respondes-lhe. O teu Anel não avisa de qualquer perigo, por isso sentes-te seguro enquanto falas com o Senhor dos Sapos. Estás ao serviço de:

Selator? -

Vai para **212**

Grimslade?

Vai para **287**

Poomchukker?

Vai para **376**

14

O carreiro conduz-te a um espaço aberto onde, há uns anos, caiu uma árvore enorme, arrastando na queda muitas outras. *É a clareira 32. Se já aqui estiveste, segue para 338; senão, continua a ler.* Ao aproximar-te, ouves o ruído de uma luta. Contornando uma árvore, vês um ESCORPIÃO GIGANTE a lutar com um Anão, que usa uma armadura de couro. O Anão está em apuros! Na altura em que te precipitas para eles, o Escorpião aperta o pescoço do Anão, com uma das pinças e atira-o ao chão, onde ele fica

inerte. Tens grandes dúvidas sobre o poder de qualquer dos teus feitiços contra semelhante criatura. Se abandonas a clareira enquanto o monstro se banqueteia com o Anão, passa para **88**. Se atacas o Escorpião gigante, vira para **312**.

15

O que vais oferecer-lhe para suborná-lo?

Um Íman Dourado?	Vira para 63
Um Amuleto de um dos outros Senhores?	Vira para 198
Uma enorme Jóia Violeta?	Vira para 276
Nenhuma destas coisas?	Vira para 212 e escolhe outra vez.

16

Qualquer coisa na tua voz te atraíçoa. Ele mexe as mãos de forma estranha e fita-te com ar intrigado. Estará a ler-te o pensamento? Vai para **198**.

17

Percebes que o homem é perverso e não queres nada com ele, por isso, decides sair daqui. Mas, antes que te afastes, um garrote apanha-te pelo pescoço. Debates-te com desespero. Mas o ladrão está em vantagem. Sentes-te sufocar e ficas inconsciente. Perdes 3 pontos de FORÇA. Quando recuperas os sentidos, ainda enjoado e tonto, verificas que as tuas Gemas Mágicas e demais haveres desapareceram e do ladrão nem sinal. Vira para **179**.

18

Quando te vêem avançar contra eles, empunhando a espada, eles acobardam-se. Os cinco Salteadores correm e mergulham na espessura das moitas que bordejam a clareira. Não te deténs nem um instante. Com uma torrente de gritos atravessas a clareira e enfiás pelo trilho que parte do lado oposto. Os Salteadores, demasiado espantados, nem pensam em seguir-te. Passa para **19**.

19

Há dois carreiros que partem desta clareira. O que vai para norte é muito mais largo e visível, como se já muitos o tivessem percorrido. Que direcção escolhes?

Norte?

Vai para **280**

Leste?

Vai para **137**

20

A Baga é deliciosa! Sentes um bem-estar enorme estender-se a todo o corpo. Recuperas 2 pontos de FORÇA e 1 de SORTE. Não achas mais nada que te interesse. Segue para **342**.

21

Descontrais-te durante uns minutos. Recuperas 1 ponto de FORÇA. Ouves então, vindo da árvore, um som estranho, que lembra um animal a bufar. Se queres descobrir o que há na árvore, vai para **55**. Se preferes não saber, vira para **390**.

22

No instante que demoras a apanhar as Sementes notas que já brotaram novos rebentos da base das árvores. Pões-te a andar sem perda de tempo. Segues:

Para norte?	Passa para 320
Para sul?	Passa para 90
Para oeste?	Passa para 11

23

O Anel de Bronze permanece frio. Sabes que a Rainha das Aves é uma feiticeira boa. Expões-lhe a tua demanda e pedes-lhe ajuda. Ela abana a cabeça. «Esse mercador é muito tolo. Mesmo que ele consiga um mapa do pântano, alguns dos meus irmãos Feiticeiros são perversos e tentarão pilhar as suas caravanas. Mas tu, demonstras grande coragem e eu vou ajudar-te a evitar a parte pior da tua jornada.» Segue para 248.

24

O Fogo-Fátuo baila diante dos teus olhos e tu segue-lo. O terreno vai ficando cada vez mais empapado. De súbito, caís num buraco de lama. O Fogo-Fátuo desaparece no mesmo instante. Destina-se unicamente a atrair viajantes incautos para o meio do perigo. *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, saís do buraco sem problemas. Se não tiveres sorte, perdes 2 pontos de FORÇA com os esforços que tens de fazer para te libertar, mas acabas por te içar do buraco para fora. Se não fosse o teu Anel de Bronze estarias agora com-

pletamente perdido. Graças a ele, sabes o caminho tomar para voltar à clareira. Salta para 249.

25

A Águia solta um grande brado e voa em círculo sobre a clareira, antes de poisar no ninho. Preferes deixá-la em paz! Segue para 202.

26

Pressentes que o Senhor das Aranhas é absolutamente diabólico e resolves atacá-lo com a tua espada. Ele contra-ataca com um bastão extremamente aguçado, cuja ponta está coberta de uma substância esverdeada e nojenta. De cada vez que o bastão te atinge perdes 1 ponto de FORÇA.

SENHOR DAS ARANHAS PERÍCIA 9 FORÇA 6

Se o matares, passa para 354.

27

Gronar diz-te que procures Poomchukker no mercado local. Mal entras no emaranhado de ruas e lojas, ficas desorientado. Por diversas vezes vês-te obrigado a pedir informações até que um grupo de rapazes brincalhões te guia até uma grande casa, mesmo à entrada do mercado. Bates à porta e és atendido por um gnomo! Não um trasgo, esses gnomos guerreiros que noutras ocasiões combatestes, mas... uma jovem!

Ela conduz-te à biblioteca, onde Poomchukker está sentado. É um dos homens mais estranhos que já en-



contraste. Muito alto, gordíssimo, com uma barba complicadamente entrançada e a pele vermelha e luzidia! Contas-lhe a tua história e perguntas-lhe se ele procura alguém como tu. «Procuro, sim — ruge ele. — Mas o que é que te faz pensar que conseguirás sobreviver no Pântano do Escorpião, quando tantos outros já por lá ficaram para sempre?» Se lhe contas a história da velha que socorreste e dos poderes do teu Anel de Bronze segue para 2. Se te limitas a sorrir, gabando-te de seres um experiente lutador, vai para 173.

28

São umas poucas de Árvores-Espadas, mas podes enfrentá-las como uma só. A tua sorte é elas não terem visão — atacam pelo som! Contudo, são numerosas e cada uma agita vários ramos com espada.

ÁRVORES-ESPADAS PERÍCIA 9 FORÇA 12

Se derrotares as Árvores, salta para 362. Senão, transformar-te-ás em fertilizante de árvores!

29

Sabes que seria um disparate dizer a este homem que serves um Feiticeiro perverso. «Eu sirvo as forças do Bem — respondes —, mas de momento apenas pretendo sair deste pântano. Procuro um dos Feiticeiros que a si próprios se intitulam Senhores.» *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, vira para 185. Se não tiveres sorte, vai para 378.

30

A altura do salto é grande. Tomas todo o cuidado que é possível. Primeiro, atiras as botas e a mochila; só então mergulhas. Com pavor, descobres que o rio é pouco profundo e tem lodo no fundo. Ficas preso. Por fim, consegues libertar-te, mas, quando chegas à superfície, deparam-se-te as fauces abertas de um Crocodilo, pronto a devorar-te. Agarras na espada, mas é tarde de mais: aquela horrível bocarra é a última coisa que vês. A aventura acabou.

31

À medida que avanças, apercebes-te de que te desviaste muito para leste, em relação ao ponto onde entraste no Pântano. Pões-te a pensar se terás seguido o caminho certo! De súbito, depara-se-te uma clareira coberta de erva. *É a clareira 21. Se já aqui estiveste, vai para 364; senão, continua a ler.* Mesmo no meio, existe um pequeno LAGO de Água Cristalina, com uma areia muito fina e convidativa numa das margens. Não vês qualquer outra saída. Decides:

Partir em direcção a oeste?	Passa para 47
Esperar, para ver se há perigo?	Passa para 394
Beber da Água do lago?	Passa para 77

32

A golpes de espada vais cortando as Flores, mas elas são de mais para ti. Depressa atinges a exaustão. Perdes 2 pontos de FORÇA e 1 ponto de PERÍCIA. Se

desistes e foges, salta para 269. Se usas uma das artes mágicas, segue para 80.

33

Lanças-te para a frente, através da clareira, esperando ser tão rápido que evites novo ataque da Erva-Carangueja. Mas ela cresce à tua frente, ainda mais depressa desta vez, e bloqueia-te o caminho. As tenazes verdes estendem-se, furiosas, na tua direcção. Se as deceparas, vai para 134. Se recorreres à magia, vira para 167.

34

Qual dos Feitiços preferes usar contra o Monstro do Charco?

O da Seca?	Vai para 237
O do Fogo?	Vai para 291
O do Medo?	Vai para 356
Nenhum deles?	Vai para 209

e escolhe outra vez.

35

Também estas duas setas são mal dirigidas... mas dão uma volta e vão atingir a tua mochila! Só uma penetra fundo e te fere ligeiramente. Perdes 1 ponto de FORÇA. Apercebes-te nessa altura de que o Íman Dourado está amaldiçoado e atraí as flechas. Por

sorte, guardaste-o dentro da mochila em vez de o trazer ao pescoço. A seguir:

Atacas à espada?

Salta para **281**

Usas Magia?

Salta para **399**

Foges, para salvar a pele?

Salta para **309**

36

Explicas ao Senhor dos Jardins a tua demanda. Se já encontraste a *antherica*, vai para **283**. Se ainda não, passa para **396**.

37

Se contas a verdade, vai para **292**. Se inventas uma história e ficas a conversar durante um bocado, passa para **220**.

38

O Visco está morto. Os seus restos vão-se desfazendo e apodrecendo enquanto estás ainda a observar. Mas o cheiro é insuportável. Segue para **153**.

39

Lanças o Feitiço da Amizade sobre o Unicórnio. Ele fica-se a olhar para ti com cautela — tem pouca confiança nos humanos. Mas é evidente que a Magia produz algum efeito: o animal acaba por baixar a cabeça e começa a pastar na clareira. Vai para **348**.

40

Controlas os teus receios e encaminhas-te para a torre agoiresenta. Morcegos voltejam em redor do tor-



reão superior. Quando te aproximas da porta de ferro, notas que tem uma cara horrenda esculpida no meio. A porta abre-se à tua frente! Grimslade espera-te! É alto e de uma magreza esquelética. Os desenhos avermelhados da sua túnica negra parecem em brasa. Cumprimenta-te amistosamente e convida-te a entrar, mas o Anel continua quente prevenindo-te de perigo iminente. «Sei tudo a teu respeito — diz ele. — Queres explorar o pântano. Aquele idiota metediço do Gronar é que te mandou cá. E o que é que te faz pensar que vales o tempo que estou a perder? Quero um herói, sim, mas um herói que não tema nada!» Vais:

- | | |
|---|---------------|
| Desafiá-lo para um combate? | Segue para 4 |
| Explicar-lhe que és um guerreiro destemido e que o teu Anel | |
| Mágico evitará que te percas? | Segue para 50 |
| Sorrir-lhe e dizer que não tens medo de nada? | Segue para 97 |



41

Entras numa clareira plana, rodeada de árvores cobertas de hera. *É a clareira 30. Se já aqui estiveste, vai para 382; senão, continua a ler.* Como parece não haver nada de interesse, diriges-te para a outra saída. De repente, apercebes-te de que estás a afundar-te em AREIAS MOVEDIÇAS! *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, perdes 2 pontos de FORÇA e segues para 270. Se não tiveres sorte, passa para 87.

42

Examinas os pertences do infeliz Anão, procurando alguma coisa que te possa servir. A armadura, claro, é demasiado pequena, mas dentro do saco dele descobres um pequeno frasco que contém uma Poção. Se a bebes, salta para 253. Se a deixas ficar, segue para 88.

43

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, vira para 339. Se não tiveres sorte, vai para 313.

44

Durante a travessia, não és atacado, mas, quando chegas à outra margem, descobres, enojado, que trazes as pernas cobertas de enormes SANGUESSUGAS, que te chupam o sangue! Lança os dois dados e desconta o *menor* dos números saídos à tua pontuação de FORÇA. Daqui podes seguir para norte ou para sul. Se vais para norte, vira para 157. Se preferes sul, salta para 398.

45

Desconfias de toda aquela aparente facilidade. A ponte pode ser uma armadilha qualquer. Dás meia volta e retrocedes pelo mesmo caminho. Se vieste de norte, salta para 331. Se vieste de sul, vai para 303.

46

Não tens mais nada a fazer neste local, a menos que

consigas entrar na cabana. Mas esta parece fechada por magia e não consegues descobrir o meio de lá entrar. Decides partir. Segue para **314**.

47

Chegas a uma clareira coberta de mato. *Estás na clareira 3*. Olhas à volta, mas não vês nada de especial. Há três saídas. Escolhes seguir para:

Sul?	Salta para 290
Leste?	Salta para 31
Oeste?	Salta para 118

48

Levas a mão à espada, fazendo soar um tinir intimidador. Mas eles não se mostram assustados, nem sequer impressionados; limitam-se a rir! «Não queremos brigas, somos simples aldeãos — dizem. — Mas tu, com o teu desembaraço com a espada, estás talhado para o grande pântano! Junta-te aos que gostam de se meter em sarilhos. Não te detemos mais. Vai!» Sentes-te um tanto embaraçado; perdes 1 ponto de **SORTE** pela atitude agressiva contra gente pacífica. Segue para **95**.

49

Com cupidez, tiras o Anel de Bronze do dedo e lança-lo para cima da mesa. Ele conta cem Moedas de Ouro e mete-as num saco de cabedal que te entrega. Tens agora dinheiro suficiente para uma vida pacata durante vários anos, ou para esbanjar à tripa-forra durante um mês ou dois!... Mas obtiveste-o em troca

do teu Anel Mágico! Sabes que, sem ele, não ousarás nunca aventurar-te no Pântano do Escorpião. A tua aventura acaba aqui!

50

Ele escuta a tua história com grande interesse. «Um Anel Mágico, dizes tu?» Confirmas com um aceno de cabeça e estendes a mão, deixando ver o Anel de Bronze que brilha no teu dedo. Arregalando os olhos, ele recua, ao mesmo tempo que faz um gesto estranho com uma das mãos.

Desconfias que ele está a lançar um Feitiço. Que fazes?

Saltas para o atacar?	Passa para 373
Esperas, a ver o que acontece?	Passa para 222
Voltas-te e foges?	Passa para 315



51

À tua frente abre-se de repente um fosso mas, com um salto ágil, consegues transpô-lo. A toda a velocidade atravessas o vestíbulo e derrubas de passagem outra Estátua que avança para ti. Com um valente pontapé abres a porta. Nesse momento, a horrenda

cara, esculpida do lado de fora, solta um urro medonho e procura morder-te, mas tu é mais rápido! Se corres na direcção do Pântano, vai para **296**. Se te encaminhas para a aldeia, vira para **5**.

52

Infelizmente, não tens nenhuma Baga para lhe dar e explicas o que te aconteceu no Pântano. A expressão de Selator entristece. «Tenho a certeza de que fizeste tudo quanto te foi possível» — diz ele. Vendo-o tão desanimado, ofereces-te para tentar de novo. Mas Selator nem quer ouvir falar nisso! «O perigo é demasiado grande» — afirma. Foi um bom esforço, mas não o suficiente! A tua aventura terminou.

53

À medida que avanças para sul, ouves o coxar de milhares e milhares de sapos... de minúsculos a gigantesco, incluindo todos os tamanhos intermédios. O carreiro conduz a uma clareira salpicada de pequenos charcos. *É a clareira 8. Se já aqui estiveste, passa para 329; senão, continua a ler.* A princípio, tudo quanto vês são uns quantos cogumelos enormes; depois apercebes-te de que, sobre um deles, está sentado um homem. É muito baixo, mas entroncado, com grandes olhos negros e impertinentes e boca muito larga. Ao pescoço usa um Amuleto de Prata com a forma de sapo; sentados no solo, um de cada lado do cogumelo, vêem-se dois Sapos-Bois enormes e esverdeados. «Eu sou o SENHOR DOS SAPOS — declara ele. — Que te traz à minha casa?» Se respondes com uma saudação, passa para **13**. Se o atacas, vira para **62**.



54

O rosto contorce-se-lhe de raiva e, quase possesso, grita: «Como te atreves a voltar aqui de mãos vazias?» *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, segue para **109**. Se não tiveres sorte, passa para **285**.



55

Desconfiado, avanças para a árvore. Antes de chegares muito perto, um fedor repulsivo indica que se trata da toca de um animal corpulento. Recuas, no preciso momento em que um **URSO** enorme mete a cabeça peluda pela abertura da árvore oca. Se foges, salta para **390**. Se resolves atacar a fera, passa para **200**.

56

Encaminhas-te para o recinto do mercado da aldeia, através dos campos e depois ao longo de ruas sinuosas. Na grande praça, sobressai a casa de **Poomchukker**, exactamente na mesma. Bates à porta e a jovem duende manda-te entrar e conduz-te à biblioteca. Aí encontras o dono da casa, envolvido na sua túnica de seda. «Trouxeste-me o mapa com o caminho para **Willowbend**?» Se durante as tuas andanças chegaste a **Willowbend**, passa para **158**. Se não conseguiste, volta para **8**.

57

Nenhum dos Feitiços que possuis te parece adequado para esta situação. Puxas da espada e saltas sobre o Mago perverso. Passa para **124**.

58

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, toma o caminho que preferires. Se não tiveres sorte, também podes escolher o caminho, mas só depois de teres tropeçado na raiz saliente de uma árvore e batido com a perna numa pedra — subtrai 1 ponto à tua **FORÇA**. Agora abandona a clareira. Vais seguir para:

Oeste?
Leste?
Sul?

Salta para **398**
Salta para **105**
Salta para **208**



59

Resolves dar uma olhadela à clareira. Talvez alguém precise da tua ajuda... ou haja alguma coisa que te ajude a ti. Quase imediatamente tropeças no corpo de um **Ogre** do Pântano. Rapidamente, fazes uma busca na carcaça repugnante, mas não encontras nada de valor. É então que vês um homem ferido encostado a uma árvore. Apressas-te a ir socorrê-lo, mas, quando te aproximas, percebes que está morto. Três flechas atravessaram-lhe o peito! Mais dois **Ogres** jazem aos pés dele; sem dúvida vendeu cara a vida! Não

se vêem sacolas ou armas: os Ogres que sobreviveram devem ter saqueado a cena antes de partir. Decides enterrar aquele valente Guerreiro o melhor possível. Ao fazê-lo descobres um pendente dourado, com o formato de um pequeno Íman, preso ao pescoço do morto. Podes deixá-lo ficar ou juntá-lo às tuas posses. Segue para 227.

60

Experimentas a Magia da Ilusão. Pensando com rapidez, crias a imagem de um aldeão indefeso a correr para as árvores, mesmo em frente da Fera Medonha. O monstro, sedento de sangue, vira-se para a presa mais fácil. Fazes a Ilusão desaparecer. Enquanto a Fera, desconcertada, procura a sua nova vítima, esgueiras-te pelo mesmo caminho que aqui te trouxe. Passa para 279.

61

«Não é justo! — exclama o Gigante, furioso. — Seus pigmeus! Primeiro, roubam-me e agora atacam-me! A mim, que nunca fiz mal a ninguém!» Se acreditas nele, passa para 229. Se decidires continuar a atacar, a luta será de morte! Se matares o Gigante, vira para 366.

62

Corres para ele de espada erguida. De olhos esbugalhados de surpresa, o Senhor dos Sapos salta do cogumelo e com esse pulo recua alguns metros. Então aponta para ti e os dois Sapos-Bois avançam na tua direcção. Se foges por onde vieste, passa para 323. Se lutas com os Sapos, vira para 146.



63

Procuras na mochila e retiras o Íman Dourado, que tiraste do corpo do Guerreiro morto. Ofereces-lho, mas ele ri-se: «Não, obrigado. Não quero isso, que está amaldiçoado! Atira com ele para a lagoa enquanto é tempo.» Sentes que fizeste figura de parvo e segues o conselho dele. Atiras o Íman à lagoa. Se tens outro objecto para lhe oferecer, volta para **15**. Se não tens mais nada, passa para **212** e escolhe outra tática.

64

Experimentas a Magia do Fogo contra os Lobos, para os afastar. Resulta! O pêlo do mais próximo incendeia-se e ambos os animais fogem em pânico. Mas o Senhor dos Lobos não se intimida com os teus feitiços! «Ah, é?... — rosna. — Um guerreiro a brincar com Magia?! Pois vê lá se gostas disto!» Sacode o punho fechado na tua direcção e sentes como se um golpe violento te atingisse no braço com que manejas a espada. Perdes 3 pontos de PERÍCIA e 1 ponto de FORÇA. Depressa te apercebes de que num duelo de Magia ficarás a perder e, por isso, puxas da espada e atacas.

SENHOR DOS LOBOS PERÍCIA 11 FORÇA 10

Se estiveres a perder, podes *fugir*; passa para **314**. Se matares o Senhor dos Lobos, segue para **154**.

65

O trilho serpenteia continuamente e tu segues todas as voltas. Contornas um cogumelo enorme que

parece formar uma prateleira, onde minúsculas criaturas se banqueteiam, e chegas a outra clareira. *É a clareira 10. Se já aqui estiveste, passa para 343; senão, continua a ler.* Mais adiante, chega-te aos ouvidos o som de vozes. Cautelosamente, espreitas por detrás de uma árvore. Vês um grupo de cinco homens. Pelo seu traje e modos grosseiros, suspeitas de que se trata de SALTEADORES. O Anel de Bronze mantém-se frio, o que significa que eles não são realmente maus. Mas, por outro lado, o melhor é não armares em esparto! Vais:

Dar meia volta e retornar pelo mesmo caminho?	Segue para 137
Investir contra eles, gritando e brandindo a espada?	Segue para 231
Usar de Magia, sem deixar o teu esconderijo?	Segue para 387
Avançar confiadamente e saudá-los?	Segue para 163



66

Vais dar a uma agradável clareira, rodeada de carvalhos retorcidos. *É a clareira 9. Se já aqui estiveste, passa para 192; senão, continua a ler.* Encostado a uma árvore, a comer o seu almoço, está um homem baixo e prazenteiro, vestido de escuro. Serve-se de um cesto pousado a seu lado e à vista não tem qual-



quer arma, com excepção da faca com que coze o queijo. Ele olha-te e cumprimenta: «Bom dia, guerreiro! Partilhas do meu almoço?» Enquanto ele fala, sentes que o Anel começa a aquecer: há perigo! Compreendes que o homem é um LADRÃO. Resolves:

Atacá-lo?

Passa para **267**

Ignorá-lo?

Passa para **17**

Aceitar o convite e sentar-te?

Passa para **147**

67

Sem dúvida, trata-se de uma mistura com propriedades medicinais. Aplica-la sobre os teus ferimentos e sentes-te recuperar energias. Ganhas 2 pontos de FORÇA. Segue para **19**.



68

Se sabes a Fórmula Mágica que o Senhor dos Lobos te ensinou, segue para **302**. Senão, passa para **215**.

69

Mataste o Urso. Fazes uma busca na toca do animal, mas não encontras nada de interesse. Salta para **390**.

70

As tuas reacções são rápidas: Tens tempo para decidir como enfrentar os escorpiões. Vais:

Pisá-los e atacá-los à espadeirada?	Passa para 216
Usar a Magia do Fogo?	Passa para 110
Saltar por cima deles e escapar para lugar seguro?	Passa para 377

71

Receoso de que a Ave barulhenta dê o alarme, puxas da espada e cortas-lhe a cabeça. Sem um pio, o Papagaio cai por terra. Arrancas-lhe algumas das suas Penas Coloridas da cauda e continuas a avançar, com cautela. Vira para **149**.

72

O solo deste trilho é peganhento, mas continuas a andar. À tua frente, o Fogo-Fátuo prossegue a sua dança. Se voltas para trás, vai para **249**. Se persistes em dirigir-te para oeste, vira para **24**.

73

Testa a tua sorte. Se não tiveres sorte, caís, perdes 2 pontos de FORÇA, mas retomas a escalada e chegas ao ninho. Se tiveres sorte, chegas ao ninho sem dificuldade. Enrolada num dos raminhos, descobres uma pesada Corrente de Ouro. Podes levá-la contigo, se queres. Desce e passa para **202**.

74

Decides-te por combater o perverso Senhor das Aranhas com Magia. Que Feitiço vais usar:

O da Amizade?	Salta para 361
Uma Maldição?	Salta para 261
O do Fogo?	Salta para 113
Nenhum destes?	Salta para 144

e escolhe outra vez.

75

Lanças o Feitiço do Fogo sobre as Árvores-Espadas. Elas contorcem-se sobretudo de fúria, pois os estragos não são grandes. Salta para **28** e luta, mas subtrai 2 pontos à FORÇA das Árvores-Espadas antes de iniciares o combate.

76

Sabes que um Guardião combate pelas forças do Bem e decerto o Pântano é-lhe familiar. Podes confiar-lhe a tua história sem receios. Ele já ouviu falar de Selator e está pronto a ajudar. Oferece-te umas Ervas Medicinais que te aclaram as ideias e restituem 1 ponto de PERÍCIA. Se já encontraste a *antherica*, segue para **166**. Caso contrário, passa para **333**.

77

Sentes-te revitalizar. A Água tem propriedades medicinais. Recuperas 3 pontos de FORÇA e partes então em direcção a oeste. Vai para **47**.

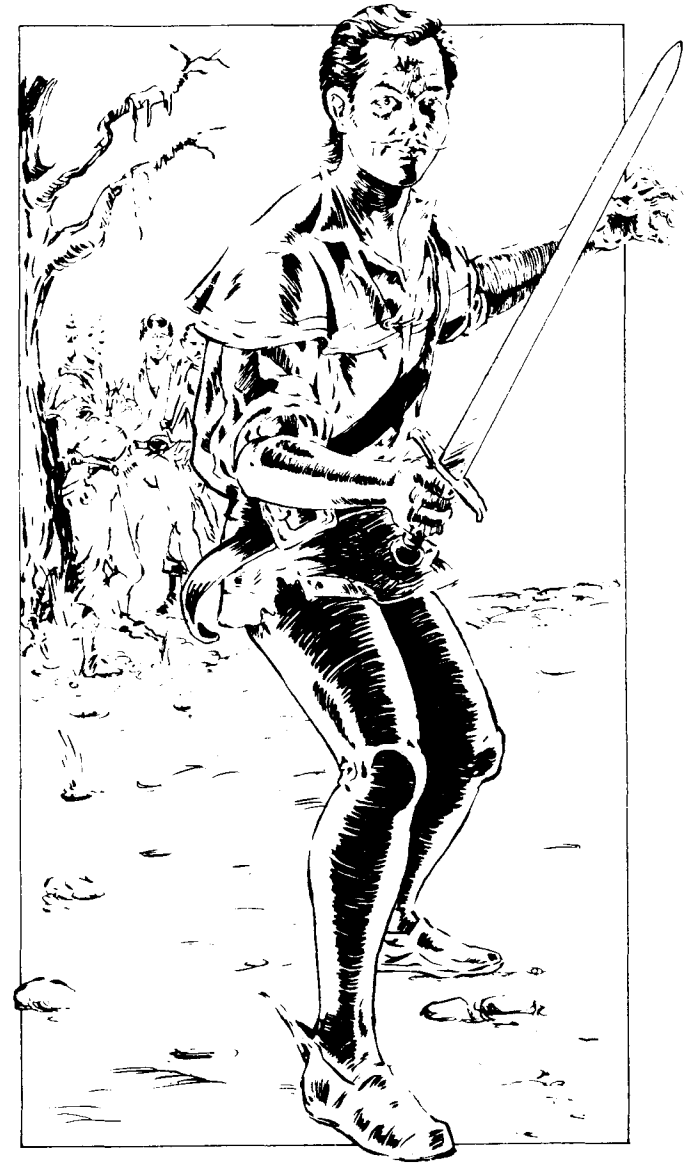
O Dardo Certeiro é uma estalagem espaçosa e agradável. Logo à chegada pagas ao proprietário com uma Moeda de Ouro e vais de imediato para o teu quarto. Mal poisas a cabeça no travesseiro, adormeces. Acordas na manhã seguinte sentindo-te revigorado. Ganhas 2 pontos de FORÇA. Quando te preparas para partir o estalajeiro chama-te. Já sabe que vieste através do Pântano do Escorpião e que tencionas regressar pelo mesmo caminho. «Deves ser um poderoso guerreiro, para conseguir atravessar o pântano! — diz ele. — Não tenho nada com isso, mas, na rua a seguir, vive um Feiticeiro que talvez te venda algumas Artes Mágicas que te ajudem no regresso.» Agradece a sua boa sugestão e perguntas onde mora o tal Feiticeiro. Se vais visitar o Feiticeiro, segue para **150**. Se te diriges para sul penetrando de novo no Pântano, salta para **343**.

Concordas que um combate singular só até ao primeiro toque será uma maneira honrosa de resolver a situação. Tu e o Chefe dos Salteadores põem-se em guarda. Os outros homens agrupam-se em volta dos dois, mas não parecem traiçoeiros, apenas excitados.

CHEFE DOS SALTEADORES

PERÍCIA 9 FORÇA 10

A luta dura apenas até que um dos contendores atinja o outro. Se és tu que dás o toque primeiro, vai para **360**. Mas se é o Salteador que te atinge segue para **128**.



80

Que Feitiço vais lançar contra as Flores do Medo?

O do Fogo? Salta para **307**
 O da Seca? Salta para **196**
 Nenhum dos dois? Salta para **204**
 e escolhe outra vez.

81

Destruíste a Erva-Carangueja. Não há dúvida de que está morta! Fazes uma busca na clareira. Numa árvore descobres um letreiro chamuscado: «CUIDADO COM OS OGRES!» É tudo. Partes daqui, seguindo para **187**.

82

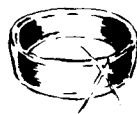
A Jóia parece valiosa, por isso agarras na espada e atiras-te ao Monstro. Ele ataca-te com os seus tentáculos semelhantes a borracha.

MONSTRO DO CHARCO PERÍCIA 8 FORÇA 10

Se quiseres *fugir*, corre para oeste e passa para **330**.
 Se matares o Monstro segue para **308**.

83

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, vira para **35**. Se não tiveres sorte, passa para **357**.



84

Confias no Senhor dos Jardins como num amigo e contas-lhe o teu problema. Ele deseja-te boa sorte mas pouco pode fazer para te ajudar. Leva-te numa volta pela clareira e vês que o único trilho que parte dali é aquele por onde vieste. Despedes-te do Senhor dos Jardins e voltas para oeste. Segue para **363**.

85

Foges. Mas tens de voltar por onde vieste. Passa para **153** e escolhe o caminho que te trouxe a esta clareira.

86

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, segue para **189**. Se não tiveres sorte, não encontras nada; passa para **348**.

87

Foste apanhado nas Areias Movediças. Sentes-te lentamente sugado para o fundo. A tua única safa é desfazeres-te da cota de malha. Sem hesitar, tira-la e abandona-la. Agora já consegues libertar-te, mas perdes 2 pontos de PERÍCIA e, além disso, diminuis 2 à pontuação *inicial* de PERÍCIA, visto que perdeste a armadura. Salta para **270**.

88

Partes da clareira. Se vais para norte, salta para **121**. Se vais para ~~sul~~, vira para **331**.

89

Lanças o Feitiço do Gelo para formar uma ponte sobre o rio. Mas este é muito largo e as suas águas tépidas, por isso a ponte fica muito precária. Se queres atravessá-la, mesmo assim, vai para **325**. Se preferes não arriscar, segue para **295** e escolhe outra vez.

90

Para chegar aqui atravessaste vários riachos de pouca profundidade, mas agora depara-se-te um bastante fundo. *Estás na clareira* **34**. Notas uma certa movimentação debaixo de água e hesitas, sem vontade de passar a vau. Resolves:

Usar o Feitiço do Gelo?	Salta para 370
Usar o Feitiço da Seca?	Salta para 254
Atravessar cautelosamente a vau?	Salta para 44

91

Lança os dois dados. Se o resultado for *igual* ou *inferior* à tua pontuação de FORÇA, consegues saltar. Caso contrário (se for *superior*), o salto é curto, enfiás uma perna no atoleiro e dás um ligeiro mau jeito ao braço ao cair. Subtraí 1 ponto à tua pontuação de PERÍCIA. Sais da clareira. Vais prosseguir para:

Oeste?	Salta para 398
Leste?	Salta para 105
Sul?	Salta para 208

92

O trilho conduz-te para norte, numa subida não muito acentuada. O solo é um bocado mais seco e a



vegetação do pântano deu lugar a uma densa floresta. Mais adiante, as árvores aparecem mais espalhadas e descobres uma enorme clareira, coberta apenas de vegetação rasteira. *É a clareira 11. Se já aqui estiveste, segue para 108; senão, continua a ler.* Páras e pões-te à escuta, mas não ouves nada. Entras na clareira em busca de outros caminhos. De repente, apercebes-te da presença de dois LOBOS enormes que têm os olhos fixos em ti. Se tens o Amuleto dos Lobos, vira para 344. Senão, passa para 68.

93

Lanças uma Maldição sobre o Senhor dos Lobos. Ele agarra-se à garganta, aflito, mas empunha a espada. Sentes então, em ti próprio, o efeito do feitiço. Lança um dado e desconta à tua FORÇA o número de pontos que te saiu. Se continuas vivo tens de lutar com o Senhor dos Lobos, mas subtrai-lhe primeiro 2 pontos de FORÇA e outros tantos de PERÍCIA. Vai para 120.

94

O trilho desce ainda mais e um NEVOEIRO muito denso envolve-te num turbilhão. Tem um cheiro pestilento e susténs a respiração. Mas, antes que ultrapasses o Nevoeiro, és forçado a respirar de novo e perdes 2 pontos de FORÇA devido aos efeitos do ambiente nocivo do paul. Se continuas para norte, salta para 295. Se virares para sul, passa para 320.

95

Os aldeãos abanam a cabeça quando te vêem dirigires-te para a porta, mas desistem de te dissuadir.

Porém, antes de chegares à saída, um dos homens impede-te a passagem: é baixo, de meia-idade e tem uma barba preta cortada a direito. A princípio, julgas que se trata de um lavrador, mas ele parece mais interessado em ti do que seria natural num agricultor! Toma-te por um braço e leva-te para uma mesa a um canto da taverna. Os outros, entretanto, voltaram às suas conversas habituais e tu dispões-te a escutar o que este homem de ar pacato tem para te dizer. Ele começa por dar-se a conhecer: chama-se Gronar. «Se de facto tencionas enfrentar os terrores do pântano — diz-te —, deves ter outro objectivo que não apenas o de traçar mapas ou de matar feras!» Se concordas com ele, salta para 240. Se discordas, passa para 122.



96

Por uma razão que não entendes, não consegues guardar o segredo perante este homem bondoso. Quando dás por ti, estás a contar-lhe tudo sobre os poderes do Anel de Bronze. E agora salta para 371.



97

Ótimo! — replica o Mago, sorrindo. Notas nessa altura que os dentes dele são aguçados. Com um aceno, ele faz com que a **ESTÁTUA DE UM TRASGO**, que estava encostada à parede, se mova e avance para ti brandindo a espada de pedra. Se queres fugir, passa para **315**. Se preferes lutar, segue para **284**.

98

Sentes uma pancada seca e pesada na nuca. Cais aos pés do Mago e largas a espada. Olhando para cima, parece-te que ele está a crescer desmesuradamente! Mas, a verdade é que tu acabas de diminuir até ficar do tamanho de um insecto. Foges, tropeçando nas tuas próprias pernas, trepas por uma parede e escondes-te num buraquito. Grimslade, entretanto, vai à sua vida! Tempos depois, sentes fome e pões-te então a tecer uma teia pacientemente, na esperança de que uma mosca saborosa nela venha cair! Já nem te lembras da tua vida passada — foste transformado numa aranha! A tua aventura acabou.

99

Entregas a Grimslade os Amuletos que obtiveste na perigosa exploração do Pântano maldito. O Mago pega neles com um esgar sinistro e sai da sala por momentos. Volta quase logo com uma bolsa pequena, mas pesada! Atira-ta para as mãos e ouves o tinir de Moedas. «Põe-te a andar! — diz-te ele. — E nunca mais me apareças, que estou farto de ti!» Vira para **242**.

100

Estafado e maltratado, abandonas a mansão de Poomchukker e diriges-te à estalagem. Não foi um sucesso a tua demanda, mas pelo menos escapaste com vida. Talvez voltes a tentar. Para já a aventura terminou.

101

A ponte é velha, mas sólida. Se resolves seguir para norte, salta para **350**. Se preferes ir para sul, passa para **118**.

102

Embora partas à frente, depressa percebes que a Fera Medonha está a ganhar terreno. Perdes 1 ponto de **FORÇA**. Volta para **11** e escolhe outra tática.

103

Explicas-lhe a tua demanda, mas o Gigante abana a cabeça. «Estamos próximos do limite norte do pântano — diz ele —, mas a cidade de Willowbend fica muitos quilómetros para oeste daqui. Deves seguir nessa direcção.» Agradeces e partes. Vai para **161**.

104

O Senhor dos Sapos salta do cogumelo e mergulha no charco. Volta à superfície com uma mão cheia de água — uma água que não lhe escorre por entre os dedos, mas que se mantém na concha da sua mão. Molda-a numa Bola de Cristal e fica-se a mirá-la durante um bocado ao mesmo tempo que fala baixinho. Então, atira-a de novo para o charco e diz-te: «A planta que procuras encontra-se precisamente para norte. Mas o caminho até lá não é directo e tem muitos perigos. Toma cuidado com os outros Senhores, meus irmãos, pois nem todos são amigáveis! E sê bondoso com o Gigante.» Com estas palavras, dá um pulo e desaparece entre as árvores. A clareira fica deserta. Vira para 352.

105

À tua frente abre-se uma clareira. Ao contrário da última por onde passaste, o solo parece firme. *É a clareira 12. Se já aqui estiveste, salta para 330; senão, continua a ler.* Vês diversas pedras grandes e chatas, uma enorme árvore oca e dois carreiros que partem em direcções diferentes. Vais:

Sentar-te numa pedra e descansar?	Vira para 21
Examinar a árvore oca?	Vira para 55
Sair da clareira imediatamente?	Vira para 390

106

De repente, sentes um garrote em volta do pescoço. O Ladrão atacou-te por detrás. Felizmente, és muito mais forte do que ele. Aliviando o aperto, fazes o malfeitor passar por cima do teu ombro! Salvares-te



do garrote custou-te 2 pontos de FORÇA, mas estás livre! Se atacas agora o Ladrão traiçoeiro, que empunha uma adaga, vai para **267**. Se te viras e corres por um dos trilhos, passa para **179**.

107

Rogas uma Maldição contra o Salteador mais próximo. Ele solta um grito e cai. Os companheiros correm para ele. Também eles berram e desatam a correr saindo da clareira para norte. O Salteador caído está morto; tem as feições contorcidas e aparenta sinais de ter sido vítima de uma doença terrível. A Maldição afecta-te agora a ti. Lança um dado e desconta o número que sair aos teus pontos de FORÇA. Se continuas vivo, podes retomar o caminho. Vira para **19**.

108

Estás de novo na clareira onde encontraste os Lobos. Está tudo calmo e não vês nada de anormal. O silvado, no centro da clareira, nem bule ao de leve. Não tem mais frutos. Não há nada que te interesse. Parte, encaminhando-te para sul, em direcção à clareira do Gigante. Vai para **342**.

109

Ele continua a resmungar e a praguejar, mas já te viu lutar e não está suficientemente zangado para te atacar. Decides:

Partir com o que obtiveste?	Salta para 349
Atacá-lo?	Salta para 124
Usar um dos Feitiços?	Salta para 256

110

Não é difícil de perceber que o único Feitiço que te pode valer contra esta multidão rastejante é o do Fogo. Lança-lo rapidamente. Um anel de chamas ateia-se na erva, aos teus pés, alastrando por momentos e extinguindo-se pouco depois. Mas obrigou os Escorpiões a recuar e aproveitas o ensejo para fugir da clareira, antes que eles possam atacar de novo. Salta para **319**.



111

Não tens nenhuma vontade de atacar a Rainha das Aves mas, ao mesmo tempo, estás firmemente determinado a conseguir o que queres. Usas a Magia da Amizade. Ela ri-se: «Aventureiro tonto! Então, não sabes que uma Feiticeira boa é sempre amigável para todos? Desperdiçaste um dos teus Encantamentos.» Passa para **184**.

112

Domina-te a curiosidade em relação ao enorme ninho. Se decides trepar para o examinar, salta para **73**. Se, apesar de tudo, preferes ignorá-lo, segue para **202**.

113

Lembras-te de que as teias de aranha são altamente inflamáveis. Usas a Magia do Fogo contra o Senhor

das Aranhas. No mesmo instante as suas vestes começam a arder e ele grita horivelmente, caindo por terra. As chamas alastram pela clareira: línguas de fogo trepam pelas árvores, queimando as nojentas criaturas que aí se escondem. O calor é tanto que te obriga a abandonar qualquer ideia de saque. O teu único pensamento é escapar dali para fora! Perdes 3 pontos de FORÇA, devido a queimaduras sofridas durante a fuga. Vai para 165.

114

Contra estas Árvores maléficas usas a Magia do Crescimento. Talvez elas cresçam tanto que não consigam atingir-te. Depressa te dás conta do teu erro. Crescem-lhes novos ramos por todos os lados e são mais espadas ao ataque. Salta para 28 e luta, mas *dobra* a pontuação das Árvores-Espadas.

115

O Guardião ri-se, percebendo com agrado que és sincero. «Então precisas de chegar a Willowbend! — diz ele. — Segue para sul e depois vira para oeste, na encruzilhada. Daí para a frente, continua sempre por esse trilho e chegarás à cidade. Mas toma atenção: nunca saias do trilho!» Agradeces e partes. Vai para 234.



116

Fazes o possível por ignorar a barulheira que vem do andar de baixo e que vai aumentando. Muito depois da meia-noite acabas por cair num sono agitado, para ser acordado bem cedo, na manhã seguinte, pelo chinfrim de um mercado mesmo por debaixo da tua janela! Furioso, pegas nas tuas coisas e abandonas a cidade, dirigindo-te para sul, de volta ao Pântano. Segue para 343.



117

Lanças o Feitiço da Amizade que encontreaste na clareira do Unicórnio. O Senhor dos Jardins sorri, prazenteiro: «Que posso fazer por ti, meu amigo?» Pedes-lhe o Amuleto das Flores. Ele tira-o do pescoço e coloca-to ao peito. Assim que o Amuleto te toca, ficas paralisado! Então o Senhor dos Jardins olha-te fixamente e ordena que contes toda a verdade sobre ti próprio. Sentes-te incapaz de desobedecer. No fim, ele abana a cabeça e diz: «Não és má pessoa, mas serves um mau senhor! O melhor que posso fazer por ti é pôr-te de sobreaviso!» Retira-te o Amuleto e afasta-se. Pouco depois recuperas o controle sobre os teus membros e partes, seguindo para oeste. Passa para 363.

118

Mais adiante, vês outros dois trilhos que se vêm juntar àquele em que segues, formando uma pequena



clareira. *É a clareira 13. Se já aqui estiveste, salta para 303; senão, continua a ler.* Sentes como que umas picadas à volta do Anel de Bronze. Olhas para o chão e vês dezenas de pequenos ESCORPIÕES que correm precipitadamente na tua direcção. *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, vira para 70. Se não tiveres sorte, segue para 182.

119

Que Arte Mágica vais usar contra o Unicórnio?

A da Amizade?	Vira para 39
A do Medo	Vira para 293
Uma Benção?	Vira para 381
A do Fogo?	Vira para 337
Nenhuma destas?	Vira para 320
	e escolhe outra vez.

120

A um aceno do seu Senhor os dois Lobos correm para ti. Tens de os enfrentar, um de cada vez. Se matares os dois, lutarás então com o próprio Senhor dos Lobos.

Primeiro LOBO	PERÍCIA 7 FORÇA 5
Segundo LOBO	PERÍCIA 6 FORÇA 6
SENHOR DOS LOBOS	PERÍCIA 11 FORÇA 10

Se estiveres a perder podes fugir; vai para 314. Se matares o Senhor dos Lobos e os dois animais, segue para 154.

121

Chegas a uma encruzilhada. Que direcção vais escolher:

Norte?	Segue para 170
Sul?	Segue para 14
Leste?	Segue para 275
Oeste?	Segue para 218

122

Habilmente, ele rebate a tua argumentação: «Não só vale a pena ter uma missão definida, mas além disso, há agora no Pântano do Escorpião muita Magia poderosa, meu amigo! Pareces ser um lutador valente e podes até possuir tu próprio alguns poderes extraordinários. Contudo, receio que, se puseres o pé naquele pântano sem a ajuda de um Feiticeiro, nunca mais voltes a ver a luz do Sol!» Compreendes que ele é mesmo sincero. Se queres continuar a ouvi-lo vai para **240**. Se preferes ir-te embora e enfrentar o Pântano por tua conta e risco, passa para **296**.

123

Os olhos do Mago arregalam-se e ele recua, deixando cair o seu chapéu cónico e derrubando um frasco. Este parte-se e liberta um vapor pestilento. A Estátua animada imobiliza-se. Acabas de quebrar a concentração do Feiticeiro, interrompendo a Magia que ele estava a usar! Se insistires no ataque, passa para **225**. Se preferes escapar-te enquanto ele se recompõe, salta para **315**.

124

O perverso Feiticeiro está tão furioso como tu. Tira a Varinha de dentro da túnica e, no momento em que se coloca em posição de ataque, a Varinha tremeluz e transforma-se numa lâmina denteada! Mal ele a brande, fica incandescente e apercebes-te de que é uma Espada Mágica! Seja como for, vais travar o último combate da tua aventura!

GRIMSLADE

PERÍCIA 13 FORÇA 18

Trata-se de uma luta de morte: não podes fugir. Se matares Grimslade, passa a **340**.

125

Mataste a Fera Medonha. Cortas algumas das suas Garras que parecem de pedra, e leva-las como troféu desta grande vitória. Passas uma busca sumária à clareira, à procura de outras saídas. Não encontras nenhuma, portanto retomas o trilho por onde vieste e diriges-te para leste. Salta para **279**.



126

Lanças o Feitiço sobre o Gigante, enquanto ele está ali parado. Formam-se cristais de gelo na sua barba e sobranceiras e, por momentos, ele treme: «Está a ficar frio!» — resmunga. Mas não dá sinais de sentir qualquer outro efeito. Volta para **145** e escolhe outra vez.

127

O Senhor dos Sapos não parece ser má pessoa: apenas tímido. Resolves experimentar o Feitiço da Amizade. Imediatamente o rosto dele se ilumina: «Sabes, são poucos os visitantes por aqui! — exclama. — Posso dizer-te tudo o que quiseses saber. Sou um Mago poderoso! Mas primeiro senta-te e conversa comigo.» Acedes e falas durante um bocado com o Senhor dos Sapos, até que mencionas a planta que procuras. Passa para **104**.

128

Embora sejas muito hábil, o Chefe dos Salteadores é igualmente um excelente espadachim. A lâmina da espada dele atinge-te na zona das costelas. Perdeste. O teu adversário, como bom desportista, felicita-te e depois estende a sua própria capa, para que te sentes e descanses. «E, agora, vamos liquidar as contas — diz ele. — O que é que eu ganhei?» Tens de lhe dar uma Gema, uma Jóia ou outro objecto mágico que possuas. Se a única coisa de que dispões é o Anel de Bronze, passa para **180**. Se trazes outros objectos, podes dar-lhe o que quiseses — e não te esqueças de o abater no teu Quadro de Marcações. Separas-te amigavelmente do bando dos Salteadores e segues o teu caminho. Salta para **19**.



129

Se mataste o Urso, vai para **268**. Se fugiste dele, segue para **181**.



130

Qual dos Feitiços vais experimentar?

Uma Maldição?

Vira para **260**

O da Amizade?

Vira para **111**

O do Medo?

Vira para **201**

Nenhum destes?

Vira para **288**

e escolhe outra vez.

131

O Papagaio fixa-te com os seus olhos pequeninos e brilhantes. «Limita-te a seguir em frente. A Rainha sabe que tu vens.» Passas para além de um autêntico biombo de pequenas palmeiras e depara-se-te um ce-



nário lindíssimo: milhares de aves coloridas enchem os ares e as árvores em redor. Enormes Águias e Garças-Reais passeiam-se por ali. No meio deste esplendor, sentada sobre um pedestal baixo, vês uma mulher muito bela que deduzes que será a **RAINHA DAS AVES**. Ela saúda-te, tratando-te pelo teu nome e pergunta o que pretendes. A tua resposta depende de quem é o teu patrono:

Poomchukker?
Selator?
Grimslade?

Passa para **23**
Passa para **164**
Passa para **288**

132

Acabaste por matar a Águia. Se quiseres trepar e examinar o ninho, salta para **73**. Se preferes deixar isso para mais tarde, passa para **202**.

133

Não há sinais do Guardião. Desapareceu, embrenhando-se no arvoredor. Segue para **234**.

134

Atiras-te à Erva-Carangueja de espada em riste. As tenazes são fáceis de decepar, mas crescem cada vez mais à tua volta. Luta contra a erva voraz como se enfrentasses um único inimigo.

ERVA-CARANGUEJA **PERÍCIA 6 FORÇA 16**

Se fugires, passa para **187**. Se conseguires acabar com a Erva-Carangueja, vira para **81**.

135

Revistas os corpos dos Ogres mortos. As armas não são grande coisa e as provisões perfeitamente repugnantes! Contudo, um deles tem algumas Moedas de Ouro, que juntas às tuas, e outro tem um esboço grosseiro de um mapa. Comparando-o com o teu, depressa localizas o ponto onde te encontras, mas não te ensina quase nada de novo. Porém, mesmo a sul, vês o desenho de um sapo com uma coroa na cabeça! Passa para **309**.

136

Lanças o Feitiço do Fogo contra o Senhor dos Jardins, mas, com um simples aceno de mão, ele faz as chamas extinguirem-se. Decides então atacá-lo. Vira para **379**.

137

Voltaste ao local onde enfrentaste o Visco. Se o mataste antes, passa para **153**. Senão, ele aí está, bloqueando-te novamente a passagem. Nas mesmas condições que da primeira vez, ergue-se, à tua espera! Vira para **336** e decide como vais defrontá-lo agora.

138

Mais adiante, notas entre as árvores uma abertura. Decides investigar: *É a clareira 35*. O rio Foulbrood estende-se para leste e para oeste. Avistas uma grande ponte de pedra que atravessa o rio. Parece totalmente deserta. Se vais pela ponte, passa para **101**. Se desconfias e preferes retroceder, vira para **45**.

139

Concluis que isto não é sítio para ti e regressas à aldeia o mais depressa possível! O calor do Anel vai diminuindo à medida que te afastas da torre ameaçadora. Se resolves visitar o mago Selator, salta para **335**. Se preferes visitar o misterioso Poomchukker, vira para **27**.

140

A lâmina da tua espada penetra-lhe profundamente no peito. Incrédulo, ele fita-te, tenta falar e... morre! A lâmina denteada cai-lhe da mão. Curioso, agarra nela e imediatamente te apercebes de que se trata de uma das Espadas Mágicas de grande poder, que dão 2 pontos extra em PERÍCIA a quem a usa. Não admira pois que o mago fosse tão bom espadachim! Na esperança de descobrir algum tesouro escondido, lanças-te numa busca rápida por toda a torre. Porém, a atmosfera começa a tornar-se pesada e opressiva e o teu Anel continua a avisar de perigo — mais ainda, se possível, do que anteriormente! No ar, paira agora um forte cheiro a enxofre. Resolves:

Ficar e ver o que acontece?	Passa para 375
Regressar à aldeia e procurar Selator, o Mago bom?	Passa para 335
Regressar à aldeia e visitar o misterioso Poomchukker?	Passa para 27

141

A oferta parece-te razoável. Procuras na mochila e retiras de lá as Gemas Mágicas que não chegaste a usar. Ele chama a jovem serva e ela traz-te uma be-

bida refrescante e ao mesmo tempo medicinal: as tuas feridas ficam instantaneamente curadas. A aventura acabou! Não foste bem sucedido, mas aprendeste muito e talvez um dia possas vir a desbravar o Pântano.

142

Já quase não se vêem sinais do combate que aqui houve: os corpos dos Ogres desapareceram. Um escorpião com cerca de 30 cm olha-te, ameaçador, de um charco, enquanto atravessas apressadamente a clareira. Passa para 227.

143

Mal entras na clareira, ouves o pavoroso rugido da Fera Medonha. O monstro não conseguiu devorar-te anteriormente e está ansioso por nova oportunidade. Se queres usar de Artes Mágicas, como aliás já fizeste, passa para 374. Se agora preferes lutar, segue para 176.

144

Notas que o caminho está coberto de teias de aranha! Ao fundo avistas uma clareira. Ainda antes de alcançar, apercebes-te de que as árvores em redor estão profusamente engalanadas de festões feitos de teias e que há muitas Aranhas por ali! *É a clareira 17. Se já aqui estiveste, segue para 345; senão, continua a ler.* Mesmo no centro da clareira vês um pavilhão sumptuoso que parece flutuar acima do solo alagadiço. É cinzento-prateado e brilha como uma espécie de seda tecida com teias de aranha. Sentado no interior, encontra-se um homem alto, de espessas bar-



bas e sobrelhas brancas e com uma túnica do mesmo cinzento-prateado. O Amuleto das Aranhas, em prata, reluz sobre o peito dele. Sabes que estás na presença do SENHOR DAS ARANHAS. Quando os seus olhos verdes e ardentes poisam em ti, o Anel de Bronze começa imediatamente a avisar de perigo! Resolves:

Usar de Magia?	Segue para 74
Atacar sem hesitação?	Segue para 26
Falar-lhe amigavelmente?	Segue para 332

145

A Magia parece-te a arma mais indicada para lidar com o Gigante furioso! Vais servir-te de qual?

Uma Maldição?	Passa para 252
A da Amizade?	Passa para 328
A do Fogo?	Passa para 211
A do Gelo?	Passa para 126
Nenhuma destas?	Passa para 275

e escolhe outra vez.

146

Trata-se de dois Sapos Gigantes. Atacam-te com fúria e, para tua surpresa, verificas que ambos têm uma feira de dentes minúsculos e afiados.

Primeiro SAPO-BOI	PERÍCIA 5 FORÇA 6
Segundo SAPO-BOI	PERÍCIA 6 FORÇA 5

Cada Sapo, separadamente, investe uma vez em cada assalto. Tens de escolher com qual deles vais lu-

tar e procedes como num combate normal. Quanto ao outro, mesmo que a tua Força de Ataque seja superior, não o terás atingido, apenas te defendeste bem. Contudo, se a Força de Ataque do Sapo for superior à tua, foste ferido — segundo o que é costume considerar. Se os vences, vira para 230.

147

Sentas-te na frente dele e perguntas: «Em que te ocupas?» Ao que ele responde: «Oh, roubo viajantes! Quando as pessoas entram por aquele carreiro além, a minha rede cai e apanha-os!» Ele aponta para cima e tu, instintivamente, olhas nessa direcção. *Testa a tua sorte*. Se tiveres sorte, passa para 213. Se não tiveres sorte, segue para 106.

148

Pões-te a pensar que tipo de Ilusão seria melhor para enganar os Salteadores. Todos têm ar de há muito passar fome e parecem prontinhos para uma bela refeição! Sorrindo da tua própria ideia, crias a Ilusão de um porco gordo e anafado, que aparece a vaguear pela clareira e depois se encaminha para o carreiro. Na ânsia de o apanharem, os Salteadores até se atropelam uns aos outros. Passam a correr pelo teu esconderijo — sem darem por ti, claro. Satisfeito, apressas-te a atravessar a clareira. Salta para 19.

149

A clareira está repleta de Aves brilhantemente coloridas, mas não há sinais de qualquer presença humana. A Rainha das Aves deve ter ido para outro

lado qualquer. Fazes uma busca sumária na clareira, mas só encontras penas. Passa para **217**.

150

A rua, que se prolonga até aos limites da cidade, está cheia de pequenas lojas e um letreiro atrai imediatamente a tua atenção: «HALICAR — POÇÕES E FEITIÇOS.» Entras sem hesitar. Depara-se-te um homem novo e de bom trato. É um Mago neutro e só poderá vender-te Feitiços neutros. Ao veres que não tens Moedas de Ouro suficientes para negociar com ele, ocorre-te que alguns dos objectos que trouxeste do Pântano podem interessar-lhe. Começas a expô-los sobre a mesa. Cada um dos que se seguem — se os tens em teu poder — vale por uma Gema Mágica com um Feitiço neutro: uma Jóia Violeta, uma Corrente de Ouro, qualquer um dos Amuletos de Prata pertencentes aos diversos Senhores, um Íman Dourado ou um Chifre de Unicórnio. Halicar não pode vender-te mais do que três Gemas. Decide quais queres e inscreve-as no teu Quadro de Marcações, riscando ao mesmo tempo o que trocaste por elas. Sais então da loja e segues em direcção a sul, a caminho do Pântano do Escorpião. Passa para **343**.

151

Esquivas-te para um dos lados e uma das setas falha o alvo; mas a outra atinge-te de raspão no braço. Perdes 1 ponto de PERÍCIA. Vais:

Atacar à espada?	Salta para 281
Recorrer à Magia?	Salta para 399
Fugir?	Salta para 309

152

Que Feitiço queres usar contra o Senhor dos Jardins?

O do Fogo?	Salta para 136
O da Seca?	Salta para 264
O da Ilusão?	Salta para 347
O da Amizade?	Salta para 117
Nenhum deles?	Salta para 334

153

Partes da clareira o mais depressa possível. Se vais para norte, salta para **218**. Se viras para oeste, passa para **65**.

154

A única coisa com interesse que o Senhor dos Lobos tinha era o Amuleto. Decides guardá-lo e fazer uma busca na cabana. Vira para **46**.

155

Pões nas tuas palavras um tom de sinceridade. Gro-nar concorda e sorri abertamente. «Há neste mundo quem tenha uma aparência rude ou simplória mas que lutará sempre pelo Bem! O nosso caro Selator é um deles... e tu, paladino, és outro, embora ainda tenhas muito que aprender!» De uma forma inexplicável, Gro-nar parece agora muito maior! Será uma cruz que está bordada na túnica dele? E de onde veio aquela espada? Começas a falar pretendendo perguntar-lhe quem ele é, mas o homem debruça-se sobre a mesa e toca-te ao de leve na testa. Sentes-te meio zozzo. «Abençoado sejas,

jovem paladino! Indaga de Selator!» E vai-se! Não serias capaz de dizer se ele saiu pela porta ou simplesmente se desvaneceu!... O atordoamento depressa passa e então sentes-te mesmo bem. Aumenta 2 pontos à tua *SORTE inicial*. Salta para **335**.

156

Respiras com dificuldade, mas continuas vivo! Aos teus pés, reduzido a um monte de cascalho espalhado pelo chão, jaz o teu opositor! Ris-te para Grimslade e atiras com a perna da mesa por cima do ombro. Ela cai com estrondo junto dos destroços de uma estante, derrubada durante o combate. Grimslade observa os estragos à sua volta.

Se não foste ferido durante a luta, passa para **241**. Se ficaste ferido e perdeste 5 pontos ou menos de **FORÇA**, vira para **193**. Se perdeste 6 pontos ou mais durante a luta, segue para **326**.

157

O caminho afunila-se ameaçadoramente! Por momentos, pões-te a pensar se não te terás metido por um beco sem saída! Mas o trilho volta a alargar e chegas a uma clareira muito pequena. *É a clareira 18. Se já aqui estiveste, passa para 279; senão continua a ler.* À tua volta, vês umas árvores muito estranhas. São de um verde muito escuro e bastante baixas, com ramos abundantes e tortuosos. De repente, apercebes-te de que cada um desses ramos termina por uma espada e que eles começam a mover-se para te atacar. São as temíveis **ÁRVORES-ESPADAS**! Nesta altura, já estás cercado. Se vais combatê-las de espada em punho, vira para **28**. Se usares de Magia, vai para **203**.





158

Sorris abertamente e tiras do bolso um pedaço de pergaminho, bastante amachucado. Trata-se do Mapa que prudentemente foste traçando durante as tuas deambulações. Os caminhos que percorreste e as clareiras onde combatestes estão todas assinaladas de forma clara. Cada perigo que enfrentaste ficou registado. Enquanto explicas tudo isto a Poomchukker, ele mostra-se verdadeiramente encantado. Por fim, dá-te uma palmada amigável nas costas e, embora sejas forte, vacilas. «Maravilhoso! Perfeito! — exclama ele. Dirige-se a uma gaveta de onde retira uma Esmeralda enorme. — Chama-lhe um bónus, se quiseres! É para ti! — e ri-se. — A minha primeira caravana vai partir já amanhã. Serás meu convidado por tanto tempo quanto queiras ficar comigo e metade dos lucros de um ano serão teus, tal como prometi!» Sorris e agradeces, satisfeito por ver que o misterioso Poomchukker é um homem de palavra. Talvez venhas a conhecê-lo melhor, com o tempo! Mas, de momento, a tua demanda foi um êxito e a aventura chegou ao fim!

159

Sentes que fizeste o que estava ao teu alcance. Agora resta-te voltar para junto do teu patrono e dar-

-lhe parte do teu sucesso ou insucesso! A tua demanda foi em favor de:

Selator?

Passa para 6

Grimslade?

Passa para 226

Poomchukker?

Passa para 56



160

Ocorre-te que semelhante criatura pode vir a ser um óptimo aliado e resolves usar o Feitiço da Amizade. Infelizmente uma Fera Medonha não tem amigos! Nem sequer abranda a sua agressividade e só te resta lutar. Vai para 176.

161

Partes da clareira do Gigante, continuando a tua jornada. Que direcção tomas?

Norte?

Salta para 92

Sul?

Salta para 41

Oeste?

Salta para 121

162

Ele acredita na tua história e começa a conversar contigo. Explica-te que os Senhores são um grupo de

Feiticeiros poderosos. Uns bons, outros maus, e ainda há os neutros. Mas os seus destinos encontram-se interligados devido aos Amuletos que possuem. Podem lutar entre si mas nenhum pode matar qualquer dos outros enquanto ele, ou ela, usar o seu Amuleto. Diz-te também que os Amuletos concedem grande poder, mas só quando em poder de um Feiticeiro. Achas tudo muito interessante e agradeces-lhe a paciência. Depois, despedes-te e afastas-te, mas não vais longe. Logo que ficas fora da vista dele, páras a ponderar. Que atitude vais tomar?

Desistes e vais-te embora?

Salta para 352

Usas o Feitiço da Ilusão e tentas roubar-lhe o Amuleto?

Salta para 245

Ataca-lo à espada?

Salta para 62



163

Avanças até ao fim do trilho e entras na clareira. Surpreendidos, os Salteadores olham para ti, mas ficam ainda mais surpreendidos quando, com grande sangue-frio, os saúdas e continuas a caminhar. «Onde pensas tu que vais?» — perguntam-te. «Para norte»

— respondes-lhes, com o maior à-vontade. Eles ficam impressionados! Que calma! São salteadores, habituados a exigir tributo a cada viajante que passa, mas não são assassinos! Embora te pudessem atacar, não lhes parece lá muito decente, pois seriam cinco contra um. Por fim, o Chefe deles propõe uma solução: tu e ele travarão um combate singular. O primeiro que atingir o outro será o vencedor. Se for o Chefe, terás de dar-lhes um objecto de valor; se fores tu o vencedor ele e os seus homens deixar-te-ão passar. Se concordas com a ideia, passa para 79. Se não concordas, vira para 353.

164

O Anel de Bronze mantém-se frio. Concluis que a Rainha das Aves é uma Feiticeira boa. Explicas-lhe a tua demanda e pedes-lhe ajuda. Ela bate palmas e, por momentos, parece uma rapariguinha nova. «Tens a certeza de que existe ainda um pé de *antherica*?!» Está excitadíssima — sabe que a tua demanda — se tiveres êxito! — contribuirá de forma decisiva para a causa do Bem! Dá-te uma Poção Mágica que elevará qualquer uma das tuas pontuações (podes escolher qual) ao seu nível *inicial*. Depois faz-te sinal para guardares silêncio. Levanta as mãos e diversos passarinhos voam para ela. Fala com eles durante uns momentos e no fim diz-te: «Selator tem razão! Há, de facto, uma *antherica* a nordeste. Se quiseses posso ajudar-te a chegar lá.» Aceitas, agradeces e segues para 248.



165

Nesta clareira existem unicamente duas saídas. Se segues para norte, vai para **388**. Se meteres para sul, vira para **105**.

166

O Guardião elogia a tua coragem. «Agora tudo o que tens a fazer é abandonar o Pântano do Escorpião. Boa sorte! A partir daqui, segue para sul, depois vira para leste e novamente para sul; passando o ninho da Águia, dirige-te para oeste e outra vez para sul. Encontrar-te-ás muito perto do extremo do Pântano.» Agradeces-lhe a ajuda, tomas nota de todas as indicações que ele deu e partes. Vai para **234**.



167

São poucos os Feitiços apropriados para esta situação. Tentas:

O da Seca?

Salta para **322**

O do Fogo?

Salta para **310**

Nenhum deles?

Salta para **134**

168

Estás de novo na clareira onde encontraste o Monstro do Charco. Se o mataste, nada mais tens aqui a fazer; segue para **330**. Mas, se não acabaste com ele... ei-lo, à tua espera, com a FORÇA que tinha quando o

deixaste. Passa para **209** e escolhe uma das três hipóteses que aí te são propostas.

169

Serves-te da Magia da Ilusão para criar a imagem de uma cobra venenosa, colocada entre ti e os Ogres. Mas estes não parecem nada impressionados! Avancam e, quando um dos Ogres, se curva, lambendo os beiços procurando apanhar a cobra, compreendes que escolheste a Ilusão errada. Passa para **281** e luta.



170

O trilho torna-se muito estreito e serpenteia de um lado para o outro, desviando-se de enormes pedregulhos que o ladeiam. Está bastante enevoado e pouco consegues ver à tua frente. De súbito o nevoeiro desaparece e dás por que te encontras numa clareira. *É a clareira 19. Se já aqui estiveste salta para 363; senão, continua a ler.* Do cimo de um rochedo um homem saúda-te. É alto e bronzado e está todo vestido de



verde. Percebes que ele deve ser um GUARDIÃO.
«Viva, Guerreiro! — chama ele. — Serves o Bem ou o Mal?» Quem é o teu patrono?

Grimslade?

Passa para **29**

Poomchukker?

Passa para **262**

Selator?

Passa para **76**

171

O Visco é muito forte, mas bastante estúpido.

VISCO

PERÍCIA 5 FORÇA 17

Podes *fugir* em qualquer altura. Segue para **153**, mas pelo mesmo caminho por onde vieste. Se matas o Visco, salta para **38**.

172

Falas durante um bocado. O Senhor dos Lobos aconselha-te. «Usa o caminho mais fácil para atravessar o rio. Não imagines armadilhas onde elas não existem!» Ensina-te ainda uma palavra que poderás pronunciar quando te vires ameaçado por Lobos, uma Fórmula Mágica que os tornará amigáveis. Por fim, chega a hora de partires. Passa para **314**.

173

Ele dá uma sonora gargalhada e vês nitidamente que a estante dos livros estremece. Mas não está nada ofendido com a tua negativa. De facto, fica até convencido de que és a pessoa de quem precisa. «Vou-te contar o meu segredo! — explica ele. — Não sou um

Mago, mas sim um mercador vindo de outras terras onde comprei muitos e poderosos Feitiços e artefactos. Aqui, as pessoas acreditam que sou um Mágico poderoso e eu deixo-as pensar assim, porque me tratam com mais respeito!»

Então perguntas a Poomchukker o que quer do Pântano do Escorpião. «Informações! — replica ele. — Se eu tivesse um Mapa de todos os trilhos do Pântano, poderia providenciar para que as minhas caravanas atravessassem por ali, poupariam semanas e semanas nas viagens e eu melhorava o negócio. Se pudesses trazer-me um Mapa que mostrasse claramente que há um caminho directo para a cidade de Willowbend — que fica a norte do Pântano do Escorpião —, eu dava-te metade do dinheiro que conseguisse poupar durante o primeiro ano!» Calculas que esta oferta poderá equivaler a centenas de Moedas de Ouro, mas mantens-te prudentemente cauteloso. «Não sendo um Mago, que Artes Mágicas me podes facultar para me ajudar a sobreviver no Pântano?» — perguntas. Ele ri-se com gosto. «Já te disse que comprei muitos Feitiços. Cada uma destas Gemas, que aqui vês, permitir-te-á lançar um feitiço.» E espalha o conteúdo de uma caixa em cima da mesa. «Podes escolher cinco, à tua vontade. Não me parece que venhas a precisar de tantas, mas eu sou generoso!» (Neste ponto, debes consultar a explicação da «Magia», no início do livro, e escolher cinco Feitiços.) Mas só da lista dos *Feitiços neutros*, porque Poomchukker só conseguiu comprar dos dessa qualidade. Anota os que escolheres no teu Quadro de Marcações.

Apertas a mão a Poomchukker — que é surpreendentemente forte! — e a jovem gnomo acompanha-te

à porta. Passas o bairro animado do mercado e deixas Fenmarge em direcção ao Pântano. A tua demanda é esta: encontrar um caminho para norte através do terrível paul, até à cidade de Willowbend; depois voltar junto de Poomchukker, com o respectivo Mapa. Segue para 9 para te lançares na tua aventura.



174

Por sobre o cadáver do monstro, olhas Grimslade com frieza. Furioso, ele resmunga consigo mesmo: ainda não se decidiu sobre o que vai fazer. Se resolves atacá-lo, passa para 225. Mas, se preferes convidá-lo a negociar de uma maneira civilizada, segue para 193.

175

Cuidadosamente, tiras de um dos bolsos a Baga reluzente. «Que maravilha!» — exclama o bom velho, entusiasmado. Pega então naquele «tesouro» e leva-o para o jardim. Deposita a Baga sobre a terra e começa a entoar uma Fórmula de Encantamento. Quase instantaneamente uma pequenina planta surge... e cresce, transformando-se num arbusto vigoroso, em tudo semelhante àquele que viste no Pântano. Começam a abrir-se flores, que enchem o ar de fragrâncias, e formam-se cachos de Bagas roxas. Selator planta algumas das novas Bagas, que, por sua vez dão origem

a novas plantas. Só então ele levanta os olhos para ti. «Oh! Desculpa-me! — diz ele. — Sinto-me tão feliz que, por momentos, me esqueci de que estavas aqui! Agora estas plantas vão crescer e poderei enviar, por meio dos meus pombos-correios, montanhas de Bagas aos Magos meus colegas! Bem depressa todos eles possuirão de novo a *antherica*, graças a ti! Foi grande o teu feito, meu filho!» Oferece-te então Poções Mágicas, que te restituem as forças, e uma bela refeição quente que aceitas, reconhecido. Durante o jantar falam de grandes e pequenas coisas. Depois chega a hora da partida! Sentes-te feliz e realizado: a tua demanda foi um êxito!...

176

Tens na frente, uma criatura temível, sem dúvida. A Fera Medonha tem uma pele muito dura e garras enormes. Além disso, é bastante mais rápida do que tu. Não tens hipótese de fugir. Vais lutar até ao fim.

FERA MEDONHA

PERÍCIA 9 FORÇA 10

Se acabares com a Fera, segue para **125**.

177

Infelizmente não tens maneira de ajudar o Gigante. Mas ele também já não parece disposto a atacar-te e por isso passas por ele e segues o teu caminho. Vai para **161**.



178

Acontece que não és um Feiticeiro. O que é bom para Mágicos pode não ser bom para ti. Subtrai 1 ponto à tua **SORTE** depois de provares o cogumelo. Segue para **352**.

179

Há três caminhos a partir desta clareira. O que segue para norte faz uma descida acentuada. Vais para:

Norte?

Salta para **183**

Sul?

Salta para **10**

Leste?

Salta para **118**

180

O Anel de Bronze é o único objecto de valor que possuis. Não tens vontade nenhuma de te desfazer dele, mas percebes que não tens outra saída honrosa! Cheio de pena e preocupação, retira-lo do dedo. O Chefe dos Salteadores vê a tua aflição e quer saber o motivo. Ao ouvir a explicação, ele insiste em devolver-to. «A tua sinceridade é absoluta — diz ele — e seria uma vergonha da nossa parte tirar-te a única coisa que te resta, precisamente quando tanto precisas dela.» E bate-te calorosamente nas costas. Acabas de conquistar a estima e a confiança dos Salteadores. Passa para **214**.

181

Vês de novo o Urso... e ele também já te viu. És obrigado a enfrentá-lo. Se o feriste, anteriormente,

ele recuperou entretanto 1 ponto da sua FORÇA. Caso contrário, está em plena forma. Segue para 200.

182

Antes que consigas reagir já os Escorpiões trepam em massa pelas tuas botas e calças. Começam a morder-te. Lança um dado e desconta o número saído à tua FORÇA. Impaciente, saltas por cima dos Escorpiões e escapas-te da clareira. Vira para 319.

183

À medida que avanças o solo torna-se rochoso, ao mesmo tempo que o trilho vai subindo cada vez mais! Em vez do arvoredado sombrio avistas o céu à tua frente! Chegas por fim ao cimo de um penhasco, sobranceiro ao rio Foulbrood. *É a clareira 20.* São no mínimo 20 metros até à água e a falésia é demasiado abrupta para pensares em descê-la. Lá em baixo, vês enormes crocodilos estirados preguiçosamente ao sol. Para leste há uma ponte que parece atravessar o rio, mas não vislumbras nenhum carreiro naquela direcção. Apenas dois trilhos partem da clareira. Vais:

Caminhar para sul, internando-te no pântano?

Segue para 66

Caminhar para oeste, ao longo da margem?

Segue para 295

Atirar-te à água e nadar para norte?

Segue para 30

Atirar-te à água e nadar para leste?

Segue para 321



184

Não tens coragem de atacá-la! Contas-lhe tudo sobre a tua demanda e sobre o perverso Feiticeiro que te enviou. Ela abana a cabeça tristemente: «Não devia ajudar-te — diz —, já que estás ao serviço de um homem malvado. Tu, porém, não és mau, ou não me terias contado tudo.» Durante uns momentos fica-se a pensar; depois sorri. «Já sei! Vou fazer-te uma réplica do Amuleto das Aves e todos vão pensar que é o verdadeiro. Assim, o Grimslade será enganado e tu escusas de importunar os meus outros irmãos Feiticeiros. Embora, para te ser franca, se te encontrasses com o Senhor das Aranhas o devesse matar, e rapidamente. Ele é mesmo diabólico.» A um gesto dela aparece na palma da tua mão um Amuleto, que à primeira não se distingue do que ela própria usa. Agradeces-lhe a bondade e partes. Vai para **217**.

185

Felizmente para ti, ele acredita na tua história. «Vais na direcção certa — diz-te. — Mesmo para leste fica a morada do Senhor dos Jardins: um Mago bom e muito poderoso.» Agradeces a informação e segues. Passa para **234**.

186

Matas os dois Carteiristas, mas nem sequer perdes tempo a revistar os corpos. Embainhas a espada e partes de Willowbend o mais depressa possível, antes que surjam novas complicações. Passa para **343**.

187

Há três saídas da clareira. Escolhes seguir para:

Sul?	Passa para 144
Leste?	Passa para 290
Oeste?	Passa para 10

188

Lanças o Feitiço do Fogo. Infelizmente, não há nada no Visco que possa arder. É uma criatura de água! Se queres usar uma Magia diferente, passa para **400**. Se preferes recorrer a outra táctica, vira para **336** e escolhe outra vez.



189

Junto a uma árvore próxima, mesmo no limite da clareira, reparas que o terreno parece ter sido remexido. Cavas um pouco e descobres duas Gemas mágicas — uma da Amizade e outra para restaurar a **SORTE**. Acrescenta as duas pedras ao teu Quadro de Marcações e salta para **348**.

190

Recuas para tomar balanço antes do salto. *Testa a tua sorte*. Se tiveres sorte, dás um bom salto. Se não tiveres sorte, o salto sai-te um pouco curto e perdes 2 pontos de **FORÇA** pelo esforço a que és obrigado para alcançar terreno firme. Passa para **270**.



191

Que Feitiço escolhes para usar contra o Senhor dos Lobos?

- | | |
|----------------|----------------|
| O do Medo? | Segue para 224 |
| O da Amizade? | Segue para 294 |
| Uma Maldição? | Segue para 93 |
| O do Fogo? | Segue para 64 |
| Nenhum destes? | Segue para 398 |
- e escolhe outra vez.

192

Estás de volta à clareira onde encontraste o Ladrão. Se não o mataste da outra vez, salta para 267. Se acabaste com ele, passa para 179.

193

Enquanto olha o caos em que a sala ficou, Grimslade mostra-se carrancudo. Depois encolhe os ombros e ri-se. «Vamos mas é tratar de negócios!» Leva-te para outro compartimento, onde desaparece por segundos e volta trazendo consigo diversas Poções: «Bebe-as!... Vão pôr-te bom.» Desconfiado, examinas os frasquinhos brilhantes antes de te resolveres, sem pressa, a beber de um deles. Ele ri-se da tua cautela e tu come-

ças realmente a sentir-te melhor. O frasco continha uma Poção Medicinal. Bebes então as restantes Poções e escondes um suspiro de alívio ao verificar que voltaste à plena forma, o que é encorajador. Todas as tuas pontuações retomam os valores *iniciais*. Salta para 206.

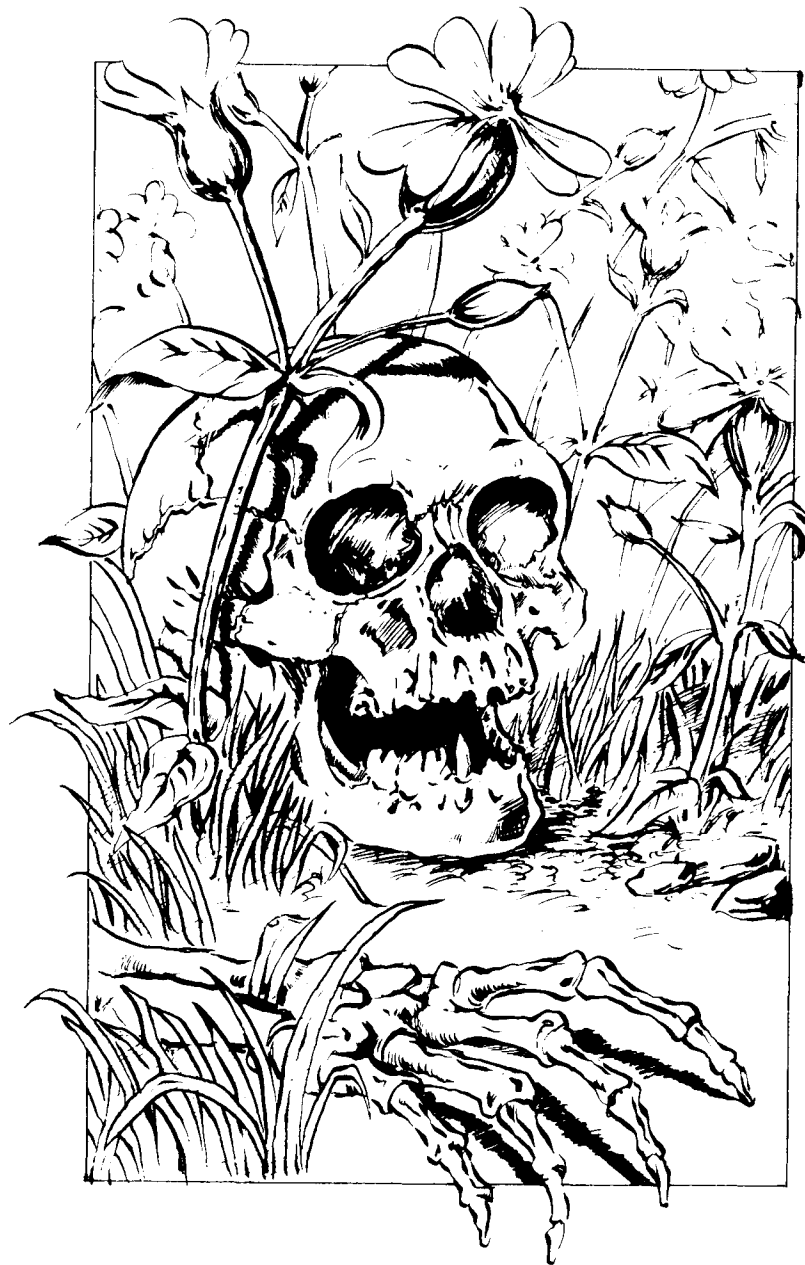
194

Ele ri-se jovialmente: «Excelente! Eu sabia que não ias falhar! Dá-mos cá!» Vais dar-lhos ou exiges primeiro a tua paga? Se lhos dás já, salta para 99. Se queres primeiro o teu dinheiro, segue para 207.



195

Encontras-te na clareira 1. De facto, trata-se de um espaço largo onde se encontram três caminhos. O terreno é húmido e escorregadio e há insectos enormes a pairar sobre as inúmeras poças que por ali se vêem. Se queres atravessar a clareira com cautela para meter por outro trilho, vai para 58. Se achas melhor saltar por cima da zona encharcada, vira para 91.



196

Lanças sobre as Flores a Magia da Seca. Olhai e pasmai! Elas estremecem e morrem! Procuras à volta qualquer coisa que te possa vir a ser útil. Mas apenas encontras os ossos de um outro viajante menos afortunado do que tu. Passa para 367.

197

No centro da clareira jaz o corpo do Gigante e, ajoelhada a seu lado, a chorar, uma mulher enorme. Calculas que se trata da Mulher do Gigante. Ela ergue para ti os olhos rasos de lágrimas. Não te ameaça e tu não queres aumentar ainda mais o seu desgosto. Lamentas ter morto o Gigante. Perdes 2 pontos de SORTE e juras nunca mais voltar ali, a não ser obrigado! Segue para 161.

198

«Socorro! — coxa o Senhor dos Sapos. — Um matador de feiticeiros!» Com o rosto contorcido pelo medo, recua de um só salto uns dez metros. «Matem-no!» — ordena, apontando para ti com um dedo esticado. Os dois Sapos-Bois coxam estrondosamente e saltam na tua direcção. Tens de lutar com eles. Passa para 146.

199

Na clareira estão dois Salteadores a descansar. Este deve ser o seu ponto de encontro. Reconhecem-te, sorriem e fazem um aceno amigável. Correspondes e segues o teu caminho. Passa para 19.

200

Já mataste muitos monstros e feras; não é agora um Urso que vai assustar-te. Gritas-lhe um desafio, brandindo a espada.

URSO

PERÍCIA 7 FORÇA 8

Se o Urso ganhar vantagem sobre ti, podes *fugir*, correndo para qualquer dos trilhos: vira então para **390**. Se o matares, passa para **69**.

201

Tentas a Magia do Medo, esperando que, com o susto, ela te dê o Amuleto das Aves. Aterrorizada, ela olha para ti e grita. Então, centenas de pássaros flamejantes cercam-te, não para te agredir, mas para proteger a sua rainha. Não consegues nada. Passados instantes, eles voam para longe e da rainha nem sinal! Passa para **217**.



202

Não vês qualquer razão para te deter. Tens de escolher entre três caminhos. Vais seguir para:

Sul?

Salta para **138**

Leste?

Salta para **41**

Oeste?

Salta para **14**

203

Contra estas inimigas sinistras, optas pelo recurso às Artes Mágicas. Escolhes:

A do Fogo?

Salta para **75**

A da Seca?

Salta para **393**

A do Crescimento?

Salta para **114**

Nenhuma destas?

Salta para **28**
e luta.

204

Pouco a pouco, o trilho vai-se alargando e vês que crescem flores aqui e ali. *É a clareira 23*. Se já aqui estiveste passa para **250**; senão, continua a ler. Sentes os cabelos da nuca arrepiarem-se. Há qualquer coisa de errado! O Anel de Bronze avisa-te de perigo. Olhas à volta mas apenas vês flores muito bonitas que crescem em tufo espessos ao longo de todo o caminho. Repentinamente vêm-te à memória histórias acerca das FLORES DO MEDO. Percebes então que as Flores estão a assustar-te. O seu pólen provoca uma reacção de terror. Já tremes de medo e perdes 1 ponto de PERÍCIA. Vais:

Tentar passar a correr pelas

Flores?

Segue para **269**

Dizimá-las à espadeirada?

Segue para **32**

Usar alguma Magia?

Segue para **80**

205

Gronar encomenda mais um pichel de cerveja e reconsta-se na cadeira. «Selator é o Mago bom — diz ele. — Grimslade parece que serve as forças do Mal, embora um homem simples como eu não perceba grande coisa de tal assunto. Quanto a Poomchukker, é de facto um indivíduo estranho. Ninguém sabe muito sobre ele, mas não há dúvida de que é um homem poderoso. Cada um deles fez saber que procura um lutador que ouse entrar no Pântano. Mais do que isto não saberás sem os visitar.» Vais:

Ajudar Selator, o Mago bom?	Passa para 335
Arriscar-te, aliando-te às forças do Mal, se a recompensa for elevada, e visitar o sinistro Grimslade?	Passa para 255
Tentar a sorte junto do misterioso Poomchukker?	Passa para 27

206

Estás sentado no escritório de Grimslade. Numa das paredes vês um espelho pendurado — pelo menos parece um espelho, mas a imagem que nele se reflecte está sempre a mudar. As paredes estão revestidas de prateleiras cobertas de pó, carregadas de livros enormes, frascos de formas curiosas, objectos estranhos, que talvez possam ser animais embalsamados e outras coisas ainda mais surpreendentes.

«Sou um coleccionador — explica Grimslade. — Colecciono conhecimentos e artefactos! Não há muito tempo, deu-se um facto extraordinário. Diversos Feiticeiros vieram instalar-se no Pântano do Escorpião,

Feiticeiros sobre os quais não sei nada! Os seus poderes, embora grandes, são limitados e parecem estar ligados à Natureza. Um deles, sei eu, controla os lobos; outro parece ser o Senhor das Plantas. O meu espelho não consegue captar uma visão clara do que se passa no pântano. Mas eu tenho-os observado tanto quanto posso e creio que os poderes lhes vêm dos Amuletos de prata que usam.»

«E então? Que pretendes exactamente que eu faça — perguntas tu. — E qual seria a minha recompensa?» Ele responde: «Quero os Amuletos, pelo menos três deles. Mas se conseguires mais, tanto melhor! E pouco se me dá o modo como o farás. Pagar-te-ei quinhentas moedas de ouro por cada um dos Amuletos que trouxeres.»

«E que ajuda me dás quanto a Magia? — perguntas então. Grimslade ri-se: «Posso fazer de ti um feiticeiro... ou quase! Dou-te seis Gemas Mágicas... e nem mais uma! Mas, pelo que te vi fazer com a espada, será mais do que suficiente!»

Fala com Grimslade sobre as Artes Mágicas que vais usar. (Recorre à lista dos feitiços, no princípio do livro, e escolhe entre os feitiços *maus* e *neutros* — mas não na lista dos bons.) Podes escolher o mesmo feitiço mais do que uma vez, mas sem ultrapassar o total de seis. Inscreve os que levas contigo no teu Quadro de Marcações.

Despedes-te de Grimslade e diriges-te para o paul. Depois da torre sinistra do perverso Feiticeiro, até o Pântano do Escorpião te parece agradável e convidativo. A tua demanda consiste em obter os Amuletos de pelo menos três dos Senhores e trazê-los a Grimslade. Salta para 9 e dá início à tua exploração.

207

Grimslade franze o sobrolho. «És esperto! Insolente, mas, esperto!» E, perante o teu olhar vigilante, começa a contar 500 moedas de ouro por cada Amuleto. Demora um bom bocado! Finalmente, mete-as numa bolsa que te entrega. Vira para 358.



208

À medida que vais avançando, parece-te que a claridade aumenta. Por entre as árvores, lá no alto, vislumbra de súbito uma nesga de céu azul! Minutos mais tarde, distingues mais à frente uma abertura entre as árvores e, quando metes por ali, descobres que saíste do paul! Se ainda não estás disposto a abandonar o Pântano do Escorpião, podes retroceder até à primeira clareira. Volta para 195. Se achas que é altura de regressar e dar contas do resultado da tua demanda, passa para 159.

209

Continuas a caminhar para leste durante algum tempo. Mais adiante, entras numa clareira com uma pequena lagoa. *É a clareira 25. Se já aqui estiveste, vira para 168; senão, continua a ler.* Aproximas-te para investigar... e uma criatura enorme, castanha e que parece feita de borracha, ergue-se da água e estende um tentáculo na tua direcção. Recuas de um salto. O MONSTRO DO CHARCO arrasta-se atrás



de ti. Notas que tem uma magnífica Jóia Violeta cintilante na testa. Vais:

Fugir?	Salta para 397
Atacar à espada?	Salta para 82
Usar Magia?	Salta para 34



210

Voltaste à clareira onde encontraste a Fera Medonha. Se a mataste da outra vez, passa para 243. Se não, vai para 143.

211

Perguntas a ti próprio a que poderás deitar Fogo. Talvez à moca do Gigante? Não!... À barba, àquela barba meio oleosa. Lanças o Feitiço e imediatamente ela lhe começa a arder. Com um grunhido, o Gigante bate com a mão nas barbas até que as chamas se extinguem. A tua Magia reduziu-lhe a PERÍCIA, mas o homenzarrão está furioso e continua tão forte como antes. Não vai deixar-te fugir.

GIGANTE

PERÍCIA 6 FORÇA 12

Se matares o Gigante, passa para 366.

212

Falas ao Senhor dos Sapos da planta que procuras. «Ah, sim?! — diz ele. — Não sabia que ainda existia um resto dessa espécie. Para mim não tem qualquer interesse. Sou neutro, sabes? Apenas os Magos bons podem utilizar essa planta. Porque hei-de eu ajudar-te?» Vais:

Ameaçá-lo com a espada?	Segue para 62
Usar um Feitiço?	Segue para 258
Tentar comprá-lo?	Segue para 15

213

O súbito aquecimento do Anel de Bronze recorda-te que estás diante de um homem perverso! Instintivamente deitas-te no chão e o Ladrão, que ia a estrangular-te com um garrote, é apanhado de surpresa. De um salto voltas a pôr-te de pé. Segue para 267.

214

Conquistaste as boas graças dos Salteadores. Perguntas-lhes onde estás e eles informam-te que a cidade de Willowbend fica para norte e muito perto dali. Acrescentam que há três estalagens na cidade, mas a do Dardo Certeiro é de longe a melhor, e o estalajadeiro, é um homem de confiança. Despedes-te dos Salteadores e partes. Salta para 19.

215

Os Lobos rosnam e saltam ao mesmo tempo. Não há tempo para pensar em Magias! Brandindo vigoroso-

samente a espada, atinges o primeiro Lobo, em pleno salto, decepando-lhe a cabeça. O segundo circula à tua volta, desconfiado. Tens de o enfrentar.

LOBO

PERÍCIA 7 FORÇA 6

Se matares o Lobo, vai para **247**.

216

São muitos para que possas combatê-los! Avançam em massa, sobem-te pelas botas e trepam pelas calças. Começam a morder-te. Lança um dado e desconta o número que te sair aos teus pontos de FORÇA. Furioso, saltas por cima dos Escorpiões e foges da clareira. Segue para **319**.

217

O único caminho de saída da clareira é aquele por onde vieste. Os teus passos dirigem-se novamente para sul. Em breve voltarás à clareira das Flores do Medo. Salta para **250**.



218

O trilho alarga-se agora em nova clareira. *É a clareira 15*. Só há mais um caminho que parte daqui. A um dos lados, reparas num clarão difuso, como que uma bola de luz que parece dançar — é um FOGO-FÁTUO. Move-se junto à orla oeste da clareira; depois, recua uns metros. Então distingues o que pode

ser um outro trilho, um tanto sombrio e cheio de erva alta. O Fogo-Fátuo atrai-te; parece querer mostrar-te qualquer coisa. Vais:

Seguir o Fogo-Fátuo para oeste?

Passa para **72**

Ignorá-lo e virar para sul?

Passa para **336**

Ignorá-lo e encaminhar-te para leste?

Passa para **121**

219

Embora a luta não tenha sido fácil, mataste o Guardião. Revistas sumariamente o seu corpo e descobres uma Adaga aguçada e algumas provisões. Apoderas-te também do Elmo do Guardião, que é uma peça de óptima qualidade. Acrescenta 1 ponto à tua PERÍCIA e vai para **234**.

220

Conversam durante algum tempo, mas não consegues nenhuma oportunidade para te apoderares do Amuleto. Nem sequer te dá para conduzir a conversa da maneira que mais te convém! Se contas simplesmente ao Senhor dos Jardins a verdade e lhe pedes o Amuleto das Flores, vira para **292**. Se preferes usar outra tática, passa para **334**.

221

Desembainhas a espada e aguardas a carga do Unicórnio.

UNICÓRNIO

PERÍCIA 11 FORÇA 4

A tua sorte é que o animal se encontra bastante ferido! Tens de rechazar primeiro duas investidas; de-



pois, se quiseres, podes *fugir* — passa para 348. Se matares o Unicórnio, segue para 277.

222

De repente, surge entre ti e Grimslade um gigantesco DEMÓNIO com um chifre enorme, coberto de cerdas verdes e ásperas e de medonhas verrugas. É a coisa mais monstruosa que já alguma vez viste. Com a mão macilenta estendida na tua direcção, o Feiticeiro diz-lhe: «Mata-me esse idiota e dá-me o Anel que ele tem. O resto podes comer!» Foste extremamente descuidado na forma como lidaste com este homem diabólico e agora vais sofrer as consequências!

DEMÓNIO

PERÍCIA 16 FORÇA 12

Não podes fugir — o Demónio é muito rápido! Felizmente, não dispõe de outras armas para além das suas descomunais mãos nodosas. Assim, tens algumas hipóteses. Se conseguires matá-lo, segue para 174. Caso contrário, a tua aventura acabou antes mesmo de começar! Nem sequer chegaste a entrar no Pântano! E o Feiticeiro malvado regozija-se com a sua nova aquisição, enquanto um Demónio horrendo dá estalos com a língua perante o que resta de ti.



223

Resolves dar a volta e meter por outro trilho. Salta para 270, mas parte desta clareira pelo *mesmo caminho* por onde vieste.

224

Lanças o Feitiço do Medo sobre o Senhor dos Lobos. Este dá meia volta e refugia-se em casa! Mas os Lobos atacam-te. Tens de combater com os dois.

Primeiro LOBO	PERÍCIA 7 FORÇA 5
Segundo LOBO	PERÍCIA 6 FORÇA 6

Se estiveres em desvantagem, podes *fugir*; vai então para **314**. Se matares os dois Lobos, passa para **46**.

225

«Meu idiota e insolente! — grita o Mago. — Vais morrer às minhas mãos!» De dentro da túnica, saca de uma Varinha de ébano que, assim que ele a brande, se transforma numa espada denteada e incandescente. Não tens outra escolha senão lutar com ele.

GRIMSLADE	PERÍCIA 9 FORÇA 10
-----------	--------------------

Se ele te matar, talvez na próxima encarnação te tornes mais prudente ao lidar com Magos perversos! Mas, se conseguires matá-lo, segue para **140**.

226

A pouca distância da entrada do Pântano, lá está a torre de Grimslade, como sempre transbordando de maldade! Mais uma vez depara-se-te a porta de ferro e a carranca odienta... mas notas uma mudança qualquer! Sentes um arrepio e preparas-te para bater quando a porta se abre. Grimslade está na tua frente, tremendo de excitação! «Conseguiste? O que é que

trazes aí? Onde estão eles?» E estende a mão, cobiçosa. Que vais dizer-lhe:

Que não trazes nenhum Amuleto?	Passa para 54
Que conseguiste apenas um ou dois?	Passa para 7
Que trazes contigo três ou mais Amuletos?	Passa para 194

227

São três os caminhos que partem da clareira; o que segue para oeste parece mais estreito e sombrio do que os outros. Vais para:

Norte?	Segue para 66
Leste?	Segue para 388
Oeste?	Segue para 320

228

Acertaste ao pensar que as Sementes das Árvores-Espadas ainda viriam a ser-te úteis! Espalha-las na tua frente e usas o Feitiço do Crescimento. Num abrir e fechar de olhos as Árvores-Espadas crescem formando uma densa barreira e brandindo as suas espadas. Furiosa, a Fera Medonha ataca-as derrubando quase imediatamente uma delas. Compreendes que as outras também não vão durar muito e resolves sair dali sem demora. Encaminhas-te para leste. Passa para **279**.





229

«Desculpe-me, senhor Gigante — dizes-lhe —, mas eu não fazia ideia de que estava a invadir propriedade alheia. Posso saber o que se passa?» No mesmo instante a zanga dele passa-lhe e, sentando-se no chão, o homenzarrão começa a fungar, cheio de tristeza. Não encontrando com que limpar os olhos, ele passa as costas das mãos pelo rosto. Sentes pena dele — tão grande e tão desconsolado! «Alguém me roubou o meu lenço novo! — conta ele. — Foi a minha mulher quem mo fez e eu perdi-o! Ela vai ficar tão aborrecida! Não consigo encontrá-lo em parte nenhuma e não tenho coragem de voltar para casa sem ele.» Perguntas-lhe como é o lenço e ele responde que é vermelho-vivo e muito bonito. Se tens a Manta Vermelha na tua mochila vai para **286**. Senão, passa para **177**.

230

Mataste os Sapos-Bois, mas o Senhor dos Sapos desapareceu de vista. Deve ter-se embrenhado no pântano. Enfadado, limpas a espada do sangue e do lodo, antes de iniciar uma busca na clareira, sempre em

guarda contra a possibilidade de ele voltar e te atacar por detrás. Não encontras nada. Segue para **352**.

231

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, vai para **18**. Se não tiveres sorte, passa para **259**.

232

Colhes a Baga do arbusto com mil cuidados e guardas-na na tua mochila. Se estás ao serviço de Selator, vai para **389**. Se não é este o caso, partes da clareira e voltas novamente para sul. Passa para **342**.

233

A Águia poisa num ramo da árvore e fica-se a observar-te. Com um olhar feroz, abre e fecha ameaçadoramente o grande bico adunco. Se a atacas, vai para **392**. Se recuas devagar e com toda a cautela, passa para **25**.



234

São dois os caminhos que partem da clareira. Se vais para leste, salta para **305**. Se vais para sul, segue para **121**.

235

Colocas-te de costas para uma árvore e só um Salteador de cada vez se poderá aproximar de ti. Embora

eles sejam cinco, só os três mais possantes se aprontam para te enfrentar.

CHEFE DOS

SALTEADORES

PERÍCIA 9 FORÇA 10

Segundo SALTEADOR

PERÍCIA 8 FORÇA 8

Terceiro SALTEADOR

PERÍCIA 8 FORÇA 11

Não podes bater em retirada por causa da vegetação atrás de ti, que é muito densa. Se matares os três Salteadores, os outros sumir-se-ão. Passa para **19**.

236

Depois da longa exploração do Pântano aquilo é de mais! Corres escadas abaixo, brandindo a espada, e avisas os folgazões de que queres sossego, seja lá como for. Eles riem-se-te na cara. Avança para eles, furioso. Nessa altura, o estalajadeiro vem por detrás de ti e atinge-te no braço com um banco, fazendo-te largar a espada. Ficas com o braço magoado e perdes 2 pontos de PERÍCIA. Compreendes que é impossível lutar e regressas ao quarto. Passa para **116**.

237

Lanças o Feitiço da Seca sobre o Monstro do Charco, mas não resulta. Ele é um animal e não uma planta. Passa para **82** e luta.

238

Esta é a clareira do Senhor dos Jardins. Continua linda, como sempre! Porém, não se vê viva alma. Viras para oeste. Segue para **363**.



239

Encontras-te na clareira do Senhor dos Lobos. A cabana está bem fechada e não há sinais de quem quer que seja. Passa para **314**.

240

Concordas com Gronar: a tua jornada será muito mais interessante se tiveres também uma missão a cumprir. Ele meneia a cabeça e diz: «Há neste momento três homens nesta aldeia que não podem eles próprios entrar no Pântano. Mas todos desejam encontrar um aventureiro forte que se atreva a ir até lá. O primeiro é um velho Mago inteiramente devotado à causa do Bem.» Gronar pára para beber um longo trago da sua caneca. Se queres continuar a ouvi-lo, passa para **205**. Se, porém, decides interrompê-lo e dizer que nunca servirás senão o Bem, vai para **155**.

241

Grimslade está impressionado contigo! Dá-te uma palmada nas costas e diz: «É mesmo de ti que tenho andado à procura! Vem comigo, que temos de combinar como havemos de ficar ambos ricos! Mas, primeiro, aqui tens um presente.» Retira de dentro da túnica uma espada em miniatura que toma o tamanho natural logo que ele te a passa para a mão. É uma Espada Mágica: acrescenta 1 ponto à tua PERÍCIA sempre que te servires dela. Enquanto examinas a espada, Grimslade toca-te com a Varinha de Condão: se recorrestes à SORTE, durante o combate, a tua pontuação volta agora ao nível *inicial*. Passa para **206**.

242

Vais mesmo a sair quando te apercebes de que a bolsa não tem o peso que devia — nem metade! Depois de teres arriscado a vida por ele, no Pântano, Grimslade quer enganar-te! Vais:

Retroceder e atacá-lo?	Vira para 124
Retroceder e usar Artes Mágicas?	Vira para 256
Contentar-te com o que obtiveste?	Vira para 358

243

Nada mais há por aqui para além dos ossos enormes da Fera Medonha e de uma horda de escaravelhos, que se banqueteia com os despojos. Não te interessa de todo aproximares-te demasiado, por isso encaminhas-te para leste, deixando para trás a clareira. Passa para **279**.

244

Explicas-lhe a tua demanda. O Gigante ri-se, muito contente, e diz-te que viu um arbusto desses, ainda não há muito tempo, numa clareira mais para norte. «Mas cuidado com os Lobos!» — avisa ele. Agradececs e despedes-te. Segue para **161**.

245

Aplicas em ti próprio a Magia da Ilusão, dando-te a aparência de um Sapo de tamanho médio. Misturas-te com os outros e vais pulando através da clareira. Acabas por te colocar mesmo por detrás do enorme cogu-



melo em que o Senhor dos Sapos está instalado. Não pretendes de todo fazer-lhe mal, pois ele foi muito simpático contigo! Por isso, tiras-lhe rapidamente o Amuleto de Prata do pescoço ao mesmo tempo que o empurras para dentro do charco. Ele protesta e esbraceja, mas começa a engolir água e não consegue lançar qualquer Feitiço contra ti. Aproveitando a confusão, foges para o trilho. Passa para **352**.

246

Rapidamente fazes uma busca nos corpos dos Salteadores mortos. Um deles tem consigo um boião com um Pó de Ervas Amargas! Se o deixas ficar e partes, vai para **19**. Mas, se experimentas o pó sobre as tuas feridas, segue para **67**.

247

Passas uma busca cuidadosa ao local, mas não descobres nada de interesse, à excepção de um arbusto estranho no centro da clareira. A folhagem espessa é de um verde muito escuro e as flores muito brancas e perfumadas. Quase no alto da planta vês uma grande Baga roxa. Vais:

Comer a Baga?	Passa para 20
Colhê-la e guardá-la?	Passa para 232
Ignorá-la e continuar para sul?	Passa para 342

248

Ela dá um grito estranho e estrídulo que parece ecoar entre as árvores. «Acabo de chamar uma grande Águia que costuma transportar-me quando

viajo. Não te levará como um corcel mas, se eu lho ordenar, irá deixar-te junto do seu ninho, que fica do outro lado do rio Foulbrood. Isso vai poupar-te muitos quilómetros de caminho e muitos perigos.» Quando ela acaba de falar, ouve-se um bater de asas e uma Águia enorme poisa suavemente ao lado da Rainha. Não compreendes uma palavra do que se segue, mas, de repente, a Águia ergue-se no ar e, com as garras, segura-te com firmeza pela cintura ao mesmo tempo que bate vigorosamente as asas. Em poucos segundos, a clareira lá em baixo não é mais do que um ponto minúsculo. A Águia voa para nordeste. Sob os teus olhos passam sucessivamente outras clareiras e depois a extensão esverdeada do rio Foulbrood. Grandes crocodilos e outros monstros passeiam-se nas margens. A Águia começa então a descer e vai poisar numa clareira onde há uma única árvore com um ninho enorme feito de pequenos ramos entrelaçados. Pousa-te no chão e parte. *Estás na clareira 16.* Passa para **202**.

249

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, regressas sem novidade à clareira. Se não tiveres sorte, tropeças na escuridão, magoas-te no braço e perdes 1 ponto de PERÍCIA. Volta a escolher o rumo. Se segues para sul, vai para **336**. Se te diriges para leste, passa para **121**.

250

Encontras-te de novo na clareira das Flores do Medo. Se as mataste todas, passa para **367**. Se ficaram

algumas ainda vivas, já sabes que tens de correr, e muito, para conseguir ultrapassá-las sem ser consumido pelo terror! Vira para **269**.

251

Mataste o Senhor dos Jardins. Era um Mago bom e não desejava mal a ninguém. Começas a lamentar tal proeza! Subtrai 3 pontos à tua SORTE. Retira-lhe o Amuleto das Flores que ele trazia ao pescoço e toma a única saída da clareira, dirigindo-te para oeste. Passa para **363**.

252

Reunindo coragem, lanças uma Maldição sobre o Gigante. Que irá acontecer? Vê-lo cambalear, soltando um urro poderoso. Esfrega furiosamente os olhos. O Gigante ficou cego! Passa por ti a cambalear e cai no atoleiro. Antes que ele recupere, apressas-te a fugir mas a Maldição começa a fazer sentir os seus efeitos sobre ti. Lança um dado e subtrai o número que sair à tua pontuação de FORÇA. Se continuas vivo, segue para **161**.

253

Bebes a Poção e imediatamente comesças a sentir-te muito estranho! A Poção devia tornar-te atraente, só que... se destinava a Anões! Durante cerca de uma hora ficas mais baixo e mais entroncado e com o nariz muito grande! Depois o efeito passa. Reduz à tua PERÍCIA 1 ponto durante o próximo combate. Passa para **88**.

254

Tentas a Magia da Seca numa árvore enorme da margem. A árvore cai, fazendo uma ponte que atravessas rapidamente. Mal atinges o outro lado, a árvore, ultra-ressequida, desfaz-se completamente e cai à água. Daqui, podes seguir para norte ou sul. Se fores para norte, passa para 157. Se preferires sul, vai para 398.

255

Grimslade vive sozinho numa torre, muito próximo do Pântano. Quando pedes informações sobre a sua localização, ninguém te responde: uma velhota faz um sinal contra o mau-olhado e uma rapariga nova foge. Por fim, na praça do mercado, um rufião magriçela lá te indica o caminho e vais ao encontro do Mago que todos temem. Mal avistas a torre o Anel de Bronze começa a aquecer. Grimslade é mau, muito mau mesmo! A sensação aumenta à medida que te aproximas da torre escura, de muralhas agressivas e ar sinistro, com os seus arcos estranhos e uma estatuária macabra. Se avanças até à porta, passa para 40. Se desistes e regressas à aldeia, vira para 139.



256

Cheio de coragem — ou talvez de louca ousadia —, atreves-te a usar de Magia contra o Feiticeiro malvado. Que Feitiço vais experimentar?

Uma Maldição?	Salta para 274
O do Medo?	Salta para 365
O do Fogo?	Salta para 385
Uma Ilusão?	Salta para 351
Nenhum destes?	Salta para 57

257

Lança os dois dados. Se a soma dos pontos for *menor ou igual* à tua pontuação de PERÍCIA, consegues saltar por cima do Visco nojento. Soma 2 pontos à tua SORTE e segue para 153. Mas se essa soma for *superior*, caís mesmo em cima do Visco! Vai para 311.

258

Usar de Magia contra um Feiticeiro é arriscado! Qual delas vais tentar?

A do Medo?	Passa para 198
A da Amizade?	Passa para 127
Nenhuma delas?	Passa para 212

e escolhe outra vez.

259

Os Salteadores dão um pulo, assustados, mas depressa se recompõem. Quando percebem que estás sozinho, ficam furiosos. Vociferando impropérios, atacam-te. Tens de combater. Passa para 235.

260

Lanças uma Maldição sobre a Rainha das Aves. Durante segundos, parece que os seus efeitos são nulos, mas de repente as feições dela alteram-se. O Feitiço teve um efeito terrível: tornou-a má! Furiosa, ela grita e com um aceno da mão ordena a centenas de pássaros que te destruam. As aves mergulham sobre ti. Quase logo mudam de direcção e afastam-se. A Rainha das Aves conseguiu anular o Encantamento e recuperar a razão. Mas é demasiado tarde. A última imagem que distingues é a de um rosto amargurado que te olha com tristeza. Morres. A aventura acabou.

261

«Um Feitiço diabólico é a melhor arma contra um ente diabólico!» — pensas. Assim, lanças uma Maldição sobre o Senhor das Aranhas. Ele guincha ao ser atingido pela Magia e cai no chão, contorcendo-se. Nisto, percebes que ele está a sofrer uma espécie de metamorfose.

Quando se endireita, vês que a maldição transformou o Senhor das Aranhas numa das suas criaturas: uma gigantesca Aranha cinzenta de rosto humano! Então comesças a sentir em ti próprio os efeitos da Maldição. Lança um dado e desconta o número de pontos que sair à tua FORÇA. Se continuas vivo, a Aranha Gigante ataca-te raivosamente.

ARANHA GIGANTE

PERÍCIA 8 FORÇA 9

Não podes fugir. Se conseguires matar a Aranha, passa para 354.



262

«Estou ao serviço do mercador Poomchukker — respondes-lhe. — Não sei se ele é propriamente bom ou mau. A minha missão é traçar um mapa com os caminhos do Pântano.» Se já estiveste em Willowbend, passa para **166**. Se ainda não, vira para **115**.

263

Reconheces o local onde foste atacado pela Erva-Carangueja. Se conseguiste matá-la, passa a **187**. Mas, se não deste cabo dela, vai para **33**.

264

Lanças o Feitiço da Seca contra o Senhor dos Jardins. Como ele não é uma planta, o efeito é nulo. Mas fica furioso quando a tua Magia passa para além dele e vai atingir uma árvore mesmo por detrás dele. Com um gesto lança sobre ti a Magia do Fogo. O teu cabelo começa a arder. Rapidamente, à palmada, consegues apagar as chamas. Perdes 2 pontos de FORÇA devido ao efeito das queimaduras que sofreste. Então, atacas o Senhor dos Jardins à espada. Vira para **379**.

265

Foi aqui que encontraste o Unicórnio, mas não há nada na clareira, agora. Passa para **348**.

266

Ele atira-te uma bolsa cheia de ouro, que apanhas no ar. Taciturno, dás meia volta e atravessas o vesti-

bulosombrio, em direcção à horrível porta da torre. Passa para **242**.

267

Ouves um guincho de fúria e o Ladrão salta-te em cima. Ele está apenas armado com uma navalha, mas luta de forma traiçoeira.

LADRÃO

PERÍCIA 10 FORÇA 9

Não tens hipótese de te esquivar; o Ladrão ataca-te selvaticamente. Se o matares, passa para **386**.

268

Desta vez não encontras nada na clareira, para além de uns ossos descarnados. Apressas-te a seguir caminho. Vai para **390**.

269

O teu terror aumenta rapidamente enquanto corres através da clareira das Flores do Medo. Desconta mais 1 ponto à tua PERÍCIA. Quando saís daquela zona, o medo abranda ligeiramente. Segue para **367**.



270

Vês duas saídas. Se fores para norte, passa para 275. Se escolheres oeste, segue para 331.

271

Ao passar pelo Senhor dos Lobos, puxas da espada e fere-lo. Perdes 1 ponto de SORTE por este ataque covarde. Vai então para 120 e luta, mas subtrai 2 pontos à FORÇA do Senhor dos Lobos.

272

Sem saber como, consegues regressar à aldeia. Estás exausto e completamente encharcado, porque caíste numa poça de lama. Subtrai 2 pontos à tua SORTE e dá graças por estares vivo! Depois de um banho quente na estalagem sentes-te muito melhor. Procuras Gronar e pedes-lhe desculpa pela tua impetuosidade no primeiro encontro. Com um sorriso tranquilo, ele abana a cabeça e diz: «És forte e afortunado ou não terias regressado!» Passa para 205.

273

Enquanto percorres, apressado, o caminho para a aldeia, sentes o Anel de Bronze vibrar. Olhas para trás e avistas uma forma negra que levanta voo da torre e se dirige para ti. Rapidamente escondes-te no meio das moitas ao lado da estrada. Não consegues perceber bem de quem ou do que se trata, mas é a ti que procura. Por fim, verificas que o que quer que seja regressa à torre. Fazes o resto do caminho, até à aldeia, sempre a correr e chegas ofegante e enlamea-

do. O melhor é achar outro patrono! Se decides ir falar com Selator, vira para 335. Se preferes tentar saber alguma coisa sobre Poomchukker, o homem misterioso, volta para 27.

274

Lanças uma Maldição sobre o diabólico Feiticeiro... a Maldição que ele mesmo te deu! Com um grito, ele leva as mãos à garganta. De todas as Artes Mágicas a sua própria Maldição é a que mais efeito tem sobre ele. Cai morto por terra. Sentes-te então afectado também pela Maldição. Lança um dado e desconta o número de pontos que sair à tua pontuação de FORÇA. Se continuas vivo, dá início a uma busca pela torre sinistra, procurando possíveis tesouros escondidos. Nisto o ar torna-se denso e opressivo. O Anel avisa incessantemente de perigo — mais do que antes, se possível! Sentes um cheiro intenso a enxofre. Se resolves demorar ainda uns minutos, para ver se achas alguma coisa, passa para 375. Se preferes escapar-te imediatamente, vai para 298.

275

Vais andando até que tropeças numa cova. Olhas para baixo com atenção e percebes que se trata de uma pegada de meio metro, de uma enorme bota car-dada. *Chegaste à clareira 7. Se já aqui estiveste, passa para 342; senão, continua a ler.* Ao dobrar uma última curva, confrontas-te com um tremendo GIGANTE, com ar zangado e que brande uma moca enorme, ericada de espinhos. O Anel não dá qualquer sinal, mas... embora o Gigante talvez não seja mau, sem

dúvida que representa um perigo. Olha para ti e berra: «NÃO PODES PASSAR!» Vais:

Atacá-lo?	Passa para 12
Tentar falar com ele?	Passa para 229
Usar um Feitiço?	Passa para 145

276

Procuras dentro da mochila e ofereces-lhe a grande Jóia Violeta que arrancaste da cabeça do temível Monstro do Charco. Sorrindo abertamente e parecendo-se mais do que nunca com um sapo, ele diz: «Para mim chega. É razão mais do que suficiente!» — e pega na jóia. Passa para 104.

277

O Unicórnio está morto. Sabendo que os chifres destas criaturas têm grandes poderes mágicos, cortas o dele e guarda-lo. Se preferes sair já daqui passa para 348. Se ficas ainda a fazer uma busca à clareira, volta para 86.

278

Pretendes afastar os Salteadores, assustando-os, mas sem os ferir, por isso usas a Magia do Medo. Uns segundos mais tarde, saís de detrás da árvore, gritando e brandindo a espada. Os Salteadores ficam aterrorizados — pensam que vens à frente de um exército e debandam, fugindo por entre as árvores que rodeiam a clareira. Precipitam-se para o atoleiro onde se escondem, enquanto tu, numa corrida, atravessas a clareira e segues o teu caminho sem ser importunado. Passa para 19.



279

Desanimado, vês que as mortais Árvores-Espadas voltaram a crescer! Se resolves lutar com a espada, passa para **28**. Se preferes usar Magia, vai para **203**.

280

Segues pelo trilho que conduz para norte. O caminho vai alargando pouco a pouco e o pântano parece menos sombrio. A sucessão de charcos gradualmente dá lugar a floresta. Mais adiante depara-se-te uma tabuleta que diz: «WILLOWBEND — POR AQUI.» *Se já estiveste em Willowbend, passa para 355; senão, continua a ler.* Minutos depois, ouves vozes humanas e encontras um grupo de Lenhadores. Juntas-te a eles, dirigindo-te a Willowbend. Depois de todas as tuas aventuras desejas unicamente encontrar um poiso e dormir um bom sono. Os homens dizem-te que há três estalagens na cidade. Escolhes:

A do Urso Negro?	Passa para 395
A do Dardo Certeiro?	Passa para 78
A do Cavalo Voador?	Passa para 289



281

Carregas sobre os Ogres do Pântano. Estes ficam surpreendidos com a tua coragem, mas logo largam os arcos e empunham outras armas. A tua sorte é eles

não serem hábeis lutadores, pois investem os três de imediato.

Primeiro OGRE	PERÍCIA 6 FORÇA 7
Segundo OGRE	PERÍCIA 7 FORÇA 7
Terceiro OGRE	PERÍCIA 6 FORÇA 5

Cada Ogre do Pântano, separadamente, faz uma investida contra ti em cada assalto, mas tens de escolher qual deles vais enfrentar. Com esse lutas como de costume. Antes do confronto com cada um dos outros dois, lança os dados para determinar a tua Força de Ataque. Que esta seja superior à do adversário não significa que o feriste, mas apenas que te defendeste bem; contudo, se a dele é maior do que a tua, quer dizer, como habitualmente, que foste atingido. Se vences, passa para **135**.

282

Lanças a Magia do Gelo sobre o Visco. Percebes imediatamente que escolheste bem. O Visco é uma criatura feita de água e o feitiço fá-lo gelar e morrer. Passa para **38**.

283

O Senhor dos Jardins fica encantado. Prometes pedir a Selator que lhe mande algumas Bagas de *antherica* e descreves-lhe o caminho até ao local onde encontre o arbusto. Ele oferece-te uma Gema Mágica, que contém um Encantamento bom (podes escolher qual). Despedes-te e retomas as tuas andanças. Há um único caminho para oeste. Vira para **363**.

284

Enquanto o Feiticeiro se ri, a Estátua animada avança pesadamente para ti. Compreendes logo que uma espada de pouco te servirá contra um adversário feito de pedra viva! Reagindo de imediato, é a mesa do feiticeiro que atacas. A lâmina atravessa a madeira, cortando uma das pernas da mesa. Largas a espada, agarras nesta moca improvisada e enfrentas o trasgo com uma arma muito mais apropriada. Grimslade, impressionado com a tua força e rapidez de raciocínio, deixa de rir e observa agora com interesse o desenrolar da luta.

ESTÁTUA DO TRASGO PERÍCIA 7 FORÇA 6

Se destróis a estátua, vira para **156**. Se a situação estiver a ficar difícil, podes *fugir*; salta então para **315**.

285

O diabólico Mago está furioso e decidido a exterminar-te num abrir e fechar de olhos. «Prepara-te para morrer, verme insolente!» E, brandindo a sua varinha de condão, atinge-te com um Feitiço de Debilidade, que reduz a tua FORÇA a metade. Agora és obrigado a lutar, ou morrer! Se vais atacá-lo à espada, passa para **124**. Se tentas usar Magia contra ele, salta para **256**.

286

Nisto, ocorre-te uma ideia! Quase te ris alto, mas não queres de todo ofender o pobre Gigante! Procura no interior da mochila e retiras a Manta Vermelha:

lha: «Será isto o teu lenço?» — perguntas, oferecendo-lho. O Gigante não cabe em si de contente. Pega nele e diz: «Onde o encontraste?» Contas-lhe então o teu encontro com o Ladrão. Deve ter sido ele quem roubou o Gigante. Este chora novamente, mas agora de alegria! Jura que será teu amigo para sempre e interroga-te: «Que vieste aqui fazer? Posso ajudar-te em alguma coisa?» Falas-lhe da tua demanda. Estás ao serviço de:

Selator?
Grimslade?
Poomchukker?

Passa para **244**
Passa para **317**
Passa para **103**

287

Ele não parece nada perigoso, mas não tens a certeza se hás-de ou não contar-lhe a verdade. Se lhe dizes que vieste em busca dos amuletos dos Feiticeiros do Pântano, passa para **198**. Se inventas uma história, segue para **359**.



288

O Anel mantém-se inalterável. Sabes que a Rainha das Aves é uma Feiticeira boa. Ao pescoço traz o Amuleto de Prata que te mandaram roubar. Vais:

Ataca-la?
Pedir-lhe que te dê o Amuleto?
Usar Artes Mágicas?

Passa para **391**
Passa para **184**
Passa para **130**

Os Lenhadores dizem-te que a do Cavalo Voador é a menos dispendiosa das três estalagens e por isso é para lá que te diriges. De facto, a diária custa-te apenas meia moeda de ouro. Vais para o quarto, no andar de cima, e adormeces quase instantaneamente. A meio da noite és acordado por uma sensação de queimadura no dedo: o Anel de Bronze está a dar sinal! Saltas da cama, agarras na espada e ainda vês um vulto esgueirar-se do quarto. Uma vez barricada a porta, voltas a deitar-te. Na manhã seguinte, acordas bem repousado — recuperas 2 pontos de FORÇA —, mas descobres entretanto que o ladrão que espantaste durante a noite ainda chegou a roubar-te. Risca dos teus pertences 2 objectos à escolha (Gemas Mágicas, artefactos ou outra coisa), mas não o Anel de Bronze. *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, vai para **150**. Se não tiveres sorte, saís da cidade, encaminhando-te para sul, em direcção ao Pântano. Passa para **343**.

Notas sinais de que alguém percorreu este mesmo trilho recentemente. Mais adiante desembocas noutra clareira. *É a clareira 26. Se já aqui estiveste, avança para 323; senão, continua a ler.* Mal entras na clareira, uma flecha assobia-te junto à cabeça. À tua frente surgem três OGRES DO PÂNTANO, de aspecto miserável e armados de arco e flechas. No momento em que os vês, os outros dois lançam as suas setas. Se trazes contigo o Íman Dourado, vira para **83**. Se não o tens, passa para **151**.



291

Usas o Feitiço do Fogo contra o Monstro do Charco. Mas o animal é húmido e viscoso e... não arde! Passa para **82** e combate com ele.

292

Explicas a tua demanda ao Senhor dos Jardins. Ele abana tristemente a cabeça e, pegando no Amuleto das Flores, coloca-to ao pescoço. Mal isto acontece, ficas paralisado. Fixando-te profundamente nos olhos, ele ordena-te que lhe contes toda a verdade a teu respeito. És incapaz de lhe desobedecer. No fim, o Senhor dos Jardins abana a cabeça: «Não és má pessoa, mas serves um mau patrono. O melhor que posso fazer por ti é aconselhar-te que estejas alerta!» Retira-te o Amuleto do pescoço e afasta-se. Partes em direcção a oeste. Passa para **363**.

293

Usas a Magia do Medo contra o Unicórnio. Este relincha e volta-se rapidamente. Num abrir e fechar de olhos, perde-lo de vista. Salta para **348**.

294

Lanças o Feitiço da Amizade sobre o Senhor dos Lobos e aguardas ansiosamente. Dará resultado? De súbito, ele começa a rir-se. «Entra, entra!» — diz. Está a convidar-te para dentro da sua casa e os Lobos afastam-se. Se pretendes atacá-lo de surpresa, passa para **271**. Se acompanhais o Senhor dos Lobos e conversas com ele, vai para **172**.

295

Dás contigo num pequeno descampado, na margem do rio Foulbrood. *É a clareira* **33**. A margem oposta fica pelo menos a uns 200 metros de distância. Na água, distingues crocodilos e outras criaturas perigosas. Vais:

Caminhar para leste, ao longo da margem?	Passa para 183
Virar para sul?	Passa para 94
Usar o Feitiço do Gelo para fazer a água solidificar?	Passa para 89

296

Cheio de determinação, entras pelo Pântano dentro. Mas a tua coragem é, no mínimo, igual à tua imprudência! Embora os poderes do Anel de Bronze te permitam não te perderes, em breve te sentes cansado e ferido, constantemente atormentado por diferentes criaturas, umas estranhas, outras familiares. Bem depressa te apercebes de que, sem dispores de outras Artes Mágicas, são muito diminutas as hipóteses de escapares do Pântano com vida e nulas as de desvendares todos os seus segredos! *Testa a tua sorte*. Se tiveres sorte, passa a **272**. Senão, volta para **3**.

297

Vais largado a fugir quando ouves um ruído crescer atrás de ti. Voltas-te e vês Grimslade, que te persegue num tapete voador! Rodando sobre os calcanhares, ergues a espada. Mas é tarde de mais! Grimslade lança sobre si próprio o Feitiço da Força. Agarra-te

pelo cachaço e iça-te no ar. Gritas, em pânico, ao sentires-te cada vez mais alto, até que, de súbito, és largado! Vais caindo, caindo, caindo... e tudo fica escuro! A tua aventura acabou.

298

Corres para fora da sala, atravessas o vestíbulo sombrio e saís pela porta medonha. Bem depressa a torre diabólica fica para trás. Dispuseste-te a combater homens e animais, arriscando a vida... e, afinal, para quê? Um feiticeiro malévolo é um patrono ingrato e perigoso! Compreendes agora a tua sorte ao conseguir escapar às garras de Grimslade com tanta facilidade — pelo menos, estás vivo! Embora fosses por mau caminho na tua demanda, acabaste por prestar um serviço ao mundo, livrando-o de tão perverso indivíduo. Juras a ti próprio que, de futuro, serás mais cuidadoso na escolha de um patrono. E a aventura acabou.

299

Decides-te pelo Feitiço do Medo. Talvez a criatura se assuste e mude de intenções! Sem perda de tempo lanças a Magia. O efeito é espantoso! A Fera Medonha até derrapa ao parar de repente. Depois, dá meia volta, corre para o outro lado da clareira, ganindo lastimosamente, e esconde-se por detrás das rochas. Se vais atrás dela e a atacas, passa para **176**. Se preferes deixá-la e partir pelo caminho por onde vieste, segue para **279**.

300

Não há sinais do Gigante — deve ter-se ido embora. Continuas a caminhar. Segue para **161**.

301

Estão dois Salteadores a descansar na clareira, que parece ser o seu ponto de encontro. Quando te vêem, levantam-se e atacam-te. Tens de combater com ambos.

Primeiro SALTEADOR	PERÍCIA 8	FORÇA 10
Segundo SALTEADOR	PERÍCIA 8	FORÇA 11

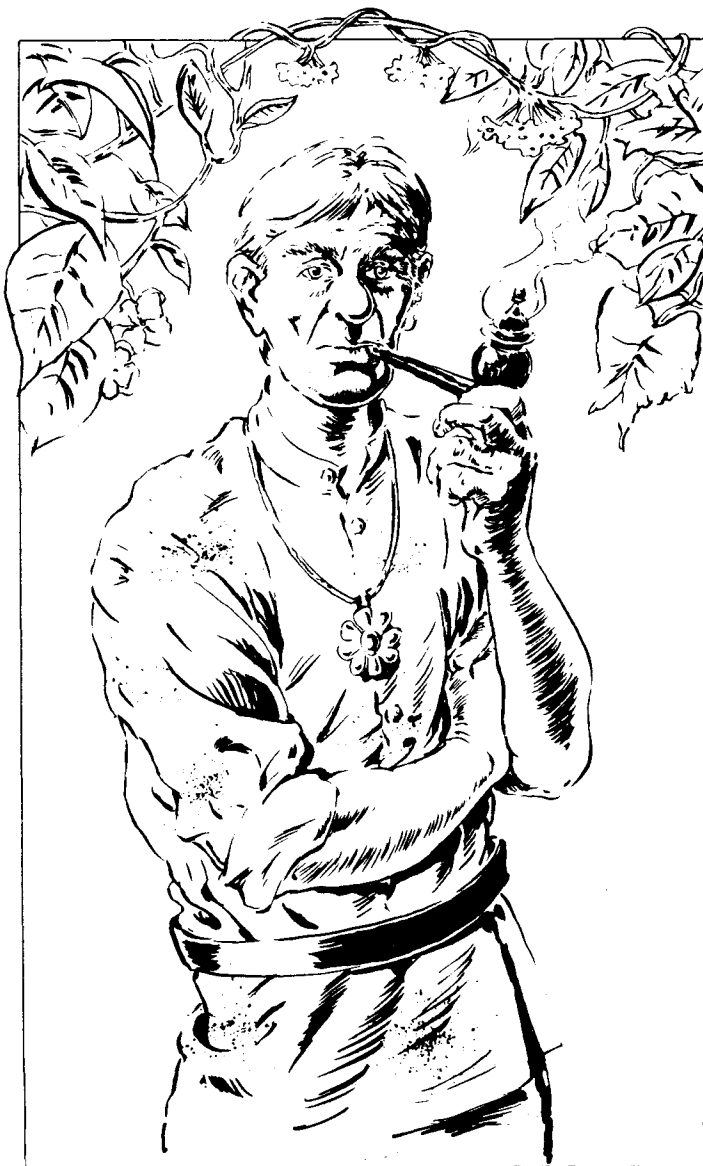
Em cada assalto és atacado separadamente por cada um dos Salteadores; mas tens de escolher com qual deles estás a lutar. Com esse, a acção desenrola-se da forma habitual. Contra o outro, mesmo que a tua *Força de Ataque* seja superior à dele, não consegues atingi-lo; vale unicamente como uma boa defesa da tua parte. Contudo, se ele tem maior *Força de Ataque* do que tu, és ferido, com as consequências da regra. Podes tentar *fugir* em qualquer altura. Se o fizeres, salta para **19**. Se matares os dois Salteadores, passa para **246**.

302

Pronuncias a Fórmula Mágica do Senhor dos Lobos. Os ferozes animais roçam-se por ti de língua pendente. Fazes-lhes festas por detrás das orelhas e por fim ordenas-lhes que se deitem. Salta para **247**.

303

Estás de volta à clareira onde encontraste a horda de Escorpiões. Olhas à volta com ansiedade, receoso de que os bichos se encontrem por ali. Sim; caminham na tua direcção, vindos de todos os lados. Mas desta vez estás à espera deles. Passa para **70**.



304

À medida que avanças para norte, o Pântano parece mudar de aspecto. Torna-se menos sombrio e lembra até uma floresta tropical. Por entre as árvores esvoaçam pássaros vivamente coloridos. *É a clareira 14. Se já aqui estiveste, segue para 149; senão, continua a ler.* Na tua frente, poisado num ramo baixo, vês um Papagaio enorme, vermelho e amarelo. Quando te aproximas, ele fala-te. «Quem és tu e que desejas da Rainha das Aves?» — pergunta. Decides:

Atacar o Papagaio?

Passa para 71

Pedir-lhe para falar com a
Rainha?

Passa para 131

305

O caminho que se dirige para leste está bem cuidado; não há árvores e arbustos a obstruir a passagem; aliás, nota-se que foram aparados. Pouco depois, chegas a uma clareira agradável. *É a clareira 27. Se já aqui estiveste, vira para 238; senão, continua a ler.* Por toda a parte, crescem espécies diferentes de plantas. Algumas abrem-se em flor e todas têm um ar saudável. Toda a clareira parece demasiado bonita para ser natural e demasiado natural para ser um jardim! Olhas à volta e vês um homem de meia-idade aproximar-se. É alto e de ombros largos; veste um fato de trabalho bastante sujo. Mas, pelo Amuleto das Flores, em prata, que lhe pende do pescoço, ficas a saber que não estás na presença de um simples trabalhador, mas do próprio SENHOR DOS JARDINS.

O Anel de Bronze diz-te que se trata de uma pessoa amigável. Vens ao serviço de:

Selator?	Vira para 36
Poomchukker?	Vira para 84
Grimslade?	Vira para 334

306

Extremamente zangado, o Guardião está à espera. Durante a tua ausência, aplicou a Magia da FORÇA sobre ele próprio e recuperou todos os seus pontos de FORÇA. És obrigado a lutar com ele outra vez. Passa para 378.

307

Escolhes o Feitiço do Fogo contra as Flores do Medo. Queimas um grande número delas, mas muitas ficam incólumes. Tens de fugir. Passa para 269.

308

Finalmente o Monstro do Charco está morto! Ser-ves-te da espada para arrancar-lhe a enorme Jóia Violeta da testa. Depois abandonas a clareira. A única saída leva-te de novo para oeste. Passa para 330.

309

Nesta clareira tens três caminhos à escolha. Segues para:

Norte?	Vai para 47
Sul?	Vai para 53
Oeste?	Vai para 388



310

Lanças o Feitiço do Fogo contra a Erva-Caran-gueja. Não a mata, mas força-a a recuar, o que te permite partir em segurança. Vira para 187.

311

O Visco agarra-se a ti. O seu toque queima como ácido. Cambaleias para trás. As queimaduras reduzem 2 pontos à tua PERÍCIA. Se fugires por onde vieste, vira para 85. Se queres lutar, passa para 171.

312

O Escorpião Gigante ergue as pinças com ar ameaçador. Não está muito ferido, pois, como é evidente, o Anão não era um lutador muito hábil.

ESCORPIÃO GIGANTE PERÍCIA 9 FORÇA 10

Se resolveres *fugir*, passa para 88. Se matares o Escorpião Gigante, vai para 324.

313

A água do rio é morna e vês a placa de gelo derreter-se sob o teu peso. Em breve se desfaz! Agarras na espada e nadas desesperadamente para a margem,

314-317

mas o peso do equipamento que transportas é de mais. Submerges e afundas-te no lodo do rio. A aventura acabou.

314

Tens duas escolhas possíveis: se vais para norte, vira para **90**. Se preferes leste, segue para **195**.

315

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, passa para **51**. Mas, se o resultado for adverso, abre-se uma secção do soalho na tua frente e caís pelo buraco. Quando recuperas os sentidos, vês-te preso com pesadas cadeias. Grimslade está diante de ti e sorri — mas o sorriso faz-te um calafrio. E sentes o horror apossar-se de ti quando reparas no que ele tem na mão!... A tua aventura acabou.

316

Infelizmente, as Gemas Mágicas acabaram-se-te e não tens nada para negociar. «Lamento — diz ele. — Gostaria de ajudar-te, mas as drogas medicinais são muito caras e eu já perdi o suficiente com esta empresa.» Se resolves partir, passa para **100**. Mas, se a tua fúria for bastante para atacar Poomchukker, segue para **341**.

317

Explicas-lhe a tua demanda. O Gigante coça a cabeça, pensativo. Já ouviu falar de uns Feiticeiros a quem chamam os Senhores, mas nunca teve nenhum encontro com eles. No entanto, quando lhos descre-

ves com mais pormenores, ele acaba por dizer: «Certa vez vi um lindo jardim, mesmo no meio do pântano... a norte daqui e um pouco para oeste. Mas não existe nenhum caminho directo para lá. Talvez essa clareira pertença ao Senhor dos Jardins?» Agradeces-lhe e partes. Vai para **161**.



318

«Talvez eles me possam ser úteis» — pensas, decidindo-te pela Magia da Amizade sobre o Chefe dos Salteadores. Só então te mostras e os saúdas. Dois dos cúmplices pretendem roubar-te, mas o cabecilha impede-os, dizendo que gosta da tua cara, e pergunta-te se te pode ajudar de alguma maneira. Passa para **214**.

319

Escolhes à pressa uma saída. Tomas a direcção:

Norte?
Leste?
Oeste?

Vai para **138**
Vai para **47**
Vai para **66**

320

O trilho é agora ligeiramente inclinado e vais descendo devagar até uma clareira cheia de erva. É a cla-



reira 29. Se já aqui estiveste, segue para 265. Senão, continua a ler. Mesmo no centro da clareira está deitada uma criatura toda branca. Primeiro, pensas que se trata de um cavalo mas, quando o animal vira a cabeça, percebes que é um UNICÓRNIO. Parece ferido, pois tem umas grandes marcas de garras bem nítidas num dos flancos. Apesar disso, ele levanta-se e baixa o chifre na tua direcção, relinchando um desafio. Vais:

Fugir?
Lutar?
Usar Magia?

Passa para **368**
Passa para **221**
Passa para **119**

321

Pensas que talvez consigas alcançar a ponte nadando ao longo do rio... ou talvez descubras um caminho que vá para leste! É um bom salto até lá abaixo, por isso preparas-te cuidadosamente. Vira para **30**.

322

O Feitiço da Seca torna a Erva-Carangueja tão seca como pó! Sacodes os talos mortos e segues para **81**.

323

Voltaste à clareira onde encontraste os Ogres do Pântano. Se os mataste, passa para **309**. Caso contrário, vai para **281** e luta com eles, considerando que estão nas mesmas condições em que os deixaste ao fugir.

324

O monstro está morto. Olhas para o Anão. Parece que já não respira. Vais:

Abandonar imediatamente a clareira?	Vira para 88
Usar uma Benção sobre o Anão?	Vira para 383
Revistar o corpo do Anão?	Vira para 42

325

Precipitas-te pela ponte fora, antes que ela se derreta. Mas não és suficientemente rápido. Vê-la dissolver-se sob os teus pés, dividindo-se em bocados. Se possuis outro Feitiço do Gelo, passa para 369. Senão, vai para 43.

326

Ele olha a mesa partida, os livros espalhados, os cacos de louça, os destroços da estátua espalhados pelo chão... e depois fita-te. Tem as feições distorcidas pela fúria e pelo desdém. «Porque hei-de eu preocupar-me contigo? — pergunta ele. — Só a custo chegaste a derrotar uma pequena estátua e destruiste entretanto a minha sala!» Então tu:

Ajoelhas aos pés dele, pedindo desculpa?	Segue para 98
Voltas-te e foges?	Segue para 315
Lembras-lhe que foi ele próprio quem deu início ao combate ali na sala?	Segue para 225

327

Ele é muito mais perigoso do que pensavas. Quem diria que um homem tão gordo que até dava vontade de rir pudesse lutar tão bem? Voltas-te e lanças-te pela janela, na esperança de escapar. Mas, lá em baixo, juntara-se uma pequena multidão! Com a queda ficas sem fôlego e, antes que possas recuperar, dois guardas corpulentos atam-te as mãos atrás das costas. Vais passar um longo tempo nas masmorras pela tua traição. E a aventura acabou.

328

O Gigante não parece má pessoa; está apenas zangado por qualquer coisa. Recorres ao Feitiço da Amizade. O Gigante abana a cabeça; depois ri-se e lança a moca ao chão. «Mas que estava eu a dizer? — pergunta. — Tu não tens culpa. Desculpa-me, peço-te! Estou furioso, mas não é contigo. Que te traz por aqui? Se eu puder ajudar, só tens de dizer.» Satisfeito, porque a Magia evitou derramamento de sangue, falas-lhe da tua demanda. Estás ao serviço de:

Selator?	Vira para 244
Grimslade?	Vira para 317
Poomchukker?	Vira para 103

329

A clareira onde encontres o Senhor dos Sapos está deserta. No meio das sombras, reparas no leve brilho luminoso do cogumelo onde o Senhor dos Sapos estava sentado. Examina-lo cuidadosamente.

Parece-te diferente dos outros e descobres marcas de dentes humanos nos bordos. Aproximas o nariz: o cheiro é agradável! Se comes um bocadinho do cogumelo, passa para **178**. Se o deixas tal como está e te encaminhas de novo para norte, segue para **352**.

330

Estás na clareira da grande árvore oca. Se anteriormente te confrontaste aqui com alguma criatura, passa para **129**. Mas se não chegaste a ver o que se abrigava na árvore, vai para **268**.

331

Estás de volta à clareira em que a grande Águia tem o ninho. Tudo quanto vês é a velha árvore e o ninho. Se anteriormente lutaste com a Águia, salta para **202**. Caso contrário, vai para **112**.

332

Ignoras os repetidos avisos feitos pelo Anel e diriges-te amigavelmente ao Senhor das Aranhas, que te responde com delicadeza e pergunta a razão da tua visita. Ainda mal começaste a falar, quando sentes uma dor aguda na nuca. O Senhor das Aranhas ri com ar maldoso. Dás meia volta e depara-se-te uma Aranha negra, do tamanho da tua mão, baloiçando-se mesmo atrás de ti. À medida que o veneno se espalha através das tuas veias, caís e ficas incapaz de te mexer. Ainda vês o Senhor das Aranhas rebuscar a tua mochila na ânsia de descobrir o que obteve de ti. Depois sentes-te puxado para trás. Içam-te para uma árvore e envolvem-te em camadas de teias de aranha. Por fim,

deixam-te ali pendurado. Dentro de uma ou duas semanas não serás mais do que um ótimo petisco para Aranhas esfomeadas... Quanto à tua aventura, acabou.

333

«Estudei Botânica — declara o Guardião — e já ouvi falar dessa planta, mas não fazia a mínima ideia de que ela crescia por aqui. Se te dirigires para leste, encontrarás a morada de um Mago bom, chamado Senhor dos Jardins. Se há alguém que saiba onde ela cresce, esse alguém será ele!» Agradeces e partes. Salta para **234**.



334

Pendurado ao pescoço, o Senhor dos Jardins traz um dos Amuletos que te mandaram procurar. Vais:

Atacá-lo à espada?

Segue para **379**

Usar Artes Mágicas

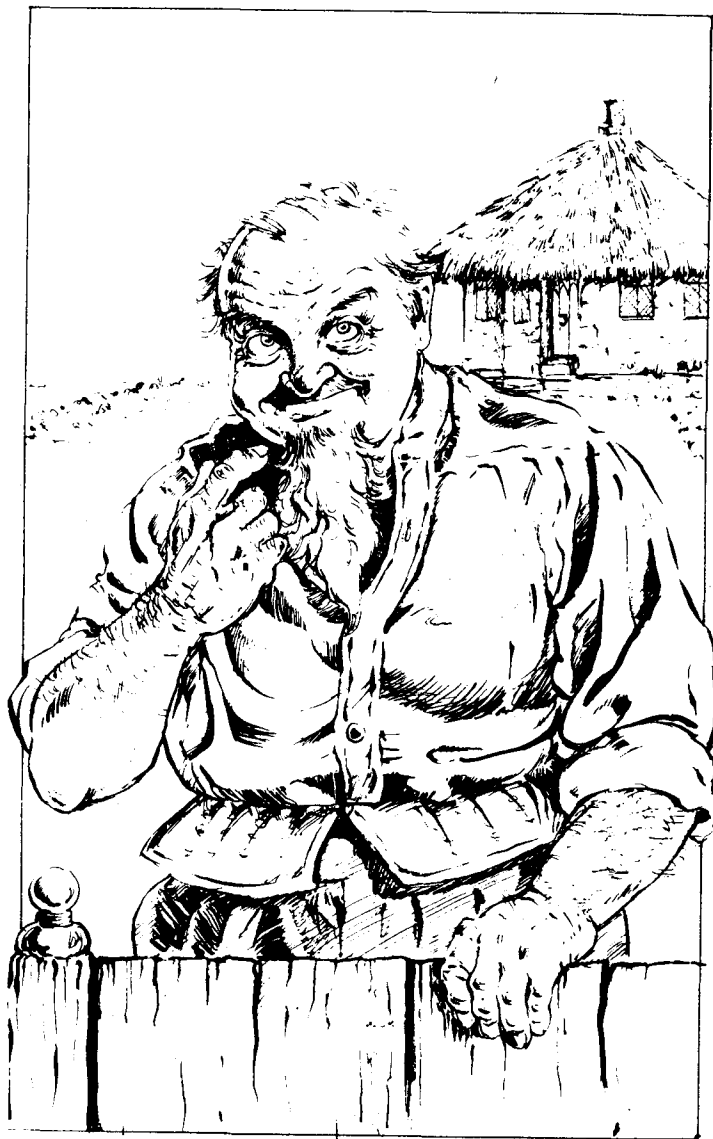
Segue para **152**

Falar-lhe amigavelmente?

Segue para **37**

335

Curvando-te, para passar sob uma pesada lanterna de ferro fundido, saís da taverna. Cã fora, a luz está extraordinariamente brilhante e por instantes és obrigado a pestanejar, para proteger os olhos do clarão. Segues rua abaixo, mas dás-te conta de que não sabes para onde ir! Depois de saudar um velhote, que está



debruçado à janela da sua loja; perguntas-lhe onde podes encontrar o bom Mago Selator. A princípio, o comerciante mostra-se desconfiado, mas logo se torna caloroso e presta-se a dar-te algumas indicações. Não tarda que te encontres de novo perdido e, desta vez, é uma mulher de faces coradas quem te dirige para o bom caminho. Parece que toda a gente sabe onde mora Selator! Por fim, chegas a uma casinha, mesmo à entrada da aldeia. Selator é um homem baixo e forte, vestindo uma jaleca branca e calções de linho; está ocupado a regar o jardim quando o avistas, ao subir o caminho até junto dele. Contas-lhe a tua história. Ele sorri e pergunta como pensas conseguir atravessar o pântano traiçoeiro. Se lhe falas do teu Anel, vai para 371. Se preferes manter segredo, vira para 96.



336

Entras numa zona particularmente lamacentas. O chão esparrinha-se debaixo dos teus pés. O trilho descreve uma curva e segue ao longo de uma grande lagoa. Avistas outra saída do lado oposto. *É a clareira 28. Se já aqui estiveste, passa para 137; senão, continua a ler.* A superfície da lagoa agita-se ameaçadoramente e uma camada esverdeada de limo cobre toda a água. Está fora de questão que alguma vez fosses beber daquele charco! De súbito, a espuma, à superfície, parece juntar-se toda e, para teu espanto, ergue-se no ar e desloca-se para o meio do caminho, impedindo-te a passagem! É um montão pegajoso de VISCO

com mais de dois metros de largura e que liberta um odor fétido. Devagar, avança na tua direcção! Vais:

Fugir	Segue para 85
Tentar saltar por cima dele?	Segue para 257
Atacá-lo à espada?	Segue para 171
Usar Artes Mágicas?	Segue para 400

337

Lanças o Feitiço do Fogo sobre o Unicórnio. Por instantes, a crina dele fica incandescente, mas a Magia própria do Unicórnio depressa repele o encanto. Agora tens de lutar. Passa para **221**.

338

Reconheces a clareira onde encontraste o Escorpião e o Anão. Nada mais resta do que uns bocados de ossos e umas tiras da armadura de couro. Vira para **88**.

339

Quando a ponte se faz em bocados, saltas para cima do maior pedaço que consegues alcançar. Nesta espécie de barco, vogas rio abaixo em direcção a leste. Ambas as margens estão cobertas de selva densa. Então, mais à frente, vês uma enorme ponte de pedra com um ar muito antigo. Se tentas agarrar-te ao passar e trepas para cima dela, vai para **384**. Se preferes continuar rio abaixo, na esperança de te surgir outra hipótese de salvação, passa para **313**.

340

A lâmina da tua espada penetra profundamente no peito do Mago. Incrédulo, ele olha-te e tenta falar... mas morre! A lâmina denteada cai-lhe dos dedos. Intrigado pela sua forma tão estranha, pegas na arma. Imediatamente compreendes que se trata de uma daquelas Espadas Mágicas que conferem grandes poderes a quem as maneja: acrescenta 2 pontos à tua PERÍCIA. Não admira que ele fosse tão bom espadachim! Inicias então uma busca por toda a torre, na esperança de encontrar algum tesouro escondido. Entretanto, o ar começa a tornar-se denso e opressivo. O teu Anel continua a avisar-te de perigo — mais do que antes, se possível. Cheira a enxofre. Se, apesar de tudo, ficas mais uns minutos para ver o que encontras, passa para **375**. Mas se preferes ir-te embora sem perda de tempo, segue para **298**.



341

Depois de tudo o que arriscaste, até a vida, aquele ar despreocupado de Poomchukker faz-te perder a cabeça. Num ímpeto, desembainhas a espada e ataca-lo. Apanha-lo desprevenido, mas ele consegue evitar o primeiro golpe — movendo-se com uma ligeireza inesperada para um homem da sua corpulência! Agar-

ra numa espada que tinha por detrás da secretária e defende-se muito bem. Depressa compreendes que tens na frente um adversário perigoso.

POOMCHUKKER

PERÍCIA 9 FORÇA 14

De costas para a porta, Poomchukker veda-te a passagem e a tua única possibilidade de *fuga* está na janela. Se o fazes, vira para **327**. Caso contrário, quando reduzires a FORÇA de Poomchukker para 6 ou menos, segue para **372**.

342

Reconheces a clareira onde encontraste o poderoso Gigante. Se o mataste quando do outro encontro, passa para **197**. Senão, vai para **300**.

343

Reparas que estás a aproximar-te do local onde, pela primeira vez, encontraste os Salteadores. Se se separaram amigavelmente, passa para **199**. Se fugiste deles, os enganaste ou mataste algum, vira para **301**.

344

Os Lobos baixam as orelhas e uivam. Depois, esgueiram-se furtivamente! Salta para **247**.

345

Ao aproximar-te do local onde derrotaste o malévolo Senhor das Aranhas, comesças a sentir muito calor. Entrando na clareira, vês que as chamas ainda

envolvem tudo. É impossível passar. Perdes 1 ponto de FORÇA devido aos efeitos do fumo sufocante. Vira para **165** e sai da clareira *pelo mesmo caminho* por onde vieste.



346

Lanças o Feitiço do Medo sobre os Ogres do Pântano. Um deles grita e larga as armas, correndo para o pântano. Os outros dois avançam na tua direcção. Vira para **281** e luta com estes dois.

347

Recorres à Magia da Ilusão fazendo com que tu próprio pareças uma planta. O Senhor dos Jardins fica estarecido. Começa a andar na tua direcção. Quando o vês bastante próximo tentas arrancar-lhe o Amuleto, mas o movimento quebra o encanto e o Senhor dos Jardins dá um salto para trás. Se o atacas à espada, passa para **379**. Se foges da clareira, vira para **363**.

348

São quatro as saídas. Segues para:

Norte?

Passa para **94**

Sul?

Passa para **157**

Leste?

Passa para **10**

Oeste?

Passa para **204**

349

Encolhes os ombros e saís da sala. Encaminhas-te para o vestibulo sombrio e passas de novo pela porta amedrontadora. Em frente, vais dar à aldeia; atrás de ti fica a torre da maldade! Dispuseste-te a combater homens e animais, arriscando a vida e... para quê? O Mal, ao que parece, é um patrono perigoso e ingrato. De facto, reconheces para ti próprio que até tiveste sorte em conseguir livrar-te com tanta facilidade das garras de Grimslade. Pelo menos, estás vivo! Juras a ti próprio que, de futuro, serás mais cauteloso na escolha de quem servir. Esta aventura acabou.

350

Vais dar a uma clareira onde, do solo duro e nu, se ergue uma árvore enorme. No cimo vês um ninho gigantesco feito de gravetos. *É a clareira 16. Se já aqui estiveste, passa para 331; senão, continua a ler.* Páras para olhar o ninho e chega-te aos ouvidos o ruído de bater de asas por detrás de ti. Uma ÁGUIA descomunal paira sobre a clareira, observando-te. Tens contigo:

Penas de Papagaio?
O Amuleto das Aves?
Nenhuma destas coisas?

Passa para 392
Passa para 25
Passa para 233

351

Não te agrada a ideia de usar a magia de Grimslade contra ele próprio — talvez seja perigoso! Em vez disso, lanças sobre ele um Feitiço da Ilusão... ou tentas fazê-lo. Grimslade, com um simples gesto, desfaz o



Encantamento antes mesmo que ele tome forma! «Não consegues enganar-me com esses truques de criança! — troça ele. — Prepara-te para morrer, meu idiota!» Segue para **124**.

352

A única saída desta clareira é o caminho por onde vieste. Encaminhas-te para norte, direito ao local onde ainda há pouco enfrentaste os Ogres do Pântano. Não vás ter de lutar novamente, empunhas a espada! Passa para **323**.

353

Ofendeste gravemente os Salteadores. Eles sentem que quiseram dar-te uma oportunidade justa e tu não correspondeste. Agora, vais ter de lutar com todos eles. Vira para **235**.

354

Retiras a espada do corpo do teu mortal inimigo e suspiras de alívio. Mas, à tua volta as aranhas estão à espreita e começam a aproximar-se cada vez mais. Debruças-te e arrancas o Amuleto das Aranhas do corpo sem vida. Mal o fazes, salta uma faísca do medalhão. No mesmo instante, o corpo rompe em chamas que se espalham rapidamente. Partes dali sem perda de tempo, desejando sinceramente que todas as aranhas sucumbam naquele imenso braseiro! Passa para **165**.

355

O caminho para Willowbend é familiar. Mas, ao

entrar de novo na cidade, sentes que qualquer coisa parece diferente. As pessoas observam-te e murmuram quando passas. Apercebes-te de que a história das tuas aventuras no Pântano já é do domínio público. Ficas pouco à vontade, sob os olhares cobiçosos que sentes sobre ti. Ao virar para uma travessa, presentes que estás a ser seguido e voltas-te. Dois CARTEIRISTAS esfarrapados avançam para ti, decerto para se apoderarem dos tesouros que calculam que trazes do Pântano. Não há tempo para Artes Mágicas e nenhum sítio onde te possas abrigar: tens mesmo de enfrentá-los.

Primeiro CARTEIRISTA	PERÍCIA 7	FORÇA 5
Segundo CARTEIRISTA	PERÍCIA 8	FORÇA 5

Combate primeiro um e depois outro. Se matares ambos, vira para **186**.



356

Tentas a Magia do Medo contra o Monstro do Charco, mas em vão. A criatura é demasiado estúpida para perceber o que é medo... e ataca-te. Passa para **82**.

357

As duas flechas vêm igualmente mal dirigidas mas, em pleno voo, desviam-se e... vão atingir-te no peito! Perdes 5 pontos de FORÇA. Se continuas vivo, compreendes que o Íman Dourado, que tiraste ao Guerreiro morto, está amaldiçoado — atraí as flechas!

Deve ter sido a causa da morte do seu último possuidor e quase também da tua. Os Ogres preparam novas flechas. Vais:

Atacar à espada?
Usar Magia?
Fugir?

Passa para 281
Passa para 399
Passa para 309

358

Agarras no dinheiro e partes. Mas ficas a matutar... Terás procedido bem? Receias que seja dinheiro sujo. Contudo, da tua parte já não há nada a fazer! Da próxima vez que decidas lançar-te à aventura, deverás ser mais cuidadoso na escolha da pessoa que fores servir! Enfim, por agora acabou-se.

359

Duvidas que o Senhor dos Sapos se mostrasse tão amigável se soubesse a verdadeira causa da tua exploração. Por isso inventas uma história: «Estou ao serviço de Sukumvit, Barão da Garra — dizes-lhe. — Ele enviou-me ao Pântano do Escorpião com o fim de encontrar novas feras com destino à sua Masmorra Infernal. Quando cheguei à aldeia, à beira do Pântano, ouvi falar dos Senhores e decidi averiguar de quem se trata. Quem sois vós? E porque viestes viver para aqui?» *Testa a tua sorte.* Se tiveres sorte, passa para 162. Se não tiveres sorte, vira para 16.

360

«Bom lance! — exclama o Chefe dos Salteadores, agarrando o braço que a lâmina da tua espada acaba

de atingir. — Foi uma boa luta.» Um dos companheiros dele liga-lhe a ferida, enquanto outro te oferece água do seu próprio cantil. Todos conversam e riem como velhos amigos. Segue para 214.



361

Escolhes o Feitiço da Amizade. Por momentos, o Senhor das Aranhas parece surpreendido, depois sorri. «Ah! Estou a ver que se trata de um amigo!» — diz ele. Em resposta, sorris e comesças a narrar-lhe a tua demanda. É então que sentes uma dor aguda na nuca. O Senhor das Aranhas ri-se com ar maldoso. Dás meia volta e depara-se-te uma Aranha negra, do tamanho da tua mão, baloiçando-se por trás de ti. À medida que o veneno penetra através das tuas veias, caís no chão e ficas incapaz de te mover. Ainda vês o Senhor das Aranhas a remexer as tuas coisas para saber o que conseguiu obter. Sentes que te puxam para trás. Içam-te para uma árvore, envolvem-te com camadas de teias de aranha e deixam-te pendurado, a secar. Dentro de uma ou duas semanas, serás um petisco saboroso para Aranhas esfomeadas. A tua aventura acabou.

362

Manejas destramente a tua poderosa espada. As árvores-Espadas não são adversário à tua altura. Em

breve, todos os ramos ao teu alcance foram decepados. Olhas em volta: não há nada de interesse na clareira, para além de umas Sementes que devem ter caído das Árvores-Espadas. Apanha-las. Quem sabe se te poderão vir a ser úteis! Vira para **22**.

363

Regressas à clareira onde encontraste o Guardiã. Que aconteceu antes?

Separaste-te dele amigavelmente? Passa para **133**

Mataste-o? Passa para **234**

Lutaste com ele e fugiste? Passa para **306**

364

Entras novamente na clareira onde descobriste o Lago de Água Cristalina. Quando te encaminhas para o centro, uma seta assobia-te ao ouvido, logo seguida de outra. Não consegues ver de onde vêm, por isso, dás meia volta e foges pelo trilho que aqui te trouxe. Segue para **47**.



365

Convences-te de que um Feitiço do Medo te dará mais hipóteses na luta que se avizinha. Atira-lo então sobre Grimslade, mas, com um simples gesto, ele faz com que a Magia recaia sobre ti. A mão gelada do pavor aperta-te o coração. Aterrorizado, perdes 1 ponto de PERÍCIA. Passa agora para **124**.

366

Derrotaste o Gigante. Revistas o corpo enorme, mas não encontras nada de valioso para além da enorme moca revestida de espinhos e que é demasiado grande para ti. Segue para **161**.

367

Há duas saídas da clareira. Se vais para norte, vira para **304**. Se preferes seguir para leste, passa para **265**.

368

Deves meter por onde vieste até à clareira. Salta para **348** e continua por esse caminho.

369

Dás-te conta de que, mesmo usando outra vez a Magia do Gelo, a ponte não aguentará contigo. Experimentas então usar o Feitiço sobre ti próprio e obténs um banco de gelo sobre o qual flutuas rio abaixo, em direcção a leste. Ambas as margens se apresentam cobertas de selva densa. Mais à frente, avistas uma enorme ponte de pedra com ar muito velho. Se tentas agarrar-te a ela quando vais a passar, para trepar lá para cima, passa para **384**. Se preferes continuar rio abaixo, na esperança de outra saída, salta para **313**.

370

O Feitiço do Gelo cria uma ponte bem sólida, por onde avanças com segurança. Daqui, podes virar para

norte ou para sul. Se escolhes norte, vai para **157**. Se preferes sul, salta para **398**.

371

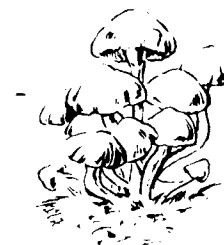
Ele vai meneando a cabeça. «Sim, é de ti que tenho estado à espera! Tu podes fazer aquilo que tem de ser feito.» Sorri-te e sentes-te extremamente orgulhoso. «Vou dizer-te tudo sobre a demanda. Há muito tempo havia uma planta chamada *antherica*. Tinha imensas propriedades curativas e era de grande valor para os praticantes de Magia branca. Mas de nada servia quanto a Encantamentos maléficos. Por isso, as forças do Mal juntaram-se para a destruir em toda a parte. Pensava-se que tinham logrado os seus intentos. Mas, através de estudos e com a ajuda da minha Bola de Cristal, apurei que escapou uma única planta de *antherica*, perdida nas profundezas do Pântano do Escorpião. Trata-se de um pequeno arbusto, de folhas verde-escuras, com flores brancas de deliciosa fragrância e bagas roxas. Se conseguires trazer-me uma dessas bagas, uma só, poderei, com a minha Magia, fazer com que a *antherica* volte a crescer e a florir para todos os Magos bons do mundo inteiro.»

«São muitos os tesouros que podes encontrar no Pântano — continuou o pequeno Mago — e podes ficar com tudo. Para mim quero apenas a Baga de *antherica*. Mas, embora um lutador como tu esteja em condições de sobreviver naquele pântano, existem ali forças mágicas contra as quais a tua espada de pouco ou nada servirá. Não posso ensinar-te a fazer Magia, mas estou pronto a fornecer-te aquilo que melhor a substitui. Dar-te-ei seis Gemas Mágicas. De cada uma delas obterás um Feitiço. Porém, depois de as usares

todas, será na tua fiel espada que terás de confiar, e na tua inteligência tão viva.»

Continuas a conversar com Selator, pois interessas-te saber que Feitiços deves levar. Escolherás seis dos que vêm enumerados logo no princípio do livro (mas só da lista de *feitiços bons* ou da lista de *feitiços neutros*. Nesta ocasião, não encontrarás nenhum *feitiço mau*). Inscreve os que seleccionaste no Quadro de Marcações.

Com as Gemas bem guardadas na tua mochila, despedes-te de Selator e encaminhas-te para o Pântano. Embora ciente de que a expedição será perigosa, sentes-te encorajado pela sabedoria e bondade do bom Mago. A tua demanda é esta: encontrar uma Baga de *antherica* e trazê-la a Selator. Passa para **9** e dá início à tua aventura.



372

Vindos do andar de baixo, ouves gritos: a jovem duende pede socorro. «Guardas! Guardas! Acudam, depressa! Ele está a matar o meu amo!» Enquanto tentas avaliar a tua posição, abre-se a porta por detrás de Poomchukker. Três guardas de cota de malha vermelha entram de rompante, de besta em riste! Não esperam uma ordem, disparam imediatamente! Os

dardos cravam-se-te no peito e cais no chão. A aventura acabou.

373

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, atacas tão rapidamente que atinges o Feiticeiro; passa então para **225**, mas subtrai 2 pontos à FORÇA do teu rival, antes de iniciar a luta. Se não tiveres sorte, o primeiro golpe falha; passa na mesma para **225** e luta normalmente.

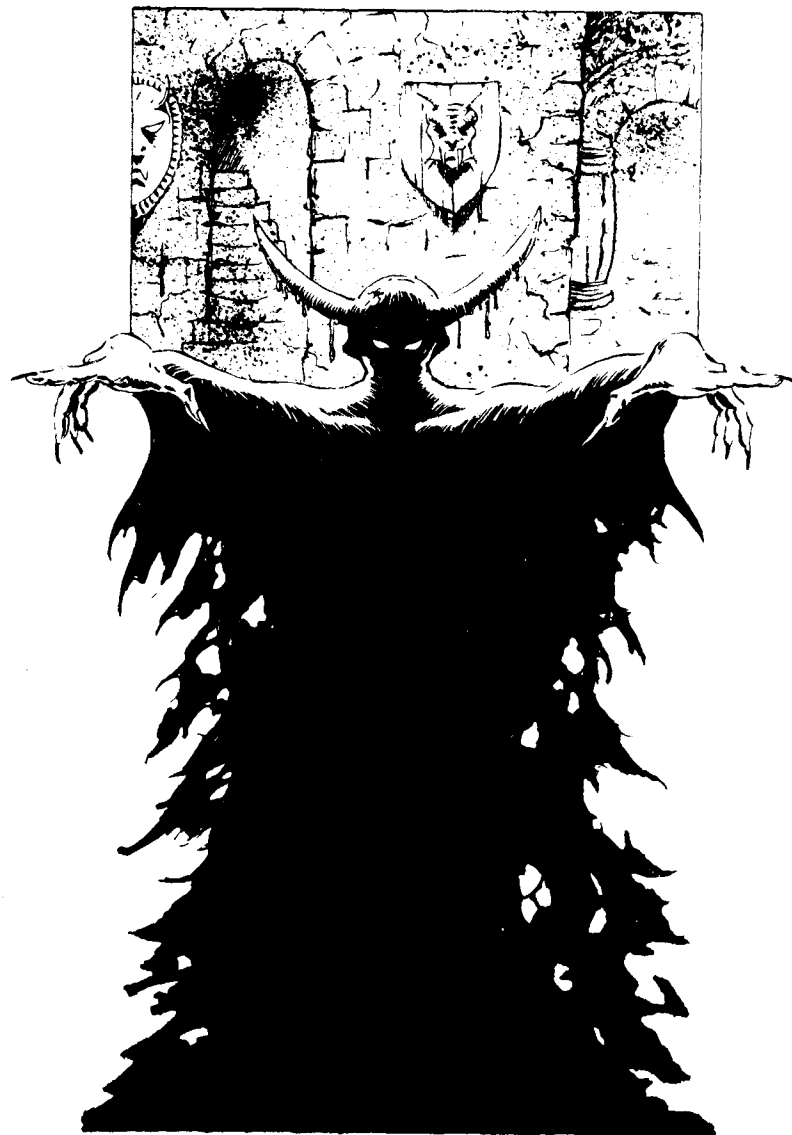
374

Um monstro destes combate-se com Magia — decides rapidamente. Que Feitiço vais usar?

O do Medo?	Passa para 299
Uma Ilusão?	Passa para 60
O do Crescimento?	Passa para 228
O da Amizade?	Passa para 160
Nenhum destes?	Passa para 11
	e escolhe outra vez.

375

Ignoras o horrível cheiro e continuas a rebuscar a torre, cantarolando feliz, enquanto te apoderas de livros, estatuetas de ouro, etc., que vais metendo num saco. De súbito, ouves um som sibilante. Voltas-te e dás de caras com uma enorme sombra negra. Dois olhos, que são na verdade fendas incandescentes, parecem fixar-te, do meio da escuridão. «Eu te agradeço, ó mortal! — diz numa voz sibilante. — Há muito que eu esperava pela alma dele. Finalmente é mi-



dardos cravam-se-te no peito e cais no chão. A aventura acabou.

373

Testa a tua sorte. Se tiveres sorte, atacas tão rapidamente que atinges o Feiticeiro; passa então para **225**, mas subtrai 2 pontos à FORÇA do teu rival, antes de iniciar a luta. Se não tiveres sorte, o primeiro golpe falha; passa na mesma para **225** e luta normalmente.

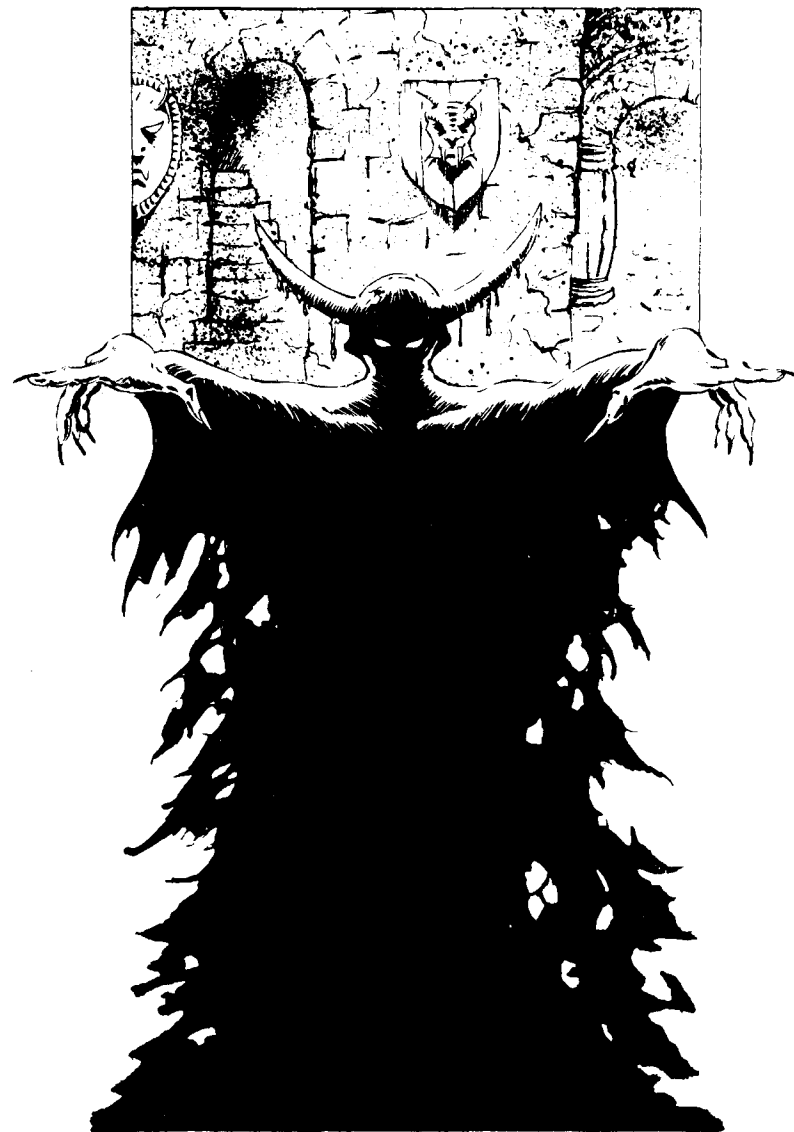
374

Um monstro destes combate-se com Magia — decides rapidamente. Que Feitiço vais usar?

O do Medo?	Passa para 299
Uma Ilusão?	Passa para 60
O do Crescimento?	Passa para 228
O da Amizade?	Passa para 160
Nenhum destes?	Passa para 11
	e escolhe outra vez.

375

Ignoras o horrível cheiro e continuas a rebuscar a torre, cantarolando feliz, enquanto te apoderas de livros, estatuetas de ouro, etc., que vais metendo num saco. De súbito, ouves um som sibilante. Voltas-te e dás de caras com uma enorme sombra negra. Dois olhos, que são na verdade fendas incandescentes, parecem fixar-te, do meio da escuridão. «Eu te agradeço, ó mortal! — diz numa voz sibilante. — Há muito que eu esperava pela alma dele. Finalmente é mi-



nha!» Aterrorizado, foges, e a sombra fica a pairar sobre o cadáver de Grimslade. Mas já não tens tempo! Antes de alcançares a porta, o cheiro a enxofre torna-se perfeitamente insuportável! Nisto, toda a torre explode num imenso clarão vermelho. A tua aventura acabou.



376

Dizes-lhe que queres unicamente ir a Willowbend e voltar. Naquela face semelhante à de um sapo, espelha-se a surpresa: «Mas Willowbend fica muito distante, para norte e mais a oeste! — exclama ele. — Pareces-me boa pessoa, por isso vou dar-te um conselho: não sigas o Fogo-Fátuo ou a tua vida estará perdida. E agora adeus! Tenho muito que fazer!» Desaparece abruptamente. Os dois Sapos da escolta coaxam sonoramente e afastam-se. Passas uma busca à clareira, mas não encontras nada. O único caminho que parte da clareira segue para norte. Dás meia volta e diriges-te para o local onde encontraste os Ogres do Pântano. Salta para 323.

377

Lança dois dados. Se o total for *igual* ou *inferior* à tua pontuação de FORÇA, saltas por cima deles. Se for *superior*, não consegues dar um salto suficientemente longo e és apanhado pelos Escorpiões. Perdes 3 pontos de FORÇA. Se continuas vivo, vai para 319.

378

O Guardião não é tolo e percebe que estás ao serviço de um Feiticeiro mau. Salta da rocha e desafia-te.

GUARDIÃO

PERÍCIA 10 FORÇA 10

Podes *fugir* em qualquer altura. Se o fizeres, passa para 234. Se matares o Guardião, segue para 219.

379

Sacas da espada e investes contra o Senhor dos Jardins. Este fica espantado. «Mas... porque me atacas?» — exclama, fugindo. E, como não tem armadura, corre velozmente. Agarra numa foice e aguarda-te no outro lado da clareira. Quando te aproximas, faz um gesto e lança sobre ti um Feitiço. Subtrai 3 pontos à tua PERÍCIA.

SENHOR DOS JÁRDINS PERÍCIA 7 FORÇA 10

Podes *fugir* em qualquer altura, correndo para oeste; vai então para 363. Se matares o Senhor dos Jardins, segue para 251.

380

Serves-te da Magia da Seca. O Visco muda de cor, quando é atingido, tornando-se castanho em vez de verde, mas não dá mostras de qualquer outro efeito. Se queres experimentar outro Feitiço, passa para 400. Se preferes tentar outra tática inteiramente diferente, vira para 336 e escolhe de novo.



381

Não te agrada atacar o Unicórnio já ferido. Sempre ouviste dizer que são criaturas mansas e tímidas. Em vez disso, resolves lançar-lhe uma Benção. O animal estremece ao ser atingido pelo Feitiço. Depois, relincha de satisfação. Com os ferimentos dos flancos quase sarados, o Unicórnio sente-se muito mais forte. Continua relutante em se aproximar de um humano, mas dirige-se para um dos lados da clareira e, com o chifre, começa a escavar no solo. Depois, olha para ti e afasta-se. Vais observar o buraco que ele fez e descobres duas Gemas Mágicas, semelhantes àquelas que Selator te deu. Verificas que uma é da Amizade e a outra para restaurar a SORTE. Tens a certeza de que o Unicórnio compreende quando lhe agradeces, antes de seguir caminho. Vai para **348**.

382

Percebes que voltaste à clareira das Areias Movediças. Mas desta vez não vais cair nelas, desprevenido. Já pensaste no que podes fazer. Se te servires do Feitiço do Gelo, farás endurecer as Areias Movediças, congelando-as, para atravessar o charco, mas o gelo depressa se derreterá, voltando tudo à mesma. Se usares a Magia do Crescimento, as vinhas que rodeiam a clareira desenvolver-se-ão, cobrindo tudo e formando um caminho seguro, não só agora como de futuro, sempre que voltares ao local. Se dispões de algum destes Feitiços, podes usá-lo e passar sem peri-

go; vai então para **270**. Mas, se não trazes nenhum deles, que decides:

Saltar por cima do charco?

Segue para **190**

Dar meia volta e tomar outro caminho?

Segue para **223**

383

Na esperança de ainda salvar o Anão, lanças sobre ele uma Benção. As pálpebras estremeçam-lhe e, por momentos, pensas que conseguiste. Mas a Magia não é tão poderosa que faça regressar à vida alguém que já está morto! Passa para **324** e faz outra escolha.

384

Não tens qualquer dificuldade em escalar a velha ponte. Os enormes blocos de pedra têm entre eles brechas fundas que oferecem apoio para te içares. Quando chegas ao alto passas por cima do parapeito e ficas de pé na ponte. Vira para **101**.



385

Sentes-te relutante em usar uma das Artes Mágicas de Grimslade contra o próprio. Pode ser perigoso! Em vez disso, escolhes o Feitiço do Fogo. A longa túnica do Mago fica em chamas, que não o queimam nem ao de leve. Ele ri-se como um louco no meio de todas aquelas labaredas. Salta para **124**.



386

O corpo do Ladrão jaz aos teus pés. Afinal ele não era tão esperto como pensava! Examina-lhe o saco. A única coisa que talvez tenha utilidade é uma grande Manta Vermelha que podes juntar às tuas coisas, se quiseres. Mastigando um pouco de queijo, que retiraste do cesto da comida, continuas o teu caminho. Vira para 179.

387

Mantendo-te no teu esconderijo, resolves lançar sobre eles um Feitiço. Qual?

Uma Maldição?
O do Medo?
Uma Ilusão?
O da Amizade?
Nenhum destes?

Passa para 107
Passa para 278
Passa para 148
Passa para 318
Passa para 65
e escolhe outra vez.

388

Depois de uma curta caminhada entras numa clareira coberta de ervas e agradável. Vês outros dois caminhos. *É a clareira 24. Se já aqui estiveste, passa para 263; senão, continua a ler.* Páras por momentos e olhas à roda. É então que te apercebes de qualquer coisa estranha na erva: começou a crescer tão depressa que o fenómeno é bem visível. Notas que nas pontas dos talos se formam tenazes que desatam a morder-te. Estás sobre um tufo enorme de ERVA-CARANGUEJA! Se a atacas à espada, passa para 134. Se preferes recorrer a um Feitiço, vai para 167.

389

Pela descrição de Selator não te resta qualquer dúvida de que conseguiste encontrar a planta chamada *antherica*. Metade da tua missão está cumprida. Agora tens de regressar à aldeia com a preciosa Baga. O único trilho a partir daqui conduz para sul. Vira para 342.



390

Podes escolher entre três caminhos. Todos eles parecem bastante pantanosos e arriscados. Preferes ir:

Para norte?
Para leste?
Para oeste?

Passa para 144
Passa para 290
Passa para 195

391

Sacas da espada e avanças para ela, que te fita, não assustada mas com pena! De súbito a tua visão fica obscurecida por centenas de pássaros que se cruzam à tua frente e, quando voltas de novo a ver distintamente, ela já desapareceu! Perdes 2 pontos de SORTE. Segue para 217.

392

A Águia sabe que és um inimigo e atira-se a ti. Não tens possibilidade de fugir. A ave é muito maior e mais rápida do que tu. Serveste da tua espada.

ÁGUIA

PERÍCIA 7 FORÇA 6

Se matares a Águia, passa para 132.

393

Tens a certeza de que o Feitiço da Seca é o mais indicado para uma situação como esta. Lança-lo rapidamente sobre as Árvores-Espadas. Com satisfação, vês que elas ficam castanhas e mirradas num abrir e fechar de olhos! Olhas à volta. Na clareira não há mais nada, para além de algumas Sementes que devem ser de Árvores-Espadas. Guardas algumas e vais-te embora. Vira para 22.

394

Nesta altura já aprendeste a ser muito cauteloso: observas o Lago e a clareira. Vês então um grande Lagarto que se aproxima da água e bebe; depois, vai-se embora, bambolegando-se. Não há mais nada digno de nota. Se abandonas já a clareira, vira para 47. Se resolves beber da Água Cristalina, salta para 77.

395

Resolves dirigir-te à estalagem mais próxima — a do Urso Negro. A taverna, no andar de baixo está cheia de gente, que se mostra muito animada. Mas tu

pagas com uma moeda de ouro ao estalajadeiro e se-
gues directamente para o teu quarto. Contudo, não
consegues dormir, por causa do barulho dos folga-
ções. Perdes 1 ponto de FORÇA. Resolves:

- | | |
|---|----------------|
| Tapar a cabeça com o
travesseiro, e ignorá-los? | Passa para 116 |
| Descer as escadas de espada em
riste e ameaçá-los? | Passa para 236 |
| Ir-te embora e instalar-te na
estalagem do Dardo Certeiro? | Passa para 78 |
| Ir-te embora e instalar-te na
estalagem do Cavalo Voador? | Passa para 289 |



396

«Imaginem só! — exclama o Senhor dos Jardins. —
Ainda existe um arbusto vivo de *antherica* aqui neste
mesmo pântano! Quando para cá vim, pareceu-me
que havia no ar alguma virtude — deve ser disso!»
Senta-se, quieto, durante uns momentos, concentra-
do em si mesmo. Depois abre os olhos e diz: «A
planta que procuras está precisamente a leste daqui.
Mas não há um caminho directo para lá. Tens de ir

para oeste até encontrar o carreiro certo, que seguirás
em sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.»
Deseja-te boa sorte e oferece-te uma Gema Mágica
de um Feitiço bom (escolhe qual). Retomas a explo-
ração. Tens só um caminho a partir desta clareira.
Conduz-te para oeste. Passa para 363.



397

Não queres nada com semelhante criatura! Voltas-
te e largas a correr o mais depressa possível. A única
saída leva-te de novo para oeste. Passa para 330.

398

Entras numa clareira de tamanho médio onde há
uma pequena cabana construída de toros de madeira.
*É a clareira 4. Se já aqui estiveste, passa para 239; se-
não, continua a ler.* Ouves um cão a rosnar baixo. En-
tão percebes que não se trata de um cão, mas de um
lobo que te observa, parado ao lado da casa. Nisto,
abre-se a porta e aparece um homem alto e cor-
pulento, acompanhado de outro lobo. O homem traz
uma espada e veste como um lenhador, mas, pelo



Amuleto dos Lobos, de prata, ficas a saber que estás perante o SENHOR DOS LOBOS. Saúda-lo amigavelmente, mas ele responde num tom desabrido, mandando-te embora. Vais:

Obedecer e partir?

Segue para 314

Usar um Feitiço?

Segue para 191

Atacá-lo?

Segue para 120

399

Que Magia vais usar contra os Ogres do Pântano?

A do Medo?

Salta para 346

Uma Ilusão?

Salta para 169

Nenhuma destas?

Salta para 281

400

Que Arte Mágica vais tentar contra o Visco?

A do Fogo?

Passa para 188

A da Seca?

Passa para 380

A do Gelo?

Passa para 282

Nenhuma destas?

Passa para 336

e escolhe outra vez.



Um livro original onde tu próprio e os dados decidem o desenrolar da acção, uma história diferente onde se joga o teu destino.

Desde sempre ouviste histórias terríveis do Pântano do Escorpião — um labirinto de caminhos cruzados, onde até as bússolas se avariavam, e que é povoado de monstros e criaturas pérfidas. Contudo dispões agora de um Anel Mágico que te dá poderes extraordinários e, destemido como és, resolves conquistar a um tempo os tesouros que o pântano esconde e a glória de tal feito.

Dois dados, um lápis e uma borracha é tudo quanto te é preciso para iniciares a aventura. Decidirás que caminho seguir, que perigos enfrentar, que monstros combater...

Volumes publicados:

O Feiticeiro da Montanha de Fogo

A Floresta da Morte

A Cidadela do Caos

A Nave Perdida

A Cidade dos Ladrões

A Masmorra Infernal

A Ilha do Rei Lagarto

Próximo volume:

A Feiticeira da Neve