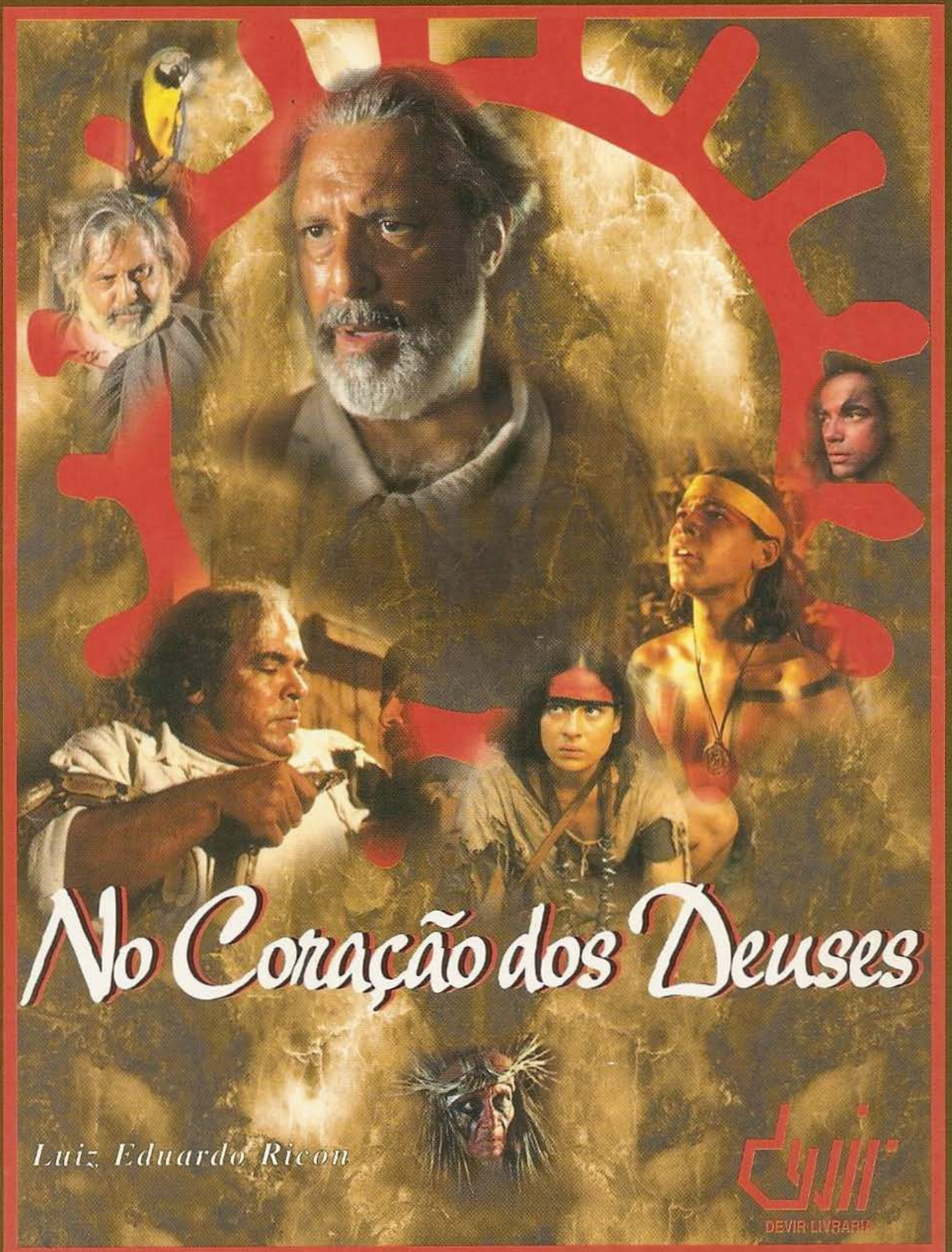
mini

GURPS®

Aventura Solo



No Coração dos Deuses

Luiz Eduardo Ricon

DEVIR LIVRARIA

mini

GURPS

Aventura Solo

No Coração dos Deuses

inspirado no filme de Geraldo Moraes

escrito por

Luiz Eduardo Ricon

DEVIR LIVRARIA

Créditos

Copyrigth da marca GURPS® Steve Jackson Games Incorporated, 1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.
Todos os direitos reservados
Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

DEVIR EDITORA

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.
Produção da Capa: Tino Chagas
Editoração Eletrônica: Tino Chagas
Fotos da Capa e do Miolo: Estevan Avelar e Ana Souza
Ilustrações Internas: Arturo Uranga
Revisão: Douglas Quinta Reis e Deborah Monegaglia Fink
Impressão e Acabamento: **EDITORA DO BRASIL** - UNIDADE GRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ricon, Luiz Eduardo
Mini GURPS Aventura Solo : No Coração dos Deuses / escrito por Luiz Eduardo Ricon. -- São Paulo : Devir, 2000.

Inspirado no Filme de Geraldo Moraes

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I.Moraes, Geraldo. II. Titulo.
00-1836 cdd-793.9

Índices para catálogo sistemático
1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

Publicado por Devir Livraria Ltda
©da Versão em Portugues
Maio de 2000
Impresso no Brasil
Direitos cedidos com exclusividade para a
Lingua Portuguesa no Brasil e Portugal para Devir Livraria Ltda.
É proibida a reprodução total ou parcial desta obra
por quaisquer meios existentes, ou que venham a existir,
sem a autorização prévia por escrito, da editora.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

DEVIR LIVRARIA LTDA.
BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP
Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo - SP
Fone (0xx) 11 3272-8524 - Fax (0xx) 11 3272-8264
e-mail: rpgdevir@unisys.com.br
site: www.devir.com.br
PORTUGAL
Av. Infante D. Henrique, 332 Pátio Traseiro, Edif. 3
1800 — Lisboa
e-mail: devir@devir.pt/www.devir.pt

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a Geraldo Moraes,
Malu Moraes, Arturo Uranga e
toda a equipe da Aquarela Produções
pelo apoio que me deram na preparação deste livro.

Ao meu filho Pedro
que nasceu enquanto esse livro era escrito.

E à memória de Luiz Filipe Castelo,
um amigo querido, que se foi cedo demais.

mini GURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome Pedro Jogador

Aparência Jovem e Atlético

História do personagem Pedro parte para o sertão em busca do tesouro dos Martirios

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	**Total de Pts.**
	40

Custo Pts.		
0	**ST** 10	FADIGA
20	**DX** 12	DANO BÁSICO GDP: 1D-2 Bal.: 1D
0	**IQ** 10	
0	**HT** 10	PTOS. VIDA 10

Mvmt	Velocidade Básica	Deslocamento
	5.5 (HT+DX)/4	5.5 (V.bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST _____

Leve (1) = 2 x ST _____

Med. (2) = 3 x ST _____

Pes. (3) = 6 x ST _____

M-pes. (4) = 10 x ST _____

DEFESA PASSIVA

Armadura: 0

Escudo: 0

TOTAL 0

DEFESAS ATIVAS

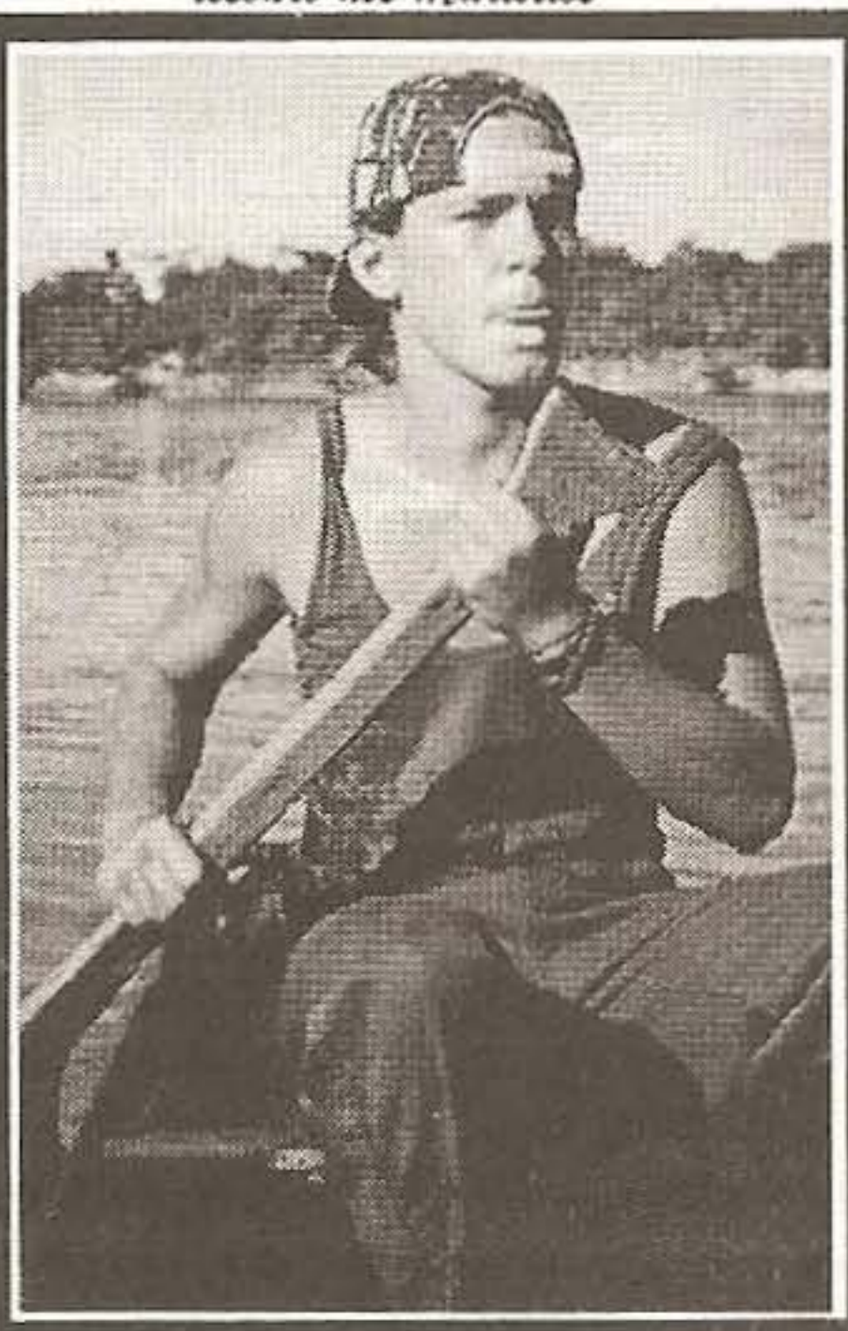
ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
5	0	0
= Desloc	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura _____ : ____

_____ : ____

TOTAL 0



REAÇÃO +/- _____

PERÍCIAS

	Custo Pts.	NH
Futividade	2	12
Capoeira	8	13
Natação	4	14
Sobrevivência	4	11
Corrida	8	13

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano Tipo	Dano Qtd.	NH	Peso

TOTAIS: kg

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Custo Pen.	
	Vantagens:
+10	Alfabetizado
	Desvantagem:
-10	Impulsividade
-4	Juventude
	Peculiaridades:
-1	Deseja Encontrar o Pai
-1	Ouve Rock Pesado

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	1/2D	Máx

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	20
Vantagens	10
Desvantagens	-14
Peculiaridades	-2
Perícias	26
TOTAL	40

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Introdução

Por um capricho do destino, um mapa do tempo das Entradas e Bandeiras vai parar nas mãos de Pedro, um garoto que mora numa vila de garimpeiros do interior do Brasil nos dias atuais. Aquele mapa é na verdade o lendário Roteiro dos Martírios, que guarda o segredo de um tesouro fabuloso. Guiado pelo mapa, um bizarro grupo de aventureiros modernos resolve refazer o roteiro dos bandeirantes e acaba caindo em pleno século XVII.

Assim começa a grande aventura de Pedro.

Numa viagem fantástica de volta no tempo, Pedro vai conhecer de perto personagens históricos como Fernão Dias e Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhangüera, além de enfrentar bandidos cruéis, criaturas mágicas, animais selvagens, índios hostis e muitos outros perigos.

Isso mesmo. Este não é um livro comum, onde você simplesmente lê a história. Este é um livro de RPG, uma mistura de história e jogo, na qual você decide que rumo a aventura vai seguir.

Nesta história, você é Pedro! Neste livro, você é o herói!

Como Jogar

Você já percebeu que o texto do livro está todo dividido em blocos numerados?

Pois bem, você deve começar sua leitura a partir do número 1. Mas não leia todos os blocos na ordem numérica. Desse jeito a história não faz o menor sentido.

Ao invés disso, repare que no final de cada bloco existe uma indicação de um ou mais números que você deve ler em seguida. Na maior parte das vezes, você terá de escolher entre duas ou mais opções. Cada opção leva a um caminho diferente. Mas escolha com cuidado, pois numa Aventura Solo a história nem sempre tem um final feliz.

Os Dados

Para jogar essa aventura, você vai precisar de três dados comuns, de seis faces. Os dados serão usados quando Pedro tentar utilizar alguma de suas **Perícias** ou quando quiser lutar contra um inimigo.

Mas não se preocupe com isso agora. Quando chegar a hora nós vamos lhe ensinar todas as regras do jogo, passo a passo.

O mais importante é começar logo a aventura. Portanto, vá em frente e boa sorte!

Atenção para esses ícones!

Indica um teste (uma jogada de dados)

 Indica uma explicação adicional sobre as regras

 Indica as opções para você continuar a história

Os Personagens

Conheça agora os principais personagens de No Coração dos Deuses

Pedro

Pedro tem 16 anos e mora numa vila de garimpeiros no interior do Brasil. Como todo garoto da sua idade, Pedro sonha em correr o mundo vivendo grandes aventuras e seu maior desejo é reencontrar seu pai, desaparecido no sertão há mais de 10 anos. De boa índole, valente e sonhador, Pedro é o herói da nossa história.

Gabriel

Gabriel é tio de Pedro e é professor da escola da cidade. Apesar de estar sempre endividado, Gabriel gosta de curtir a vida e é o melhor amigo de Pedro. Como seu sobrinho, Gabriel não vai perder a chance de viver uma grande aventura, especialmente quando existe um tesouro em jogo.

Capitão Gaspar Corrêa

Conhecido como um antiquário excêntrico que mora num rancho isolado, Gaspar Corrêa é na verdade um velho aventureiro cansado do sertão e de sua longa busca pessoal pelos Martírios. Mas agora, finalmente, ele vai ter uma nova chance de realizar seu grande sonho: encontrar a lendária Gruta dos Martírios.

o Capelão

Um malandro com M maiúsculo! Esperto, desonesto e ganancioso, esse espertalhão se junta ao grupo de aventureiros por pura cobiça. E no sertão, essa cobiça pode ser extremamente perigosa, especialmente para seus companheiros.

Simão

Simão é um negro forte e alegre que vive de biscates e acaba embarcando nessa estranha aventura por culpa do malandro com quem fazia um "bico", vendendo bíblias. Corajoso e honesto, Simão é boa gente, apesar de acabar sempre envolvido nas trapalhadas e armações do "capelão".

Os Personagens

Tauana

Tauana é uma bela e valente índia que se une ao grupo por acaso. Além de seus encantos pessoais, a presença de Tauana pode ser decisiva para os aventureiros por causa dos seus vastos conhecimentos sobre os mistérios da mata, dos índios e dos animais.

Catarina

Mulher vivida e sofrida, Catarina foi para o sertão em busca de uma vida melhor e só encontrou a dor e o sofrimento. Mas ela ainda guarda a esperança de que esse tesouro traga o fim para todos os martírios que já enfrentou.

o Comandante dos Invasores

Astuto e cruel, esse militar experiente comanda um exército de mercenários de várias raças e nações, cujo único objetivo é explorar e roubar as riquezas do sertão. De seu forte improvisado no meio da floresta, esse bizarro comandante e seu estranho exército vasculham o sertão em busca do tesouro dos Martírios

Fernão Dias Paes, o Caçador de Esmeraldas

Conhecido como o Caçador de Esmeraldas, Fernão Dias foi um dos mais famosos bandeirantes de todos os tempos. Graças a ele, e de sua longa busca pela serra das esmeraldas, muitas regiões de São Paulo e Minas Gerais começaram a ser colonizadas. Mas o destino reservou um fim amargo e triste para esse bravo bandeirante.

Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhangüera

Astuto e experiente, Bartolomeu Bueno da Silva recebeu dos índios o apelido de Anhangüera (Diabo Velho), por causa de sua esperteza. Foi Anhangüera quem descobriu o tesouro dos Martírios e foi ele quem fez o roteiro que guia nossos heróis. Mas diz a lenda que até hoje Anhangüera guarda o segredo dos Martírios no coração da terra.

Em algum lugar do sertão...

ZUUU

Um homem corre pela mata.

➲ Vá para I

1

Um peixe belisca o anzol e você puxa distraidamente a vara, sem conseguir fisgá-lo. Entediado, você aumenta o volume do seu walkman e o som das guitarras parece explodir em seus ouvidos.

Sentado sozinho na beira do rio, você se dá conta de que pescar era bem mais divertido quando você era criança. Agora que já está com 16 anos, as coisas que você gostava de fazer antes já não têm mais aquele encanto e tudo parece ter perdido um pouco a graça.

Você balança a cabeça e pensa que tudo o que queria agora era sair dessa cidadezinha de garimpeiros, perdida no meio do nada e viajar por aí, conhecer outros lugares, correr mundo...

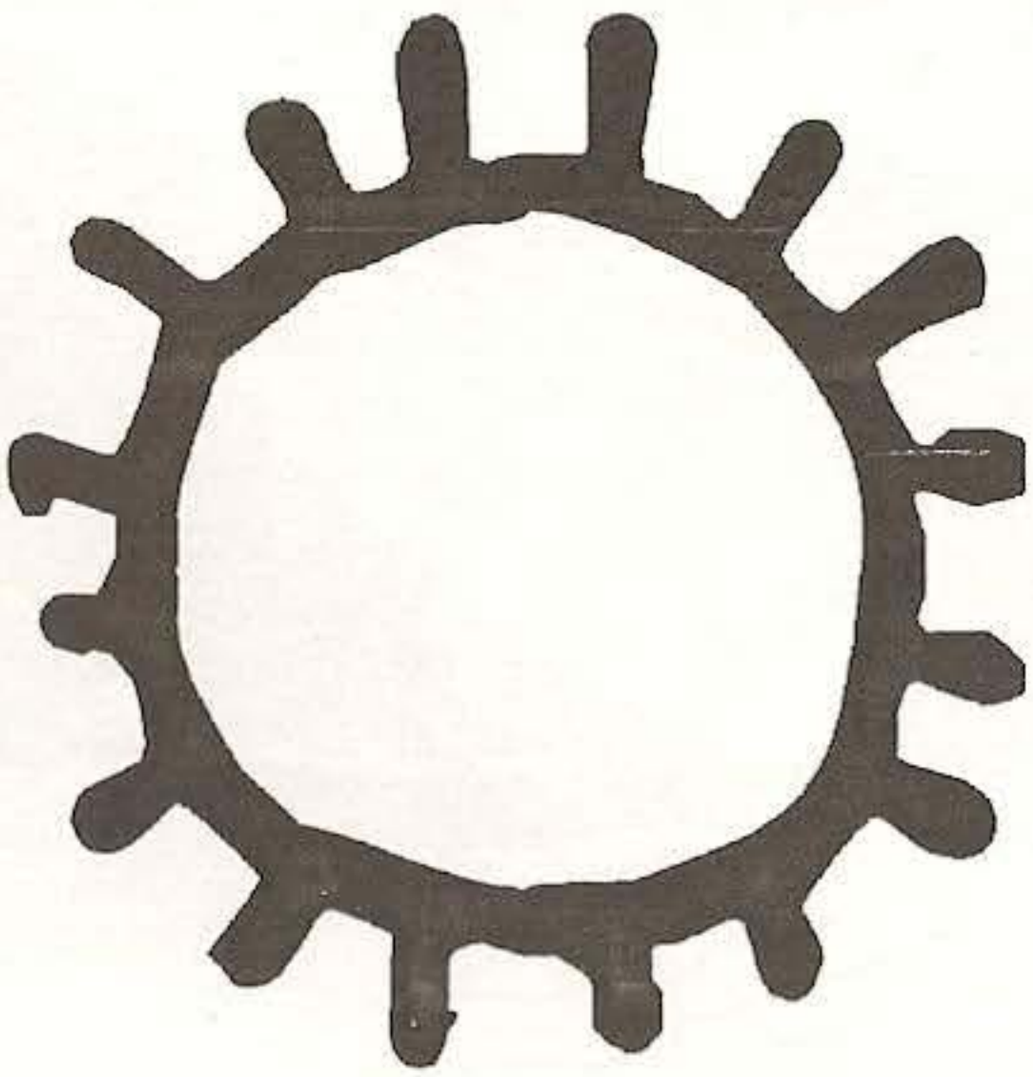
Com o pensamento longe, você olha para a outra margem do rio e vê a floresta, o "sertão", e sem querer começa a pensar em seu pai. Sua mãe vive dizendo que ele partiu para o sertão atrás do ouro e nunca mais voltou. Mas agora que você já é grande o bastante para entender certas coisas, você acha mais fácil acreditar que um dia ele simplesmente foi embora, deixando vocês para trás. E para ser sincero, se não fosse por sua mãe e seu tio Gabriel você também botava o pé na estrada na primeira oportunidade. Afinal de contas, nesse fim de mundo nunca vai acontecer nada de interessante mesmo...

De repente, como se tivesse aparecido do nada, uma canoa vem descendo o rio, levada pela correnteza. Como se fosse empurrada por mãos invisíveis, a canoa se aproxima mansamente e você finalmente percebe sua presença, enquanto ela vai sendo levada na direção da margem do rio, e acaba encalhando mansamente na areia fofa.

E agora, o que você vai fazer?

➲ ***Se quiser nadar até a canoa, vá para 9***

➲ ***Se preferir dar uma boa olhada nela antes, vá para 17***



2

Apavorado, você luta para se livrar de seu agressor, mas ele é bem mais forte que você. Os segundos parecem durar horas, e você começa a suar frio, fazendo força para respirar, enquanto os dedos suados do homem apertam sua boca e tapam seu nariz.

Quando o desespero começa a tomar conta de você, o homem dá uma gargalhada bastante familiar, soltando seus braços. Quando você se vira, vê seu tio Gabriel, rindo de sua expressão assustada.

Bastante nervoso e um pouco humilhado, você se senta no chão para recuperar o fôlego, enquanto seu tio se diverte com a situação.

"Ah, Pedro, você é muito bobo mesmo! Achou que eu não ia perceber que você estava me seguindo? Você precisa tomar mais cuidado para não fazer tanto barulho, garoto. E agora vai para casa que sua mãe já deve estar uma fera."

Depois de alguns instantes, quando sua raiva passa, você também acha muita graça da história, e dá boas risadas junto com seu tio.

➲ *Vá para 169*

3

Você segue remando firme e forte. Concentrado em olhar o rio para evitar que a canoa bata em algum tronco sob a água, você pouco repara nas margens. Porém, seus ouvidos continuam ligados no que acontece a seu redor, e os ruídos da mata indicam a presença de muitos animais, especialmente de sapos e pássaros noturnos, que fazem um grande alarido.

Finalmente, depois de remar por mais algum tempo, você começa a ficar bem cansado e decide que é melhor encontrar um bom lugar para passar a noite.

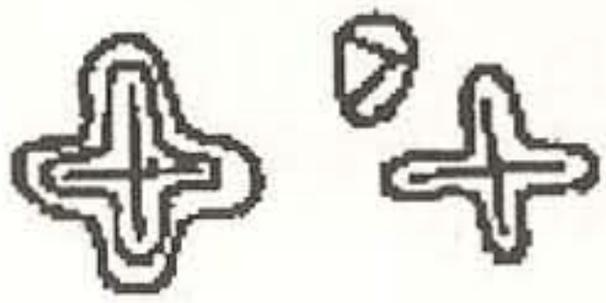
➲ *Vá para 11*

4

Cireneu se aproxima e um estranho calafrio percorre seu corpo. Quando ele toca em você, sem que você perceba, seu primeiro impulso é reagir violentamente. Mas você se controla e decide acompanhar o corcunda pacificamente. Afinal, ele não fez nada de mal, até agora.

Um a um, vocês saem do rio e se dirigem até uma caverna enevoada, onde Cireneu indica que a velha os aguarda.

➲ *Vá para 12*



5

Com cuidado, todos vocês pulam o muro e se escondem por entre as árvores. Dali, vocês podem ter uma visão bem mais completa do forte.

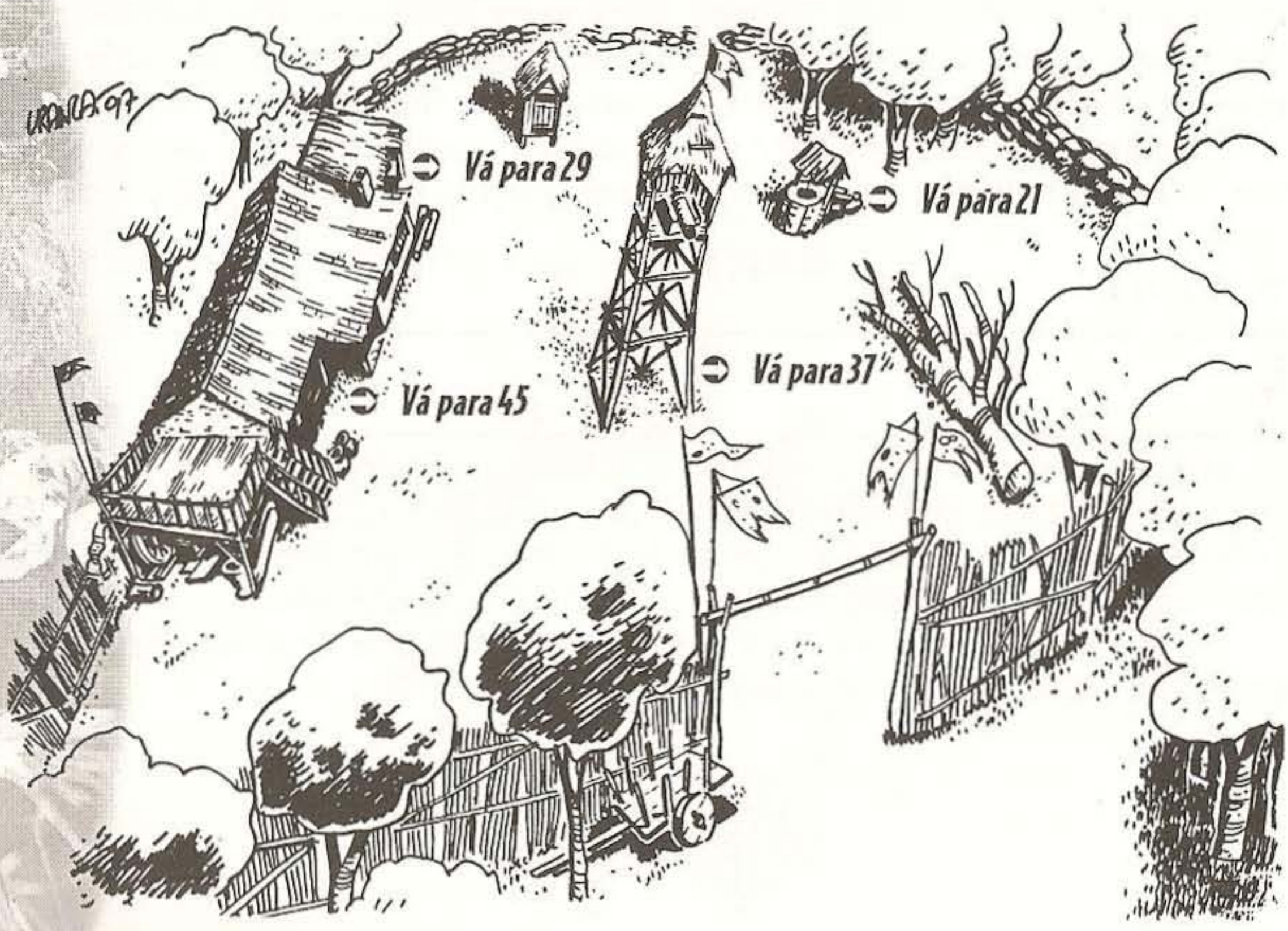
Ele é formado por um pátio central, na verdade uma clareira aberta na vegetação. Bem próximo de onde vocês estão fica um poço, e mais além há uma casinha bem pequenina, afastada do resto das construções.

No centro do pátio ergue-se a estrutura de madeira e bambu que forma a guarita de observação. Lá de cima, o guarda observa a mata, armado com um canhão.

Existe um grande tronco jogado no chão, que deve servir para que os soldados consigam lenha sem terem de sair do forte. Por último, existe uma casa de pau a pique formada por três estruturas diferentes: uma grande casa central, mais sólida e bem construída e dois alpendres, um da cada lado da casa.

Em volta de toda a área do forte, existe uma muralha de madeira e bambu muito bem protegida, uma autêntica paliçada que guarda toda a fortaleza.

Opções não faltam, mas você precisa decidir por onde vai começar a explorar o forte.



6

Você ginga na frente do soldado e com rápidos movimentos ritmados, acerta um belo chute, que faz o homem cair para trás e bater com a cabeça. Usando um porrete, Tauana termina de nocautear o inimigo e sorri para você. Você venceu!

➲ *Vá para 38*

7

A força das águas é demais para você.

Arrastado com violência pela correnteza, você é jogado de encontro às pedras e sente seu corpo sendo arranhado e seus ossos sendo quebrados. A dor é tão insuportável que você perde os sentidos, afundando nas águas geladas.

Seu tio e Tauana mergulham atrás de você, mas a busca é inútil.

Seu corpo jamais será encontrado.

Sua aventura termina aqui.

8

Sem ter como enfrentar o capelão, Simão faz o que ele mandou.

Com um pedaço de pau, Simão golpeia o índio, que desmaia. A mulher grita e tenta fugir, mas é impedida pelo capelão, que aponta a pistola para ela.

Você estava certo. Esse capelão é mesmo um canalha! Alguém precisa fazer alguma coisa. Esse "alguém" no caso é você, já que não há mais ninguém por perto.

E então, o que você vai fazer?

➲ *Se quiser sair do mato e impedir o capelão, vá para 16*

➲ *Se preferir fugir dali para tentar avisar os índios ou seus companheiros, vá para 24*

9

Deixando de lado a vara de pescar, você pula no rio e com algumas braçadas rápidas chega até a canoa. Ela é bastante rústica, e se parece muito com as pirogas que seu tio disse que os índios costumavam fazer antes dos brancos aparecerem por aqui.

Quando se aproxima, você percebe que existe um homem lá dentro. E o mais estranho de tudo é que ele está caído sobre os remos, como se estivesse dormindo ou desmaiado.

Intrigado, você segura firmemente a canoa e tenta empurrá-la, para que ela se prenda mais firmemente na areia.

Lá dentro, o homem nem se mexe. Será que está morto?

➲ ***Se quiser examiná-lo, vá para 25***

➲ ***Se preferir buscar ajuda, vá para 33***

➲ ***Se quiser revistar a canoa, vá para 41***

➲ ***Se quiser revistar o homem, vá para 49***

10

De longe, você vê seu tio Gabriel se aproximar do Cabaré. É lá que ele costuma ir toda noite para tomar uma pinga, comer alguma coisa e jogar conversa fora. De onde você está, é possível ver as luzes vermelhas refletidas na água escura do rio e ouvir a música alta que vem lá de dentro.

Seu tio cumprimenta o enorme mulato que toma conta da porta e entra, olhando para os dois lados, como se estivesse desconfiado de alguma coisa ou tentando se esconder de alguém.

Bem, agora você precisa decidir o que fazer para entrar no cabaré.

➲ ***Vá para 18***

11

Que sorte!

De repente, você reconhece o lugar indicado pelo roteiro como o ponto onde começa a trilha que adentra o sertão. Segundo o roteiro, nesse ponto é preciso deixar o rio e seguir a pé, para dentro da floresta.

Olhando em volta, você decide que este parece ser um bom lugar para acampar e passar a noite. Rapidamente, você leva a canoa até a beira do rio, e depois amarra uma corda numa das árvores mais próximas, para evitar que a canoa seja carregada pela correnteza.

Com alguma dificuldade, você consegue fazer uma pequena fogueira e aproveita para comer um pouco e descansar, afinal de contas amanhã vai ser um dia cheio.

No Coração dos Deuses

Quando o dia amanhece, você começa a ouvir vozes e o barulho de várias canoas se aproximando. Você fica muito contente e aliviado quando percebe que as canoas são lideradas por seu tio Gabriel e Gaspar Corrêa.

Quando eles se aproximam da margem, você pula no rio para ajudar no desembarque e seu tio fica muito surpreso ao ver você. Ele abre um grande sorriso e com um abraço lhe dá as boas-vindas à bandeira.

"Como você chegou até aqui, garoto?" ele pergunta curioso.

"Ora, eu decorei o roteiro, tio!" Você responde.

➲ **Vá para 19**

12

A caverna da velha bruxa é ainda mais estranha do que você podia imaginar. Iluminada por lumes de várias cores diferentes, as paredes de pedra parecem brilhar com uma aura espectral. Pendurados no teto, cristais multicoloridos giram e tilintam ao sabor do vento frio, que vem não se sabe de onde.

Entre sorrisos e grunhidos, Cireneu indica a vocês uma arca próxima de uma árvore, em cujos galhos estão penduradas muitas roupas.

Com gemidos, assobios e sinais, Cireneu deixa claro que vocês devem pegar esses trajes, para substituir as roupas que foram rasgadas pelas pedras do rio.

Você repara que são todas roupas antigas: camiões de algodão cru, gibões de couro e cinturões de fivelas grandes, botas de couro de anta e outros objetos que parecem ter saído de um museu, ou daquele livro que você ganhou do seu tio Gabriel, que fala sobre o tempo dos bandeirantes.

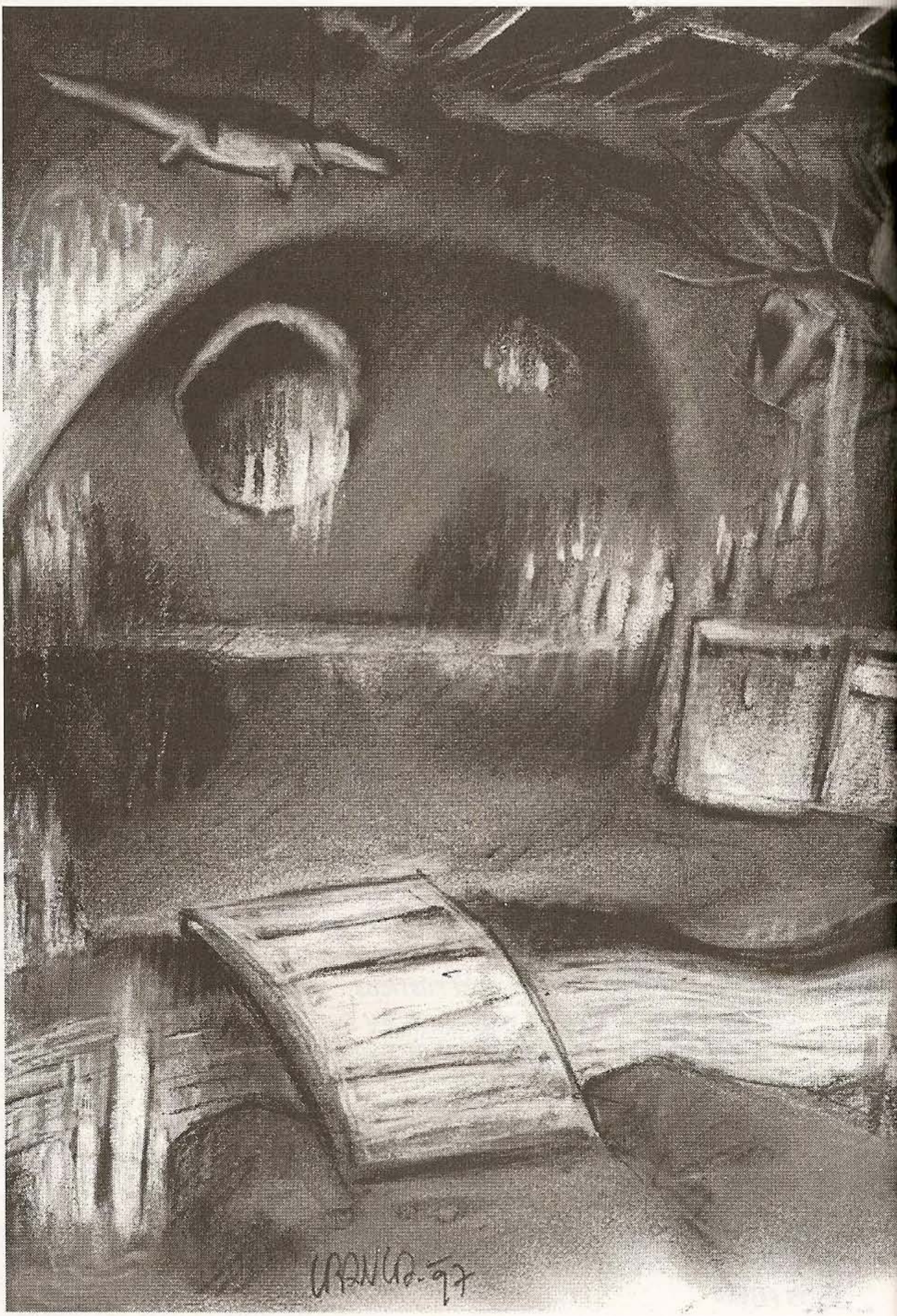
Enquanto vai entregando as roupas a cada um de vocês, Cireneu parece dizer alguma coisa. O mais incrível é que em sua cabeça, você consegue ouvir claramente o que ele quer dizer.

Primeiro, ele chama Gaspar Corrêa de "Capitão-de-mato", *que é como se chamavam os líderes das bandeiras. Seu tio Gabriel é chamado de* "Mestre Escriba", *aquele que registrava todos os acontecimentos por escrito. Simão recebe trajes bem rústicos e é chamado de* "escravo".

Quando se aproxima de você, Cireneu parece tomado de uma grande ternura e o abraça com carinho, entregando-lhe um traje vistoso e um cinturão. Quando ele grunhe, você ouve em sua mente as palavras "menino desbravador".

Já o malandro recebe uma batina surrada (que ele não parece nada satisfeito em usar) e é chamado de "capelão", *que eram os padres que acompanhavam as bandeiras. Você repara que Cireneu fica muito contrariado ao dar a roupa ao malandro, e mais uma vez você pensa que esse sujeito ainda vai trazer muita dor-de-cabeça.*

➲ **Vá para 20**



CRUZ DA VELHA

13

Por azar, o vigia vê você pulando a cerca e dá o alarme. Em poucos instantes, vocês estão cercados e são capturados. Lá fora, você ouve a voz de Tauana e vê dois guardas trazendo a índia pelos braços. Parece que agora todos foram capturados.

➲ *Vá para 196*

14

Apesar de toda sua ginga, o soldado consegue escapar de seus golpes e contra-ataca, usando uma azagaia (uma espécie de lança curta). Você precisa se esquivar do golpe dele.

Faça um teste de Esquiva

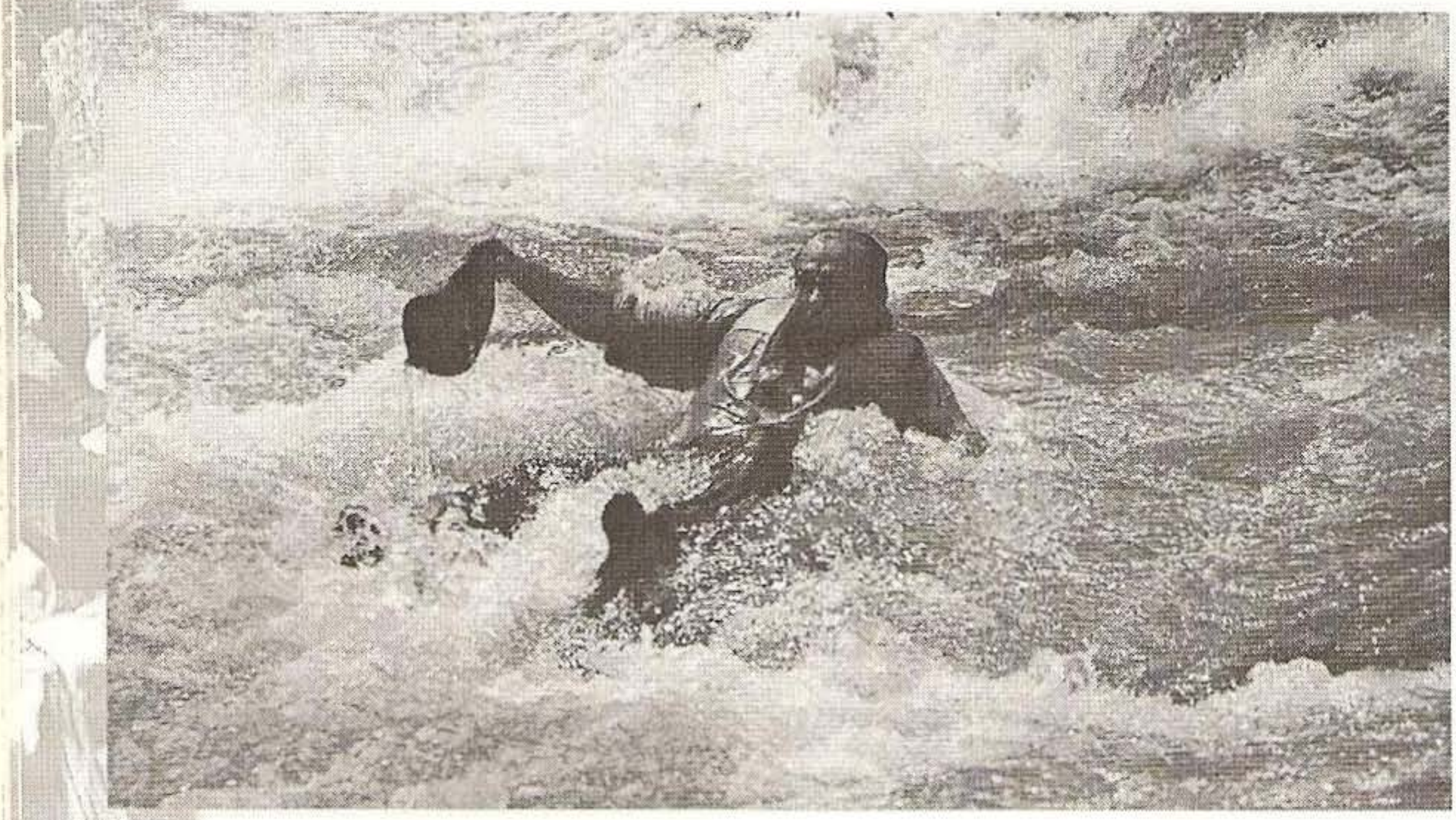
Jogue três dados e obtenha um resultado menor ou igual a 6 (o valor de sua esquiva)

➲ *Se for bem sucedido, vá para 22*

➲ *Se falhar, vá para 30*

15

Depois de todos os preparativos, finalmente começa a arriscada travessia. Tomando a frente do grupo, Gaspar Corrêa parece querer abrir caminho entre as águas turbulentas, como se fosse capaz de domar as



águas, preparando o terreno para que seus companheiros possam passar com mais segurança.

Lentamente, o grupo avança agarrado aos cipós, e é com grande alegria que os primeiros integrantes da bandeira chegam à outra margem. No entanto, essa alegria dura pouco, pois no momento em que Gabriel está no meio de sua travessia, a corda se rompe e você assiste horrorizado enquanto seu tio é arrastado para longe pela força das águas.

Desesperado, você tenta decidir numa fração de segundos se deve saltar no rio atrás dele ou se fazer isso só piora as coisas, pois seus companheiros teriam duas e não apenas uma pessoa para resgatar. Mas é preciso pensar rápido, pois o rio não vai esperar.

➲ ***Se quiser saltar no rio atrás de Gabriel, vá para 23***

➲ ***Se preferir esperar, vá para 31***

16

Revoltado com a atitude do capelão, você sai do mato, exigindo explicações.

"O que você pensa que está fazendo?" Você grita. "Solte esses dois imediatamente!"

Com uma risada insana, o capelão aponta a arma para você.

"Olha só o frangote querendo cantar de galo... Acho melhor você ficar quietinho, senão leva chumbo!"

E agora?

➲ ***Se quiser fugir para o mato e tentar avisar os índios ou seus companheiros, vá para 24***

➲ ***Se preferir enfrentar o capelão e tentar tomar a arma das mãos dele, vá para 32***

➲ ***Se preferir ficar quieto por enquanto, vá para 40***

17

A canoa permanece encalhada na areia e você se levanta para tentar ver o que há em seu interior.

Você tem uma grande surpresa quando percebe que há um homem dentro dela. Ele está caído sobre os remos e parece estar desacordado, com se estivesse dormindo ou desmaiado. Dessa distância não dá para ter certeza, a não ser que você se aproxime da canoa para ver mais de perto.

Mas pensando bem, talvez seja melhor pedir ajuda a alguém.

➲ ***Se quiser nadar até a canoa vá para 57***

➲ ***Se preferir buscar ajuda, vá para 33***

18

Você se aproxima do Cabaré enquanto pensa no que vai dizer ao segurança parado na entrada. Você poderia tentar entrar sem dizer nada, como se não houvesse nada demais em alguém da sua idade entrar num lugar desses. Você poderia também dizer que veio trazer um recado para seu tio Gabriel ou em último caso, poderia tentar entrar escondido.

O que você prefere?

➲ ***Se quiser tentar entrar normalmente, sem dizer nada, vá para 26***

➲ ***Se preferir usar a desculpa do "recado", vá para 34***

➲ ***Se você quiser entrar escondido no Cabaré, vá para 42***

19

Descendo de uma das canoas, Gaspar Corrêa dá ordem aos homens para que amarrem os barcos e desembarquem todo o equipamento. Ele parece diferente agora. Não é mais aquele homem estranho, perdido entre livros e objetos antigos e esquisitos. Na verdade, ele parece ter adquirido um novo ânimo, como se o sertão tivesse feito um verdadeira transformação nele. E ele parece bem à vontade em seu papel de liderar tantos homens.

Seu tio lhe diz que quando ele e Gaspar Corrêa estavam prontos para partir, toda essa gente apareceu na beira do rio, pronta para ir para o sertão. Parece que alguém ficou sabendo sobre o mapa e acabou dando com a língua nos dentes. E numa cidade de garimpeiros, um simples boato sobre um tesouro já é o bastante para provocar esse tipo de coisa. E agora o jeito é aceitar o fato de que a pequena expedição que vocês planejaram acabou se transformando numa autêntica bandeira.

Entre os integrantes dessa bandeira, você reconhece alguns garimpeiros, vários moradores da cidade, e um homem com jeitão de malandro, que você já tinha visto antes, tentando vender bíblias no Cabaré. Ele está acompanhado de um negro de nome Simão, que parece ser boa gente, ao contrário do primeiro, que cheira a problemas...

Enquanto os homens se apressam em desembarcar o equipamento e preparar a caminhada mata adentro, seu tio Gabriel olha em volta, e não parece estar gostando do que vê.

"Agora começam os problemas," diz Gaspar Corrêa, limpando o suor do rosto.

"Já começaram," corrige Gabriel, apontando para a mata.

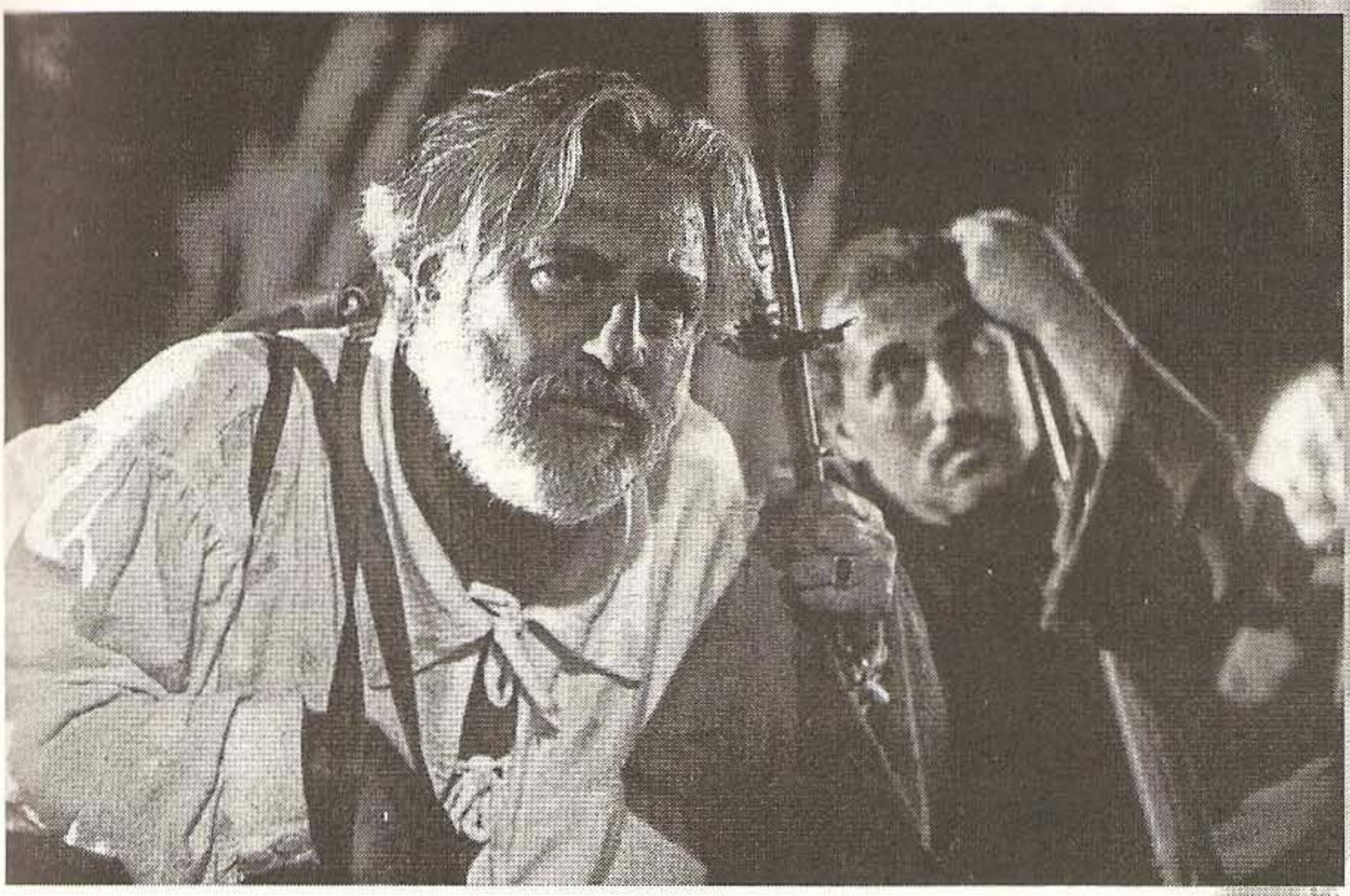
Não muito distante dali, você avista um grupo de mais ou menos vinte índios, armados com arcos e pintados para a guerra. Parece que essa tribo não gosta nem um pouco de ver seu território invadido por garimpeiros. E eles estão dispostos a demonstrar isso de uma vez por todas.

Apavorado, um velho garimpeiro começa a gritar: "Meu Deus! São os índios! Salve-se quem puder!"

Nesse momento, começa uma grande correria. Alguns homens pulam nas canoas e começam a remar para longe, outros fogem pela margem do rio. No meio de toda aquela confusão, Gaspar Corrêa tenta em vão manter o controle da tropa, mas isso parece impossível agora.

E então, com terríveis gritos de guerra, os índios iniciam o ataque.

➲ *Vá para 35*



20

Depois de vestidos, vocês acompanham Cireneu até uma grande arca de madeira, de onde ele retira armas antigas, que parecem novinhas em folha.

Simão se decepciona quando vê uma pistola de se recarregar pela boca. Ela não parece muito ameaçadora para quem conhece as armas de fogo modernas, mas não deixa de ser uma grande ajuda para vocês, que perderam todo o equipamento durante a fuga dos índios e o mergulho no rio.

O Capitão Gaspar se encanta com uma bela espada, "Vejam isso," ele diz. "É uma rapieira legítima! Isso é de 1625!" E como bom conhecedor de antigüidades, ele vai identificando cada uma das armas que Cireneu lhes oferece. "Uma pistola pederneira, um bacamarte... e tudo autêntico!"

Mais cético, seu tio Gabriel percebe algo muito esquisito.

"Autêntico e novo..." ele diz, estranhando o fato de armas e roupas tão antigas ainda estarem novinhas em folha.

Depois de vestidos e armados, Cireneu os acompanha até uma outra câmara da caverna, onde a velha está sentada numa cadeira rústica, bebendo cauim (uma espécie de bebida indígena) de uma cabaça decorada com pinturas.

"Essa velha é completamente doida..." você diz, aproximando-se de seu tio.

"Ou não..." Gabriel responde, meio enigmático.

Cireneu indica que vocês devem se sentar para ouvir o que a velha tem a dizer. Tomando um grande gole de cauim, a velha cai para trás, e seu tio coça a cabeça e sorri, parecendo adivinhar que ela está prestes a tomar um porre daqueles...

Subitamente, como se tivesse sido tomada por um espírito ou animada pela força de uma mágica poderosa, a velha desperta num salto, e começa a falar como se estivesse em transe. Rapidamente, Gaspar ordena que Gabriel escreva tudo o que ela disser.

➲ ***Vá para 100***

21

Vocês deixam a cobertura das árvores e vão se esgueirando até o poço, tentando se manter escondidos dos soldados que passam pelo pátio em seus afazeres.

Daqui você pode ver melhor a casa e percebe que ela possui vários cômodos diferentes. Mas não há tempo a perder, é preciso descobrir em qual deles estão as amigas de Tauana!

Para se aproximar da casa, existem dois caminhos: um deles é tentar se esconder dentro da casinha pequenina que fica próximo à casa grande, a outra opção é correr até o tronco jogado no chão, tentando dar a volta na guarita e evitar o vigia.

E então, o que você prefere?

➲ ***Se quiser se esconder na casinha, vá para 29***

➲ ***Se prefere correr até o tronco, vá para 61***

22

Com uma ágil pirueta, você escapa facilmente do ataque do soldado. Gingando e pinoteando na frente do inimigo, você tem a chance de atacá-lo novamente.

➲ ***Vá para 197***

23

Você salta no rio e começa a nadar contra a correnteza, tentando alcançar seu tio e a "bendita" bicicleta, à qual ele insiste em ficar agarrado.

Faça um teste de Natação-4

Jogue os três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado final menor ou igual a 10 (o valor de sua Perícia de Natação-4).

➲ ***Se for bem sucedido, vá para 39***

➲ ***Se falhar, vá para 47***

24

Você vira as costas e corre para longe dali. É preciso avisar alguém sobre o que está acontecendo, antes que o capelão faça uma besteira maior, ou acabe machucando ou matando alguém.

Notando sua presença pelo barulho das folhagens, o capelão dispara dois tiros na sua direção. Felizmente, ele não tem muita pontaria, e os tiros passam longe de você, ecoando por toda a floresta.

Você corre como louco e quando já está se aproximando da aldeia, vê vários guerreiros Araés correndo pela mata, armados e com cara de poucos amigos. Eles devem ter sido alertados pelo barulho dos tiros.

➲ ***Vá para 80***

25

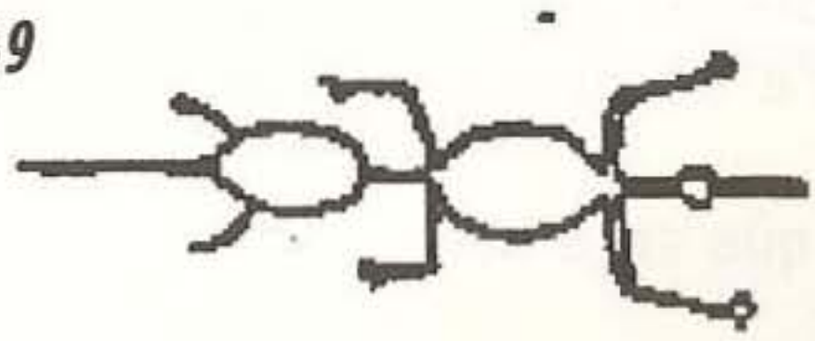
Com muito cuidado, você se aproxima do homem. Sente o cheiro de sangue, e repara que as mãos dele estão bastante ensangüentadas. Mas ele ainda respira!

Aliviado, você percebe que o homem ainda está vivo, mas não parece nada bem. Você poderia examiná-lo para tentar descobrir onde é o ferimento, mas talvez isso só piore seu estado. Parece que o melhor seria correr até a praça e buscar ajuda. Mas será que existe alguma coisa na canoa ou nesse homem que poderia dar uma pista sobre o que aconteceu com ele?

➲ ***Se quiser correr até a praça para buscar ajuda, vá para 33***

➲ ***Se preferir revistar a canoa, vá para 41***

➲ ***Se quiser revistar o homem, vá para 49***



26

Você respira fundo e se encaminha para a porta do Cabaré. O mulato que trabalha como segurança está distraído e parece nem notar a sua presença.

Confiante, você estufa o peito e se estica todo, tentando parecer mais alto.

Porém, quando você põe o pé na entrada do Cabaré, o segurança o agarra pela camisa, com uma expressão nada amistosa.

"Ei, rapazinho, onde o senhor pensa que vai?"

E agora, o que você vai dizer a ele?

➲ *Para dizer "Eu só queria dar uma olhadinha lá dentro", vá para 58*

➲ *Para falar "Eu vim aqui dar um recado para o meu tio Gabriel", vá para 34*

➲ *Para gritar "Me larga, senão eu chamo a polícia!", vá para 66*

27

Você ouve o disparo do canhão e quase simultaneamente sofre o impacto fulminante do projétil. A sua morte é instantânea.

Sua aventura termina aqui.

28

Você engole um pouco de água. Isso diminui sua resistência. Subtraia 1 ponto de seu atributo HT e anote o novo valor na planilha de Pedro que se encontra na página 4.

➲ *Se o valor de sua HT for menor ou igual a zero, vá para 139.*

➲ *Caso contrário vá para 189.*

29

Você toma uma decisão, corre até a casinha isolada e tenta abrir a porta apressadamente. Lá de dentro, você ouve uma voz agoniada: "Tem gente! Tá ocupado! Vai no mato mesmo..."

Sem ter como se esconder, vocês são logo avistados pelo vigia e os guardas capturam você e seus companheiros sem dificuldade.

Logo depois, você ouve a voz de Tauana lá fora, chamando a atenção dos guardas e se deixando capturar sem luta. Será que ela tem algum plano?

É melhor que seja bom...

➲ *Vá para 196*

30

Você tenta se esquivar do ataque, mas o soldado é mais rápido do que você imaginava. Ao seu lado, você ouve Tauana gritar quando a ponta da azagaia se enterra fundo em sua barriga.

A dor é tão forte que você desmaia, e a última coisa que ouve é a voz doce de Tauana chamando seu nome.

Depois disso, tudo é silêncio.

Sua aventura termina aqui.

31

Você hesita um instante, assustado com a fúria das águas.

Enquanto isso, seu tio vai sendo carregado cada vez mais para longe, e não há nada que vocês possam fazer a não ser terminar a travessia. Quando chegam ao outro lado, Catarina diz: "Acho que sei como salvar Mestre Gabriel." Em seguida se embrenha na mata sozinha.

Depois de muito tempo, ela volta, ajudando seu tio a empurrar sua companheira, a bicicleta, que resistiu bravamente a mais essa provação.

Enquanto Gabriel descansa, Catarina diz que teve um palpite de que ele seria carregado até uma das praias de areia que ela tinha avistado de longe enquanto vocês atravessavam o rio. "E não deu outra," ela diz. "Quando olhei, lá estava ele, todo ensopado e ainda agarrado à esta estranha montaria."

Depois que todos riem bastante, você dá graças a Deus por seu tio ter se livrado de mais esse apuro.

Animados, vocês seguem em frente.

➲ *Vá para 55*

32

Alguém precisa impedir esse louco. Afinal, se os Araés descobrem o que ele fez, é guerra na certa. E aí, pode dizer adeus ao tesouro dos Martírios...

Não, essa loucura tem que terminar agora!

Dando um passo à frente, você aproveita um momento de distração do capelão para tentar tomar a arma dele.

Faça um teste de Destreza (DX)
Jogue os três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado final menor ou igual a 12, que é o valor da sua Destreza

➲ *Se for bem sucedido, vá para 48*

➲ *Se falhar, vá para 64*

33

Deixando a canoa bem presa na areia, atrás de algumas moitas de capim alto, você corre em direção à praça da cidade, onde seu tio Gabriel está terminando de consertar o alto-falante da igreja. O padre fala qualquer coisa e ele acena, descendo da escada e começando a guardar as ferramentas numa pequena bolsa de couro, pendurada em sua inseparável bicicleta.

"Tio, tem um homem ferido lá no rio! Eu acho que ele precisa de ajuda," você diz meio ofegante, tentando se acalmar e recobrar o fôlego.

"Ô Pedro, então vamos lá ver isso logo!"

Com um salto meio desajeitado, seu tio monta na bicicleta e sai pedalando na direção do rio.

➲ *Vá para 73*

34

Tentando agir naturalmente, você diz ao segurança que precisa falar com o seu tio Gabriel, que está lá dentro.

Durante alguns segundos, o homem o examina, como se estivesse querendo descobrir se você está falando a verdade ou não.

E então, com um tapinha nas suas costas, ele deixa você entrar.

"Tudo bem, moleque. Mas vai rapidinho que isso aqui não é lugar para você."

➲ *Vá para 82*

35

Descendo da encosta onde estavam, e avançando na direção do rio, os índios atacam e a única opção que vocês têm é correr, correr o mais rápido que seus pés conseguirem.

Mas a grande pergunta é: correr para onde?

➲ *Se preferir fugir para a esquerda, descendo a margem do rio, vá para 51*

➲ *Se achar melhor correr para o meio do mato, vá para 59*

➲ *Se quiser fugir para a direita, subindo a margem do rio, vá para 43*

36

Saindo da caverna da bruxa, vocês seguem o caminho indicado por Cireneu em silêncio, como se cada um estivesse ruminando em seus pensamentos as enigmáticas palavras da velha. À frente do grupo, o "capitão" Gaspar Corrêa parece bastante preocupado. Seu tio Gabriel segue lendo atentamente o que conseguiu anotar das estranhas profecias, enquanto Simão e o "capelão" parecem mais ocupados com o desconforto causado por suas novas roupas e armas.

Você continua achando que a velha é louca e que suas palavras não fazem mesmo muito sentido. Na sua opinião, o melhor a se fazer é seguir em frente e continuar a aventura.

➲ *Vá para 44*

37

Você se esgueira até a guarita alta, de onde um soldado vigia o mato atentamente, armado com um canhão. Um a um, vocês começam a subir a escada de madeira e bambu, tentando chegar ao jirau e ao vigia.

De repente, sob o peso de tanta gente, a escada se parte, jogando todos vocês no chão. Depois desse barulho todo, os guardas não têm a menor dificuldade em capturar vocês. E então, lá de fora, você ouve os gritos de Tauana chamando a atenção dos guardas e se entregando sem luta.

Agora, todos estão presos.

➲ *Vá para 196*

38

Depois de alguns minutos de luta, você vê as duas mulheres correndo, uma delas com o roteiro na mão. Gaspar Corrêa, o líder da bandeira, ordena uma retirada e vocês fogem do forte, enquanto os soldados preparam o canhão para disparar contra vocês.

Faça um teste de Artilharia

Jogue três dados e compare o resultado com o valor da perícia Artilharia dos soldados que é igual a 10.

➲ ***Se falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 10, vá para 46***

➲ ***Se tiver sucesso no teste, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 10, vá para 95***

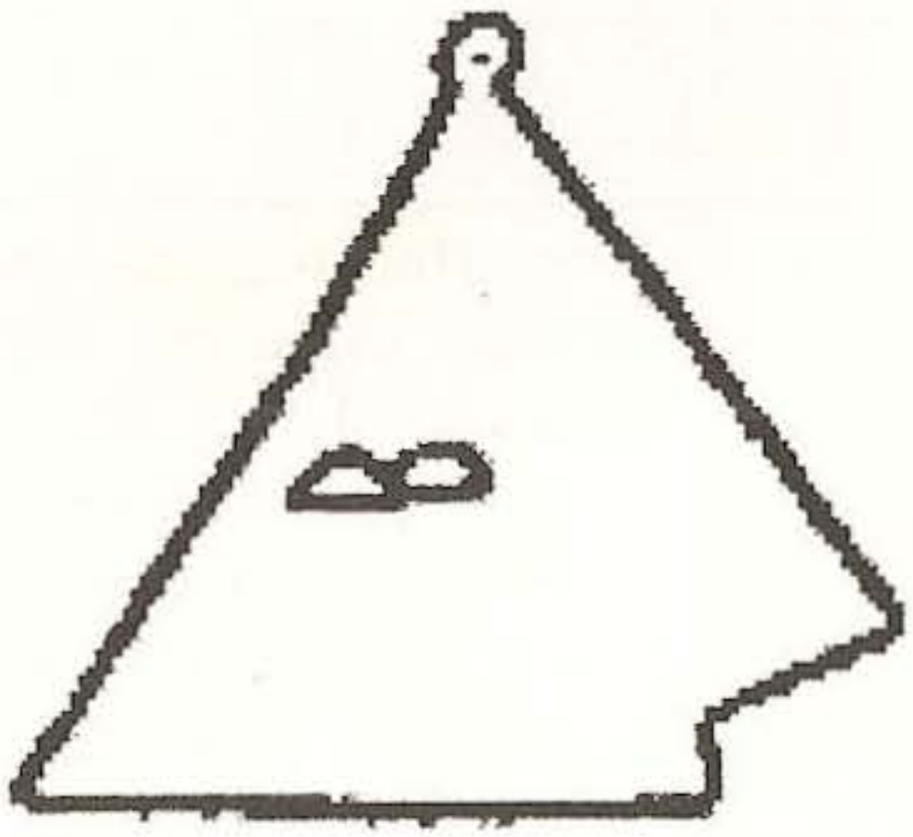
➲ ***No caso de um sucesso decisivo, isto é, se obtiver um resultado igual a 3, vá para 27***

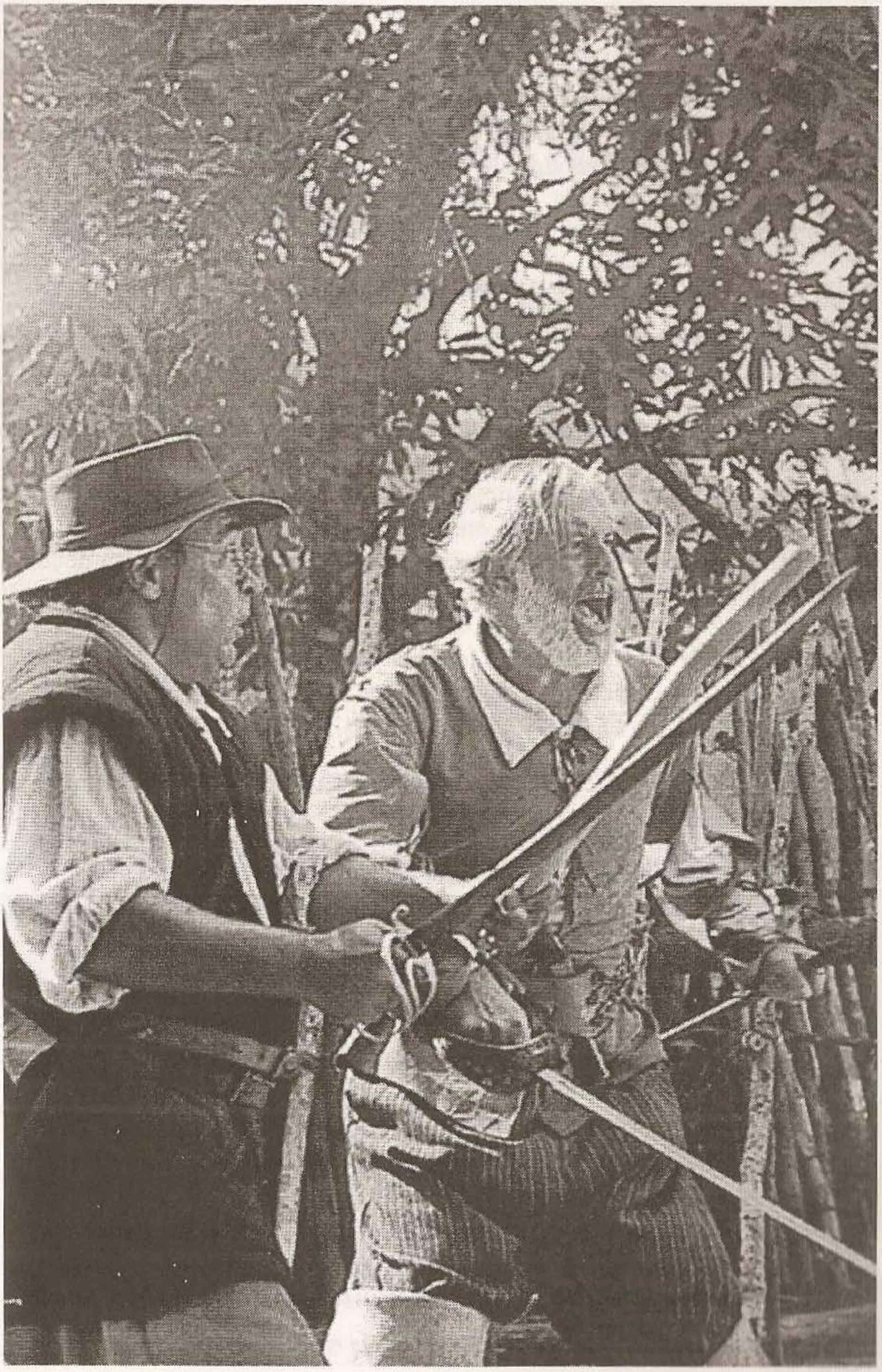
39

Você nada corajosamente, desafiando com braçadas seguras o rio caudaloso. Seu tio segue mais à frente, agarrado à sua bicicleta, impotente diante da fúria do rio. Depois de alguma dificuldade inicial, você percebe que basta deixar que a força do rio atue a seu favor, aproveitando-se da correnteza para se aproximar cada vez mais de Gabriel. Assim, você consegue agarrar-se a ele, e juntos, vocês fazem força para chegar à margem do rio.

Felizmente, vocês conseguem chegar à mesma margem onde estão seus companheiros, e agora o jeito é subir o rio para encontrá-los.

➲ ***Vá para 63***





40

Sem ter como enfrentar um louco com uma arma de fogo, você decide se render e obedecer ao homem. Levantando os braços, você fica quieto como ele mandou, esperando apenas uma oportunidade de agir.

Infelizmente, o capelão não está disposto a correr esse risco.

Com mais dois disparos, dessa vez certeiros, ele dá cabo de você.

Sua aventura termina aqui.

41

Você examina a canoa com cuidado e percebe que ela parece realmente ter sido feita pelos índios. Na verdade, ela não parece nem um pouco com as canoas que você está acostumado a ver no rio. Parece ser bem mais antiga, apesar de estar novinha em folha.

Dentro dela, além do homem deitado e dos remos, existe uma peça de roupa caída num canto. Quando você se aproxima dela, o homem começa a tossir e a murmurar alguma coisa. Ele não parece nada bem. Será que não é melhor você ir buscar ajuda? Mas e se ele estiver tentando dizer algo importante? Que dúvida...

➲ ***Se quiser ouvir o que o homem está dizendo, vá para 65***

➲ ***Se preferir correr até a praça em busca de ajuda, vá para 33***

42

Você observa o Cabaré durante algum tempo, tentando encontrar a melhor maneira de entrar lá sem ser visto. Depois de alguns minutos, decide pular o muro que dá para um terreno abandonado. Mas é melhor fazer isso rápido, para que o segurança não o veja.

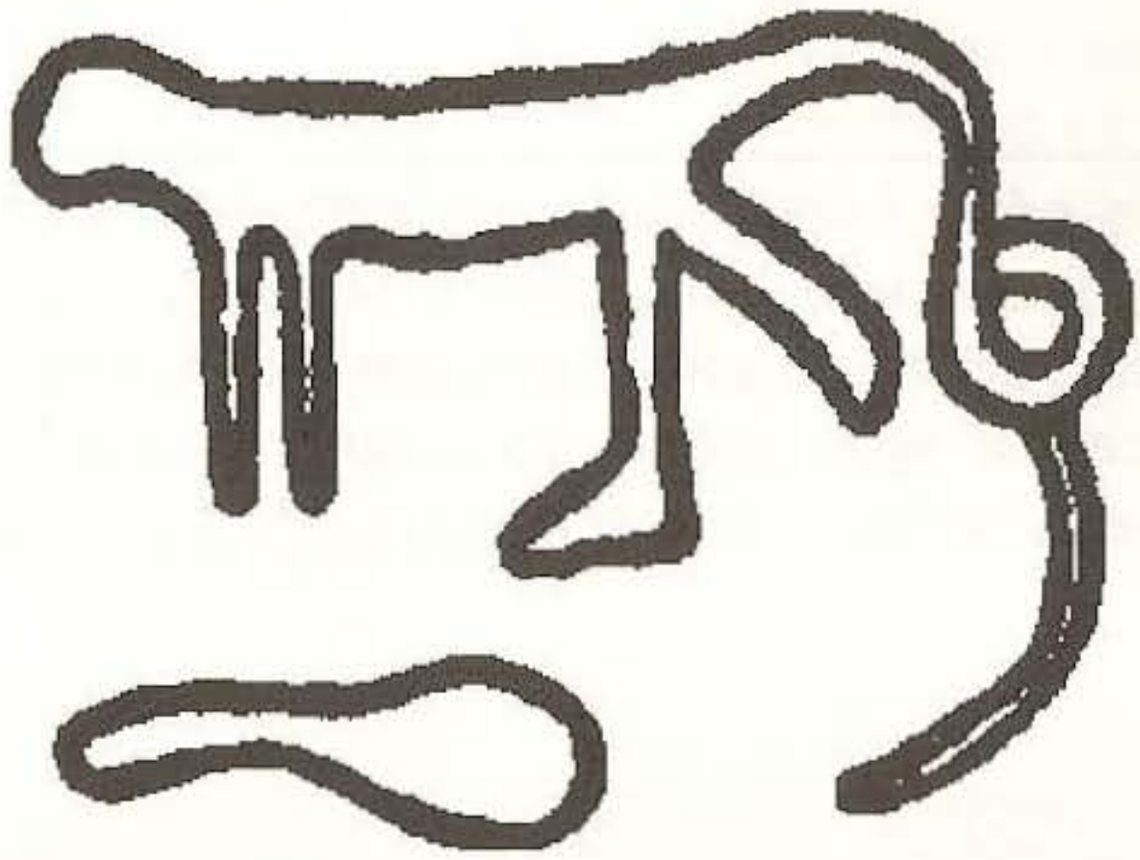
Faça um teste de Destreza (DX)

Jogue os três dados e some os números obtidos.
Para passar no teste, você precisa obter um resultado final menor ou igual a 12, que é o valor da Destreza de Pedro (veja a planilha na página 4).

O valor de destreza é uma medida da agilidade e da coordenação motora do personagem.

➲ ***Se tiver sucesso no teste, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 12, vá para 82***

➲ ***Se falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 12, vá para 74***



43

Você, seu tio Gabriel, Gaspar Corrêa, Simão e o malandro fogem correndo pela mata, subindo a margem do rio para o lado direito. Em pouco tempo, vocês percebem que essa não foi uma boa escolha: o caminho termina numa grande ribanceira, e se vocês não saírem dali bem rápido, vão acabar se transformando numa presa fácil para os índios.

Sua única chance é voltar ao ponto de partida e escolher um novo caminho.

➲ ***Volte para 35***

44

Vocês seguem Cireneu através de um caminho de vegetação cerrada e pedras, por onde o corcunda vai saltitando e grunhindo do seu jeito peculiar. De vez em quando, ele pára para "dizer" alguma coisa para alguém do grupo, e mesmo que ninguém entenda o que diz, ele solta uma risadinha e segue em frente, indicando o caminho com acenos de cabeça e gestos desengonçados.

Depois de muito caminhar, Cireneu sobe numa das pedras do caminho e parece se despedir de vocês com palavras ininteligíveis e um estranho sorriso nos lábios, enquanto o grupo passa por ele.

Quando você olha para trás para se certificar que Cireneu ficou mesmo sobre a pedra, ele não está mais lá. Você poderia jurar que ele simplesmente "desapareceu" em pleno ar, pois seria impossível alguém se mover assim tão rápido, saindo completamente de seu campo de visão em tão pouco tempo.

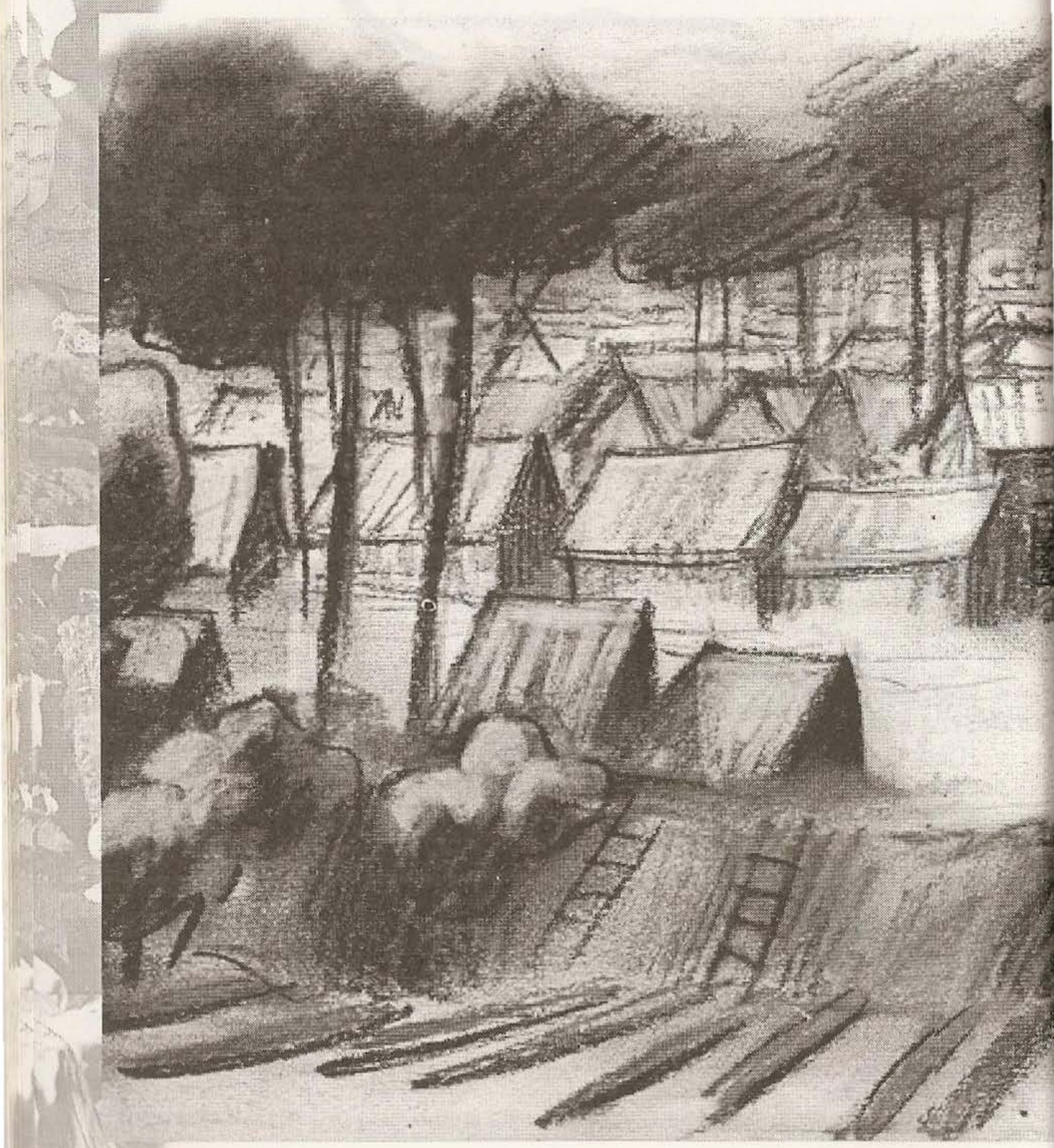
Balançando a cabeça, você se vira e segue em frente, com o consolo de que pelo menos está deixando aquele estranho personagem para trás.

E isso deixa você bastante aliviado.

➲ ***Vá para 52***

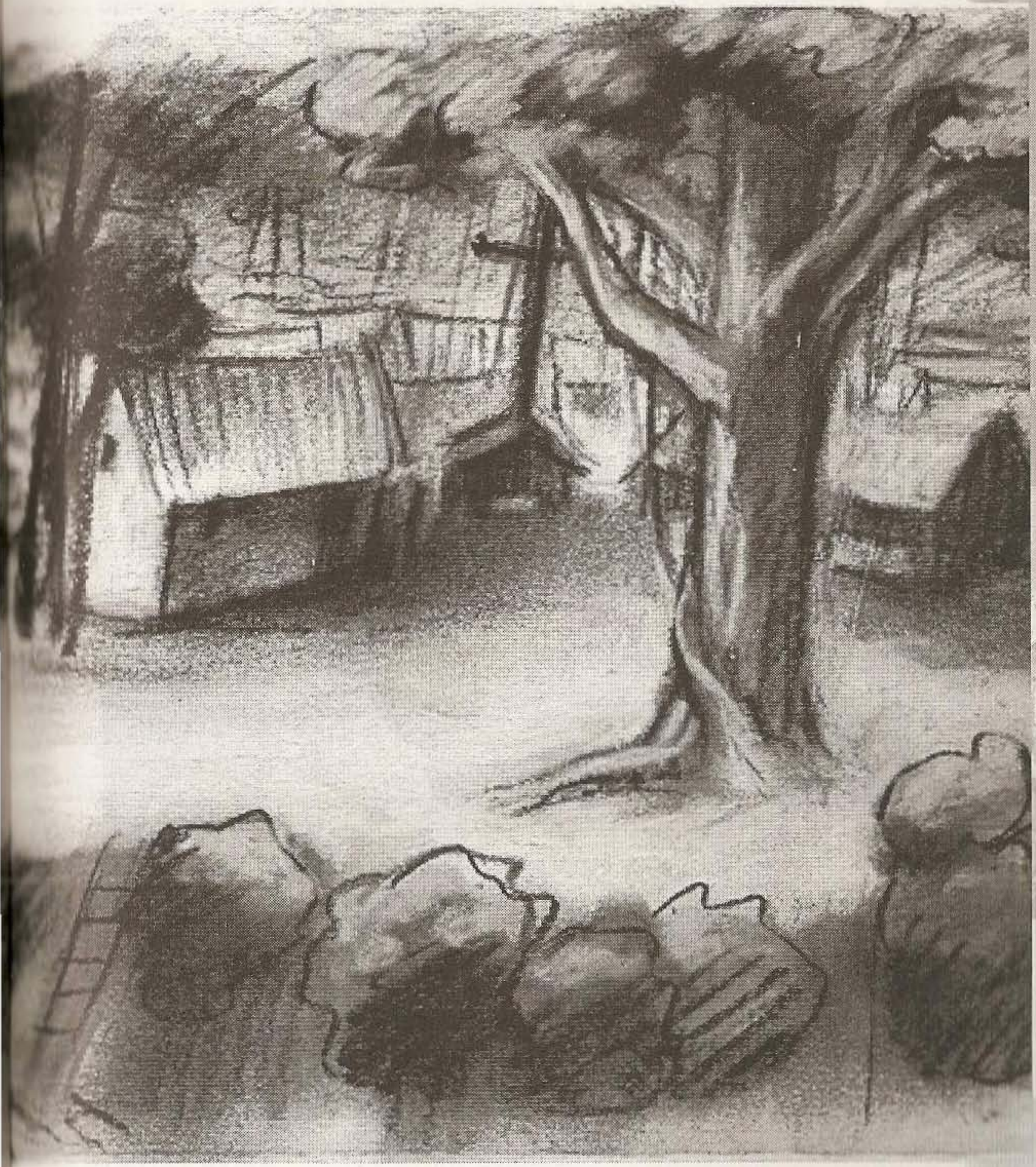
45

Atravessando o pátio com todo o cuidado, vocês chegam até a casa principal do forte, na verdade um casebre de pau a pique com um alpendre de cada lado e um terraço onde tremulam bandeiras com brasões que você não reconhece. No lado oposto ao alpendre, existe um estábulo que parece ter sido desativado e transformado em cozinha. Você se lembra



que seu tio lhe contou que os bandeirantes às vezes passavam tanta fome que eram obrigados a comer ate mesmo a carne dos cavalos. Será que foi isso que aconteceu aqui? É melhor nem pensar nisso agora: o importante é decidir como entrar na casa.

- ***Se quiser entrar pelo alpendre sob o terraço, vá para 77***
- ***Se preferir dar a volta e entrar pela cozinha vá para 85***
- ***Se quiser se esgueirar pela porta da frente vá para 93***



46

Por sorte, o disparo além de não acertar ainda acaba pondo fogo na palha que cobre a guarita, provocando um grande incêndio.

Era justamente de uma distração assim que vocês precisavam para sumir na mata. Mesmo assim não é hora de descansar, porque os soldados com certeza virão atrás de vocês.

Sabendo disso, vocês fogem pela mata, abrindo trilhas na floresta inexplorada, tentando despistar seus perseguidores. Mais tarde, quando param para descansar, ficam sabendo que as duas mulheres que vocês acabam de salvar foram para o sertão com uma bandeira mas acabaram sendo abandonadas no mato e sobreviveram assim por mais de um ano. Depois disso, conheceram um homem no sertão e juntos eles foram capturados pelos soldados do forte. Com medo de perder seu precioso mapa, o estranho dividiu o roteiro em duas partes e deu uma delas para as mulheres.

"Como vocês conheceram Tauana?" Você pergunta curioso.

"Tauana foi capturada na aldeia dela a alguns meses atrás," diz Catarina, uma das duas outras mulheres.

Depois de descansarem um pouco, vocês seguem em frente.

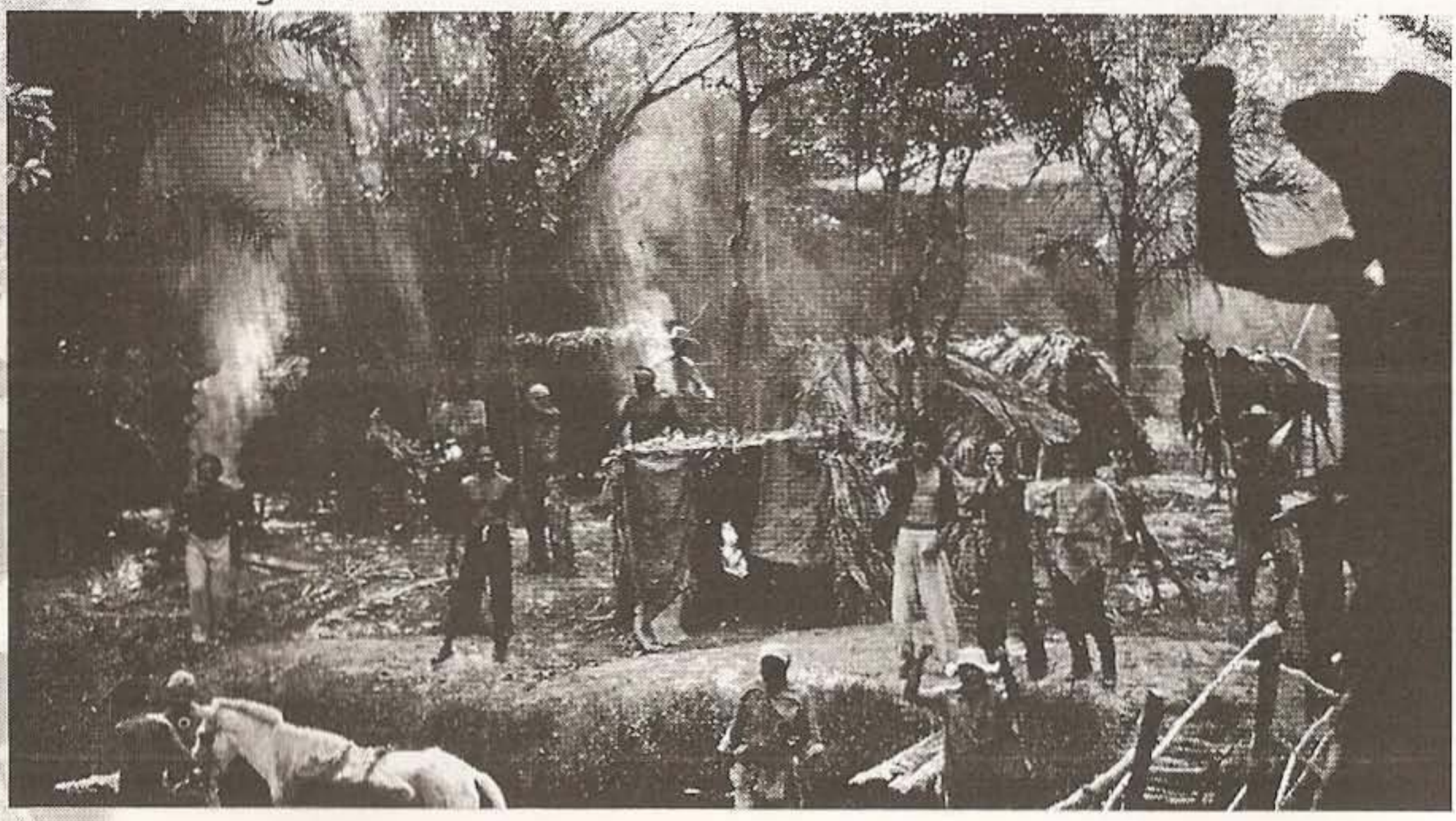
Após uma longa caminhada, Tauana se abaixa e cola seu ouvido no chão, para saber se os soldados ainda estão em seu encalço. Pela expressão no rosto da índia, parece que ela ouviu alguma coisa.

"Soldados?" Pergunta Catarina.

"Não," responde a índia. "Homens, cavalos..."

"Vamos investigar," adianta-se Gaspar Corrêa, chamando Gabriel para acompanhá-lo.

Morrendo de curiosidade, você segue os dois, escondido a uma distância segura.



No Coração dos Deuses

De repente, por entre os galhos e folhagens, você avista um grande acampamento, que parece ser o pouso de uma enorme bandeira como as que aparecem nos livros de História e que agora está ali, bem diante de seus olhos.

Seu tio e Gaspar Corrêa se esgueiram até a bandeira, e você resolve voltar para perto dos outros, para evitar qualquer confusão.

➲ *Vá para 54*

47

Você nada corajosamente, desafiando com braçadas seguras o rio caudaloso. Porém, sua luta de nada vale diante da fúria das águas. Seu tio e você são carregados com violência pela correnteza, e seus corpos vão sendo aos poucos, e dolorosamente, jogados de encontro às pedras pontiagudas.

Em pouco tempo, você percebe que essa batalha está perdida, e desiste de tentar salvar Gabriel para se concentrar em salvar a si mesmo. Mas infelizmente, já é tarde demais para você também.

Com um grito afogado, você mergulha no fundo do rio, para sempre.

Sua aventura termina aqui.

48

Com um movimento ágil, você segura a pistola, torcendo o pulso do capelão e forçando-o a largar a arma. Surpreendido pelo seu ataque, o capelão não tem outra alternativa a não ser fugir correndo pela mata.

➲ *Vá para 72*

49

"Quem será esse cara? Será que ele tem algum documento?"

A cada minuto você fica mais intrigado, e decide se aproximar dele para revistar seus bolsos, em busca de alguma pista sobre a identidade daquele homem desconhecido.

Infelizmente não há nada em seus bolsos. E a canoa está completamente vazia, a não ser pelos remos e por uma peça de roupa caída num canto.

Quando você estica a mão para apanhá-la, o homem começa a tossir e a murmurar alguma coisa. Ele parece estar muito mal. Talvez seja melhor ir buscar logo alguma ajuda. Mas talvez o que ele tem a dizer seja importante demais para ser ignorado.

Você precisa decidir rápido; ele não vai agüentar muito tempo...

➲ ***Se quiser ouvir o que o homem está dizendo, vá para 65***

➲ ***Se preferir correr até a praça em busca de ajuda, vá para 33***

50

Na manhã seguinte, no rancho de Gaspar Corrêa, um antiquário excêntrico da região

Ah... os Martírios. Que sonho sagrado... diabólico!

Nesse lugar existem desenhos de cruzes, coroas de espinhos, as imagens dos martírios de Cristo.

Eu mesmo já enfrentei onças, doenças e os índios Araés atrás desse tesouro.

Só vamos saber quando chegarmos aos Martírios.

Vocês vêm comigo?

Claro!

Depois que eles saem...

"Os Mestres Templários confiaram em mim."

"Me deram o roteiro e essa espada."

Como o senhor sabe que esse é o mapa verdadeiro?

O segredo é o número sete. Aqui está escrito: "o sete abre o coração da terra". O estranho decifrou o segredo!

e tem algo escrito aqui:

"A outra metade estará em poder delas..."

Mas falta um pedaço do mapa...

Quem são "elas"?

"Mas dessa vez, tudo será diferente"

"Fui traído e o ladrão fugiu com o Roteiro original"

"Vamos aos Martírios!"

➲ Vá para 114

51

Seguindo rio abaixo para o lado esquerdo, vocês correm pela marge do rio e seguem por uma trilha estreita na mata, que termina nu gigantesca rocha, na qual é impossível subir, a não ser que vocês tivesse equipamento de alpinismo, o que não é o caso.

"Rápido," diz Gaspar Corrêa. "Vamos voltar antes que os índios n encurralem contra essa rocha!"

Seguindo a ordem de Gaspar, vocês voltam ao ponto de partida e tent escolher um novo caminho.

➲ *Volte para 35*

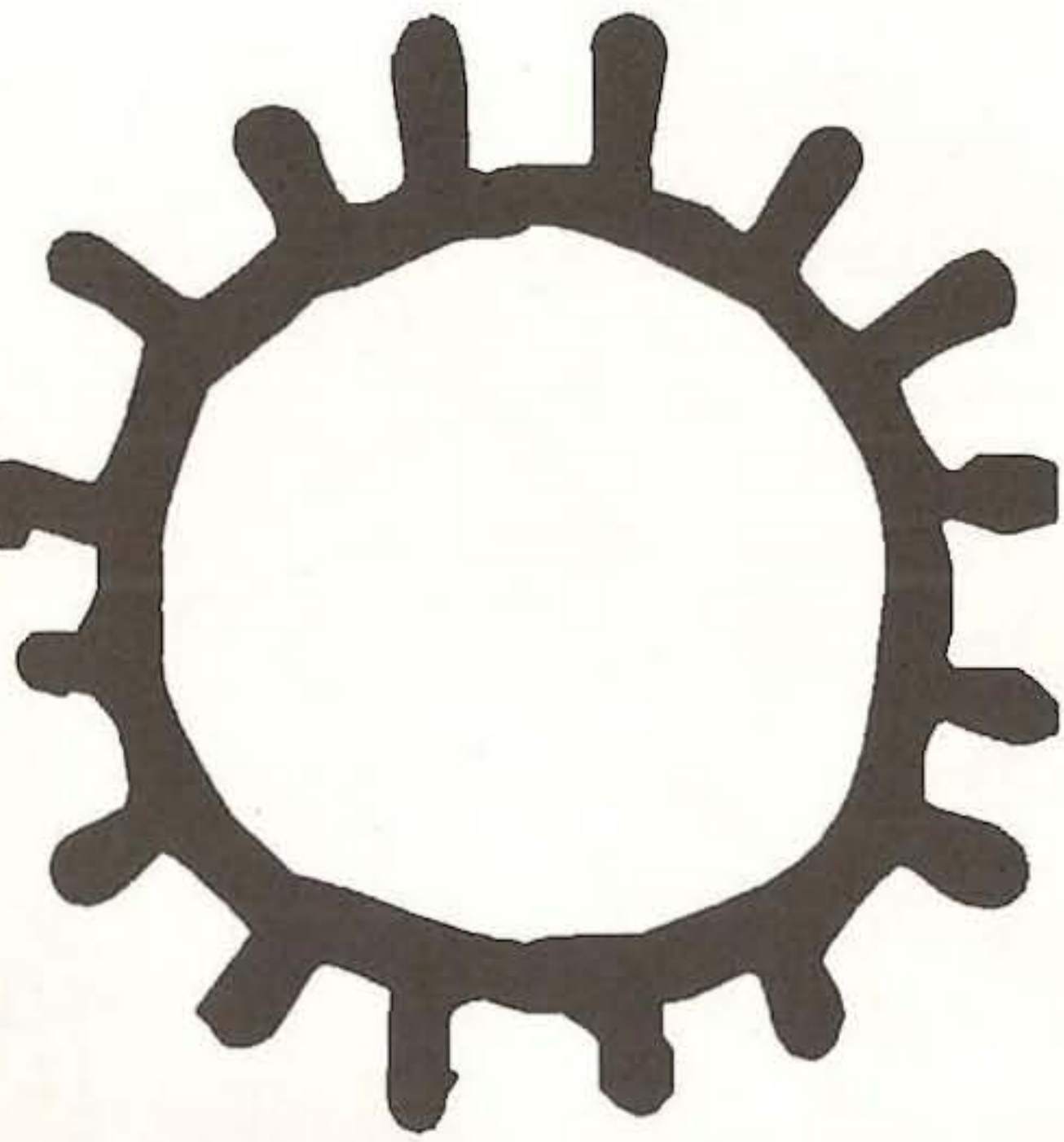
52

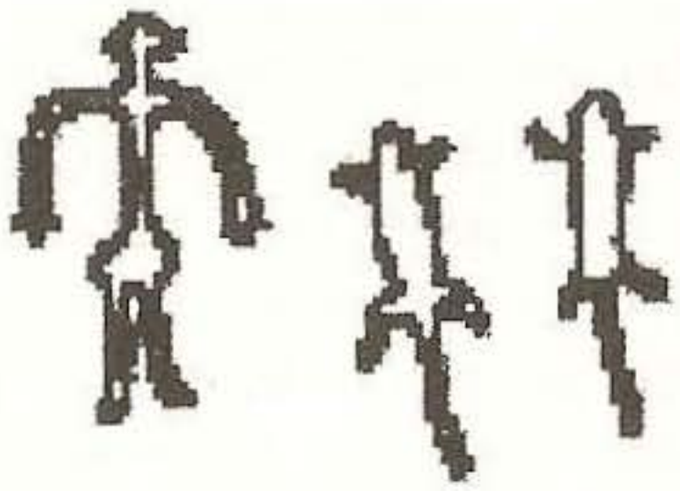
Caminhando o dia inteiro, vocês chegam à beira de um rio largo e ras que corre manso na direção de um belo vale. O Capitão Gaspar decide q ali é um bom lugar para passar a noite e vocês montam rapidamente u acampamento improvisado.

Em pouco tempo, a noite toma conta da floresta e vocês conversa animadamente em volta da fogueira, enquanto matam a fome com algu peixes que seu tio conseguiu no rio.

Depois, cansados do longo dia, vocês dormem um sono tranqüilo.

➲ *Vá para 60*





53

Saindo da sala do comandante, vocês são levados até um porão, transformado em uma autêntica sala de torturas. Com a voz dura como o aço, o torturador fala para que todos vocês ouçam bem: "vocês só podem ter chegado aqui com um mapa. Eu quero esse mapa!"

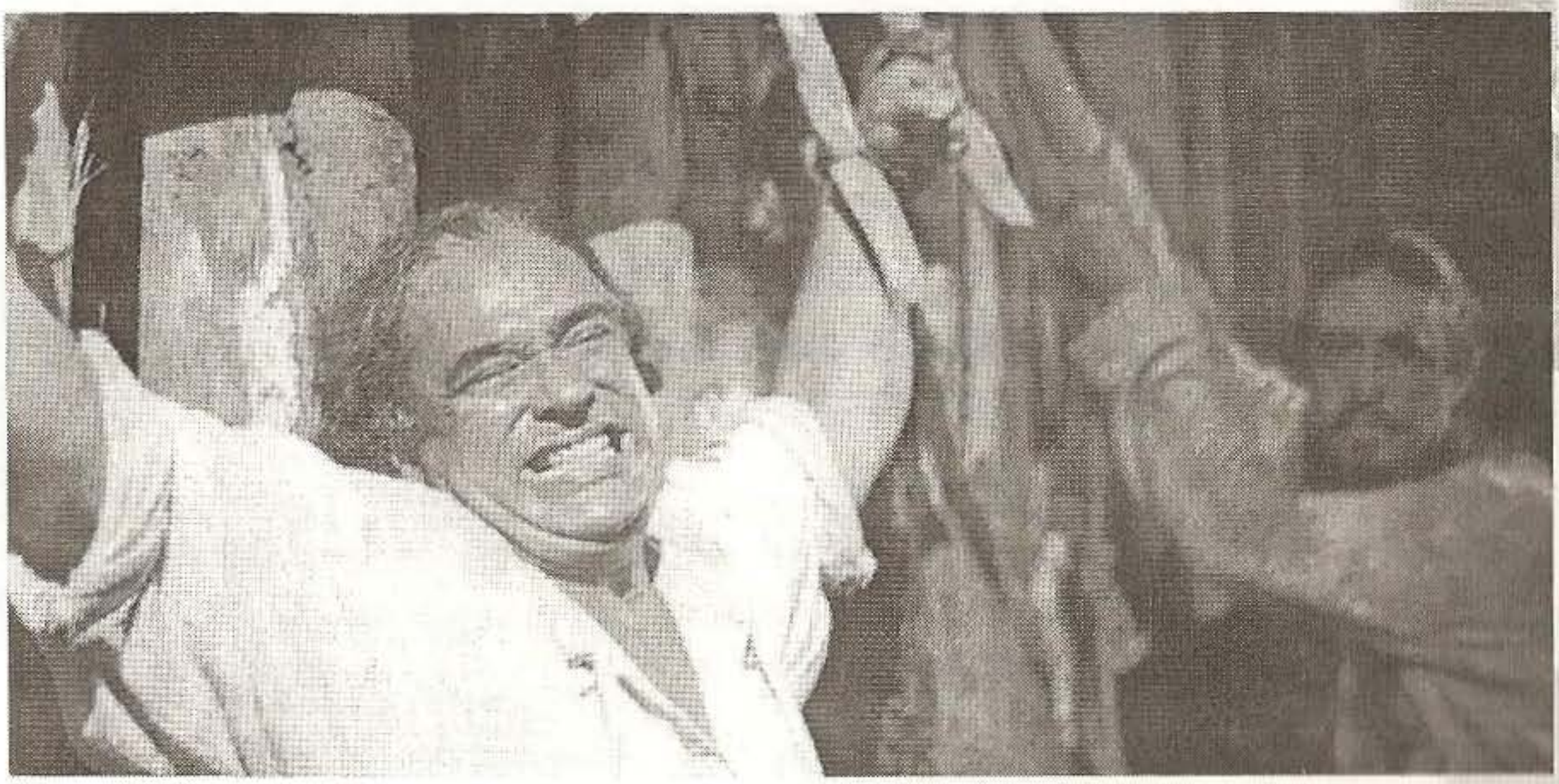
Em seguida, Gabriel, Tauana e o capelão são presos em instrumentos de ferro. Gaspar Corrêa é amarrado a uma grande roda dentada, enquanto Simão é acorrentado a um pelourinho e chicoteado como os escravos de antigamente. Somente você ficou livre, e assiste horrorizado enquanto seus companheiros são torturados impiedosamente.

E agora, o que você pode fazer para livrar seus companheiros desse sofrimento?

Por acaso você tem algum mapa para entregar ao torturador?

➲ ***Se sua resposta é sim, vá para 69***

➲ ***Se sua resposta é não, vá para 117***



54

Depois de algum tempo, seu tio retorna e conta que ele e Gaspar Corrêa descobriram que aquela é a bandeira de Fernão Dias Pais, o Caçador de Esmeraldas, e que vocês chegaram bem na hora em que José Dias, o filho de Fernão Dias Pais, tenta assassinar o velho bandeirante.

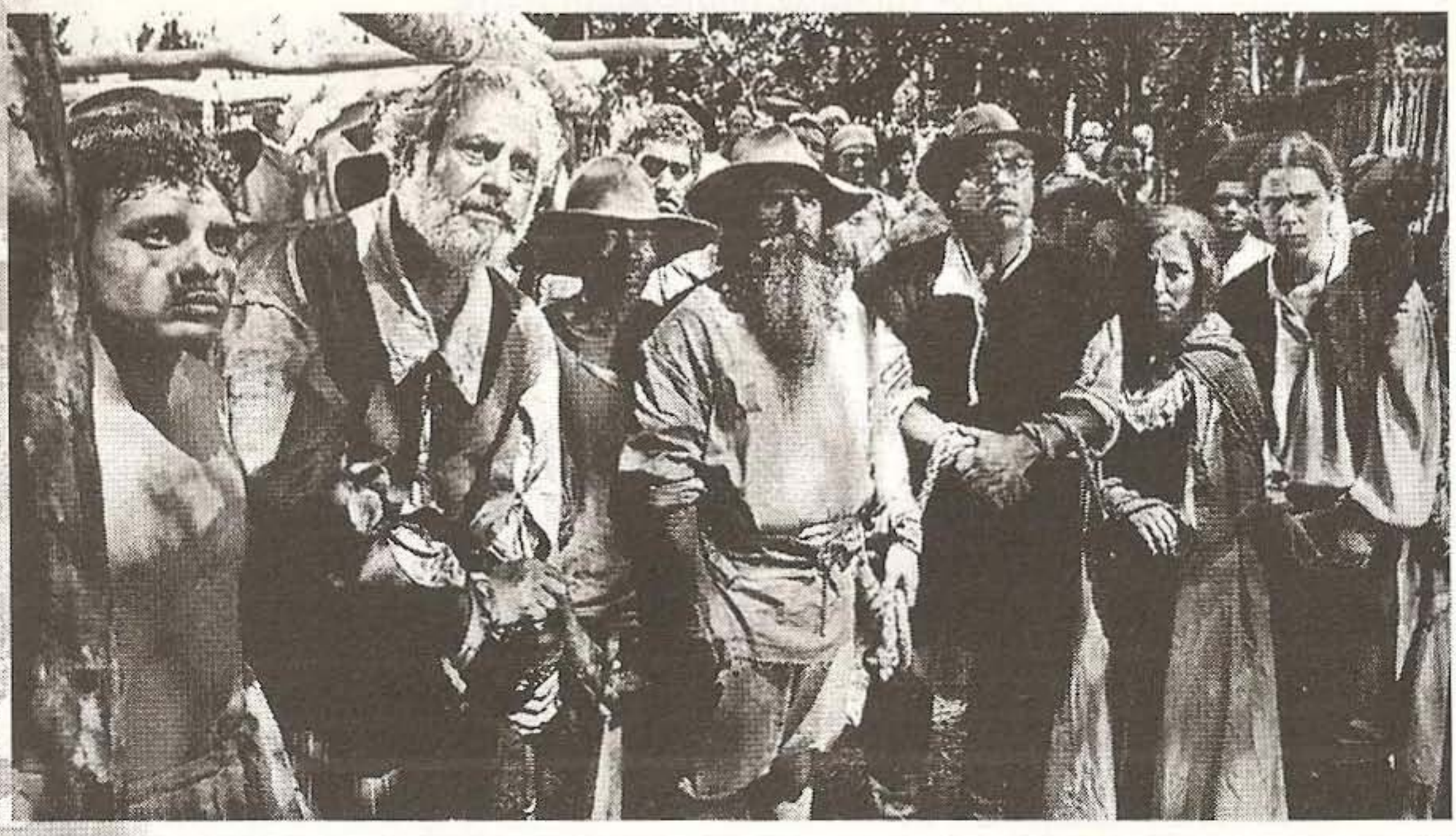
"E onde está o capitão Gaspar?" Você pergunta.

"Ele ficou lá para tentar impedir a morte de Fernão Dias," diz Gabriel contrariado. "Eu preferi sair de lá, pois essa história termina na forca..."

Você fica muito preocupado com a demora de Gaspar Corrêa, e começa a pensar que talvez seu tio tenha razão. A uma hora dessas, o capitão Gaspar deve ter sido capturado pelos bandeirantes e deve estar tentando explicar o que estava fazendo por aqui, no meio do sertão.

Nesse momento, Simão dá o alarme e vocês percebem que estão cercados por muitos homens. À frente deles, um dos mateiros da bandeira de Fernão Dias parece muito surpreso por encontrá-los ali. Mesmo assim, vocês são capturados pelos bandeirantes e agora são prisioneiros de Fernão Dias Pais, o Caçador de Esmeraldas.

➲ *Vá para 62*



55

A noite cai sobre o sertão, trazendo um frio inesperado.

Enquanto você e Gaspar Corrêa armam uma fogueira, Catarina traz cobertores e agasalhos improvisados para todos. De repente, vindos do mato, Gabriel e o capelão parecem bastante assustados.

Gaspar Corrêa pergunta: "E então, não caçaram nada?"

"As armas falharam," responde Gabriel. "E alguém perseguiu a gente," completa o professor, com ar contrariado.

"Vocês ficaram com medo, isso sim!" Goza o capitão.

"Eu juro, capitão Gaspar," diz o capelão. "Era uma figura muito estranha..."

Simão se aproxima e diz aliviado: "Pelo menos ele foi embora. As pegadas dele começam no acampamento e vão para dentro do mato."

"Mas e se for o tal homem de pés tortos, que caminha ao contrário?" Pergunta Catarina. "Nesse caso ele poderia ter vindo direto até aqui..." Ela completa, deixando uma terrível dúvida na mente de todos.

Você olha para Tauana, e percebe que ela sabe muito bem de quem eles estão falando.

"Curupira," ela diz. "O protetor das matas."

Subitamente, você sente uma presença, como se algo muito poderoso estivesse por ali, pairando no ar. E então percebe, aterrorizado, que existe alguém entre vocês: um vulto grande e musculoso, coberto com uma das mantas.

➲ *Vá para 103*

56

Atingido com violência pelos estilhaços, você perde os sentidos. Quando acorda, percebe que está de volta à sala de torturas. Só que desta vez a vítima do sadismo dos soldados é você.

Sua aventura termina aqui.

57

Intrigado, você pula no rio e nada até a canoa.

Quando você se aproxima, repara que ela é bastante rústica, como as canoas que seu tio disse que os índios costumavam fazer antes dos garimpeiros chegarem por aqui com seus barcos de metal e fibra de vidro.

Dentro dela, o homem está imóvel, caído sobre os remos, como se estivesse dormindo, ou desmaiado.

Será que está morto?

➲ *Se quiser examiná-lo para ver se ele está morto, vá para 25*

➲ *Se preferir buscar ajuda, vá para 33*

➲ *Se quiser revistar a canoa vá para 41*

➲ *Se quiser revistar o homem, vá para 49*

58

"Sabe o que é, moço? É que eu só queria dar uma olhadinha lá dentro. Prometo que não vou fazer nada de errado."

O segurança nem presta atenção no que você diz e vai logo lhe empurrando para longe.

"Sai daqui moleque. Isso não é lugar para você!"

Você se afasta contrariado, mas não há como enfrentar um sujeito daquele tamanho. Parece que sua única opção agora vai ser tentar entrar escondido.

➲ *Vá para 42*

59

Correndo como loucos, você, seu tio Gabriel, Gaspar Corrêa, Simão e o tal malandro se embrenham na mata, tentado escapar dos índios. O mato alto impede que vocês corram para fora da trilha, mas também impede que os índios possam cercar vocês. O único jeito de avançar por aqui é seguir em fila indiana pela trilha estreita. E é exatamente isso que vocês fazem.

Mais à frente, essa trilha se junta a uma outra, vinda do lado oposto da encosta, contornando o pequeno morro de onde os índios vieram. Nessa junção das trilhas, vocês acabam encontrando outros integrantes da bandeira, que também estão correndo feito loucos, tentando encontrar uma rota segura dentro desse matagal.

Sem ter muita opção, todos seguem pela trilha que contorna a encosta, que é a única rota de fuga possível a essa altura dos acontecimentos.

➲ *Vá para 67*

60

Acampados na beira do rio, vocês dormem a sono solto. Porém, quando o dia está prestes a amanhecer, algo acontece.

Faça um teste de Inteligência (IQ)
Jogue os três dados e some os números obtidos.
Para passar no teste e perceber o que está acontecendo, você precisa obter um resultado menor ou igual a 10.

➲ *Se for bem sucedido, vá para 68*

➲ *Se falhar, vá para 76*

61

Vocês correm pelo pátio, tentando chegar até o tronco mas logo percebem que foram avistados quando o vigia dá o alarme. Cercados pelos soldados bem armados, vocês não têm nem mesmo chance de reagir e são capturados com facilidade.

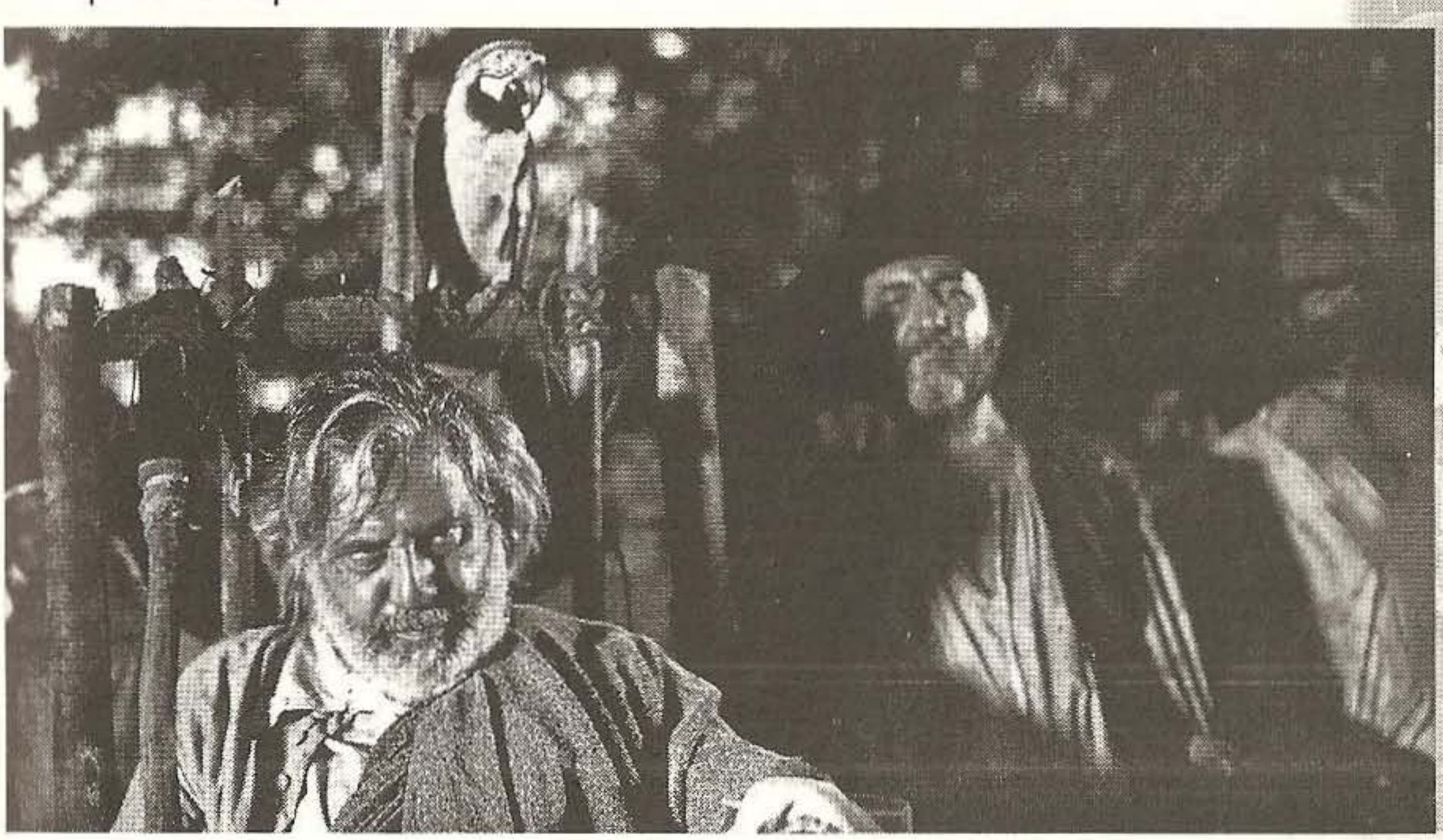
Lá fora, você ouve a voz de Tauana e vê dois guardas trazendo a índia pelos braços. Parece que agora todos foram presos.

➲ *Vá para 196*

62

Vocês passam os próximos dias presos numa cela improvisada, sob o olhar atento de um vigia armado.

De dentro da cela, vocês assistem à terrível cena do enforcamento de José Dias. E também são testemunhas da dor e do sofrimento do velho Fernão Dias. Aliás, o mais estranho de tudo é que Fernão Dias Pais e Gaspar Corrêa são incrivelmente parecidos. Os dois parecem ser irmãos gêmeos, se bem que o bandeirante está bem mais velho e acabado do que o capitão Gaspar.



Finalmente, depois de muitos dias e noites de cativeiro, numa certa manhã vocês ouvem gritos alegres vindos do rio. São os homens anunciando à bandeira a descoberta das tão sonhadas esmeraldas.

Gabriel explica a todos que a História nos diz que Fernão Dias morreu com a terrível febre terçã, a "febre do sertão", logo depois de descobrir essas "esmeraldas", que na verdade são apenas turmalinas sem muito valor. Porém, mesmo sem ter descoberto as tão sonhadas esmeraldas, Fernão

Dias abriu o caminho para a fundação de diversas cidades no interior paulista e de Minas Gerais

Mas no presente momento, essa comoção toda deu a vocês uma bela chance de escapar, pois o vigia saiu correndo para a beira do rio para ver as tais esmeraldas e acabou deixando a cela totalmente desprotegida. Forçando a tosca portinhola de bambu, vocês fogem na direção do mato, rumo à liberdade.

➲ *Vá para 70*

63

Tentando voltar ao ponto onde estão seus companheiros, você e seu tio caminham pela mata, quando você tem a nítida impressão de que ouviu um ruído na mata.

Faça um Teste de Inteligência (IQ)
Jogue três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 10.

➲ *Se for bem sucedido, vá para 71*

➲ *Se falhar, vá para 79*

64

Você dá um passo à frente e tenta segurar a pistola, mas infelizmente, dessa vez, o capelão foi mais rápido.

Com dois disparos secos, ele dá um fim amargo à nossa história.

Sua aventura termina aqui.

65

O homem parece estar delirando.

Seu rosto está coberto de suor e ele está com muita febre. Um pouco assustado, você aproxima o ouvido do rosto dele, e consegue identificar apenas uma palavra, que ele fica repetindo:

"gibão... gibão... gibão!"

Infelizmente, você não tem a menor idéia do que ele está querendo dizer, e repara que o esforço de falar parece ter piorado sua condição, pois o ferimento se abre novamente e ele começa a perder mais sangue.

Se pretende salvar a vida desse coitado, é melhor buscar ajuda agora!

➲ *Vá para 33, correndo...*

66

Quando o segurança o puxa pela camisa, você começa a se debater e a gritar feito louco.

"Me larga, senão eu chamo a polícia! Socorro!"

As pessoas que estão na entrada do Cabaré se divertem com sua encenação.

Pena que ela não seja boa o suficiente para impressionar o segurança.

Bastante irritado, o homem leva você para longe da entrada e lhe dá um tremendo empurrão.

"Vai para casa, moleque! E eu não quero ver você tentando entrar aqui de novo, viu?"

O brutamontes volta para a entrada do Cabaré e as pessoas paradas na rua riem e fazem piada sobre o que aconteceu. Dentro do cabaré, com aquela música alta, provavelmente ninguém nem percebeu o que acaba de acontecer.

Sem ter outra opção, você decide fazer exatamente o que o segurança mandou.

Mas isso não significa que vai desistir e voltar para casa... Nada disso!

O que o segurança falou é que ele não queria "ver" você tentando entrar no Cabaré. E é exatamente isso o que vai fazer: vai entrar sem ser visto.

➲ *Vá para 42*

67

A correria continua. E a confusão também.

Enquanto vocês correm, Gaspar Corrêa grita ordens, tentando em vão orientar os homens, que querem apenas correr o mais rápido possível. Seu tio pedala a bicicleta com dificuldade pela trilha estreita e você começa a duvidar se foi realmente uma boa idéia se envolver nessa aventura.

De repente, não há tempo para mais nada.

Numa das curvas da trilha, vocês dão de cara com um grupo de índios, que parecem tão surpresos quanto vocês, o que pode render ao seu grupo alguns segundos preciosos para decidir a melhor coisa a se fazer.

➲ *Se quiser enfrentar os índios, vá para 75*

➲ *Se preferir fugir correndo, vá para 83*

68

A manhã mal chegou quando você é acordado por um estranho ruído. Abrindo os olhos, vê uma índia movendo-se por entre seus companheiros e vindo na sua direção. Ela ainda não percebeu que você já está acordado, e por isso você resolve fingir que ainda está dormindo para ver o que ela quer.

Aproximando-se, a índia estica uma das mãos e limpa o suor de seu rosto. Sua mão é macia e você pode sentir o doce perfume das ervas e sementes que enfeitam seu colar. Espiando a moça com os olhos semicerrados, você percebe como ela é bonita.

Mas quais serão suas intenções? Será que ela é perigosa? Talvez seja melhor acordar os outros, se bem que uma índia tão bonita assim não deve ser perigosa...

Ei, pare de espiar a moça e decida-se!

➲ *Se quiser dar o alarme e acordar seus companheiros, vá para 84*

➲ *Se preferir esperar para ver o que a índia vai fazer, vá para 92*

69

Pensando rápido, você apanha o mapa falso sob sua camisa e grita para que parem a tortura. Sem entender seu plano, seu tio balança negativamente a cabeça enquanto Gaspar Corrêa grita desesperado: "resista... não diga nada!"

Amarrado a um dos instrumentos de tortura, o capelão comenta com Simão: "eu sabia que ele ia nos trair! Alcagüete merece cacete!" ele grita irado.

Com um olhar triste, Tauana lhe diz: "eu pensei que o curumim fosse valente"

Nesse momento, você pisca para ela e de algum modo ela entende que é tudo um plano e sorri, visivelmente aliviada.

O torturador chega perto e tenta pegar o mapa, mas você aproxima o papel de uma das tochas, ameaçando: "primeiro solte os meus amigos, depois eu entrego o mapa!"

Você fica até um pouco surpreso quando eles atendem sua exigência.

Ufa, essa foi por pouco...

➲ *Vá para 125*

No Coração dos Deuses

70

Depois de escaparem da bandeira de Fernão Dias, vocês caminham pelo sertão durante dias.

A comida vai rareando e vocês ficam alguns dias sem ter nada o que comer, tendo de sobreviver do pouco que encontram pelo caminho. Por fim, depois de dois dias inteiros de jejum, quando você já estava achando que iam todos morrer de fome, o grupo chega a um vale aprazível, onde parece haver água, frutos e caça em abundância.

Nada melhor do que aproveitar esse local para fazer um pouso mais demorado, enquanto a tropa recupera suas forças para seguir viagem.

Faça um Teste de Sobrevivência
Jogue os três dados e some os números obtidos.
Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 11.

Sobrevivência é a perícia usada para encontrar comida, água e abrigo em terreno selvagem como florestas, desertos etc.

➲ ***Se for bem sucedido, vá para 78***

➲ ***Se falhar, vá para 94***

71

Prestando bastante atenção aos ruídos que vêm da mata, você percebe que alguns deles são vozes humanas, e parecem estar entoando alguma espécie de cântico. Seguindo os sons, vocês andam pela mata até descobrirem de onde estão vindo aquelas vozes.

Reunidos em torno de uma grande fogueira, vários índios pintados para a guerra estão acampados no mato, e parecem estar realizando algum tipo de ritual.

"Ih, Pedro," sussurra Gabriel. "Esses devem ser os tais Araés. E pelo jeito são guerreiros."

"É melhor a gente sair daqui de fininho..." Você diz, dando meia-volta.

Vocês se afastam dali o mais rápido possível. Finalmente, depois de muito caminhar, vocês encontram seus companheiros, acampados numa clareira próxima da margem do rio. Todos ficam muito felizes em saber que nada de mal aconteceu, e vocês seguem viagem. Mas com cuidado, pois agora vocês estão no território dos Araés.

➲ ***Vá para 55***

72

Você volta para a aldeia e repara na grande quantidade de guerreiros se preparando para a guerra. Algo aconteceu, e foi muito grave. E você sabe muito bem que o motivo para tanta agitação só pode ser o capelão.

➲ *Vá para 80*

73

Você e seu tio Gabriel chegam à beira do rio e sem perder tempo você mostra o local onde deixou a canoa. Seu tio fica muito surpreso quando vê o tal homem, e começa a examinar as roupas dele.

"Pedro, essas roupas são muito antigas! Olha só essas botas... parece que foram feitas no tempo dos bandeirantes, mas estão novinhas em folha!"

O homem começa a tossir e seu tio pede sua ajuda para tirá-lo da canoa. Ele parece pesar uma tonelada, mas mesmo assim vocês conseguem levá-lo para um local onde seu tio pode examiná-lo.

Depois de uma rápida olhada, Gabriel não parece muito animado com o que vê.

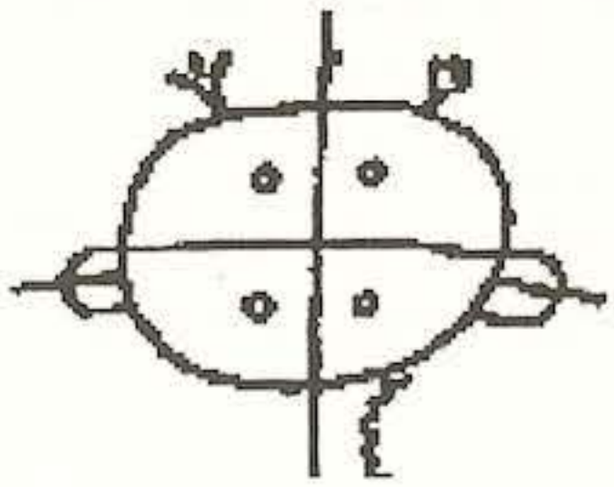
"Pedro, esse sujeito perdeu muito sangue. Parece que levou uma flechada nas costas. Se a gente não levar esse homem até um hospital, ele vai acabar morrendo".

Enquanto seu tio tenta improvisar um curativo, o homem abre os olhos e começa a falar, como se estivesse delirando: "o gibão... de couro... no bolso... pegue!"

Parece que seu tio não ouviu o que ele disse, e talvez isso seja importante. Mas Gabriel está tão concentrado em tentar salvar a vida do desconhecido que você fica receoso de interrompê-lo.

➲ *Se quiser perguntar para seu tio o que é um "gibão de couro", vá para 81*

➲ *Se preferir ficar quieto e ajudar seu tio a salvar o desconhecido, vá para 89*



74

Você tenta subir no muro, mas acaba se atrapalhando todo e cai no chão. Alertado pelo barulho, o segurança corre até o local e pega você em flagrante.

Não há como inventar nenhuma desculpa agora. O melhor a fazer é falar a verdade, para tentar se livrar de uma encrenca maior.

"Calma, moço", você diz, tentando ganhar tempo. "Acontece que o meu tio Gabriel está aí dentro e eu preciso muito falar com ele. É um assunto urgente!"

Quando pronuncia o nome de seu tio, o segurança parece ficar um pouco mais calmo.

"Se você é sobrinho do professor então está tudo bem. Mas vai rapidinho que isso aqui não é lugar para você."

Puxa, se soubesse que era tão fácil...

➲ *Vá para 82*

75

Chega de fugir. Está na hora de enfrentar o perigo!

Gaspar Corrêa avança com um grito, incentivando os homens a lutarem por suas vidas. Ao seu redor, todos começam a se engalfinhar com os índios. Uns levam a melhor, outros ficam em desvantagem, mas a batalha parece equilibrada.

De repente, um índio avança em sua direção. Como você está desarmado, sua única opção é tentar alguns golpes de capoeira, que você treina desde pequeno.

Faça uma Jogada de Ataque

Jogue três dados e compare o resultado com o valor da sua perícia Capoeira (consulte a planilha da página 4). Para vencer a luta, você precisa obter um resultado menor ou igual a 13.

➲ *Se for bem sucedido, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 13, vá para 99*

➲ *Se falhar, isto é, se o resultado for maior do que 13, vá para 91*

76

Você dorme como uma pedra, e não acorda tão facilmente. Provavelmente foi o cansaço de toda a caminhada. Mesmo assim, apesar de tudo, seus sonhos são tranqüilos.

Durante o sono, você sonha com sua mãe e ela lhe diz que está muito feliz ao ver que você está seguindo os passos do seu pai, mas pede que

tome muito cuidado pois existem perigos terríveis a serem enfrentados. E então, estendendo a mão, sua mãe toca sua testa e limpa o suor de seu rosto. E nesse momento, o sonho parece tão real que você pode até mesmo sentir o toque da mão macia em sua pele.

De repente, algo em sua mente lhe diz que aquilo não é apenas um sonho. Existe realmente alguém tocando gentilmente seu rosto, numa carícia delicada e gostosa.

Abrindo os olhos num sobressalto, você vê uma jovem índia parada à sua frente . E ela é muito bonita.

Surpreso, você se levanta num salto e a moça se assusta. Quando ela recua um passo, acaba pisando sobre o corpo de Simão, que grita dando o alarme.

Agora todos já sabem que a índia está ali.

➲ *Vá para 108*

77

Não há ninguém no alpendre, apenas ferramentas, bacias e peneiras de garimpo, algumas espadas e facões enferrujados e muitos papéis e pedaços de couro jogados sobre uma mesa. Olhando os papéis, você percebe que são versões diferentes do Roteiro dos Martírios, todas falsas, já que o autêntico está com vocês.

Quando você apanha um dos roteiros falsos para dar uma olhadinha, seu tio lhe repreende: "Pedro deixa isso aí. Não é hora de ficar pegando lembrancinhas. Vamos andando." Dizendo isso, ele entra na casa pela porta do alpendre, sendo seguido pelos demais.

Você vai obedecê-lo?

➲ *Se quiser seguir o conselho do seu tio, vá para 109*

➲ *Se preferir levar o mapa com você ao sair, vá para 101*

78

Parece que este local foi mesmo muito bem escolhido para o pouso, pois a mata ao redor do acampamento é rica em frutos, especialmente cajus, que você e Tauana colhem juntos. Além disso, o capelão e Simão conseguem caçar algumas cotias e um porco do mato e há um riacho de águas cristalinas e belas cachoeiras bem próximo do acampamento, o que garante água bem fresca.

➲ *Vá para 86*

79

Você tenta ouvir novamente os tais ruídos que chamaram a sua atenção, mas não consegue. Seu tio diz que deve ter sido tudo fruto da sua imaginação, e diz que vocês precisam se apressar, pois ainda têm de caminhar um bocado até chegarem aonde estão os seus companheiros.

➲ *Vá para 87*

80

Muitas horas se passam desde que os guerreiros partiram, e quando a noite se aproxima, eles retornam e são recebidos como heróis por toda a tribo. Amarrado no meio dos guerreiros está o capelão, que eles conseguiram capturar de algum modo.

Andando até você, o cacique e o pajé não parecem nada contentes.

"Curumim não é mais convidado. Curumim é prisioneiro!" Diz o pajé.

➲ *Vá para 88*

81

"Tio, o que é um gibão?"

Concentrado em salvar a vida do homem, seu tio não presta muita atenção no que você diz, e você repete a pergunta.

"Mas que hora para fazer pergunta, Pedro," diz ele, irritado. "Um gibão é uma espécie de casaco de couro. E se você quer me ajudar de verdade, vai procurar alguma coisa para colocar debaixo da cabeça dele."

Obedecendo seu tio, você volta até a canoa e percebe que a única coisa que poderia usar é uma peça de roupa que está jogada num canto. Talvez você possa encontrar alguma coisa mais útil na mata.

➲ *Se quiser usar a tal peça de roupa como travesseiro, vá para 97*

➲ *Se preferir procurar alguma outra coisa na mata, vá para 105*

82

Você consegue entrar no Cabaré e tenta agir naturalmente, enquanto procura seu tio.

No salão, vários casais dançam enquanto um homem canta num pequeno palco improvisado num dos cantos. No bar, um sujeito serve bebidas e prepara tira-gostos, enquanto moças de roupas decotadas circulam pelo salão e entre as mesas.

Numa das mesas próximas à varanda que dá para o rio, sentado bem longe da entrada, você avista seu tio Gabriel. Ele está conversando com uma mulher, e não parece estar muito satisfeito.

Quando se aproxima, você percebe que a moça parece ser uma funcionária do Cabaré e está cobrando algum dinheiro que, como de costume, Gabriel ficou devendo.

Quando você aparece, seu tio parece surpreso em lhe ver, mas também fica muito feliz por ter encontrado uma maneira de mudar de assunto.

Vendo que não vai receber seu dinheiro hoje, a moça se afasta.

Respirando aliviado, Gabriel volta sua atenção para você...

"Pedro, você ficou maluco? Isso aqui não é lugar para você!"

"Tio, quem é aquele homem da canoa?" Você pergunta, ignorando o que ele falou.

"Sei lá, nunca vi..." Responde Gabriel, com um levantar de ombros.

"Será que ele é garimpeiro?" Você arrisca.

"Nessa cidade, todo mundo é garimpeiro, menos você, sua mãe e eu..." Responde seu tio, tomando um gole da cachaça.

"Mas aquelas roupas são muito esquisitas." Você insiste. "E o tal gibão de couro? É tudo muito estranho, tio."

"Eu sei," diz ele. "Mas vamos parar de conversa fiada, porque se sua mãe descobre que eu deixei você ficar aqui, ela me mata!"

"Ué, é só você não contar." Você diz, num tom bem cínico.

"O quê?! Você ficou maluco mesmo..."

➲ *Se você mostrou o mapa ao seu tio quando estavam no rio, vá para 90*

➲ *Se você escondeu o mapa, vá para 98*

83

Os índios parecem hesitar por um momento, sem saber ao certo o que fazer contra tantos homens. Percebendo isso, Gaspar Corrêa dá a ordem para que vocês recuem, e começa a correr na direção contrária. Você é o primeiro a segui-lo, e logo atrás vêm Simão, o malandro e seu tio, pedalando a bicicleta em meio ao matagal.

Por sorte, aqueles segundos de hesitação dos índios garantiram ao grupo alguma dianteira, que vocês procuram aumentar, correndo ainda mais rápido pela trilha que sobe o morro.

➲ *Vá para 107*

84

Sem querer se arriscar, você faz o que qualquer um faria numa situação dessas: grita bem alto, acordando todo mundo! A índia se assusta e dá um passo para trás, caindo sobre Simão, que acorda sobressaltado e grita também. Em uma fração de segundos, todos já estão de pé, cientes da presença da índia.

➲ *Vá para 108*

85

A cozinha exala um aroma terrível, e você chega a sentir até pena dos soldados que são obrigados a comer uma comida que cheira tão mal. Porém, não há tempo para pensar muito nisso, pois um soldado abre a porta e dá de cara com vocês ali, espionando. O alarme é dado e vocês são presos imediatamente.

Lá fora, você ouve a voz de Tauana e vê dois soldados trazendo a índia pelos braços. Parece que agora todos foram capturados.

➲ *Vá para 196*

86

Durante os dias que vocês passam neste local, Gaspar Corrêa, o líder dos homens e Catarina, a líder das mulheres da bandeira negociam um acordo sobre as metades do mapa e decidem dividir igualmente entre os dois grupos o valor do tesouro.

Quando juntas, as duas metades do Roteiro ensinam o caminho até os Martírios. "Há que se andar por seis dias rumo oeste e então se fará a travessia para o país dos Araés," é o que está escrito no roteiro. Mas também existe uma advertência, provavelmente escrita pelo estranho que você e seu tio Gabriel encontraram na canoa. Ali se lê: "quando encontrarem a mulher de olhos claros e o inimigo de pés tortos, os Martírios estarão perto."

Apesar de saberem que existe o perigo dos valentes índios Araés e um inimigo ainda desconhecido à frente, a mensagem do roteiro dá um novo ânimo à bandeira, e vocês resolvem seguir viagem o quanto antes. Afinal, a travessia de que fala o mapa não deve estar muito longe.

Feitos os preparativos, vocês partem no mesmo dia, retomando a marcha pelo sertão.

➲ *Vá para 102*

87

Depois de muito caminhar, vocês encontram seus companheiros, acampados numa clareira próxima da margem do rio. Todos ficam muito felizes em saber que nada de mal aconteceu, e vocês seguem viagem. Mas com cuidado, pois agora vocês já estão no território dos Araés.

➲ *Vá para 55*

88

Você é levado para a maloca do pajé, onde ele faz você ficar de joelhos e apanha uma faca bem afiada.

"Quando branco não mata o índio, faz o índio viver como branco," diz ele, aproximando a faca da sua nuca. "Com curumim, vamos fazer o contrário!"

E então, com um golpe rápido, o pajé corta seus cabelos bem curtos, como o dos índios, e em seguida pinta sua cara com urucum, para que você fique igual aos demais guerreiros Araés. Depois disso, você é levado a uma maloca, onde fica amarrado para que não tente fugir.

Parece que o seu castigo será viver entre os índios, como um deles.

➲ *Vá para 96*

89

A curiosidade é muito grande, mas você está mais preocupado em salvar a vida daquele homem. Afinal, se for salvo, o desconhecido poderá contar tudo o que aconteceu. Você mal pode esperar para ouvir sua história. Afinal, ele parece ter vivido uma grande aventura, ou se metido numa tremenda encrenca!

"Pedro, você vai ficar aí só olhando ou vai me ajudar? Procure alguma coisa para colocar debaixo da cabeça desse homem."

Obedecendo seu tio, você corre até a canoa para ver se existe alguma coisa ali que possa ser útil. Infelizmente, a única coisa que você encontra além dos remos é uma peça de roupa jogada num canto da canoa. Talvez você possa encontrar algo mais útil na mata.

➲ ***Se quiser usar a tal peça de roupa como travesseiro, vá para 97***

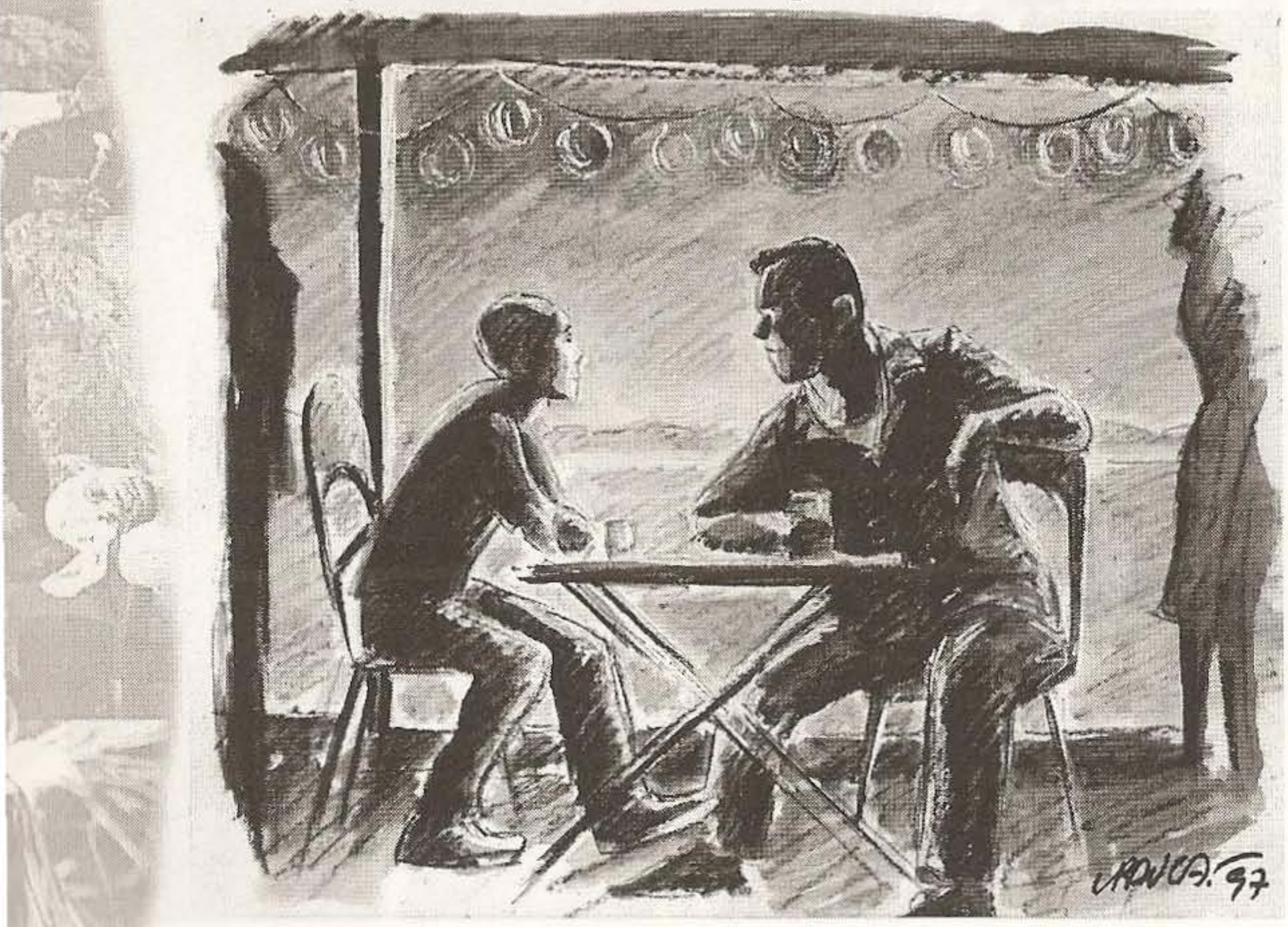
➲ ***Se preferir procurar alguma outra coisa na mata, vá para 105***

90

"Se você não contar nada para a minha mãe, eu guardo segredo sobre o mapa," você diz.

"Está bem..." diz seu tio, sorrindo. "Mas isso é chantagem!"

"Tanto faz. Agora me fala mais sobre o gibão..."



Resignado, seu tio lhe explica: "Para mim é um mistério. Aquele casaco deve ter uns duzentos anos. E as botas também. Agora quanto ao mapa," ele pára um instante, fazendo mistério.

"Qual o problema?" Você pergunta, curioso. "Fala logo, tio..."

Tomando um gole da cachaça, Gabriel responde: "Acho que eu já sei do que se trata."

➲ *Se quiser saber também, vá para 106*

91

Que azar!

Quando você começa a gingar na frente do índio e se prepara para dar uma rasteira nele, seu pé se prende numa raiz e você se desequilibra, caindo sentado no chão.

Aproveitando-se de sua infelicidade, o índio não tem nenhuma dificuldade para finalizar o combate de forma rápida... e bem dolorida.

Sua aventura termina aqui

92

Fingindo que ainda dorme, você observa de rabo de olho quando a índia se afasta. Ela é realmente muito bonita, e seu corpo se move com graça e beleza por entre os homens que dormem. Por um momento, você fica apenas admirando a beleza da moça, sem notar que ela está se aproximando de uma das trouxas improvisadas que guardam a comida e os presentes que Cireneu e a bruxa deram a vocês.

Parece que você vai ter que agir antes que ela roube alguma arma ou algo ainda mais precioso.

Levantando-se num salto, você grita. Assustada, a moça dá um passo para trás e cai sobre Simão, que com outro grito termina de acordar o resto da tropa.

Agora, todos já perceberam que há uma índia entre eles.

➲ *Vá para 108*

93

"Que grande idéia: entrar pela porta da frente!" Reclama Gaspar Corrêa, quando os guardas prendem vocês. "Eu sabia que não devia deixar um fedelho tomar uma decisão tão importante!"

Enquanto são amarrados, você vê dois soldados trazendo Tauana pelos braços. Parece que ela também foi capturada.

➲ *Vá para 196*

94

Por mais que vocês procurem, não conseguem encontrar comida.No entanto, depois de mais um dia de jejum, você finalmente encontra uma árvore carregada de frutos vermelhos. Apesar de pequenos, eles parecem carnudos e suculentos. O que você vai fazer?

➲ *Se quiser matar a fome com os frutos, vá para 126*

➲ *Se preferir seguir em frente com fome, vá para 134*

95

Você ouve o disparo do canhão e quase simultaneamente é atingido pelos estilhaços de pedra e madeira lançados pelo projétil.

Faça uma avaliação de Dano

Jogue um dado e subtraia de sua Vitalidade (HT).

➲ *Se o novo valor de sua Vitalidade for menor ou igual a zero, vá para 56*

➲ *Se o novo valor de sua Vitalidade for maior que zero, vá para 184*

96

Amarrado a uma das vigas que sustenta a maloca, você passa algumas horas tentando inutilmente se libertar. Você pensa que seu tio e os outros devem estar bastante preocupados com o seu sumiço. Afinal, desde o incidente com o Curupira vocês não se veêm.

De repente,você percebe que alguém está mexendo nas cordas que prendem suas mãos, mas não consegue ver quem é. Em pouco tempo, os nós são desfeitos e você está livre.

Ao virar-se, vê a índia de olhos claros que chamou sua atenção pela manhã.

Ela percebe que você não entende porque ela esta lhe ajudando, e explica sorrindo: "Eu também fui branca. Meus amigos atacaram a aldeia e os índios me prenderam. Eles querem fazer o mesmo com o Curumim."

Agradecendo a ajuda , antes de sair, convida a jovem a ir com você.

Ela se recusa a ir, e apenas diz: "Agora sou uma Araé, e meu nome é Idiary." E em seguida deixa a maloca.

Saindo pela porta da maloca, você vê os índios trazendo o capelão preso por uma corda.

É melhor sair dali antes que seja visto, por isso, você entra novamente na maloca e improvisa uma saída, abrindo um buraco no trançado de palha que recobre as paredes.

Lá fora, você não vê ninguém.

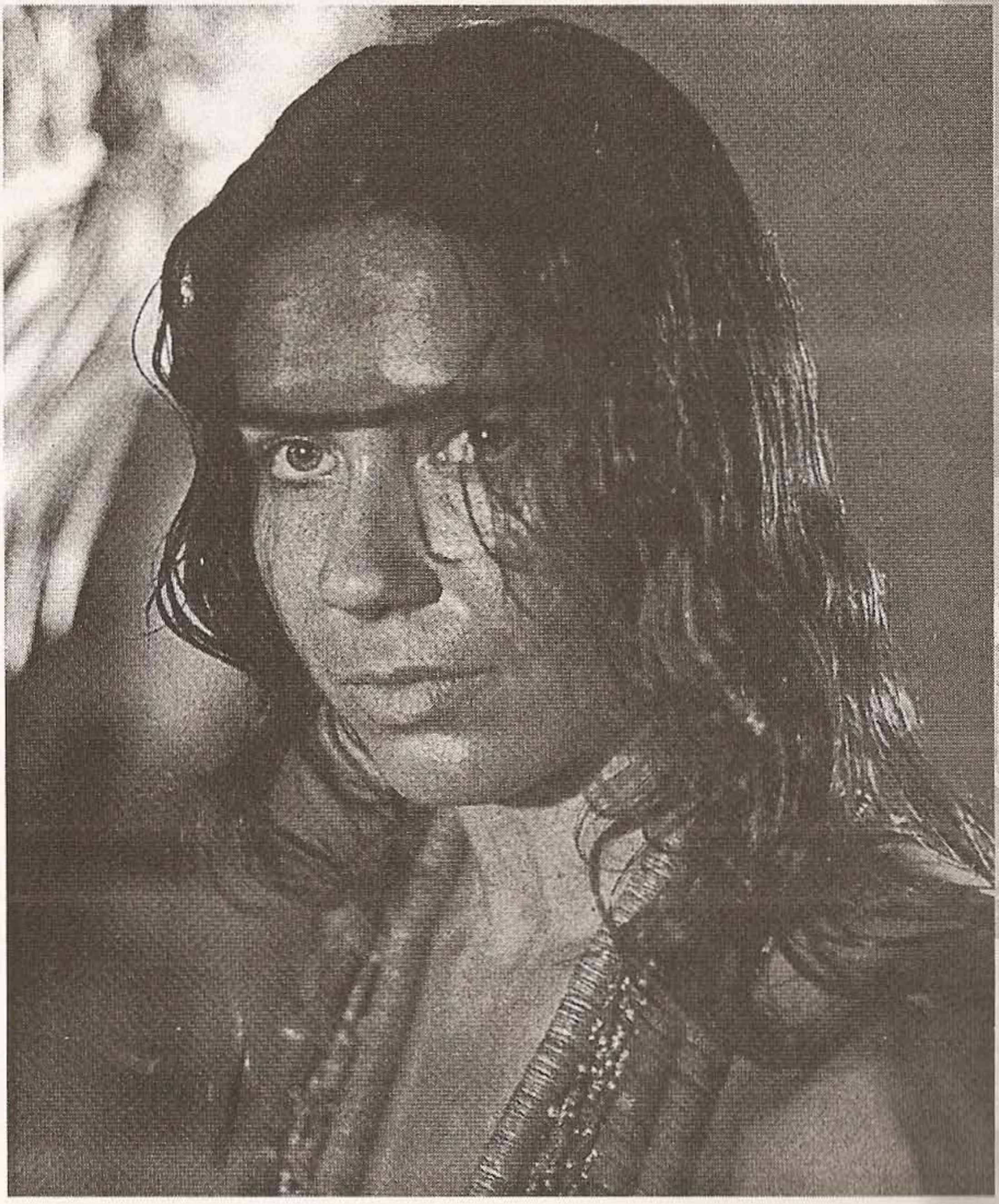
No Coração dos Deuses

Você poderia fugir correndo agora mesmo, mas está praticamente nu e desarmado. Quem sabe não consegue alguma arma na maloca dos guerreiros? Com certeza ela deve estar vazia agora, pois todos os índios parecem estar reunidos no terreiro para algum tipo de ritual.

E então, o que você quer fazer?

➲ ***Se quiser ir correndo para o mato, vá para 112***

➲ ***Se preferir procurar alguma arma para se proteger antes, vá para 104***



97

Ao apanhar a peça de roupa, você percebe que na verdade ela é um casaco de couro bem rústico.

Espere aí... talvez seja esse o tal gibão de couro que o homem estava falando.

Você volta apressado até onde está Gabriel e mostra o casaco a ele. "Tio, isso aqui é um gibão?"

Seu tio levanta os olhos por um instante e acena com a cabeça. "É... isso mesmo. Agora coloca esse gibão debaixo da cabeça dele e pára de fazer tanta pergunta."

Aproximando-se do desconhecido, você se ajoelha e começa a dobrar o casaco, formando uma pequena almofada.

➲ *Vá para 121*

98

"Se não contar nada para a minha mãe, eu lhe conto um segredo," você diz.

"Que segredo?" Pergunta seu tio.

"Primeiro me fala sobre o gibão..." Você desconversa, fazendo mistério.

Resignado, seu tio lhe explica: "Para mim é um mistério. Aquele casaco deve ter uns duzentos anos. E as botas também. Agora me conta o segredo," ele pede, bastante curioso.

Você retira o mapa do bolso e coloca sobre a mesa, tentando não chamar muita atenção. Surpreso, seu tio apanha o mapa e o examina cuidadosamente. Depois de algum tempo, ele lhe diz: "Pedro, acho que já sei o que é esse mapa..."

➲ *Se quiser saber também, vá para 106*

99

Perfeito!

Você ginga na frente do índio, lembrando-se de todas as rodas de capoeira que freqüentou nesses anos todos de prática.

Confuso pela sua movimentação, o índio não está preparado para a rasteira que você dá nele, até ser tarde demais.

Quando ele cai estatelado no chão, bem na sua frente, você aproveita a deixa e foge correndo dali, na companhia do seu tio Gabriel (e sua bicicleta), Gaspar Corrêa, Simão e o malandro, seguindo a trilha que sobe o morro.

➲ *Vá para 107*

100

Na caverna da bruxa ...

Eu sei onde está a metade que vosmecês procuram.

O caminho pouco importa. Fernão Dias procura as esmeraldas, mas morrerá louco...

O tesouro é um só, mas os martírios são sete. O próximo será o martírio do cativeiro. Vossa única arma será a que tiverdes em vossas mãos.

Eu não disse que ela é louca?

Vosmecês ainda verão o que é loucura... Quem se arrisca a descobrir também será descoberto.

A ignorância é
o pior dos martírios.

A metade do homem é a mulher; a metade do cativeiro é a liberdade.

Mas e a metade?

E qual é o caminho?

Mas pelo menos já sabemos que caímos em pleno século XVII

Continuamos sem saber onde está a outra metade.

➲ Vá para 36

101

Você apanha rapidamente um dos mapas e o esconde sob a camisa.

✎ *Anote MAPA FALSO na parte da planilha dedicada às suas posses.*

Felizmente, seu tio Gabriel nada percebeu.

Infelizmente, não percebeu porque ele e os outros estavam distraídos com todos os vinte guardas que cercam vocês. Como é inútil resistir a tantos inimigos, vocês são amarrados e lá de fora, você vê Tauana sendo trazida por dois soldados.

É... parece que não sobrou ninguém livre.

➲ ***Vá para 196***

102

Vocês caminham mais alguns dias, até atingirem as margens de um rio largo e pedregoso, que terão de cruzar. Essa deve ser a tal travessia de que fala o roteiro.

Gaspar e Gabriel pedem que todos recolham cipós, que vão sendo amarrados uns nos outros, de modo a formar uma corda bem longa. Essa corda de cipós será usada para vocês atravessarem o rio na manhã seguinte. Mas por enquanto, só resta esperar e apreciar a lua cheia que ilumina toda a mata com sua luz clara e prateada.

Enquanto trabalha, você vê Tauana se levantar e caminhar na direção do rio. O que será que ela vai fazer?

➲ ***Se quiser seguir a índia, vá para 110***

➲ ***Se preferir continuar trabalhando, vá para 118***

103

A figura sob a manta permanece imóvel, e isso deixa você ainda mais incomodado. Aproximando-se do vulto, Gaspar Corrêa puxa com cuidado a manta, descobrindo os pés do vulto. E vocês percebem horrorizados que os pés da figura estão virados para trás!

Sacando uma pistola, o capitão Gaspar ameaça:

"Esta aqui não vai falhar: é espanhola!"

Erguendo-se ameaçadoramente, o Curupira aponta outra pistola para Gaspar, dizendo: "E esta é francesa..."

Vocês ouvem o estampido surdo do disparo, mas percebem que o Curupira atirou para o alto, como uma advertência.

"Agora sua arma está descarregada!" Diz Gaspar Corrêa, saltando sobre o Curupira. Com um safanão, o homem de pés tortos derruba Gaspar Corrêa, que perde os sentidos.

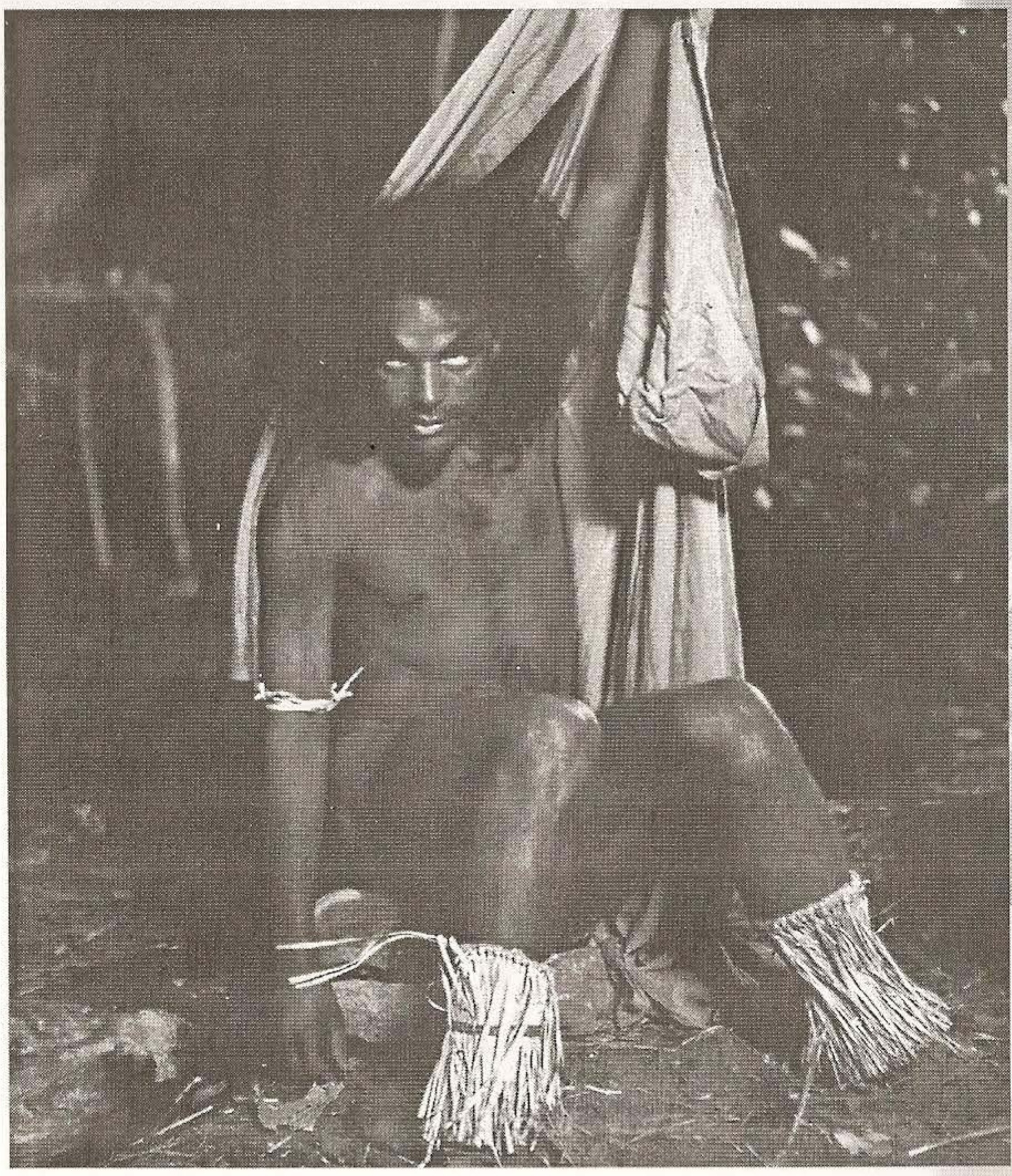
O grupo avança sobre o Curupira, que se livra de seus agressores com extrema facilidade. De repente, você se vê diante dele, e quando tenta acertá-lo com um chute, o Curupira agarra seu pé e joga você longe para em seguida voar sobre a fogueira, num salto acrobático.

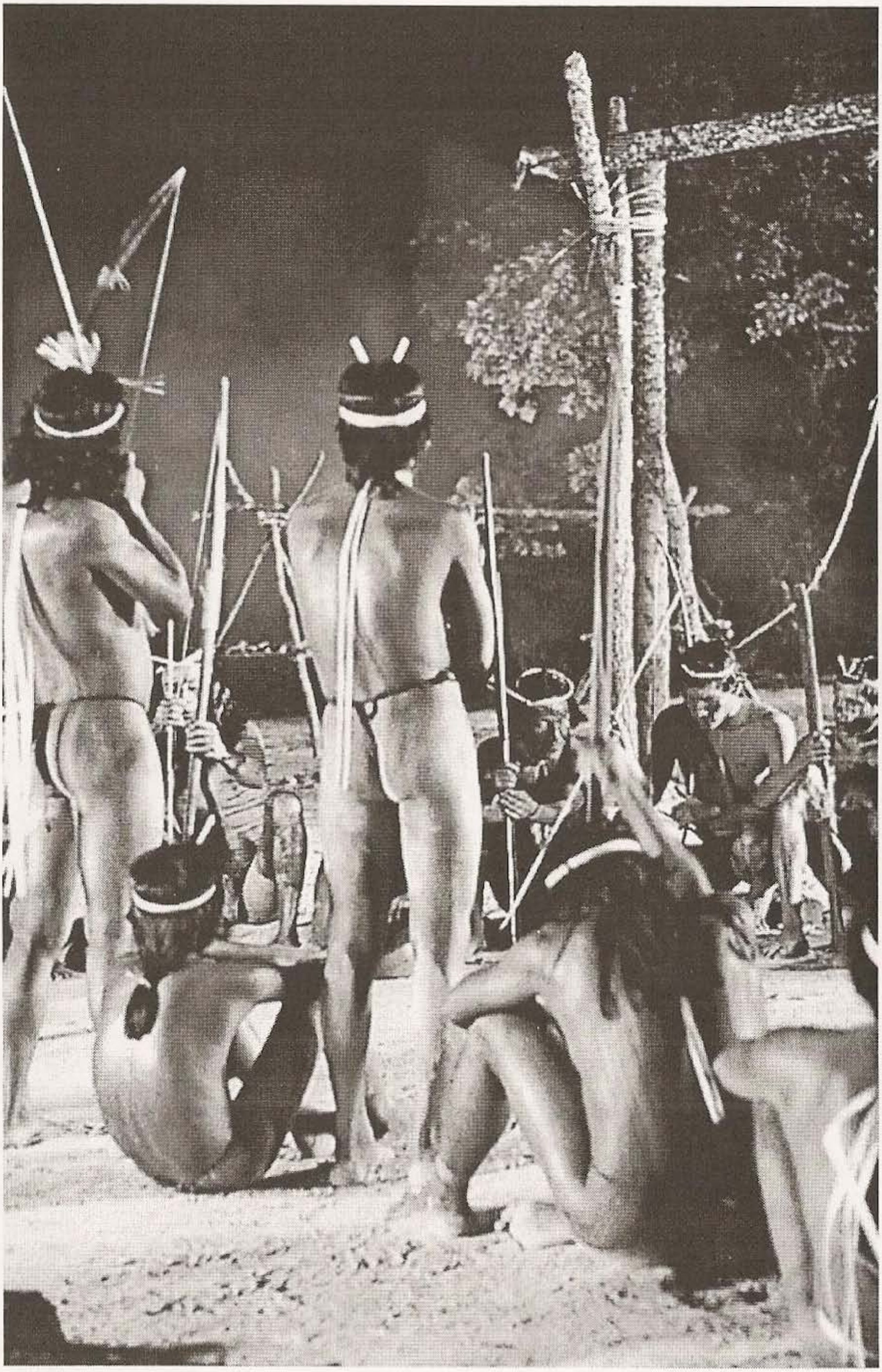
Do outro lado da clareira, ele cai de pé sobre um tronco, e com uma gargalhada sinistra, olha para a mata e solta um assobio estridente.

De dentro da escuridão da floresta, ouve-se um tropel de cascos e um farfalhar na vegetação, como se um animal enorme estivesse se aproximando.

O que será agora?

➲ *Vá para III*





104

Como você tem algum tempo, decide procurar uma arma para se proteger .Vamos ser francos: você não sabe o que aconteceu com a bandeira e podem passar muitos dias antes que os encontre novamente. É melhor estar preparado.

Entrando na maloca dos guerreiros, você encontra muitos arcos, flechas e bordunas. Apanhando uma borduna, você pensa que deve ser fácil usar uma dessas, afinal é como usar um porrete qualquer.

De repente, percebe que não está sozinho. No alto da maloca, amarrado, amordaçado e pendurado numa corda, está o capitão Gaspar Corrêa.

Quando você o liberta, ele diz que o grupo foi atacado pelos soldados do forte, que conseguiram seguir a pista de vocês até ali. E depois, como o capelão capturou dois índios da tribo, os Araés também atacaram com muita violência, e a bandeira só sobreviveu porque Tauana conversou com os guerreiros e eles entregaram o capelão para que os índios o punissem por seu crime.

"E como o senhor foi parar lá em cima?", Você pergunta.

"Eu encontrei," ele diz, com lágrimas nos olhos. "Os martírios existem. Eu vi os desenhos nas pedras. Agora só me resta ver o tesouro."

"Então vamos embora!"

"Não, eu não saio daqui sem ver o tesouro, nem que seja a última coisa que eu faça!"

Quando ele diz isso, há uma agitação lá fora e vocês ouvem os gritos de Gabriel e dos outros, tentando assustar os índios, realizando um ataque de surpresa.

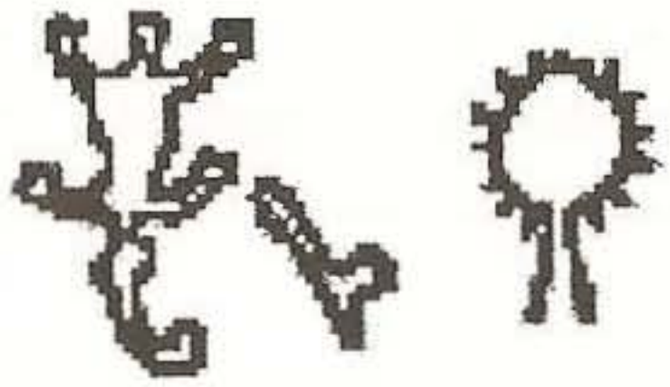
Mas são poucos bandeirantes para tantos guerreiros Araés, e logo todos são capturados.

Virando-se para você, Gaspar Corrêa diz que teve uma idéia e vai até o centro da aldeia, chamando a atenção de todos. Derramando um pouco de aguardente no fogo, ele tenta repetir o truque do Anhangüera, ameaçando a tribo: "se não libertarem meus amigos eu porei fogo nos rios!"

Tomando a cuia das mãos de Gaspar Corrêa, o pajé cheira seu conteúdo e responde sem muita preocupação. "Isso é cauim, meu filho..."

Parece que esses índios não são tão impressionáveis.

➲ *Vá para 112*



105

Como não existe nada na canoa além da peça de roupa e dos remos, você resolve dar uma olhada em volta, para ver se encontra na mata algo que possa ser útil. Porém, quando se afasta um pouco em direção à mata, seu tio chama o seu nome.

"Pedro! Onde você pensa que vai?"

Você explica rapidamente o que aconteceu e seu tio grita, nervoso: "Pega logo qualquer coisa dentro da canoa e vem me ajudar... rápido!"

➲ ***Vá para 113***

106

"Eu posso estar enganado, mas isso parece ser um roteiro de viagem dos bandeirantes," diz Gabriel.

"Vai me dizer que é um mapa do tesouro?" Você pergunta, debochando.

"É mais do que isso," ele responde. "Parece ser o Roteiro dos Martírios."

"Roteiro do quê?" Você pergunta.

"Dos Martírios, Pedro... o Roteiro dos Martírios." Responde Gabriel, com o mesmo tom que usa quando está dando aula. "Esse é o tesouro mais procurado do Brasil. O Roteiro dos Martírios original foi feito no século XVII por um bandeirante chamado Bartolomeu Bueno da Silva."

"Não era esse que tinha um apelido esquisito?" Você interrompe.

"Isso mesmo." Responde Gabriel. "Bartolomeu Bueno da Silva era conhecido como Anhangüera, que quer dizer Diabo Velho. Ele passou a ser chamado assim depois que enganou os índios, pondo fogo numa gamela cheia de álcool e dizendo que faria a mesma coisa com a água dos rios."

"Mas como é que o mapa desse tal de Anhangüera veio parar no bolso daquele estranho?" Você pergunta.

"Isso eu não sei, Pedro. O que eu sei é que existem muitos roteiros falsos, que não levam a lugar nenhum, e esse aqui pode muito bem ser mais um deles."

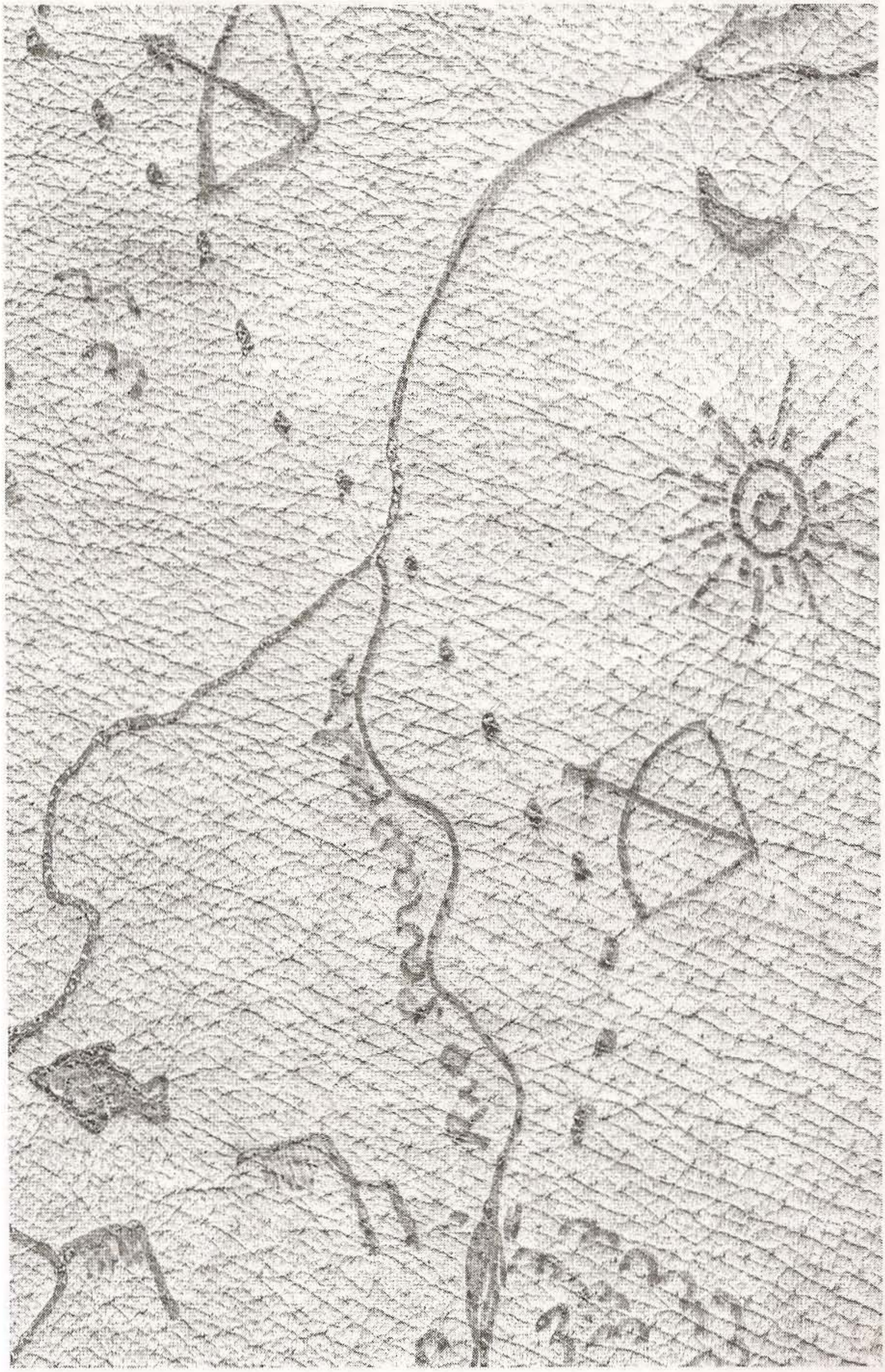
Dizendo isso, Gabriel dobra o mapa e o coloca no bolso. Em seguida, ele apanha seu chapéu e se levanta. "Agora vamos embora porque esse lugar está cheio de aventureiros"

Rapidamente, vocês saem dali, sob o olhar atento de um homem com jeito de malandro, que está tentando vender Bíblias no Cabaré.

"Mas como vamos saber se esse roteiro é verdadeiro?" Você pergunta.

"Eu só conheço uma pessoa que pode nos ajudar." Diz Gabriel andando para fora do Cabaré.

➲ ***Vá para 50***



107

A trilha avança encosta acima, e os índios parecem estar se reunindo no sopé do morro. Do alto da trilha, você pode ver cada vez mais índios chegando lá em baixo. A coisa está ficando feia...

Em cima do morro, não parece haver muitas opções de fuga, mas de repente, vocês ouvem o barulho de água correndo. E realmente, mais à frente, escondida por trás da grossa vegetação, vocês avistam uma linda cachoeira, que mergulha do alto da pedra em direção ao rio lá em baixo.

Parados na beira do abismo, vocês escutam os índios se aproximando cada vez mais. Agora só existem duas opções: pular lá de cima ou se entregar aos índios.

➲ *Se quiser pular do alto da cachoeira, vá para 115*

➲ *Se preferir se render aos índios, vá para 123*

108

Acordados pelos gritos, seus companheiros se levantam enquanto a índia tenta correr para a mata. Num instante, arma-se uma grande perseguição, com todo mundo tentando barrar o caminho da índia ao mesmo tempo em que ela usa toda sua agilidade para driblar e se esquivar de Gaspar Corrêa, Gabriel, do capelão e de Simão, que grita "pega, pega!", abrindo os braços para impedir que ela escape para a mata.

Preocupado com a segurança da moça, você tenta acalmar seus companheiros: "tenham cuidado, não a machuquem... por favor!"

Como sua tentativa não dá muito certo, você resolve entrar no jogo e começa a correr atrás da índia junto com seus companheiros.

➲ *Vá para 116*

109

Você deixa os falsos roteiros onde estão. Afinal de contas, para que serviria um mapa do tesouro falso?

Infelizmente, você nem tem tempo de responder à pergunta, pois vocês são cercados por vários guardas. Como é inútil resistir a tantos inimigos, vocês são amarrados e lá de fora, você vê Tauana sendo trazida por dois soldados.

Parece que não sobrou ninguém livre.

➲ *Vá para 196*

110

Você se levanta meio sem jeito e seu tio olha de rabo de olho para você. "Onde você vai, Pedro?" Ele pergunta.

"Vou no banheiro, tio. Dá licença..."

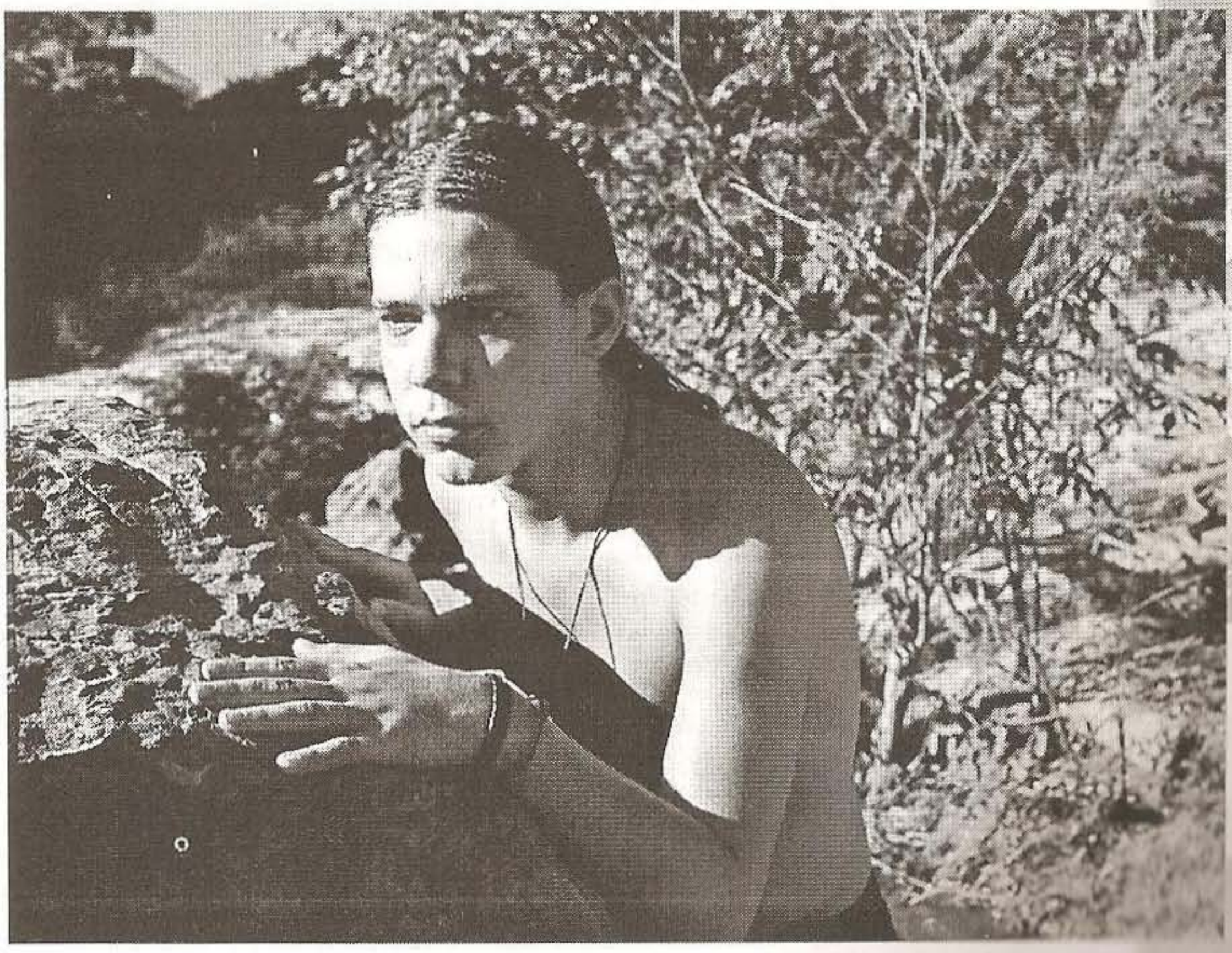
"Então vê se traz mais alguns cipós," ele lhe pede, acrescentando: "ainda faltam uns 5 metros de corda."

Concordando com um aceno de cabeça, você sai do acampamento e se embrenha na mata atrás de Tauana. Não é preciso andar muito. Ela seguiu uma trilha estreita até o topo de uma cachoeira, que despenca de uma grande rocha achatada como uma bandeja, onde as águas se acumulam numa piscina natural, que brilha como uma bacia de prata na luz da lua cheia.

Você se aproxima sorrateiramente, e observa Tauana se banhando nas águas límpidas. Sob a luz do luar, ela parece ainda mais bonita e você sente muita vontade de ir até lá e se juntar a ela na piscina. Mas e se ela ficar chateada por você estar ali espiando enquanto ela toma banho? Talvez o melhor seja voltar para o acampamento antes que ela o veja ali.

O que fazer?

- ***Se quiser se juntar a Tauana na cachoeira, vá para 142***
- ***Se preferir voltar para o acampamento, vá para 158***



111

Chamado pelo Curupira, adentra a clareira um enorme e monstruoso porco do mato, quase do tamanho de um cavalo. Seu pelo é negro como a noite, seus olhos brilham como o fogo, e de seu focinho pendem duas defesas afiadas.

Com um rosnado gutural, a criatura avança sobre o acampamento, destruindo a fogueira e pisoteando armas e roupas, inutilizando parte do equipamento da bandeira.

Com um salto, o Curupira monta no animal. Sua única chance é atacá-lo agora, antes que ele fuja para o mato.

Mas será que você tem coragem para fazer isso?

➲ ***Se quiser atacar o Curupira, vá para 119***

➲ ***Se preferir deixá-lo ir, vá para 127***

112

Depois que seu tio e os demais tentam atacar a tribo e acabam capturados e que Gaspar Corrêa falha em sua tentativa de repetir o truque do Anhangüera, todos os seus companheiros são presos e amarrados.

No centro da aldeia, próximo à fogueira, o capelão aguarda sozinho sua punição, enquanto você pensa em como vai libertar seus companheiros. De repente, algo chama sua atenção.

Saindo da floresta, Tauana começa a discutir com os índios, e mesmo sem entender o que eles estão dizendo, você imagina que ela esteja defendendo vocês. Mas não importa. Essa era exatamente a oportunidade que você estava esperando.

Como você está pintado e vestido como um índio, ninguém nota sua presença na pequena multidão que cerca a fogueira e aproveita que estão todos distraídos com Tauana para ir cortando as cordas que prendem seus companheiros.

Você ouve o capelão pedir a sua ajuda, mas é melhor deixar ele pagar por seu crime e enfrentar a justiça dos índios.

Vocês se esgueiram na direção da mata, tentando fugir sem que ninguém perceba, mas um dos guerreiros dá o alarme. Agora, sua única chance de escapar é correr, correr mais do que os índios...

Faça um Teste de Corrida

Jogue os três dados e some os números obtidos.
Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 13.

➲ ***Se for bem sucedido, vá para 120***

➲ ***Se falhar, vá para 128***

113

Um pouco contrariado, você resolve obedecer seu tio e vai novamente até a canoa, pegando a tal peça de roupa, que na verdade é um casaco de couro bem rústico. Talvez seja esse o tal "gibão" sobre o qual o homem estava falando. Mas agora não há tempo para pensar nisso.

Segurando firme o casaco, você volta correndo até junto de seu tio.

Aproximando-se do desconhecido, você se ajoelha e tenta improvisar um travesseiro com o casaco.

➲ *Vá para 121*

114

Você chega em casa e mal consegue conter sua excitação! Imagine só, participar de uma busca do lendário tesouro dos Martírios...

Que aventura!

Animado, você passa correndo pela sala, bate a porta do quarto e começa a arrumar sua mochila. Lá fora, você ouve seu tio entrar e cumprimentar sua mãe.

Enquanto tenta escolher o que levar para o sertão, você escuta os dois conversando na sala. Seu tio Gabriel explica para sua mãe o que aconteceu e ela parece ficar nada satisfeita.

➲ *Vá para 122*

115

Sem perder tempo, você respira fundo e pula lá do alto, ouvindo os gritos de seu tio e de seus companheiros, que decidem fazer o mesmo. Afinal, é bem melhor se arriscar no rio do que enfrentar tantos índios de uma só vez.

A queda é rápida, mas parece durar uma eternidade. E o frio na sua barriga só passa quando seu corpo mergulha na água gelada do rio. Quando seus pés atingem o fundo do rio, você agita os braços tentando voltar à superfície, e luta para não se afogar na correnteza rápida e traiçoeira.

Ao seu lado, seu tio Gabriel tenta se agarrar a sua inseparável bicicleta, enquanto Gaspar Corrêa, Simão e o malandro nadam desajeitadamente em meio aos troncos e pedras. E até mesmo você, que está tão acostumado a nadar nos rios e igarapés, sente muita dificuldade em vencer essa correnteza.

➲ *Vá para 189*

116

Um pouco hesitante a princípio, você resolve finalmente se juntar à perseguição, muito mais para garantir que a índia não seja tratada com violência. Afinal, ela se aproximou pacificamente, e se quisesse atacá-los, poderia ter feito isso, ao invés de apenas acariciar seu rosto.

De qualquer modo, depois de alguns segundos de correria, você percebe que não vai ser tão fácil assim apanhar a moça; ela é ágil e arisca como uma jaguatirica!

Faça um teste de Destreza-2 (DX-2)

Jogue os três dados e some os números obtidos.
Você precisa obter um resultado menor ou igual ao valor de sua Destreza menos 2. A sua Destreza vale 12, logo, você precisa de 10 ou menos (consulte a planilha na página 4).

➲ *Se for bem sucedido, isto é, se tirar 10 ou menos, vá para 124*

➲ *Se falhar, ou seja, se tirar 11 ou mais, vá para 132*

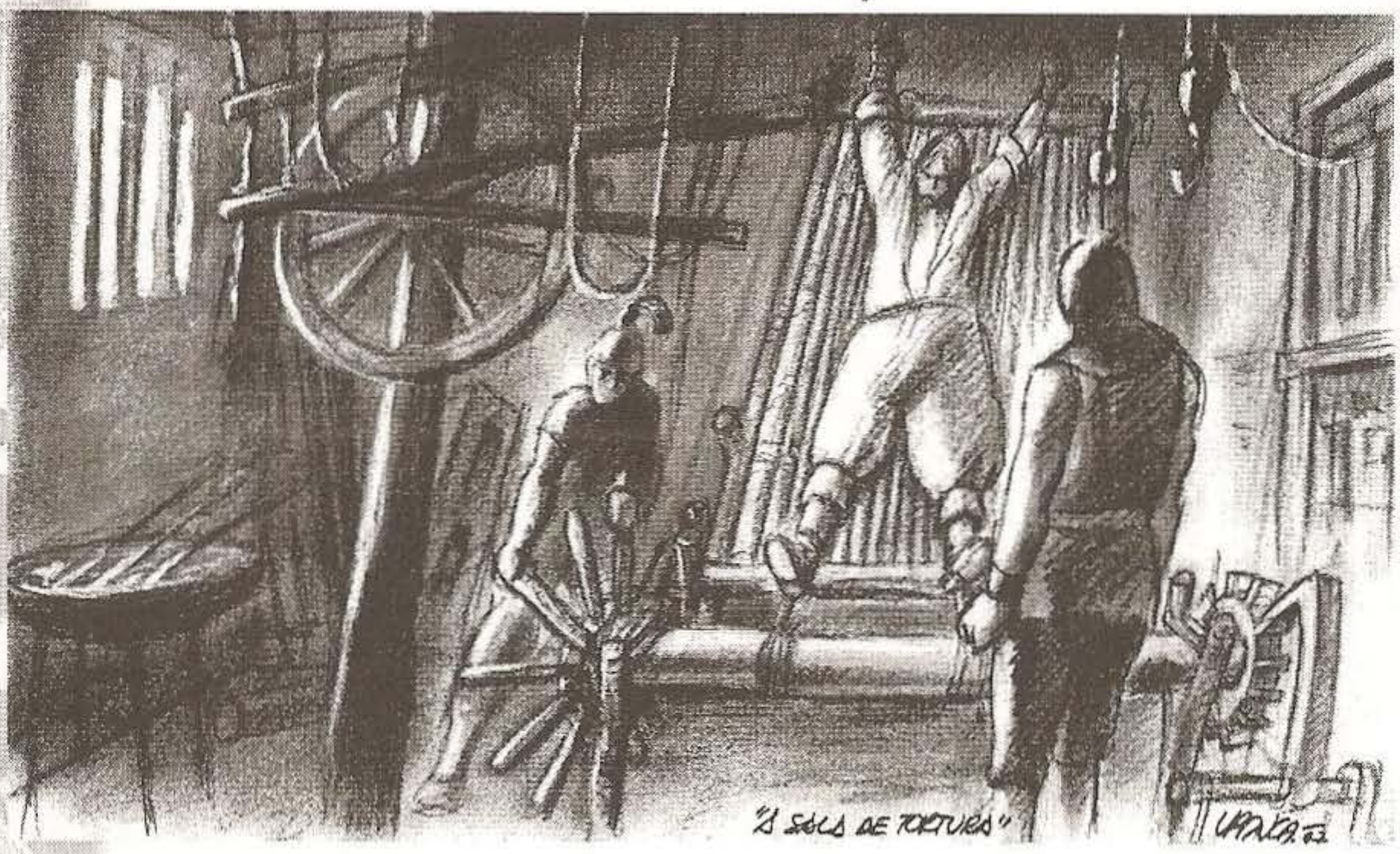
117

Infelizmente não há nada que você possa fazer, a não ser fechar os olhos para não ver as cenas terríveis que os gritos e ruídos metálicos lhe sugerem.

Mesmo que alguns tentem resistir até a morte, acabarão entregando o Roteiro dos Martírios aos bandidos. Então, suas vidas não terão mais nenhum valor.

Que triste destino!

Sua aventura termina aqui



118

Você fica com muita vontade de seguir Tauana. É como se alguma coisa lhe dissesse para ir com ela. Mas sabe que o trabalho é mais importante agora. Quanto mais cedo vocês terminarem essa corda, mais cedo poderão atravessar o rio e entrar no país dos Araés, onde está o tesouro dos Martírios.

Depois de algumas horas, Tauana retorna e quando passa por você, seu olhar é frio, como se ela estivesse muito decepcionada. Mesmo sabendo que fez o que achava certo, você não consegue evitar a sensação de que perdeu alguma coisa importante. Mas não há tempo para esse tipo de pensamento agora.

Amanhã cedo vocês têm de atravessar o rio e continuar a aventura.

➲ *Vá para 166*

119

Apanhando uma espada do chão, você avança com um grito, tentando acertar o Curupira.

Faça uma Jogada de Ataque

Jogue os três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 13.

➲ *Se for bem sucedido, vá para 135*

➲ *Se falhar, vá para 143*

120

"Vamos nos separar, assim há mais chance de alguém escapar com vida!" Grita Gabriel, montando em sua bicicleta. Você, Tauana e Simão vão junto com ele, enquanto Gaspar Corrêa, Catarina e a cozinheira correm para o outro lado.

Correndo como loucos pela mata, vocês conseguem uma boa dianteira, mas de que adianta essa vantagem se vocês não sabem para onde ir?

Nesse momento, Simão pára e se despede de vocês. "Se eu for com vocês, vou acabar numa senzala. Eu vou é procurar o meu quilombo!" Com um aceno de adeus, Simão desaparece na escuridão da noite, enquanto vocês seguem em frente.

Mais além, o caminho se bifurca e vocês têm de decidir para onde seguir.

➲ *Se quiser seguir o caminho da direita, vá para 136*

➲ *Se preferir o caminho da esquerda, vá para 144*

121

Faça um teste de Inteligência (IQ)

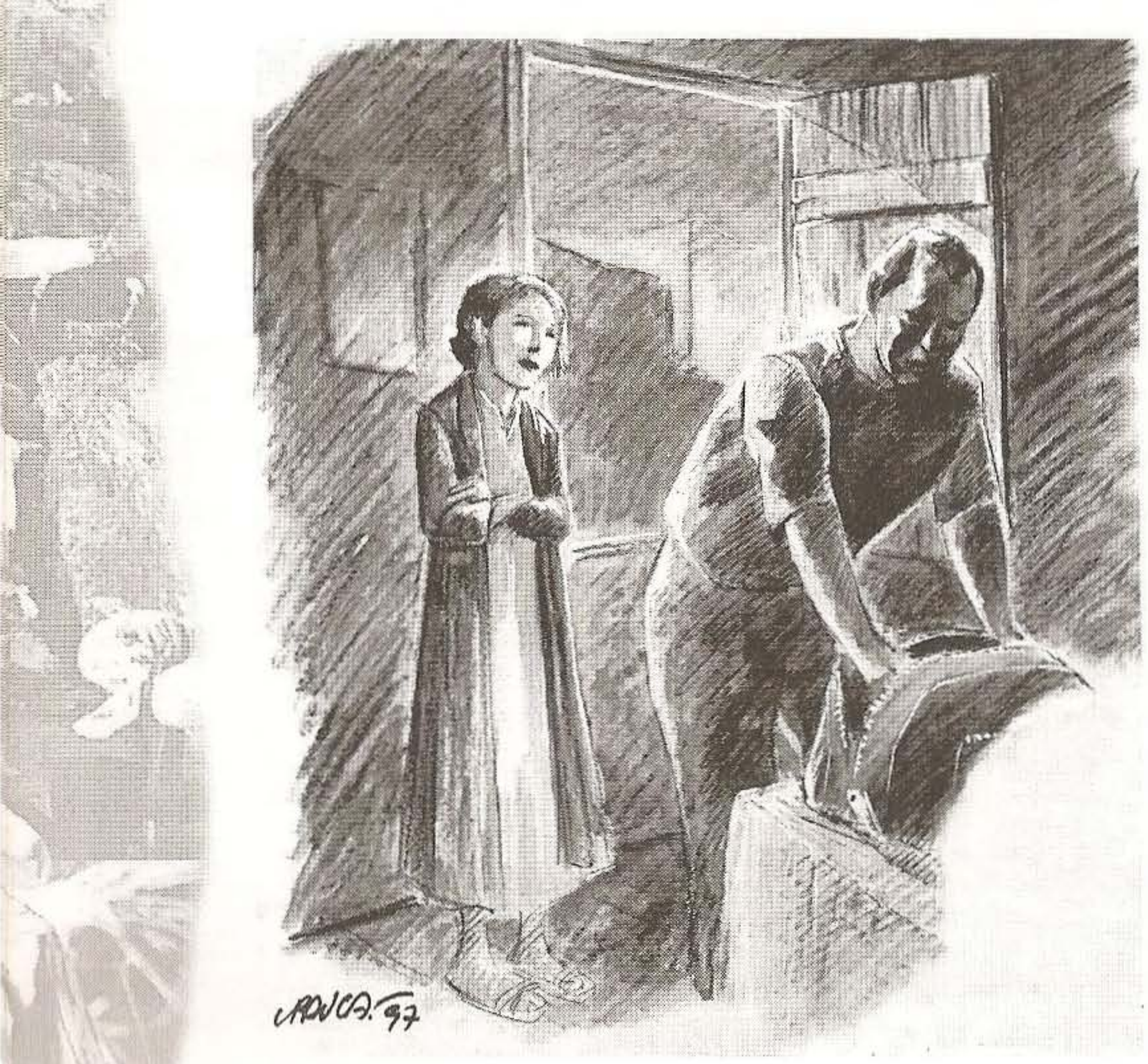
Jogue os três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 10, que é o valor da sua IQ (veja a planilha de Pedro na página 4).

Para fazer o teste, jogue os três dados e some os números obtidos. Por exemplo, se você tirar 5 num dado, 3 no outro e 4 no terceiro, o resultado será 12.

*Um **teste** é feito sempre que você precisa usar uma de suas **Perícias**. Nesse caso, o teste de INTELIGÊNCIA (IQ) serve para decidir se você percebeu qualquer coisa estranha ou escondida.*

Se for bem sucedido no teste, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 10, vá para 129

Se falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 10, vá para 137



122

Seu tio vai embora, arrumar as coisas para a grande viagem, pois vocês combinaram partir no dia seguinte bem cedinho.

Mais tarde, você e sua mãe conversam enquanto ela prepara o jantar.

Você percebe que ela está bastante nervosa, apesar de você nem tocar no nome de seu tio e nem fazer qualquer menção ao estranho ou à viagem para o sertão. Depois do jantar, você se deita para dormir, mas acorda com a voz de seu tio.

Você ouve atrás da porta enquanto os dois conversam, e sua mãe diz que não quer que você vá para o sertão com ele. Sem querer contrariar sua mãe, Gabriel acaba concordando.

"Pedrinho é um menino," ela diz. "Ele tem só quinze anos..."

"Dezesseis," corrige Gabriel. "E ele já é um homem. Só você não vê isso..." ele diz, despedindo-se da irmã com um beijo carinhoso.

Emocionada, sua mãe deseja boa sorte ao irmão. "Te cuida,"

"Pode acreditar," diz Gabriel emocionado. "Eu volto..."

"Gabriel, eu vou te contar uma coisa que eu nunca falei para ninguém," sua mãe diz, num tom bem sério.

Escondido atrás da porta, você ouve sua mãe dizer que quando seu pai desapareceu no sertão há mais de dez anos, ele tinha partido em busca do mesmo tesouro que agora está levando seu tio Gabriel. "O pai do Pedrinho também foi atrás dos Martírios," ela diz, emocionada, pedindo que ele traga alguma notícia ou pelo menos alguma informação sobre o que aconteceu com o seu pai.

Suspirando, Gabriel lembra à irmã que para reconhecer alguém sem nunca ter visto, só mesmo sendo filho.

Sua mãe fica em silêncio por um longo tempo. Depois disso, Gabriel diz que vai partir com Gaspar Corrêa pela manhã bem cedinho e que acha melhor não levar você.

Você fica furioso quando seu tio vai embora. A sua vontade é sair do quarto e dizer à sua mãe que você já não é mais um menino e que está decidido a ir para o sertão com seu tio, mas uma outra idéia lhe ocorre: e se você fosse escondido? Afinal, você conseguiu memorizar uma boa parte do roteiro e já está acostumado a acampar no mato e seguir o rio de canoa até os igarapés. Com certeza, essa viagem ao sertão não seria muito diferente disso.

De repente, você começa a considerar seriamente a idéia de fugir de casa, mas sabe que sua mãe ficaria arrasada quando descobrisse sua fuga, e por isso sente um grande aperto no coração.

É... Talvez ela tenha razão e o melhor seja mesmo esquecer isso tudo.

E estão, o que você vai fazer?

➲ ***Se quiser fugir de casa, vá para 130***

➲ ***Se preferir esquecer essa história toda e voltar a dormir, vá para 138***

123

Vocês param por um momento no alto da cachoeira e tentam decidir o que fazer. Porém, enquanto vocês pensam, os índios se aproximam cada vez mais, cercando toda a área ao redor da trilha, tornando impossível qualquer tentativa de fuga.

Decidindo confiar na boa vontade dos guerreiros índios, Gaspar Corrêa ergue as mãos e se rende, e todos fazem o mesmo.

Infelizmente, esses guerreiros não estavam tão dispostos assim a fazer a paz.

E fazem questão de demonstrar isso, da forma mais dolorosa possível...

Sua aventura termina aqui.

124

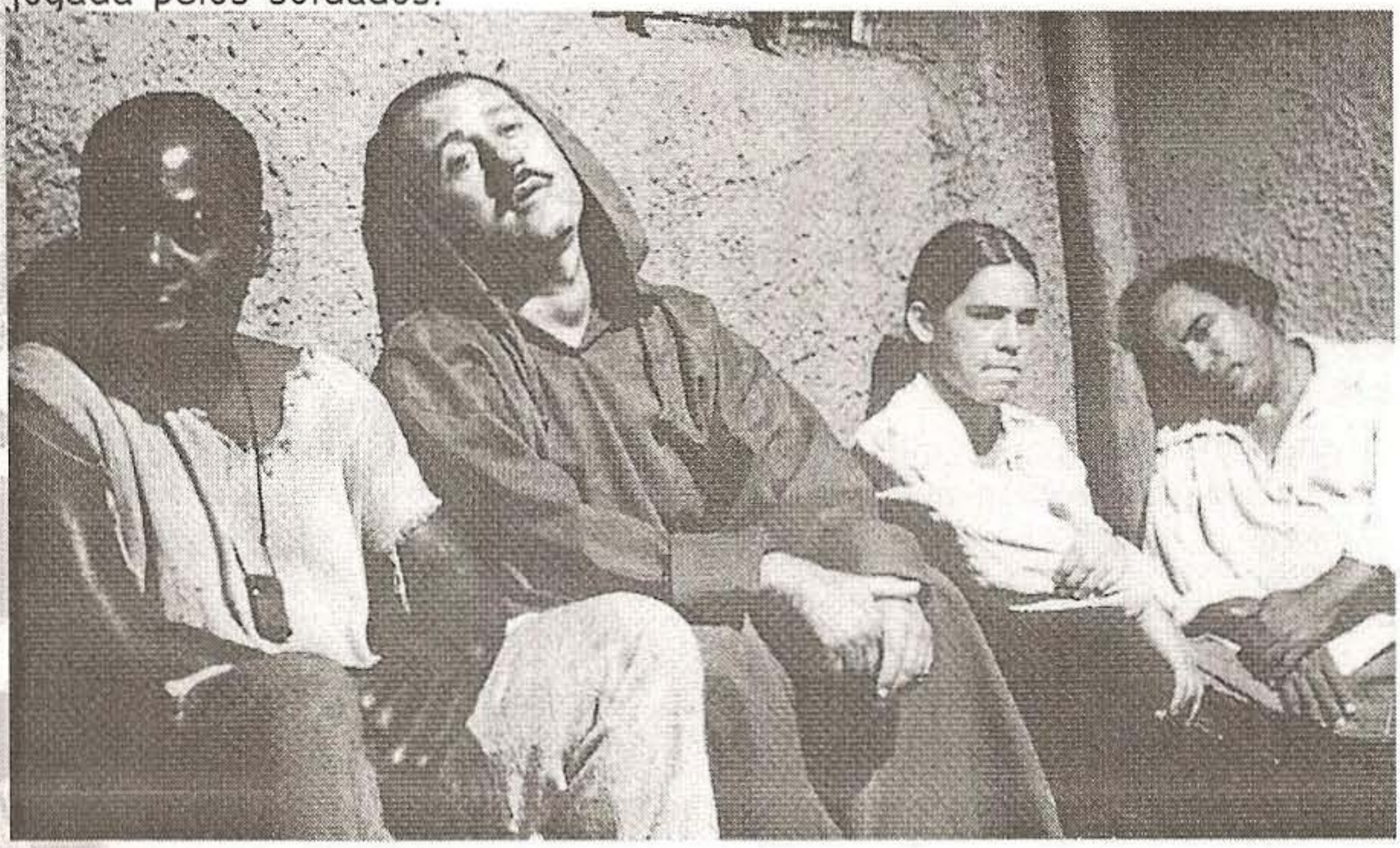
Vocês perseguem a índia enquanto ela tenta desesperadamente fugir para a mata, mas como vocês são muitos e ela é uma só, em pouco tempo ela está encurralada e você consegue segurá-la pelos braços, tentando ao máximo ser gentil.

Seus companheiros param um instante, ofegantes, e enquanto eles tentam recuperar o fôlego, a índia se debate em seus braços, tentando em vão escapar.

➲ *Vá para 140*

125

Vocês são levados para um cubículo imundo que serve como cela. Lá dentro encontram duas mulheres, que se abraçam a Tauana quando ela é jogada pelos soldados.



O carcereiro aponta para um buraco na parede e diz, com um ar cruel: "isso é um respiradouro. À noite, os animais entram por aí."

Quando a porta se fecha, você pensa que é preciso achar uma saída dali o mais rápido possível. O comandante não vai demorar para perceber que o mapa que você deu a eles é falso. E quando isso acontecer, eles com certeza vão matar todos vocês. E o seu palpite é que eles vão se livrar de vocês antes do amanhecer.

Mas por enquanto, parece não haver mesmo escapatória.

➲ *Vá para 133*

126

Faminto, você apanha os frutos da árvore e devora vários deles de uma vez só. Eles não têm um gosto muito bom, e em poucos minutos você começa a se sentir muito mal. Quando Tauana vê os frutos que comeu, ela olha assustada para seu tio e diz: "fruta má, faz mal ao curumim. Fruta mata!"

Horrorizado, você percebe que acaba de se empanturrar com frutos venenosos!

Uma estranha tontura toma conta de seu corpo, e você começa a perder os sentidos. Nervoso, Gabriel pergunta a Tauana o que fazer.

"Curumim muito fraco pela fome. Não vai dar tempo de fazer nada."

Como uma sentença de morte, as palavras de Tauana ecoam em sua mente quando você perde os sentidos. E então, tudo fica escuro e silencioso... para sempre.

Sua aventura termina aqui

127

Você resolve deixar o Curupira em paz. Afinal, já percebeu que nenhum de vocês é páreo para ele mesmo....

Mas, com um sorriso nos lábios, o Curupira bate os pés tortos no ventre do animal, atiçando sua monstruosa montaria a avançar, exatamente em sua direção!

➲ *Vá para 151*

128

"Vamos nos separar, assim há mais chance de alguém escapar com vida!" Grita Gabriel, montando em sua bicicleta. Você, Tauana e Simão vão junto com ele, enquanto Gaspar Corrêa, Catarina e a cozinheira correm para o outro lado.

Correndo como loucos pela mata, vocês conseguem uma boa dianteira, mas os índios são mais rápidos do que vocês imaginavam. Como eles conhecem muito bem essas matas, já sabem onde estão todas as trilhas e atalhos.

Tão rápida como começou, a perseguição termina, na ponta das flechas envenenadas dos Araés.

Que triste fim para essa aventura...

129

Quando você começa a dobrar o casaco de couro, algo chama sua atenção. Parece haver alguma coisa guardada no bolso do casaco. O que será?

Enfiando sua mão no bolso, você encontra um pedaço de couro, enrolado como se fosse um canudo amarrado com uma fina tira, também de couro.

O que será isso?

Seu primeiro impulso é mostrar o objeto a seu tio, mas ele está muito ocupado improvisando um curativo nas costas do desconhecido. Talvez seja melhor não incomodá-lo agora.

➲ ***Se quiser mostrar o pedaço de couro a seu tio, vá para 145***

➲ ***Se preferir guardar segredo sobre essa descoberta, vá para 161***

130

Você espera em silêncio durante horas, até ter certeza absoluta de que sua mãe está ferrada no sono. Só então, com muito cuidado, você apanha sua mochila, junta alguma comida numa sacola de pano e tenta abrir a porta da frente, sem fazer muito barulho. Lá fora, o dia já está quase amanhecendo.

Faça um Teste de Furtividade-2

Jogue três dados e compare o resultado com o valor da sua Furtividade-2, o que é igual a 12-2, ou seja, 10 (consulte a planilha da página 4).

➲ ***Se for bem sucedido, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 10, vá para 146***

➲ ***Se você falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 10, vá para 154***

131

Com braçadas rápidas, você se mantém na superfície, evitando os rodamoinhos que a todo momento tentam levar seu corpo para o fundo do rio. A correnteza carrega vocês com violência, e seu corpo vai sendo jogado contra pedras afiadas e troncos velhos, que rasgam suas roupas e arranham sua pele.

De repente, você percebe que mais à frente, o rio mergulha na terra, seguindo para dentro do que parece ser uma caverna subterrânea. Não há como evitar esse mergulho, e a única coisa que você pode fazer agora é tomar bastante fôlego, prender a respiração e rezar para que tudo corra bem.

Faça um Teste de Natação-2

Jogue três dados e compare o resultado com o valor de sua perícia Natação-2 (consulte a planilha da página 4). Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 14-2=12.

➲ ***Se for bem sucedido, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 12, vá para 147***

➲ ***Se falhar, isto é, se o resultado for maior do que 12, vá para 155***

132

Vocês perseguem a índia enquanto ela tenta desesperadamente fugir para a mata. Mesmo sendo apenas uma contra tantos perseguidores, a índia usa sua agilidade e rapidez para escapar de todas as suas tentativas de agarrá-la pelos braços.No entanto, depois de algum tempo, ela parece se cansar um pouco e acaba tropeçando numa raiz do chão, o que dá a Simão a chance de agarrá-la firme pelos braços, até mesmo com uma certa violência. Você se sente um pouco incomodado e tenta dizer a Simão que não aperte a moça com tanta força. Mas antes que você consiga falar qualquer coisa, os outros chegam, ofegantes, e enquanto eles tentam recuperar o fôlego, a índia se debate inutilmente.

➲ ***Vá para 140***

133

A noite vai passando lentamente, e enquanto alguns dormem, você tenta permanecer atento a qualquer oportunidade de fuga que possa surgir. Afinal, a velha da caverna disse que a arma para sair do cativeiro seria algo que vocês tivessem à mão.

Nesse momento, você vê uma cobra entrando pelo respiradouro. Imediatamente, todos se levantam assustados, e Simão confirma seus maiores temores: "É venenosa, gente!"

E agora, o que você vai fazer?

➲ ***Se quiser matar a cobra, vá para 141***

➲ ***Se achar melhor ficar bem longe dela, vá para 150***

134

Mesmo faminto, você sabe que não se deve comer frutas desconhecidas no mato. Quando avista essa mesma árvore, o capelão se apressa em apanhar alguns frutos, mas Tauana o impede.

"Fruta ruim. Faz mal. Homem fraco pela fome pode até morrer!"

"Deus me livre e guarde!" Diz o capelão, fazendo o sinal da cruz.

Pelo jeito, vocês terão de suportar a fome por mais algum tempo.

➲ ***Vá para 165***

135

Você acerta um belo golpe e a espada se enterra fundo na barriga do Curupira. Horrorizado, você percebe que seu golpe não teve nenhum efeito, e que ele parece totalmente imune aos seus ataques.

Com uma risada sinistra, o Curupira avança em sua direção.

➲ ***Vá para 151***

136

Você segue o caminho da direita, e acaba se separando de seu tio e de Tauana quando alguns índios tentam barrar o seu caminho. Embrenhando-se na mata, você logo encontra uma outra trilha, que parece estar livre.

Você segue correndo até que chega a uma bifurcação. Uma das trilhas sobe uma encosta de pedra, enquanto a outra desce na direção do rio.

Para onde você vai?

➲ ***Se quiser subir a encosta, vá para 152***

➲ ***Se preferir descer a trilha na direção do rio, vá para 160***

137

Você dobra o casaco de couro, colocando-o sob a cabeça do desconhecido.

Seu tio termina de improvisar um curativo nas costas do homem e de repente, parece intrigado com alguma coisa.

"Pedro, o que é isso dentro do bolso desse gibão?"

Quando seu tio aponta para o gibão, você repara que existe um volume dentro de um dos bolsos. Parece haver alguma coisa ali dentro. O que será?

Segurando a cabeça do homem, seu tio pede que você examine o bolso do gibão. Lá dentro, você encontra um pedaço de couro, enrolado como um canudo e amarrado com uma fina tira, também de couro.

Surpreso, Gabriel pede para dar uma olhada no objeto.

➲ *Vá para 153*

138

Depois de rolar na cama durante muito tempo, remoendo sua raiva, você acaba sendo vencido pelo cansaço e dorme agarrado a sua mochila.

Você não pode ver, mas depois que o dia amanhece, sua mãe entra no quarto e fica observando-o. Ela parece estar angustiada, como se estivesse prestes a tomar uma decisão muito difícil. Finalmente, com uma expressão segura mas um pouco triste, sua mãe acorda você com um sorriso.

Quando pergunta que horas são, ela joga uma calça sobre a sua cama, dizendo: "Vai se vestir. Você já está atrasado."

Despedindo-se de sua mãe com um longo abraço, você apanha a mochila e corre em disparada na direção do rio, torcendo para seu tio ainda não ter partido.

➲ *Vá para 170*

139

Com braçadas rápidas, você luta para se manter na superfície, tentando evitar os rodamoinhos que insistem em levar seu corpo para o fundo do rio. Mas, a correnteza carrega vocês cada vez com mais violência, e seu corpo vai sendo jogado contra pedras afiadas e troncos velhos, que rasgam suas roupas e arranham sua pele.

Infelizmente, depois de muito lutar, você percebe que o rio é bem mais forte que você. Com um grito desesperado, você mergulha, puxado para o fundo por mãos invisíveis, e perde os sentidos. A última coisa que você ouve é a voz de seu tio gritando seu nome desesperadamente. E depois, tudo se transforma numa fria e dolorosa escuridão.

Sua aventura termina por aqui.

140

Com a índia capturada, o primeiro a dizer qualquer coisa é o capitão Gaspar Corrêa.

"Ela deve ter roubado alguma coisa..." Ele grita, ofegante.

"Tauana não furta," diz a índia, com um forte sotaque português.

"O senhor quer que eu reviste a moça?" Pergunta Simão, com um sorriso safado.

Antes que você possa defender a índia, ela mesmo o faz:

"Tauana não furta," ela repete. "Tauana pede socorro! Tauana e duas amigas presas por soldados... Invasores. Tauana venceu o vigia e fugiu. Por favor, ajudem Tauana. Elas ainda estão presas!"

Gaspar Corrêa não parece muito interessado em ajudar.

"Vosmecê vai retardar nossa viagem. Volta para a sua aldeia!"

Dando um passo à frente, você decide falar alguma coisa em defesa da índia, pois algo dentro de você deseja muito ajudá-la.

"Capitão!" Você se adianta. "O senhor não se lembra do que está escrito no roteiro: a outra metade está em poder DELAS'..."

"É mesmo," diz seu tio Gabriel. "Pedro tem razão: elas podem ser ELAS..."

Vencido pelos argumentos, Gaspar Corrêa acaba concordando, mas não sem antes reclamar bastante.

"Eu dependendo de conselhos de um fedelho," ele diz, apontando para você. "E a bandeira salvando mulheres," completa, virando as costas e se afastando.

Depois de levantarem acampamento, vocês seguem o caminho indicado por Tauana, mata adentro.

➲ *Vá para 148*

141

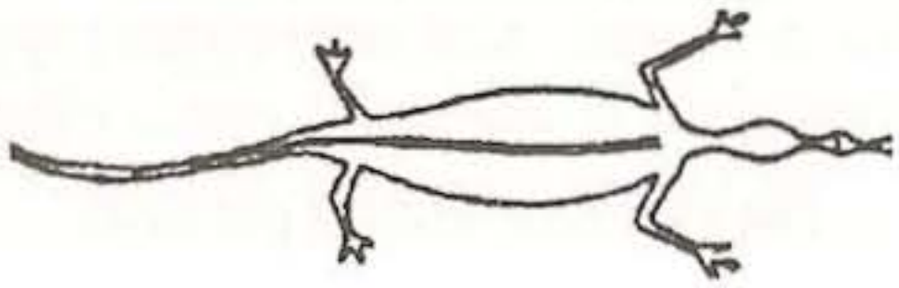
Apanhando uma pedra solta no chão, você esmaga a cabeça da cobra. "Pronto," você diz. Com a cabeça baixa, seu tio só lamenta: "Pronto... lá se foi a nossa única esperança de sair daqui."

Então, ele lhe explica que se alguém segurasse firmemente a cabeça da cobra nas mãos, poderia ameaçar o carcereiro, e assim conquistar a liberdade.

Mas agora, não há mais saída.

O destino de vocês será o mesmo daquela cobra: a morte!

Sua aventura termina aqui.



142

Tomando coragem, você sai da mata e caminha na direção do rio. Tauana está de costas para você, com os braços levantados, como se estivesse realizando algum tipo de ritual.

Quando percebe sua presença, ela se vira e você repara que ela está completamente nua, a não ser por alguns colares de penas e contas que enfeitam seu belo corpo. Seu rosto está pintado em tons de vermelho vivo, o que realça ainda mais seus traços delicados.

Você sente um aperto no peito e uma gostosa falta de ar.

Sorrindo, Tauana lhe estende a mão, convidando-o a entrar na água. Você engole em seco e segura a mão dela, meio sem jeito.

Sensual e insinuante, ela se aproxima , e com o polegar, faz uma leva carícia no seu rosto, traçando uma linha vermelha da sua testa até sua boca. Envolvido pelo momento, você fecha os olhos e ouve a voz doce e melodiosa de Tauana.

"Curumim é filho do sol e Tauana é filha da lua."

E então, quando as palavras já não são mais necessárias, você se deixa levar pela emoção e seus lábios tocam os dela, num beijo doce e delicado.

Lá do alto, a lua parece observar em silêncio tudo o que acontece depois, banhando vocês com sua luz clara.

Mais tarde, sentindo o corpo e o coração leves, você volta para o acampamento, segurando a mão de Tauana e dorme um sono tranqüilo, repleto de sonhos.

No dia seguinte, você acorda com toda a disposição para fazer essa arriscada travessia e continuar a aventura.

➲ *Vá para 166*

143

Você tenta seu melhor golpe, mas o homem de pés tortos se esquiva com extrema facilidade. Horrorizado, você vê o Curupira sorrir sinistramente e avançar em sua direção.

➲ *Vá para 151*

144

Você segue o caminho da direita, e acaba se separando de seu tio e de Tauana quando alguns índios tentam barrar seu caminho. Embrenhando-se na mata, você logo encontra uma outra trilha, que parece estar livre.

Entretanto, mais adiante, a trilha termina numa grande rocha, onde existem diversas pinturas de animais e desenhos de coroas de espinhos e cruzes.

Deve ser esse o local que Gaspar Corrêa descreveu.

Mas não há tempo para explorar o local, pois os índios o cercam e atacam com muita violência.

Quando o seu corpo quase sem vida é levado à aldeia, o pajé chora por você, dizendo que preferia que você tivesse aceitado viver entre eles e não tivesse escolhido morrer como um inimigo.

Sua aventura termina aqui.

145

Enquanto seu tio termina de fazer o curativo no desconhecido, você decide que é melhor mostrar a ele o objeto de couro. Afinal, isso pode ser uma coisa importante, e pode estar relacionado de alguma forma com o que aconteceu com esse homem.

"Tio Gabriel, olha só o que eu encontrei!"

Seu tio fica um pouco irritado com a interrupção, mas ao ver o objeto, sua expressão muda e ele fica bastante surpreso. Estendendo a mão, ele pede para dar uma olhada no tal canudo de couro.

➲ *Vá para 153*

146

Prendendo a respiração, você gira a chave lentamente. A tranca estala e você abre a porta com todo o cuidado. As dobradiças rangem e você se lembra de todas as vezes que sua mãe lhe pediu para colocar um pouco de óleo nelas.

Felizmente, você consegue abrir a porta sem que o ruído acorde sua mãe. Com cuidado, você sai de casa, andando na ponta dos pés, e quando já está do lado de fora, fecha a porta com mais cuidado ainda.

Pronto!

Agora é só correr até a beira do rio e conseguir uma canoa.

➲ *Vá para 162*

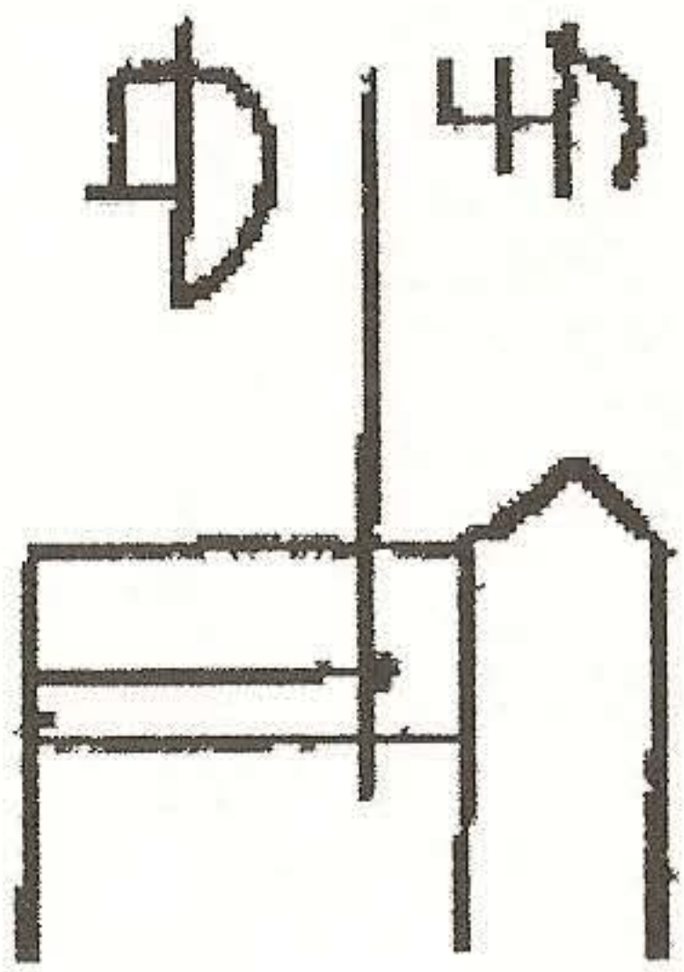
147

Tragado pela força das águas, você mergulha no interior da terra. A escuridão da caverna é assustadora, e a sua impotência diante da correnteza irresistível só aumenta o seu desespero.

Apavorado, você sente seu peito queimar e sabe que não vai agüentar muito mais tempo sem ar.

Felizmente, quando parecia que seus pulmões iam explodir, você vê uma luz e sente a correnteza jogar seu corpo para cima. Sem hesitar, você se estica com todas as forças, tentando colocar a cabeça para fora d'água, e enche seu peito de ar, sabendo que acaba de passar por um grande perigo: um perigo mortal.

➲ *Vá para 163*



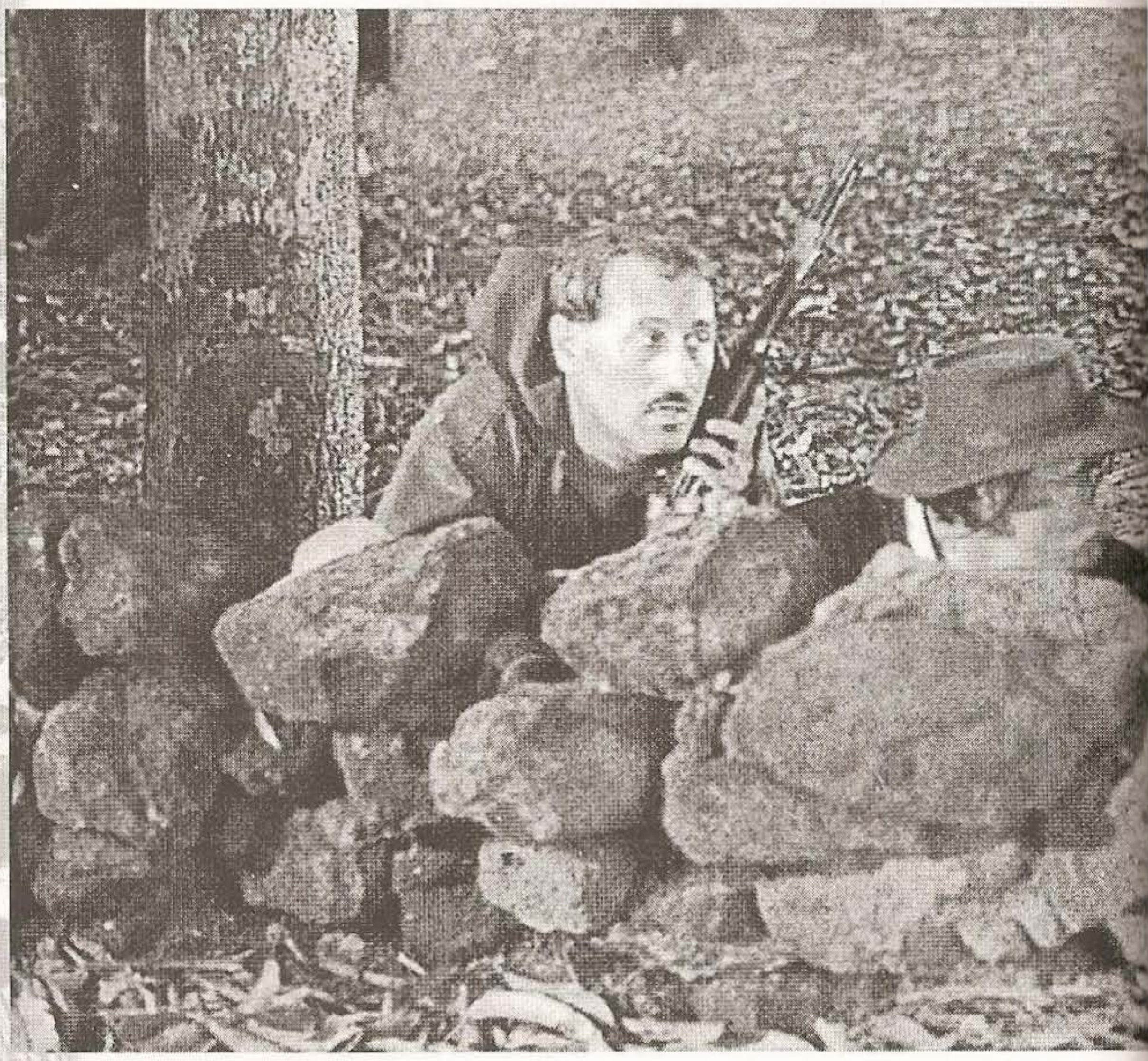
148

Vocês caminham o dia todo, enquanto Tauana vai indicando com bastante segurança o caminho. Durante o percurso, você tenta se aproximar dela, e enquanto andam pela mata, você repara em sua beleza.

No fim da tarde, num momento em que está distraído, Tauana se vira e percebe que você a estava observando. Você desvia os olhos, instintivamente e apesar de não ter muita certeza, você fica com a impressão de que ela deu um leve sorriso...

Nesse momento, Tauana faz um sinal e todos param. Olhando para frente, a índia aponta, dizendo: "ali, vejam!"

E então avistam uma estranha construção de pau-a-pique, cercada por uma paliçada improvisada e guardada por uma torre alta de bambu e madeira, na verdade uma guarita de onde um soldado vestido como um conquistador espanhol observa atentamente a mata. Por mais estranho que



pareça aquilo parece ser uma espécie de fortaleza, perdida aqui no meio do sertão.

Escondidos na floresta, vocês observam o forte com cuidado.

"Só tem um cara vigiando," diz Gabriel, forçando a vista e apontando para o alto da torre de bambu.

Sacando a espada, Gaspar Corrêa ordena:

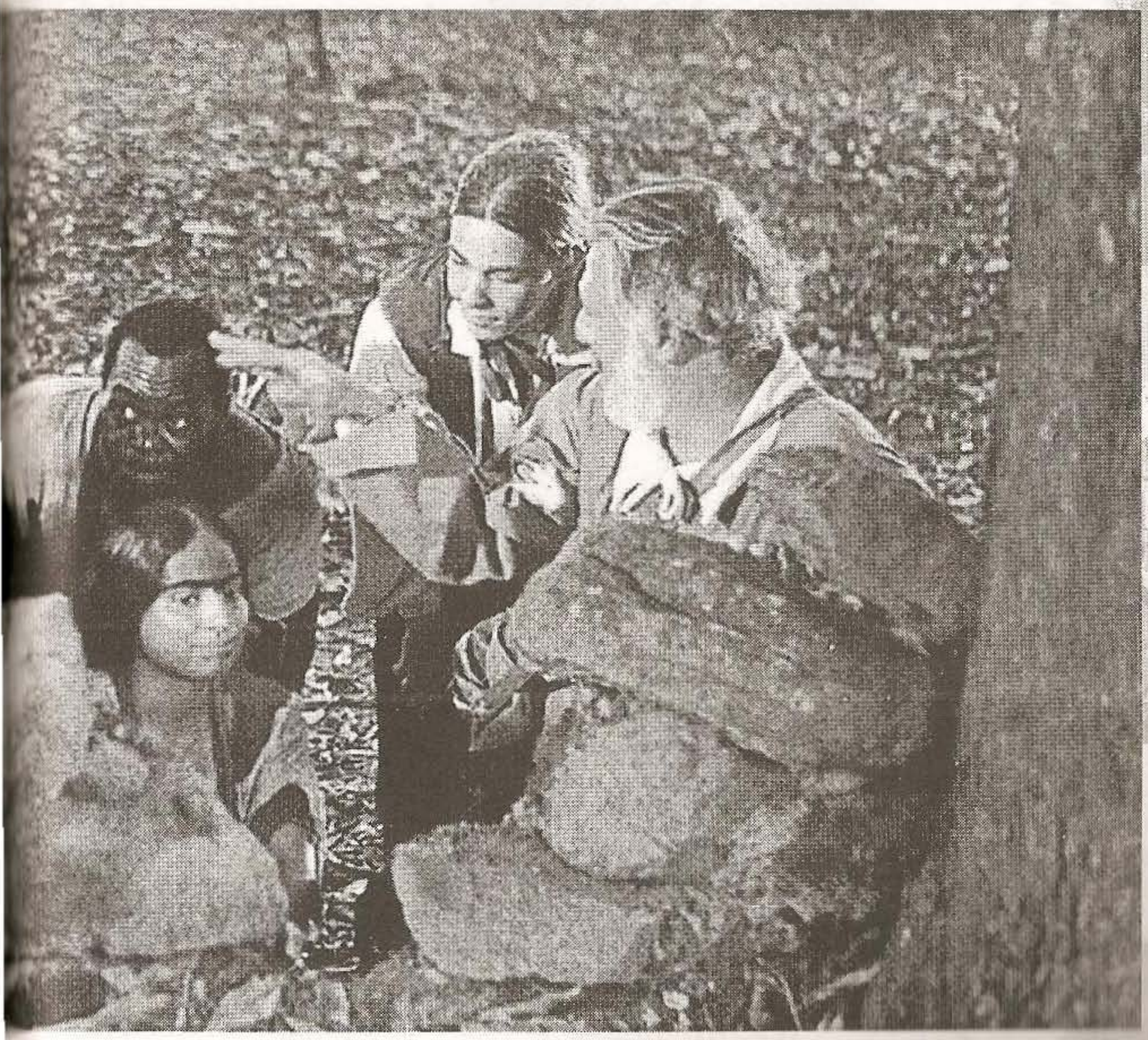
"Vamos nos aproximar agora. E à noite atacaremos!"

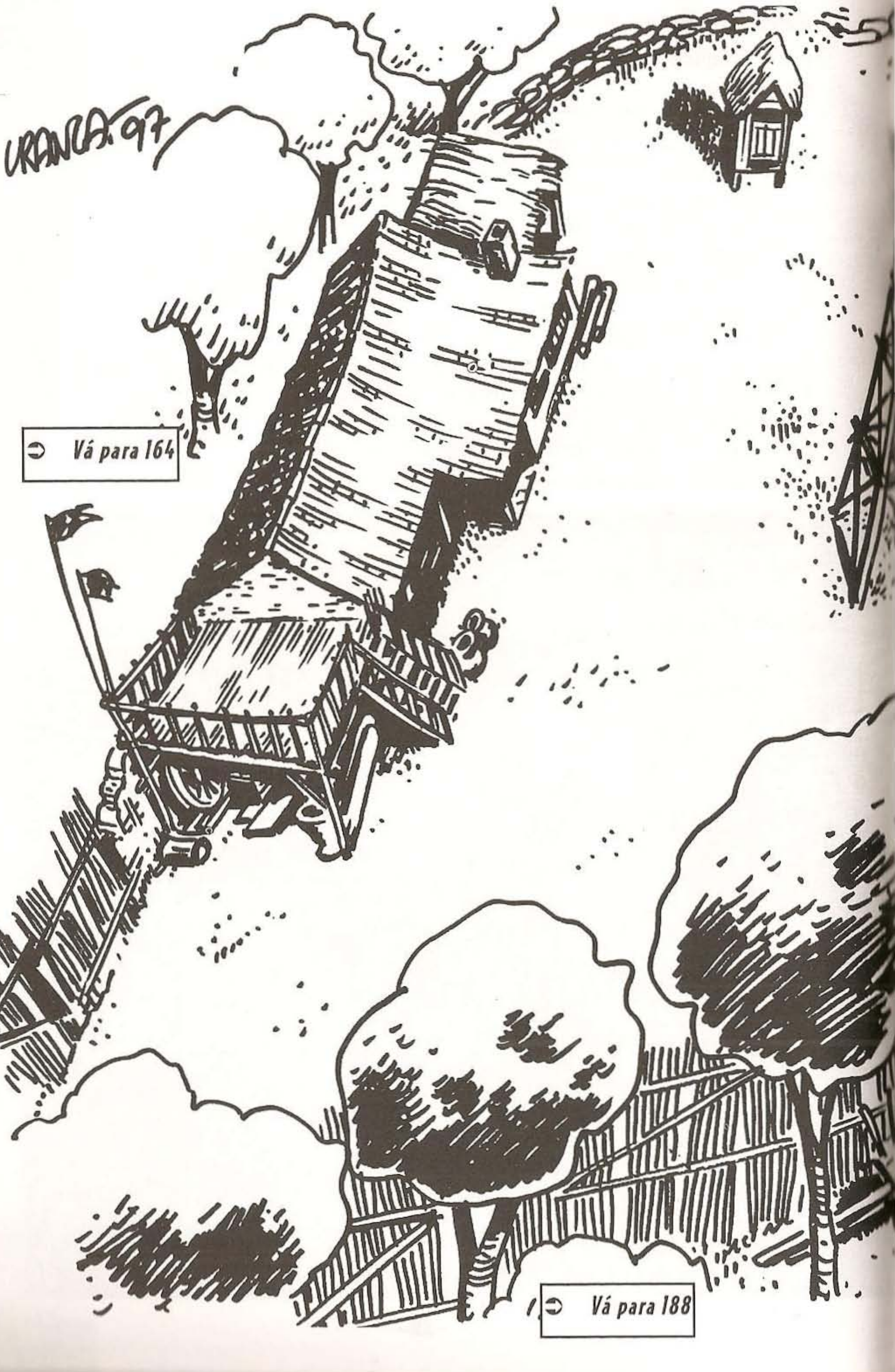
Enquanto o grupo vai deixando suas coisas e sacando as armas, o capitão diz a Tauana que ela não deve acompanhá-los. "Aguarde aqui," ele diz. "Isto não e tarefa para mulheres..."

A índia não parece muito satisfeita com isso, mas aceita a missão de vigiar os pertences do grupo, enquanto os homens avançam agachados, tentando se esconder por trás das moitas e pedras que cercam o forte.

Quando chegam à frente da fortaleza, Gaspar Corrêa hesita e você pergunta: "E agora, para que lado nós vamos?"

Observe o desenho na página seguinte e escolha a sua opção.




URANCA 97
Vá para 164
Vá para 188

Vá para 172
Vá para 180

149

Dentro da maloca do pajé

Se o branco é tão rico, então porque sai da cidade e vem buscar o ouro do índio, que é tão pobre?

A gente precisa do ouro para comprar comida, por exemplo

O índio não precisa de ouro?

Índio come bicho, que come planta, que come terra, que enterra o índio.

Quem é mais rico: o branco ou o índio?

O branco, claro! Nós temos dinheiro, carros, cidades...

Quem tem ouro, compra comida. Quem tem comida, fica com ouro para comprar mais comida. Se tudo vira comida, então para que serve o ouro?

Então para que serve o ouro?

Acho que o índio é mais rico do que eu imaginava...

Vá para 156

150

Depois de tudo o que aconteceu, só faltava mesmo ser picado por uma cobra venenosa! Sem querer dar mais essa chance ao azar, você e os outros se afastam da cobra, enquanto Simão se prepara para dar um fim nela. Nesse momento, Gabriel salta sobre ele, com os braços abertos.

"Não mate essa cobra!" Ele diz. "Lembra do que a velha nos disse: vossa única arma será o que tiverdes na mão."

Sem entender o que ele está falando, você apenas olha em silêncio, enquanto Gabriel se abaixa, e com muita calma, coloca a mão sobre a cabeça da cobra, segurando-a com firmeza.

Mas o que será que ele vai fazer agora?

➲ ***Para descobrir, vá para 157***

151

Paralisado pelo medo, você vê o Curupira se aproximar, montado naquele animal monstruoso.

E então, como se você fosse leve como uma pluma, o Curupira agarra a sua camisa e puxa-o para o alto, colocando-o sobre a garupa e atiçando sua montaria na direção da mata.

Tudo acontece muito rápido e ninguém tem tempo de fazer nada.

Sem ter como resistir, você percebe que acaba de ser raptado pelo Curupira.

Mas com que propósito?

Para descobrir...

➲ ***Vá para 159***

152

Você escolhe subir a encosta, e em pouco tempo percebe que não foi uma escolha das mais interessantes. O caminho é cheio de pedras e obstáculos, o que faz com que seja muito difícil avançar. E o que é pior: lá em cima, a trilha termina numa grande rocha, que impede qualquer avanço.

Encurralado pelos índios, que apontam suas flechas envenenadas para você, só mesmo um milagre pode salvá-lo agora.

É melhor começar a rezar...

➲ ***Vá para 168***

153

Gabriel pega o pedaço de couro de sua mão, desfazendo o nó. Olhando por cima dos ombros de seu tio, você repara que na verdade aquilo é uma

espécie de mapa, desenhado com tinta preta sobre o couro e com muitas coisas escritas à mão. Mas tudo parece ser muito antigo.

Você e seu tio se olham e você percebe que ele ficou muito animado com o mapa.

"Pedro, isso aqui é um roteiro de viagem, igual aos roteiros feitos pelos bandeirantes."

"Um roteiro?" Você pergunta sem entender muito bem o que ele está dizendo.

"Um roteiro é uma espécie de mapa, com as instruções de como se chegar a algum lugar. Geralmente eles indicavam o caminho até os locais onde havia ouro. Mas esse aqui é diferente..."

Gabriel faz uma pausa e examina o mapa com mais cuidado. Ansioso, você pergunta o que há de tão especial com aquele roteiro.

Seu tio se ajoelha ao seu lado e começa a mostrar-lhe o mapa, mas de repente ele se lembra do desconhecido e balança a cabeça, negativamente.

"Agora não, Pedro. Primeiro temos de levar esse homem até o hospital. Depois a gente dá uma olhada nesse roteiro com mais calma."

Dizendo isso, Gabriel se levanta e guarda o mapa no bolso, pedindo sua ajuda para carregar o desconhecido.

Com muito esforço, vocês conseguem tirá-lo da beira do rio e em pouco tempo, conseguem ajuda na praça e carregam o homem até o hospital, onde um médico diz que ele vai ficar desacordado por um bom tempo, até se recuperar dos ferimentos e da perda de sangue. Quando você e seu tio saem do hospital, percebem que já é noite.

Preocupado com a hora, Gabriel diz que é melhor você ir para casa, pois ele tem outros assuntos para resolver.

➲ ***Se quiser ir para casa, vá para 169***

➲ ***Se preferir seguir seu tio em segredo para descobrir onde ele vai, vá para 177***

154

Prendendo a respiração, você gira a chave lentamente. A tranca estala e você tenta abrir a porta com todo o cuidado. Porém, no momento em que você começa a abrir a porta, as dobradiças rangem e você se lembra de todas as vezes que sua mãe lhe pediu para colocar um pouco de óleo nelas.

Se tivesse obedecido sua mãe, você provavelmente não teria feito todo esse barulho...

Não demora muito e você ouve um ruído no quarto de sua mãe. E antes que a luz se acenda, ouve a voz dela.

"Pedrinho, é você?"

Sem saber o que fazer, você fica parado, como se estivesse congelado no mesmo lugar e quando ela sai do quarto, você não tem muito trabalho para explicar o que estava fazendo na porta de casa com uma mochila nas

costas e um saco de comida na mão. Ela percebe imediatamente que você estava planejando fugir para o sertão.

Depois de lhe passar um sermão sobre os perigos de uma viagem pelo sertão, de lembrar o que aconteceu com seu pai e de repetir todas as razões pelas quais ela não vai deixar que você acompanhe seu tio Gabriel nessa expedição, sua mãe o manda de volta para o quarto, e para garantir que você não vai tentar fugir de novo, ela se deita no sofá da sala, para vigiar, caso você resolva fazer outra tentativa.

Frustrado, você não tem outra opção a não ser esquecer tudo e dormir, ainda que seja quase impossível pegar no sono, por causa da raiva que está sentindo.

➲ *Vá para 138*

155

Tragado pela força das águas, você mergulha no interior da terra. A escuridão da caverna é assustadora, e sua impotência diante da correnteza irresistível só aumenta seu desespero.

Faça uma verificação de pânico

Jogue três dados e compare o resultado com o valor de seu IQ (consulte a planilha da página 4). Para passar no teste você precisa obter um resultado menor ou igual a 10.

➲ *Se for bem sucedido, vá para 147*

➲ *Caso contrário, você entra em pânico e perde o controle.*
Infelizmente, a escuridão da caverna e o frio dessas águas são a última coisa que você verá nesse mundo.

Sua aventura termina aqui

156

Saindo da maloca, você medita profundamente sobre as palavras do pajé. Apesar de simples, elas têm muita sabedoria. Desde que começou essa aventura, você aprendeu muito, e essa é mais uma das lições que vai guardar do sertão.

Lá fora, a lua ilumina a copa das árvores, e os índios dançam em volta de uma grande fogueira. Mais afastados, você vê um casal de índios abraçados. Ele é um guerreiro Araé, alto e forte, mas a moça é diferente. Apesar da cor da pele, das pinturas no rosto e no corpo e dos colares de penas e contas coloridas, você poderia jurar que aquela moça é branca.

Curioso, você não consegue desgrudar os olhos deles a noite toda.

No dia seguinte, bem cedo, você vê quando eles saem da maloca e se dirigem ao rio e fica muito curioso, com vontade de observar melhor a moça. Mas não é muito legal ficar seguindo os outros pela mata.

E então: o que vai ser?

➲ *Ser quiser seguir os dois, vá para 183*

➲ *Se preferir ficar na sua, vá para 191*

157

Mais tarde, o carcereiro abre a porta, para que o cozinheiro e um soldado entrem na cela com a refeição da noite. A sopa cheira tão mal que você sente de longe que ela está estragada.

Felizmente, vocês não terão de provar a sopa, pois na verdade já estão de saída.

Agindo rápido, Gabriel agarra o carcereiro por trás, aproximando a boca aberta da cobra do pescoço do homem. Ao menor movimento, Gabriel pode fazer com que a cobra morda o carcereiro, e ele sabe muito bem disso.

"Não grite," ameaça Gabriel. "Leve a gente para fora daqui! Agora!"

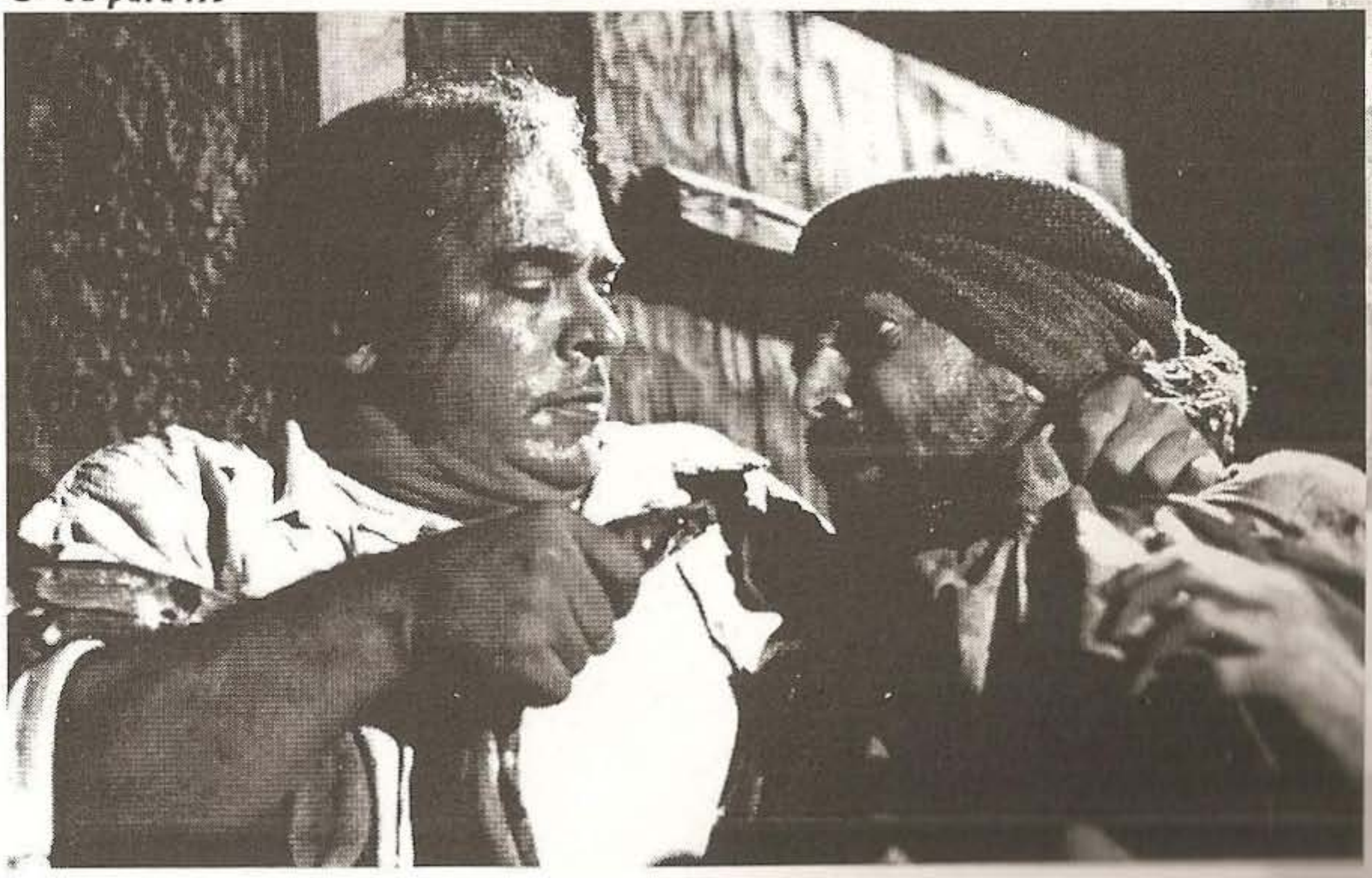
Sem alternativa, o carcereiro obedece, e diante das ameaças de Gabriel (e das presas afiadas da serpente),ele os leva até o pátio do forte, de onde vocês têm o caminho livre. Gabriel solta a serpente e golpeia a nuca do carcereiro, nocauteando-o. Agora só falta chegar até o portão do forte.

Quando vocês estão saindo, Gaspar Corrêa comenta com Gabriel: "sete... somos sete pessoas!"

"Oito com o senhor," corrige Gabriel.

"Então um de nós ficará pelo caminho," completa Gaspar Corrêa, com ar sombrio.

➲ *Vá para 173*



158

Envergonhado por estar espiando a moça, você resolve voltar para o acampamento, antes que Tauana, ou outra pessoa qualquer, o veja ali.

Depois de algumas horas, Tauana retorna, e quando passa por você, seu olhar é frio como se ela estivesse muito decepcionada. Será que ela percebeu que você estava espionando? Infelizmente, não há tempo para esse tipo de pensamento agora.

Amanhã cedo vocês têm de atravessar o rio e continuar a aventura.

➲ ***Vá para 166***

159

Como se estivesse vivendo um terrível pesadelo, você vê a criatura correr numa velocidade alucinante por entre as árvores. Galhos passam zunindo por você, troncos quase o atingem, o chão passa correndo por baixo dos cascos escuros e você percebe que não há como deter essa criatura. Suas únicas opções agora seriam tentar se jogar para o lado e pular da garupa do animal ou então ficar bem quietinho, esperando para ver para onde o Curupira está levando você.

A decisão é sua...

➲ ***Se quiser se jogar da montaria do Curupira, vá para 167***

➲ ***Se preferir esperar para ver o que vai acontecer, vá para 175***

160

A trilha mais fácil parece ser a que desce até o rio, e você resolve seguir por ela. Infelizmente, os índios previram isso e deram a volta pela mata, surpreendendo você numa das curvas da trilha.

Quando o seu corpo quase sem vida é levado à aldeia, o pajé chora por você, dizendo que preferia que você tivesse aceitado viver entre eles e não tivesse escolhido morrer como um inimigo.

Sua aventura termina aqui.

161

Sem que seu tio perceba, você examina o pedaço de couro e percebe que é uma espécie de mapa, desenhado com tinta preta sobre o couro e com muitas coisas escritas. Você não entende muito bem o que é aquilo, mas parece ser muito antigo.

Dobrando o mapa novamente, você decide que é melhor examiná-lo com cuidado mais tarde. O mais importante agora é salvar a vida do desconhecido.

Com muito esforço, você e seu tio conseguem tirá-lo da beira do rio e carregam o homem até o hospital, onde um médico diz que ele vai ficar desacordado por um bom tempo, até se recuperar dos ferimentos e da perda de sangue. Quando você e seu tio saem do hospital, percebem que já é noite.

Preocupado com a hora, Gabriel diz que é melhor você ir para casa, pois ele tem outros assuntos para resolver.

➲ ***Se quiser ir para casa, vá para 169***

➲ ***Se preferir seguir seu tio em segredo para descobrir onde ele vai, vá para 177***

162

Percorrendo com cuidado as ruas desertas, você chega ao rio sem que ninguém o veja. Do cais onde vários barcos estão ancorados, você avista algumas canoas e botes encalhados na areia e amarrados em estacas. E mais além, atrás de algumas moitas de capim, está a canoa que trouxe o estranho, bem onde você a deixou.

Já que foi esse desconhecido quem começou toda essa história, você resolve que o melhor seria pegar a canoa dele emprestada. Sem perder muito tempo, você empurra o barco para a água e pula dentro dele, apanhando um dos remos e afastando-se lentamente em direção ao meio do rio.

Em poucos minutos, a cidadezinha vai ficando para trás, e você observa dos dois lados do rio a floresta escura e silenciosa. O dia já está quase

amanhecendo, mas a luz da madrugada não ilumina muita coisa, e você tem muita dificuldade para identificar os troncos e folhagens que passam, carregados pela correnteza do rio.

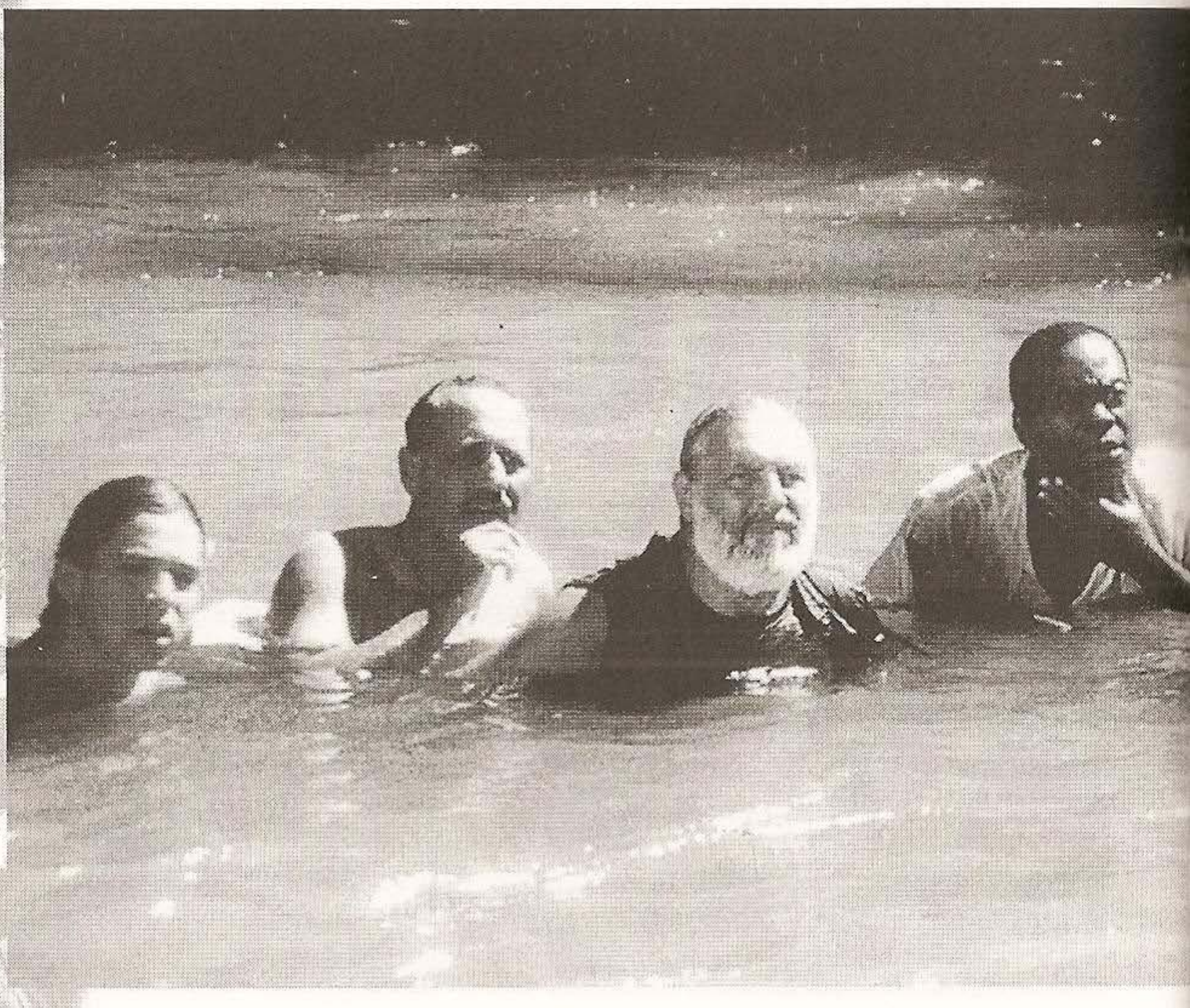
Depois de remar por algumas horas, você já está bem distante de casa. Agora, você começa a sentir que está realmente sozinho. As horas vão se passando lentamente, enquanto a a paisagem ao seu redor vai mudando, ficando cada vez mais selvagem.

Finalmente, depois de remar o dia inteiro, você começa a ficar cansado e resolve parar em uma das margens para descansar.

➲ ***Vá para 11***

163

Ainda zonzo pelo mergulho, você tenta recuperar o fôlego, enquanto procura sinais de seus companheiros. Felizmente, um a um eles vão aparecendo na superfície do rio, e vocês comemoram o fato de ainda estarem vivos, brincando como crianças, jogando água uns nos outros e gritando de alegria por terem sobrevivido a esse enorme perigo.



Mas de repente, você percebe que há algo estranho.

Subitamente, o rio tornou-se calmo e plácido, e até mesmo suas águas mudaram de cor. Se você não soubesse que é impossível, diria que este não é o mesmo rio de antes.

À sua volta, a floresta parece a mesma, mas paira no ar uma estranha sensação. Como resposta a suas suspeitas, uma canção misteriosa, entoada por uma voz de mulher, faz-se ouvir sobre os murmúrios calmos do rio.

"Na terra do rei tem festa
Na terra do rei tem força
No palácio do rei tem luz
Tem tesouro na floresta..."
De quem será essa voz?

➲ ***Para descobrir, vá para 171***

164

"Pela esquerda?" Gabriel sugere.

Apontando com a espada, Gaspar Corrêa avisa aos demais: "Pela esquerda!"

Decidido, ele se levanta e vai abrindo caminho para a esquerda. Porém, depois de alguns passos, você ouve um clique, seguido pelo som de cordas se arrastando e percebe tarde demais que todo o grupo está parado bem em cima de uma armadilha: uma enorme rede de cordas que se fecha, prendendo todos vocês e deixando-os indefesos, pendurados numa árvore alta.

Você até imagina Tauana dizendo: "Isto não é tarefa para branco!" e logo depois, avista a índia saindo do mato e tentando atrair a atenção do guarda.

"Soldado! Soldado!" Grita ela, agitando os braços. "Tauana aqui, Tauana aqui!"

➲ ***Vá para 196***

165

Vocês seguem caminhando com fome durante todo o dia.

Felizmente, no entardecer, Simão encontra algumas bananeiras, cajueiros e um pequeno roçado de mandioca, provavelmente feito por bandeirantes que por ali passaram. Mesmo sendo modesta, a refeição parece digna de um rei, depois de tantos dias de jejum forçado.

No dia seguinte, já refeitos, vocês prosseguem, bem mais animados.

➲ ***Vá para 102***

166

Chegou a hora da grande travessia!

Diante de vocês, o rio corre caudaloso e feroz, com sua correnteza indomável jogando a água de encontro às pedras com violência. Da margem, vocês ouvem o rio rugir como uma fera ameaçadora, e um vento gelado e úmido sopra do local onde uma grande cachoeira atinge as pedras, rio acima.

"O plano é simples, mas arriscado," explica Gabriel, dirigido-se a todos. "Alguém vai ter de atravessar a nado, levando a corda de cipós, para que depois os outros possam se segurar nela durante a travessia."

Virando-se para o rio, Gabriel prossegue:

"Acho que os mais indicados para essa tarefa somos eu, o capitão Gaspar e o Pedro, já que somos os únicos que sabem nadar."

Tauana parece não ter gostado do que ouviu, e Gabriel conserta. "Eu sei que Tauana poderia ir também, mas não queria que ela se arriscasse, já que é a única capaz de se comunicar com os Araés."

Olhando diretamente para você, seu tio continua: "Na verdade, eu e o capitão não somos mais tão jovens e o Pedro aqui é um dos melhores nadadores que eu conheço. Mesmo sabendo que sua mãe vai me matar por isso, acho que você é quem deveria ir, meu sobrinho. Mas você é livre para se recusar, se não quiser correr esse risco."

Todos olham para você, esperando uma resposta, e seu tio pergunta: "E então, Pedro, o que me diz?"

➲ ***Se quiser aceitar o desafio, vá para 174***

➲ ***Se preferir que outra pessoa se arrisque, vá para 182***

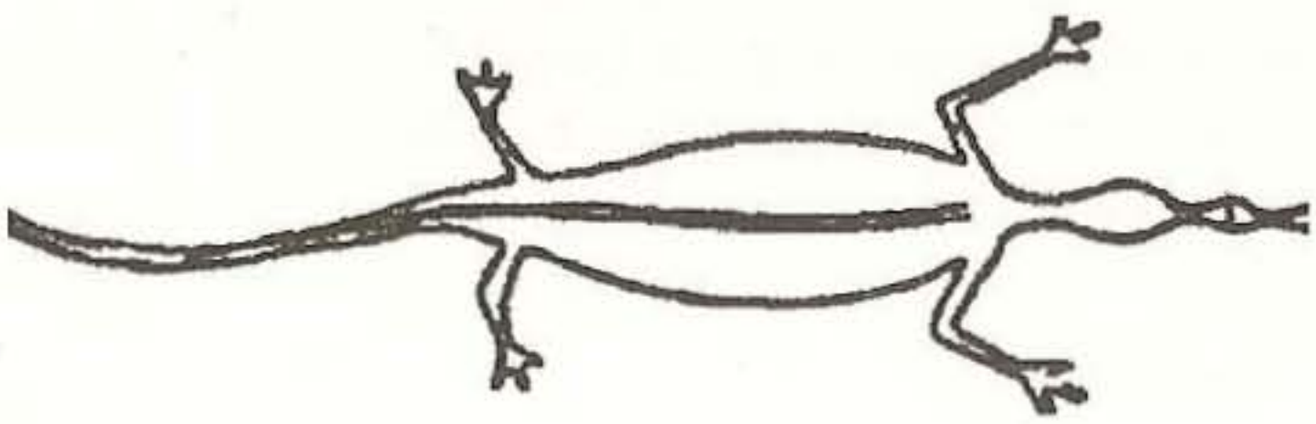
167

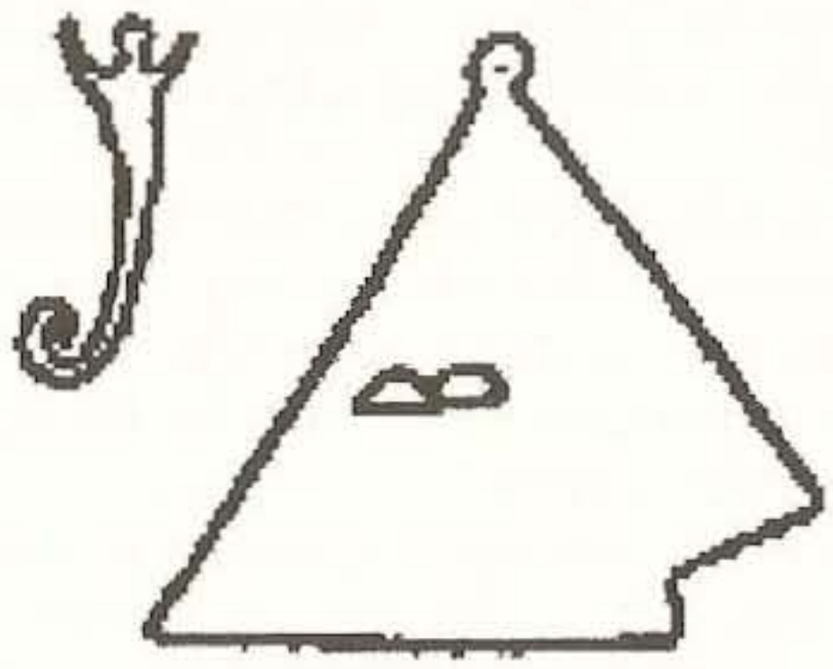
Você se joga da garupa do estranho animal.

Péssima idéia...

Na velocidade em que vocês viajavam, seu corpo é jogado violentamente contra troncos, galhos, raízes e pedras afiadas e pontiagudas. Para todos os efeitos, é como se você tivesse acabado de se jogar de um carro em alta velocidade. A única diferença é que o asfalto provavelmente não machuca tanto...

Sua aventura termina aqui.





168

Os temíveis guerreiros Araés apontam seus arcos e você fecha instintivamente os olhos, cobrindo-os com as mãos, como se isso pudesse protegê-lo do terrível destino que se aproxima.

E então, você sente uma estranha presença e um calafrio percorre seu corpo. Alguns segundos se passam e você acha estranho que os índios ainda não tenham disparado.

Abrindo timidamente os olhos, você vê que os Araés estão ajoelhados a sua frente, prestando reverência não a você, mas ao Curupira, que está em pé sobre a rocha logo atrás de você.

Nesse momento, você se lembra que o pajé tinha dito que você era protegido do Curupira, e agora tem a prova definitiva de que ele falava a verdade.

Com uma risada, o Curupira lhe estende a mão e puxa você para o alto da rocha, guiando o caminho com saltos ágeis. Quando chega a uma rocha escavada pela chuva, o Curupira aponta um buraco e lhe indica que você deve entrar nele.

De longe, você vê Tauana se aproximar, nervosa. Mas quando vê que você está seguro, ela sorri.

Agradecendo ao seu estranho protetor, e despedindo-se de Tauana com um olhar, você começa a descer pelo buraco, escorregando num gigantesco tobogã natural. A princípio a descida é incômoda, mas depois você começa a curtir aquela emoção.

É como se você estivesse entrando no próprio Coração da Terra.

➲ *Vá para 176*

169

Você se despede de seu tio Gabriel e vai para casa, pois sua mãe já deve estar muito preocupada com seu sumiço. E realmente, quando você entra pela porta, ela pergunta onde você esteve esse tempo todo e porque demorou tanto para voltar.

Você ajuda sua mãe a preparar o jantar e, enquanto comem, vocês conversam sobre o estranho incidente no rio. Sua mãe acha melhor que você não se envolva muito com o desconhecido.

"Se ele estava ferido é porque deve ter feito alguma coisa errada. É melhor nem se meter com essa gente."

Para deixar sua mãe mais tranqüila, você promete esquecer o que aconteceu e deixar que seu tio cuide dessa história sozinho daqui para frente. Não é preciso ser nenhum gênio para perceber que não seria uma boa idéia falar com ela sobre o mapa, pois isso só serviria para deixá-la ainda mais nervosa.

Decidido a guardar segredo, você muda de assunto e termina seu jantar, ansioso para encontrar seu tio novamente, para que vocês possam conversar melhor sobre o desconhecido e sobre aquele mapa misterioso.

Depois do jantar, você vai para o seu quarto e fica deitado na cama, esperando.

Finalmente, depois que sua mãe vai dormir, você se levanta, pula a janela com cuidado para não fazer muito barulho e sai correndo na direção do único lugar onde você poderia encontrar seu tio a uma hora dessas: o Cabaré.

➲ *Vá para 18*

170

Com a mochila em suas costas, você corre pelas ruas de terra, animado com a grande aventura que o espera. A distância da sua casa até o rio parece ter aumentado de repente, e sua ansiedade cresce à medida que você se aproxima do cais.

Entretanto, quando chega à margem do rio, você não vê nenhum sinal de seu tio ou de Gaspar Corrêa. Pelo jeito, você chegou tarde demais e eles já partiram.

Que pena, tanta correria por nada...

E agora? Você vai desistir da aventura ou vai seguir sozinho para o sertão?

➲ *Se quiser seguir o rio sozinho, vá para 178*

➲ *Se preferir desistir da viagem e voltar para casa , vá para 186*

171

A misteriosa canção parece vir de todos os lugares... e de lugar nenhum.

A seu redor, a mata está calma, estranhamente calma. Por um segundo, vocês se olham intrigados, perguntando em silêncio uns aos outros se alguém

tem alguma pista com relação a quem está cantando. De repente, como se tivesse surgido do nada, você avista uma velha de pé sobre uma das rochas da beira do rio. Ao lado dela, agachado, você vê um homem muito estranho, com a cara deformada, uma enorme corcunda e roupas que lembram um duende. Dando um passo à frente, a velha se dirige a vocês como se já estivesse esperando a sua chegada.

"Vosmecês demoraram muito a chegar... Quase que eu desisto de esperá-los."

Quem será ela?

➲ ***Você só vai saber se for para 179***

172

"Pela direita?" Gabriel sugere

Apontando com a espada, Gaspar Corrêa avisa os demais: "Pela direita!"

Decidido, ele se levanta e vai abrindo caminho para a direita. Porém, depois de alguns passos, você sente o chão lhe faltar e percebe que acaba de pisar num fosso coberto de folhas e galhos: uma armadilha!

Tomado pelo desespero, você sente seu corpo despencar no vazio e cair dolorosamente sobre uma fileira de estacas afiadas. A dor é enorme, mas se é que isso serve de consolo, você não sente dor por muito tempo. As estacas estavam cobertas com curare, um veneno poderosíssimo.

Em poucos segundos, você perde os sentidos e desmaia, para nunca mais acordar...

Sua aventura termina aqui.

173

Vocês correm para fora do forte, em direção à mata. Quando já estão a uma distância segura, uma das mulheres começa a procurar alguma coisa em suas roupas, sem conseguir encontrar.

"Ai meu Deus," lamenta ela. "Esqueci o roteiro! Ele ficou lá dentro. Esqueci nossa metade..."

"Ah... as mulheres!" Resmunga Gaspar Corrêa, desanimado.

"Agora vai ser impossível invadir aquele forte outra vez," comenta o Capelão.

"É..." conforma-se Gaspar Corrêa. "Estamos como os gregos em Tróia..."

"Se é assim," diz Gabriel. "Eu tenho uma idéia, mas vamos ter de trabalhar a noite toda."

O que será que Gabriel está planejando?

➲ ***Vá para 181***

174

"Deixa comigo, tio. Vai ser moleza!"

Dizendo isso, você tira a camisa e as botas, ficando só com as calças, para que a roupa não atrapalhe seus movimentos. Tauana lhe presenteia com um colar de contas, dizendo que ele vai protegê-lo do perigo.

Sem mais demora, você amarra uma das pontas da corda ao redor de seu corpo e mergulha nas águas turbulentas do rio. Você sente a força da correnteza tentando jogar seu corpo de encontro às pedras, e luta desesperadamente para manter sua cabeça fora d'água. Mas não está sendo nada fácil...

Faça um Teste de Natação-4

Jogue os três dados e some os números obtidos. Como sua Perícia Natação vale 14 (consulte a planilha na página 4), para passar no teste você precisa obter um resultado menor ou igual a 10.

➲ *Se for bem sucedido, vá para 190*

➲ *Se falhar, vá para 7*

175

Apavorado, você fecha os olhos e espera.

A louca cavalgada prossegue por mais algum tempo, e você começa a pensar seriamente que ela não vai terminarnunca mais. Mas de repente, você sente que o animal está diminuindo a velocidade gradualmente, até parar.

Quando abre os olhos, você percebe que está no centro de uma aldeia indígena. À sua frente, um índio jovem e robusto está parado ao lado de um índio velho com o rosto todo enrugado e longos cabelos brancos. O velho é o primeiro a falar, usando a língua dos brancos, ele diz.

"Curumim trazido por Curupira. Curumim protegido de Curupira. Curumim filho do sol. Aqui, curumim não é prisioneiro. Aqui curumim é convidado dos Araés!"

Um pouco mais calmo, você é levado pelo cacique (o índio mais jovem) até a maloca do pajé, onde ele quer ter uma conversa com você.

➲ *Vá para 149*

176

O tobogã termina de repente e você despenca de uma altura de uns cinco metros, mergulhando fundo nas águas de um riacho de águas esverdeadas. Você aproveita a sensação da água gelada refrescando seu corpo e nada de volta à superfície, já refeito de toda a correria.

Você poderia jurar que essas águas possuem alguma espécie de poder restaurador.

Saindo do riacho, você olha a caverna, e ela parece ser gigantesca. As paredes de pedra são recobertas com cristais de várias cores, estalactites de cristal esverdeado pendem do teto da caverna, e a luz tênue que entra por diversas aberturas pequenas na rocha faz com que todo o interior da gruta brilhe com uma luz esverdeada e suave.

Quando você pisa no chão da caverna, seus passos ecoam por todos os lados, e parece até que você não está sozinho nessa caverna.

E então você ouve alguém lhe chamar.

"Pedro!" Você reconhece a voz de seu tio. "Vem aqui, rápido!"

Entrando numa das câmaras, você encontra seu tio Gabriel, e ele explica que Tauana o ajudou a se esconder numa gruta, que levava até essa caverna.

"Será que essa é a tal Gruta dos Martírios?" Você pergunta, curioso.

"Isso responde sua pergunta?" Gabriel diz, apontando para uma gigantesca estrela de seis pontas, gravada com riscos bem fundos no chão de pedra..

"Veja Pedro, é exatamente como o capitão nos contou. O segredo é o número sete!" Seu tio diz, visivelmente animado.

"Mas essa estrela só tem seis pontas..." você diz, sem querer desanimá-lo.

"O sete é o centro!" Ele explica, pisando em cada uma das pontas da estrela e depois num círculo gravado bem no centro da estrela.

"Mas como é que a gente vai achar o tesouro?" Você pergunta, explorando os arredores com o olhar curioso.

"Como era mesmo aquela frase? O sete..." Gabriel se esforça para lembrar.

"O sete abre o coração da terra!" Você diz, recitando.

"Então o tesouro só se abre..." diz Gabriel.

"Para sete pessoas!" Você completa, e os dois riem por terem desvendado finalmente o segredo dos Martírios.

➲ Vá para 192

177

Você segue seu tio à distância, tomando todo o cuidado para que ele não perceba sua presença. Andando na ponta dos pés, você deixa que Gabriel vá na frente e fica a uma distância segura, tentando se manter escondido nas sombras ou atrás das árvores, dos muros e das casas.

Será que você vai conseguir?

Faça um teste de Furtividade

Jogue três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual a 12, que é o valor de sua perícia Furtividade (veja a Planilha de Pedro na página 4).

Furtividade é a Perícia *usada quando alguém deseja se esconder nas sombras ou esgueirar-se para seguir ou surpreender uma outra pessoa.*

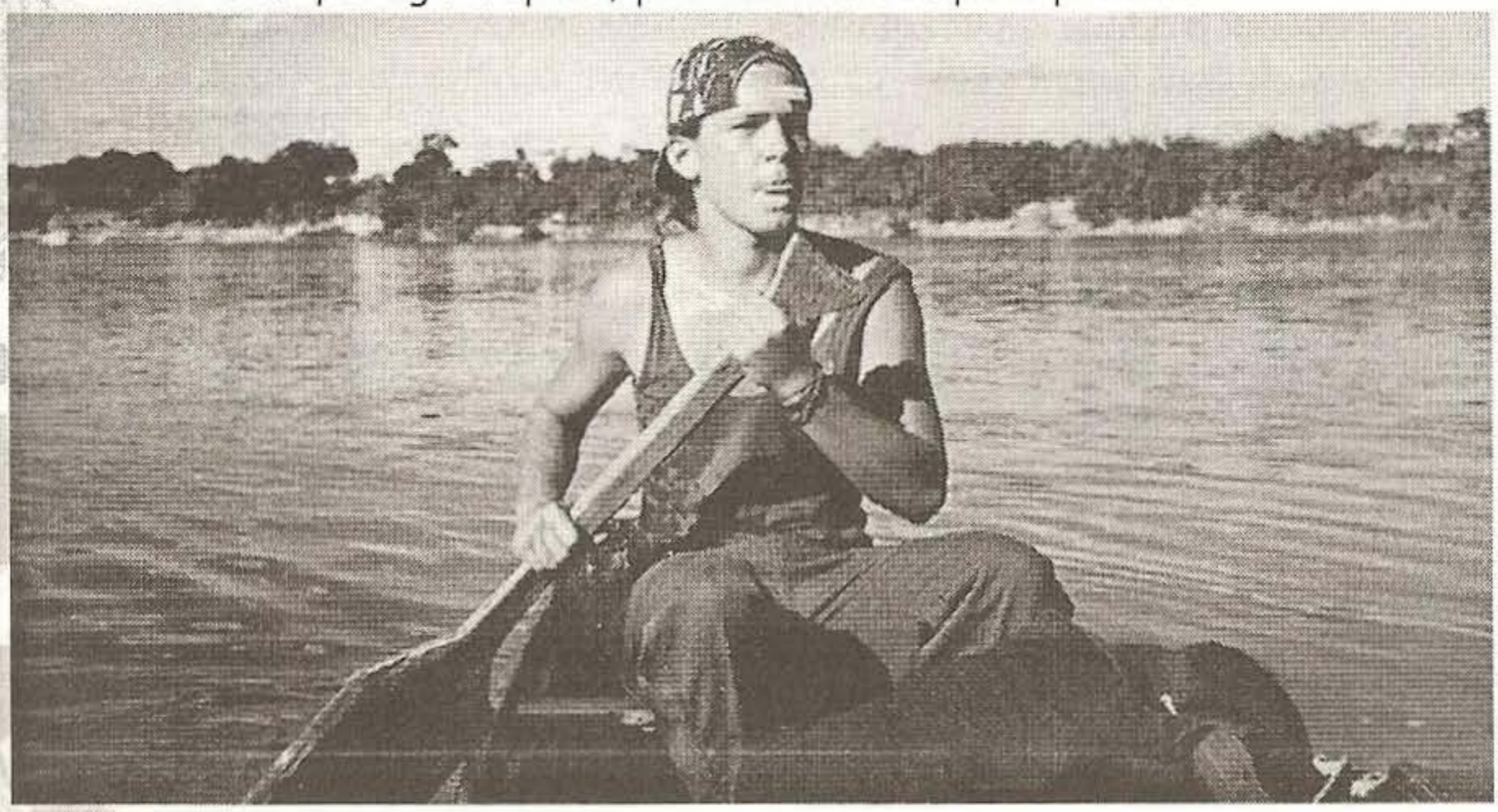
➲ ***Se for bem sucedido no teste, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 12, vá para 185***

➲ ***Se falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 12, vá para 193***

178

Que desistir que nada! Você não vai entregar os postos assim tão facilmente.

Tudo o que você tem a fazer é encontrar uma canoa e seguir o rio atrás do seu tio. Mais cedo ou mais tarde, você vai acabar topando com ele, até porque uma canoa levando apenas uma pessoa é muito mais rápida do que um barco carregado com dois homens e equipamentos de viagem. Mas você tem que agir rápido, pois não há tempo a perder.



Examinando a margem do rio, você encontra a canoa que trouxe o estranho, encalhada atrás de algumas moitas de capim, justamente onde você a deixou.

Já que foi esse desconhecido quem começou toda essa história, você resolve que o melhor seria pegar a canoa emprestada. Sem perder muito tempo, você empurra o barco para a água e pula dentro dele, apanhando um dos remos e afastando-se lentamente da margem. Você vê sua mãe na beira do rio. Parece que ela veio se despedir e desejar boa sorte em sua jornada.

Em poucos minutos, a cidadezinha vai ficando para trás, e você observa, dos dois lados do rio, a floresta verde e cheia de vida. Ao seu redor, você vê os troncos e folhagens que passam, carregados pela correnteza.

Você rema durante tempo, e já está bem distante de casa. Agora, você começa a sentir que está realmente sozinho. Mais tarde, você pára para descansar e comer alguma coisa e quando o sol começa a baixar, você volta a remar. Depois de mais algumas horas de viagem, quando a noite vai chegando, você começa a ficar cansado, e em breve vai ter que parar em uma das margens para descansar.

Faça um teste de Inteligência-2 (IQ-2)

Jogue os três dados e some os números obtidos. Para passar no teste, você precisa obter um resultado menor ou igual ao valor da sua IQ -2, o que é igual a 10-2, ou seja, 8.

➲ ***Se for bem sucedido, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 10, vá para 194***

➲ ***Se falhar no teste, isto é, se obtiver um resultado maior do que 10, vá para 3***

179

Enquanto Gaspar e Gabriel olham-se intrigados, a velha parece examinar vocês de longe, com um olhar astuto. E então, dando as costas, ela se afasta, pedindo ao seu estranho companheiro que cuide de vocês.

"Cireneu," ela diz, "arranje uns trajes decentes para eles. E armas, boas armas! Eles vão precisar muito delas..."

➲ ***Vá para 187***

180

"Vamos nos esgueirar até o portão do forte, tentando evitar que o vigia nos veja..." Gabriel sugere.

Apontando com a espada, Gaspar Corrêa avisa os demais: "Avancem, mas com cautela!"

Decidido, ele se levanta e vai abrindo caminho na direção do portão. Porém, bastou vocês darem alguns passos para fora da cobertura das moitas para o vigia os avistar e dar o alarme: "Invasores! Invasores! Alerta geral!"

Em pouco tempo, vários soldados armados saem de dentro do forte e os cercam. Apanhados de surpresa, vocês nem tentam resistir e são facilmente capturados.

Você pode até imaginar Tauana dizendo: "Isto não é tarefa para branco!" e logo depois, avista a índia saindo do mato e tentando atrair a atenção dos guardas.

"Soldados! Soldados!" Grita ela, agitando os braços. "Tauana aqui, Tauana aqui!"

➲ *Vá para 196*

181

Quando amanhece, um sentinela na torre observa a mata e dá o alarme. O próprio comandante abre os portões do forte e dá de cara com um enorme tamanduá feito de bambu, capim e galhos.

"Los brasileños son mui primários," diverte-se o homem. "Mas já que querem brincar de História..." E virando-se para os guardas, ele grita: "Tragam el tamanduá para dentro!"

Esperando encontrar vocês dentro do tamanduá, os soldados correm como loucos quando descobrem que lá dentro havia na verdade uma onça feroz, que pula para fora, ameaçadoramente. Aterrorizados, os soldados fogem, criando uma tremenda confusão.

Escondidos na mata, vocês sabem que esse é o sinal para iniciarem o ataque.

Sob a liderança do capitão Gaspar Corrêa, vocês atacam o forte, tentando ganhar algum tempo enquanto as mulheres procuram o mapa.

Gabriel e Gaspar combatem corajosamente, assim como Simão e Tauana. O capelão ora se esconde e ora ataca um inimigo pelas costas.

Quanto a você, a única coisa que você pode fazer é lutar capoeira, tentando derrubar seus oponentes com chutes e rasteiras.

➲ *Para fazer isso, vá para 197*

Você olha o rio e sente um frio na barriga. Quando percebe que você hesitou, seu tio se adianta. "Deixa que eu vou Pedro. Sua mãe nunca me perdoaria se acontecesse alguma coisa com você."

Dizendo isso, Gabriel tira a camisa e as botas, ficando só com as calças, para que a roupa não atrapalhe seus movimentos. Tauana lhe dá um colar de contas, dizendo que ele irá protegê-lo do perigo.

Sem mais demora, seu tio amarra uma das pontas da corda ao redor do corpo e mergulha nas águas turbulentas do rio.

Vocês acompanham o progresso dele com apreensão. Por diversas vezes, Gabriel desaparece sob a força das águas e seu coração fica apertado, mas logo depois ele reaparece na superfície, cada vez mais próximo da outra margem.

Finalmente, depois de muita tensão, Gabriel alcança a margem do rio, e cai deitado sobre as pedras, tentando recuperar o fôlego.

Alguns minutos depois, ele se levanta e amarra a ponta dos cipós numa árvore bem frondosa

Agora, todos podem atravessar sem perigo.

Para provar isso, Gabriel atravessa o rio de volta, para buscar seu equipamento e sua inseparável bicicleta.

➲ *Vá para 15*

183

Escondido entre as folhagens, você acompanha de longe os passos do índio e da mulher branca. Você não tem muita certeza, mas mesmo a essa distância, poderia jurar que ela tem olhos claros, como os seus. Talvez seja ela a mulher de que fala o roteiro. Se isso for verdade, vocês devem estar bem próximos do tesouro dos Martírios.

De repente, você se lembra da bandeira e de seus companheiros, e pensa que eles devem estar muito preocupados com seu sumiço. Seria bom se você tivesse um meio de avisá-los.

Neste momento, você avista Simão e o capelão saindo da mata. Escondido atrás de uma moita, você não consegue acreditar quando ouve o capelão dizer que esses dois índios devem valer uma fortuna no litoral.

Assim como você, Simão também estranha a atitude do companheiro. "Que isso, cara? Que brincadeira é essa?"

Entusiasmado, o capelão explica: "Uai... se a gente está mesmo no século XVII, qualquer senhor vai pagar o peso deles em ouro!"

"Espere aí!" Reclama Simão. "Eu vim para o sertão por causa dos Martírios, não foi para caçar escravos."

Surpreso, você vê o capelão sacar a pistola de seu tio Gabriel e ameaçar Simão. "Essa arma eu roubei do Gabriel. E agora você é meu escravo. Vai lá e me ajuda a prender os dois, senão eu te mato!"

E agora, o que será que Simão vai fazer?

➲ *Vá para 8*

184

Você se levanta cambaleando, ainda zonzo com o estampido e o impacto dos estilhaços. Mas não é hora para descansar, porque os soldados com certeza virão atrás de vocês.

Sabendo disso, vocês fogem pela mata, abrindo trilhas na floresta inexplorada, tentando despistar seus perseguidores. Mais tarde, quando param para descansar, ficam sabendo que as duas mulheres que vocês acabam de salvar foram para o sertão com uma bandeira mas acabaram sendo abandonadas no mato e sobreviveram assim por mais de um ano. Depois disso, conheceram um homem no sertão e juntos eles foram capturados pelos soldados do forte. Com medo de perder seu precioso mapa, o estranho dividiu o roteiro em duas partes e deu uma delas para as mulheres.

"Como vocês conheceram Tauana?" Você pergunta curioso.

"Tauana foi capturada na aldeia dela a alguns meses atrás," diz Catarina, uma das duas outras mulheres.

Depois de descansarem um pouco, vocês seguem em frente.

No Coração dos Deuses

Após uma longa caminhada, Tauana se abaixa e cola seu ouvido no chão, para saber se os soldados ainda estão em seu encalço. Pela expressão no rosto da índia, parece que ela ouviu alguma coisa.

"Soldados?" Pergunta Catarina.

"Não," responde a índia. "Homens, cavalos..."

"Vamos investigar," adianta-se Gaspar Corrêa, chamando Gabriel para acompanhá-lo.

Morrendo de curiosidade, você segue os dois, escondido a uma distância segura.

De repente, por entre os galhos e folhagens, você avista um grande acampamento, que parece ser o pouso de uma enorme bandeira como as que aparecem nos livros de História e que agora está ali, bem diante de seus olhos.

Seu tio e Gaspar Corrêa se esgueiram até a bandeira, e você resolve voltar para perto dos outros, para evitar qualquer confusão.

➲ *Vá para 54*

185

Você se diverte com a perseguição, acompanhando seu tio enquanto ele segue pelas ruelas mal iluminadas, sem saber que você está ali. Considerando a hora da noite e o caminho que ele está seguindo, você sabe que ele só pode estar indo para um lugar: o Cabaré.

➲ *Vá para 10*

186

Isso não é justo! Eles deviam ter esperado por você...

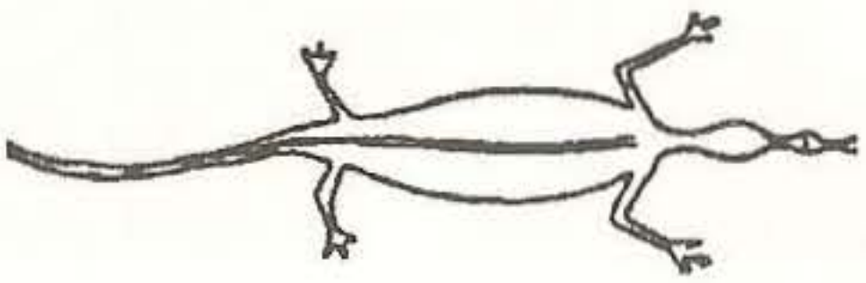
Desconsolado, você olha para a margem do rio e sente muita raiva de ter perdido essa viagem.

Sem nenhuma vontade de voltar para casa, você fica um longo tempo ali, sentado na beira do rio, só olhando a água correr e imaginando toda a aventura que seu tio vai viver. Tentando disfarçar a tristeza, você limpa uma lágrima dos olhos, e nesse momento, sente uma mão suave sobre seus ombros. É sua mãe, que veio buscar você.

"Vem Pedrinho," ela diz. "Vamos para casa."

É, parece que o segredo dos Martírios vai ficar esperando por você, em algum lugar do sertão.

Sua aventura termina por aqui.



187

O estranho homem chamado Cireneu desce mancando pelas pedras, caminhando agilmente apesar de sua deformidade. Existe algo quase mágico no modo como ele se move, uma espécie de leveza em seus movimentos desajeitados, que você não consegue explicar.

Ele vem se aproximando de vocês, e com um pulo ágil, projeta-se de uma das pedras cobertas de limo para um tronco bem ao seu lado. Sorrindo de forma perturbadora, ele fala com você. Sua voz é ainda mais estranha do que sua aparência, e ele não parece estar falando em nenhuma língua que você conhece. Sua fala se limita a grunhidos, risos e silvos, uma espécie de linguagem secreta que não faz o menor sentido.

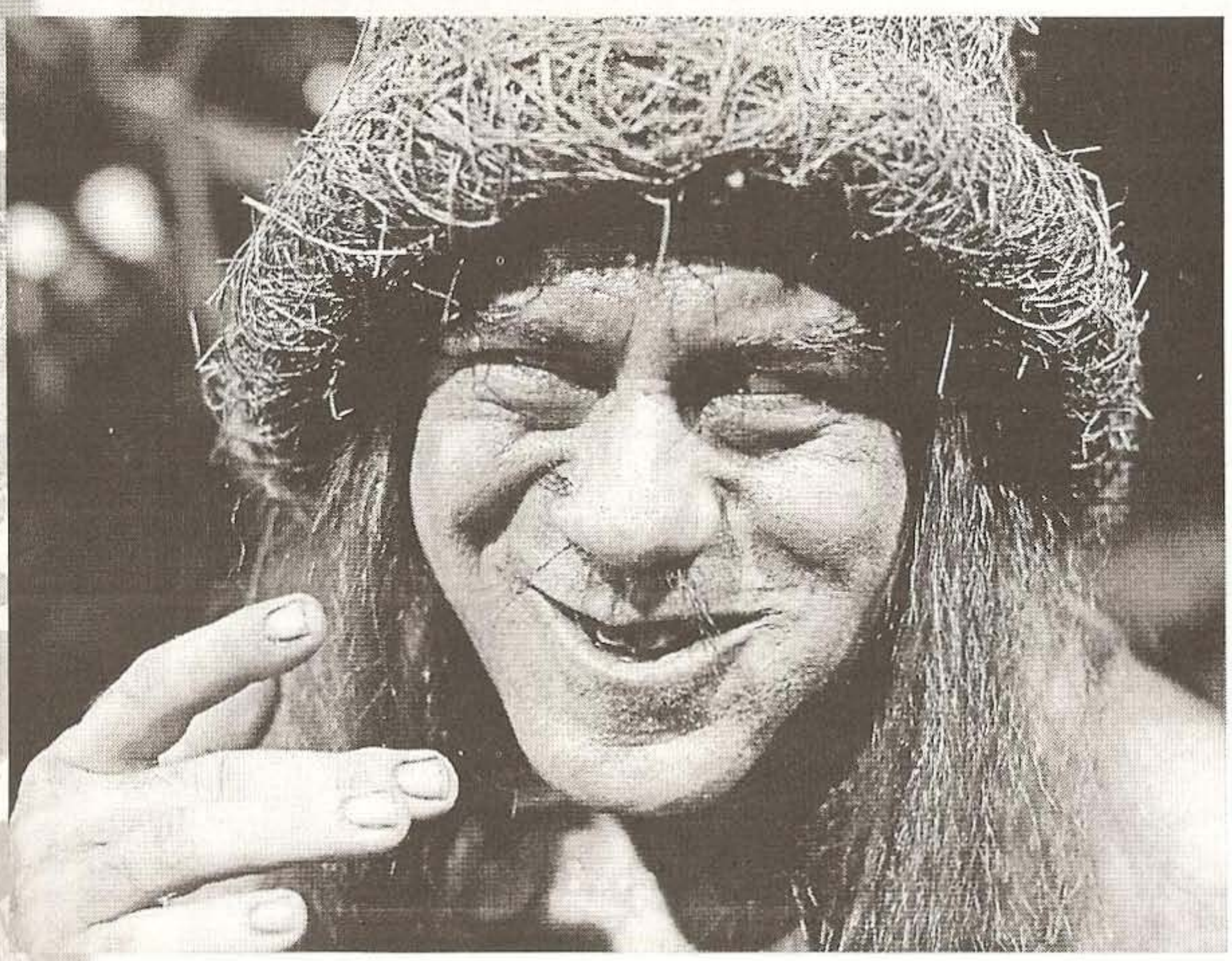
O mais estranho é que você parece entender tudo o que ele está tentando dizer: ele quer que vocês o acompanhem, só não disse para onde.

Você se sente muito incomodado com a presença desse estranho personagem, e quanto mais ele se aproxima, mais nervoso você fica. Subitamente, ele avança e estende a mão peluda e coberta de verrugas para tocar em suas roupas.

O que você vai fazer?

➲ ***Se quiser atacar Cireneu com um golpe de capoeira, vá para 195***

➲ ***Se preferir acompanhá-lo pacificamente, vá para 4***



188

Quando o grupo se aproxima um pouco mais, você percebe que a melhor coisa a se fazer agora seria provavelmente dar a volta no forte, contornando a cerca e procurar um ponto onde fosse possível pular a paliçada e invadir o forte sem chamar muita atenção.

Gabriel e Gaspar Corrêa aprovam a idéia com entusiasmo, e seguem o seu conselho.

Contornando a cerca até um canto onde a visão do vigia fica encoberta por uma árvore, você se apressa em pular para dentro do forte, mas não vai ser fácil...

Faça um teste de Destreza-2

Jogue três dados e some os números obtidos.
Você precisa obter um resultado menor ou igual ao valor de sua Destreza menos 2. (consulte a planilha na página 4). Sua Destreza vale 12, logo, você precisa de 10 ou menos.

➲ *Se for bem sucedido, isto é, se tirar 10 ou menos, vá para 5*

➲ *Se falhar, ou seja, se tirar 11 ou mais, vá para 13*

189

Faça um Teste de Natação

Jogue três dados e compare o resultado com o valor da sua perícia Natação (consulte a planilha da página 4). Para vencer a correnteza, você precisa obter um resultado menor ou igual a 14.

➲ *Se for bem sucedido, isto é, se obtiver um resultado menor ou igual a 14, vá para 131*

➲ *Se falhar, isto é, se o resultado for maior do que 14, vá para 28*

➲ *No caso de uma falha crítica, isto é, se o resultado for igual a 18, vá para 139*

190

Apesar do perigo e da dificuldade, você consegue chegar à outra margem. Houve momentos em que você pensou que tudo estava perdido, e que seu destino era ficar aqui, no fundo desse rio. Mas felizmente não foi isso o que aconteceu e você venceu mais essa batalha.

Descansando sobre as pedras, você recupera o fôlego e depois volta ao trabalho. Afinal, o perigo ainda não acabou.

Amarrando firme a ponta da corda em uma árvore frondosa, você atravessa o rio de volta, pois precisa testar se a corda está bem amarrada e também ajudar seus companheiros a carregar o equipamento da bandeira.

➲ *Vá para 15*

191

Deixando de lado essa história de bisbilhoteiro, você passa a manhã inteira na aldeia, observando o trabalho dos índios. As mulheres estão preparando a farinha de mandioca, enquanto os homens preparam seus arcos e colocam penas em suas flechas e tacapes.

De repente, vindo da mata, você escuta claramente o som de dois disparos de arma de fogo. Os índios ficam muito alarmados, e logo uma dúzia de guerreiros dispara mato adentro, para tentar descobrir o que está acontecendo.

Você fica muito curioso quando o casal que observava volta do mato. Eles parecem bastante nervosos, como se algo muito sério tivesse acontecido. Mais uma vez, você acha melhor não meter o nariz onde não é chamado, e apenas aguarda para ver o que acontece a seguir.

➲ ***Vá para 80***

192

Infelizmente, a alegria de vocês dura muito pouco.

De repente, você se lembra de algo muito importante. "Então a gente perdeu a viagem, tio. Somos só dois..."

Do fundo da caverna, uma voz conhecida, com um sotaque espanhol carregado ecoa em toda a galeria.

"Estás equivocado, fedelho. Nosotros somos seis."

De trás de uma rocha, surgem o comandante do forte e um soldado, trazendo o Capitão Gaspar Corrêa e Catarina como prisioneiros.

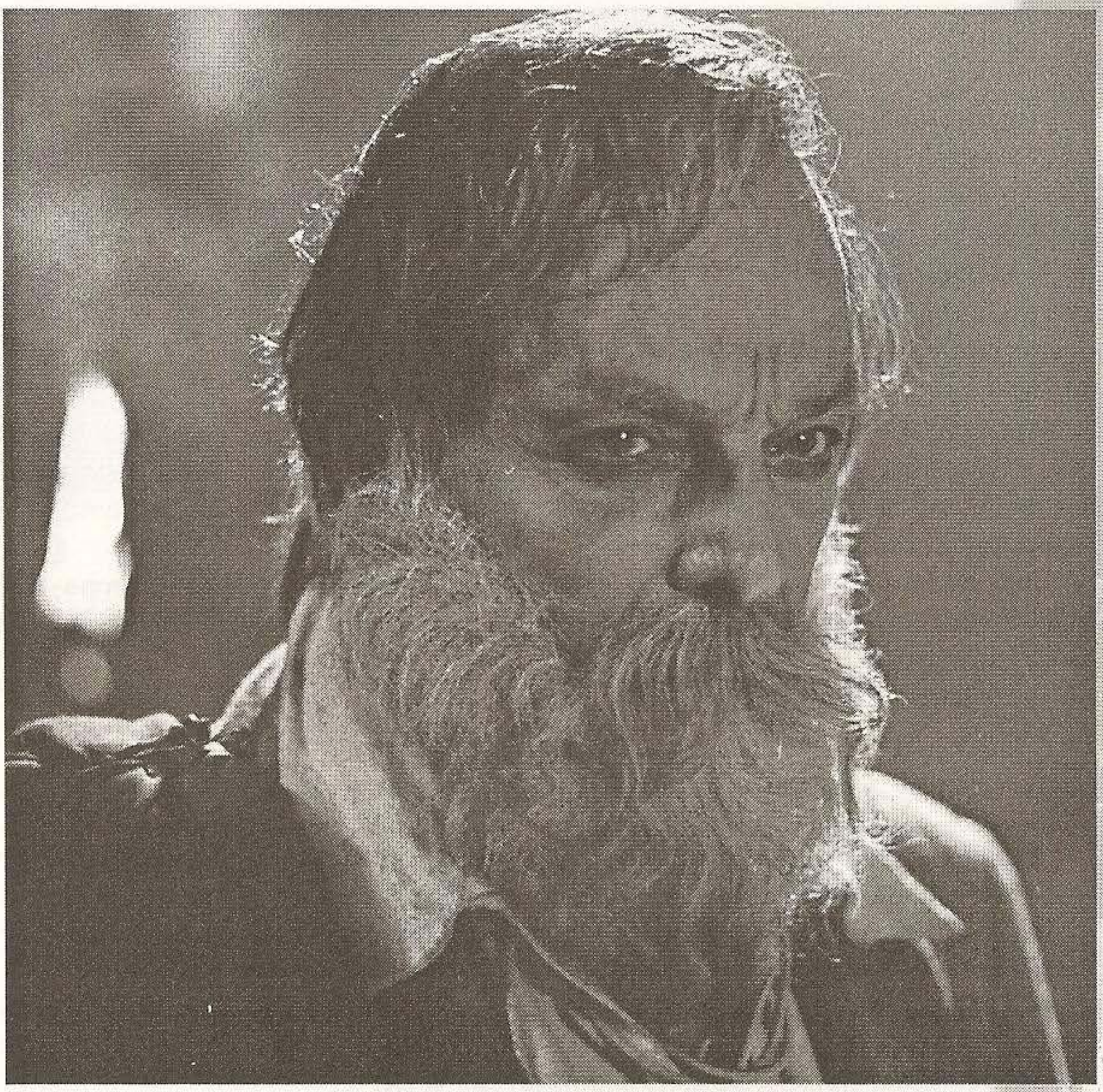
"Mesmo assim ainda somos apenas seis!" Diz Gaspar Corrêa, frustrado por ter mais uma vez falhado em sua busca.

Nesse momento, um vento gelado percorre a caverna, e vocês todos sentem que há mais alguém ali.

Como se tivesse brotado das paredes da caverna, vocês vêem um bandeirante de longas barbas brancas, que Gaspar Corrêa reconhece imediatamente.

"É o Anhangüera!"

➲ ***Vá para 198***



193

Você segue seu tio pelas ruelas mal iluminadas, certo de que ele nem percebeu que você o está seguindo. De repente, ao dobrar uma esquina, Gabriel desaparece na escuridão. Quando você chega ao lugar onde ele deveria estar, não há nem sinal dele por ali. Para onde ele terá ido?

Você coça a cabeça e olha para todos os lados em busca de algum sinal de seu tio, quando de repente, antes que você possa fazer qualquer coisa, alguém agarra você por trás, imobilizando seus braços e colocando as mãos sobre a sua boca e nariz.

Você não tem como se libertar. E o que é pior, não tem a menor idéia de quem é o seu agressor ou o que ele deseja com você.

Será que é algum inimigo do homem da canoa, que descobriu sobre o mapa?

➲ *Vá para 2, e rápido!*

194

Enquanto você segue remando, algo chama sua atenção. Numa das margens do rio, você pode ver algumas canoas ancoradas e uma fogueira acesa na mata.

Não há dúvida de que esse é o acampamento que seu tio Gabriel e Gaspar Corrêa devem ter montado para passar a noite. Finalmente, você os alcançou!

Parece que eles não quiseram seguir adiante até o ponto onde começa a trilha indicada no roteiro e preferiram acampar bem cedo.

De repente, você tem uma ótima idéia: que tal se você passasse direto por eles e ficasse esperando mais à frente? Com certeza, pela manhã eles ficariam muito surpresos de encontrar você, e mais surpresos ainda de você ter passado à frente deles.

Tomando a sua decisão, você rema rio acima por mais algum tempo, até que percebe que está ficando muito cansado e o melhor é encontrar um bom lugar para passar a noite.

➲ *Vá para 11*

195

Quando Cireneu toca em você, um estranho calafrio percorre o seu corpo. Sem pensar no que está fazendo, você reage, desferindo alguns golpes de capoeira que fazem o estranho corcunda se desequilibrar e cair de cara na água do rio.

Seu tio grita, enquanto Gaspar segura seus braços e Simão ajuda Cireneu a se levantar.

"Você ficou maluco Pedro? Por que fez isso?"

Você busca dentro de si mesmo uma resposta, mas não consegue encontrar. Enquanto isso, Cireneu não parece ter ficado nada contente.

Encarando você com olhos vermelhos de cólera, Cireneu grunhe palavras ininteligíveis,que parecem entoar uma terrível maldição. Depois, ele derrama sobre seus cabelos um líquido viscoso e fedorento que ele tira de dentro de uma cabaça.

A princípio nada acontece, e você se pergunta se a grande vingança do corcunda foi simplesmente jogar uma "geleca" fedida em você. Mas então, seu corpo se contorce num espasmo de dor e você sente seus músculos e ossos se dobrando e vê estampado nos olhos de seu tio o terror pelo que está acontecendo com você.

Quando a transformação se completa, Cireneu apanha você e o coloca sobre uma pedra na beira do rio, um lugar mais do que apropriado para você viver sua nova vida... como um sapo!

Sua aventura termina aqui

196

Vocês são levados até a casa central e postos numa sala com mesas e cadeiras. Pela outra porta da sala, entra um homem bem vestido, de longos cabelos negros e barba cerrada, com um olhar astuto e vil. Quando ele entra, todos batem continência.

Pelo jeito, é ele quem está no comando por aqui.

Ele olha vocês com desprezo e pergunta em bom espanhol qual de vocês é o chefe. Gaspar Corrêa se apresenta. "Capitão Domingos Gaspar Corrêa."

"Que lengua es essa?" Estranha o comandante.

"Portuguese, signore," responde um dos soldados.

Como se estivesse diante de prisioneiros de guerra, o militar dispara uma série de perguntas, querendo saber se vocês conhecem Fernão Dias Pais, Bartolomeu Bueno da Silva, que atende pelo codinome de Anhangüera, se vocês reconhecem o Tratado de Tordesilhas e parece muito intrigado sobre como vocês chegaram até aquele local e principalmente o que vocês procuram no sertão.

Então, ele pára por um momento, dizendo que já sabe o que vocês buscam. "Los martírios!" Ele exclama, com um sorriso sinistro e depois completa: "pois então... serão martirizados!"

➲ *Vá para 53*

197

Faça uma Jogada de Ataque.

Jogue três dados e some os números obtidos.
Você precisa obter um resultado menor ou igual ao valor de sua Perícia Capoeira, que vale 13 (consulte a planilha na página 4).

➲ *Se for bem sucedido, vá para 6*

➲ *Se falhar, vá para 14*

198

Vós refizestes a minha aventura. É justo que eu lhes entregue o prêmio. Por favor...

...cada um no seu lugar

Vocês devem se perguntar
porque eu nunca
voltei aos Martírios.

É que na busca desse mito,
tanta coisa foi descoberta e
tanto foi construído
que sua revelação
destruiria a motivação de
procurá-lo.

O importante
numa lenda
não é sua veracidade,
mas seu poder de
conduzir os homens

Conquistar um mito
é destruí-lo

➲ *Se escolher ficar com o tesouro, vá para 199*

➲ *Se prefere descobrir a verdade sobre o seu pai, vá para 200*

199

Mesmo sabendo que em toda sua vida você jamais terá outra chance de descobrir o paradeiro de seu pai, você escolhe o tesouro, já que foi por ele que Gaspar Corrêa, seu tio Gabriel e Catarina passaram por tantas provações no sertão.

Anhangüera parece um pouco surpreso com sua escolha, mas concorda.

Com um gesto largo, Anhangüera aponta para uma das paredes da caverna e diz:

"Fazei bom uso de vossos talentos!"

Nesse momento, um portal se abre em uma das paredes, revelando uma galeria secreta, de onde emana um brilho dourado intenso, quase cegante. É como se vocês estivessem olhando diretamente para o sol num dia claro de verão. Aos poucos, conforme sua visão vai se acostumando ao brilho intenso, você percebe formas e cores, muitas cores. E então, como num passe de mágica, o fabuloso tesouro dos Martírios se revela diante de vocês, na forma de veios riquíssimos de ouro e pepitas enormes, montanhas de pedras preciosas brutas, numa galeria que penetra fundo na terra, até onde a vista não alcança. E no centro da sala, uma gigantesca esmeralda, com a forma de um coração repousa sobre um pedestal forjado em ouro e decorado com pedras preciosas de vários matizes.

Maravilhado, Gaspar Corrêa apenas murmura: "Delírio! O sonho de tantas vidas..."

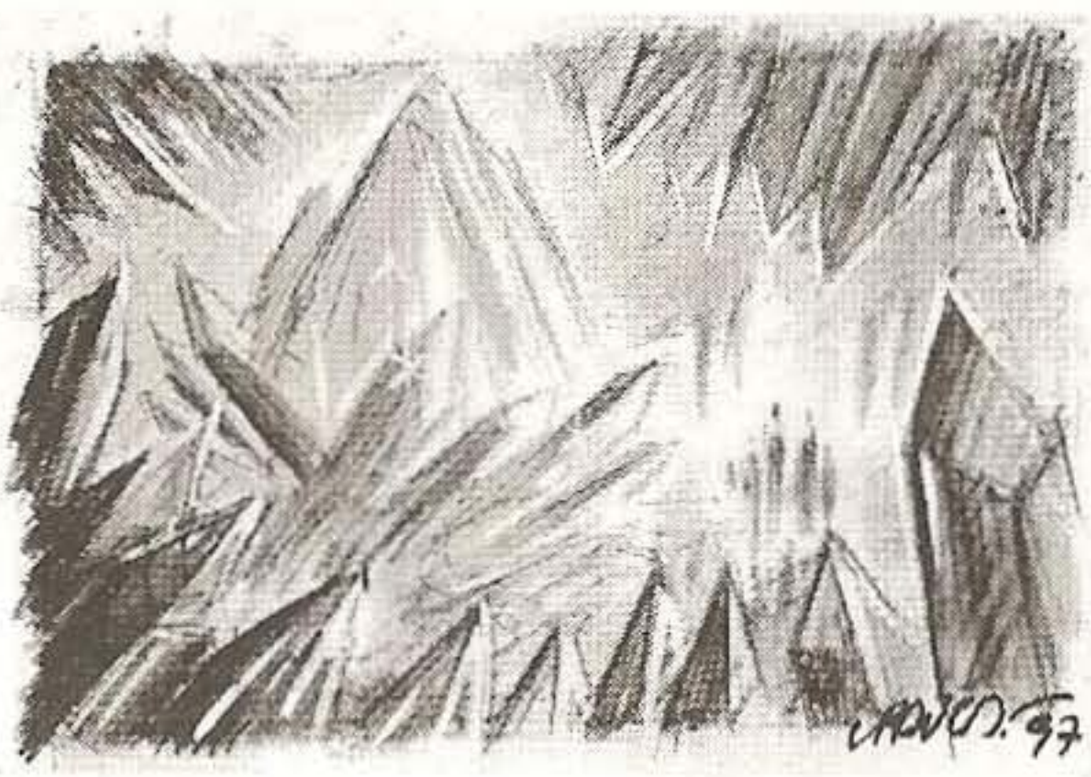
Tomados pela ganância, o comandante e o soldado avançam para o tesouro, cruzando o riacho cor de esmeralda.

Gaspar Corrêa saca sua espada e tenta impedi-los.

"Não! Fora daqui! Abutres!"

O duelo entre eles é feroz, e as espadas cintilam num brilho esverdeado quando se chocam.

Assustado, o soldado dispara sua pistola para o alto e o tiro ecoa em toda a caverna, fazendo tremer as paredes.



"Seu idiota, o que você fez?" Grita Gaspar Corrêa.

Nesse momento, toda a caverna começa a desmoronar.

Gaspar Corrêa e o comandante continuam seu duelo, enquanto as pedras do teto começam a despencar por toda parte. Os dois se agarram e mergulham fundo no rio, no mesmo instante em que uma grande rocha bloqueia o caminho até onde eles estão, selando para sempre a câmara do tesouro.

"Vamos Pedro," diz seu tio. "Isso tudo vai desabar!"

Quando vocês estão se dirigindo para a saída da caverna, Anhangüera estende a mão e entrega a seu tio uma pepita de ouro.

"Tome," ele diz. "Pague suas dívidas... em dobro!"

"Mas e o capitão Gaspar?" Você pergunta.

"Ele queria apenas ver os Martírios. Seu sonho já se realizou, e ele voltou em segurança para o seu lugar. Agora é a vez de vocês partirem."

Vocês agradecem e fogem correndo. Catarina olha para vocês e Anhangüera explica que por aquele lado fica o portal que vai levá-los de volta à sua época.

Catarina pensa por um segundo e depois olha para o chão, recusando-se a seguir com vocês.

"Cada um tem seus martírios..." ela diz, despedindo-se de vocês e correndo na direção contrária.

Correndo para salvar suas vidas, você e seu tio Gabriel percorrem as galerias apressadamente, e conseguem finalmente sair para a superfície.

Lá fora, vocês vêem uma equipe de engenheiros e operários instalando postes de eletricidade e construindo uma estrada.

"Veja, tio. Estamos de volta!"

"E com um belo tesouro," diz seu tio, batendo com a mão no bolso onde está a pepita do Anhangüera e soltando uma sonora e gostosa gargalhada.

Fim

200

"Que seja feita a vossa vontade!" Diz o Anhangüera.

Com um gesto, uma porta se abre na parede da caverna e lá de dentro vem uma luz ofuscante. "Vai, Pedro," diz seu tio. "Descubra a verdade. Esse é o maior tesouro que você pode conquistar."

Engolindo em seco, você caminha hesitante na direção da luz brilhante. Quando seu corpo é envolvido pela luz, você começa a sentir um estranho formigamento, e tem a nítida sensação de estar flutuando no vazio.

Em sua mente, surgem as imagens de toda a aventura. Seus companheiros, os perigos e as conquistas. E como num filme, as imagens vão retrocedendo até o momento onde tudo começou: com aquele homem estranho na canoa.

E então, finalmente você entende: aquele estranho é seu pai!

Depois de percorrer o sertão durante 10 anos atrás do tesouro dos martírios, ele voltou, e graças aos martírios pelos quais passou, você descobriu toda a verdade. E realmente esse é um tesouro maior do que qualquer outro.

* * *

Quando acorda, você está deitado na beira de uma estrada em construção. Parece que você está de volta!

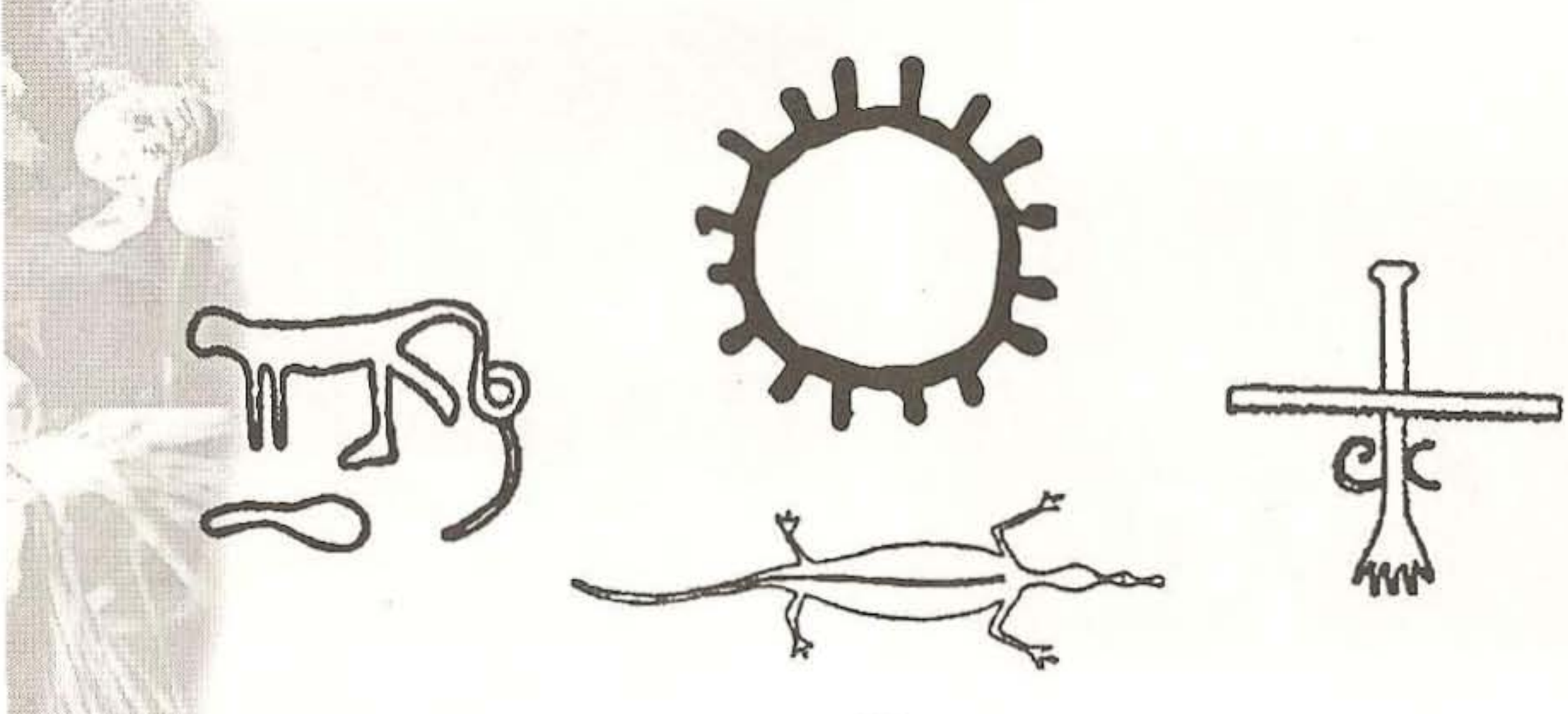
Você pega uma carona com um caminhoneiro até a sua cidade e mais tarde fica sabendo de tudo o que aconteceu com seus companheiros.

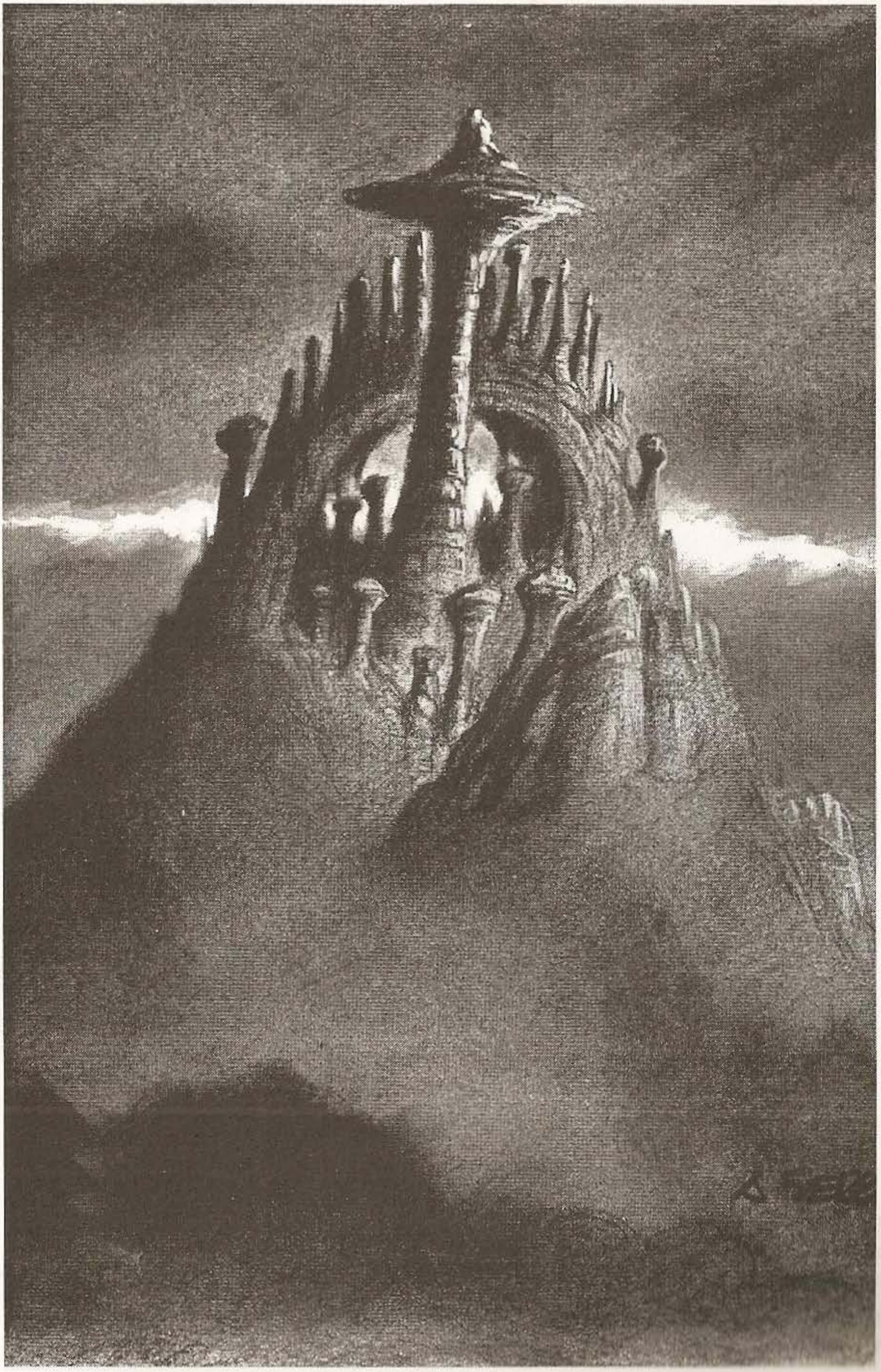
Seu tio Gabriel ganhou de presente do Anhangüera uma bela pepita de ouro, que foi mais do que suficiente para ele pagar suas dívidas e ainda comprar uma bicicleta novinha em folha. Catarina preferiu ficar em sua própria época, voltando para o sertão.

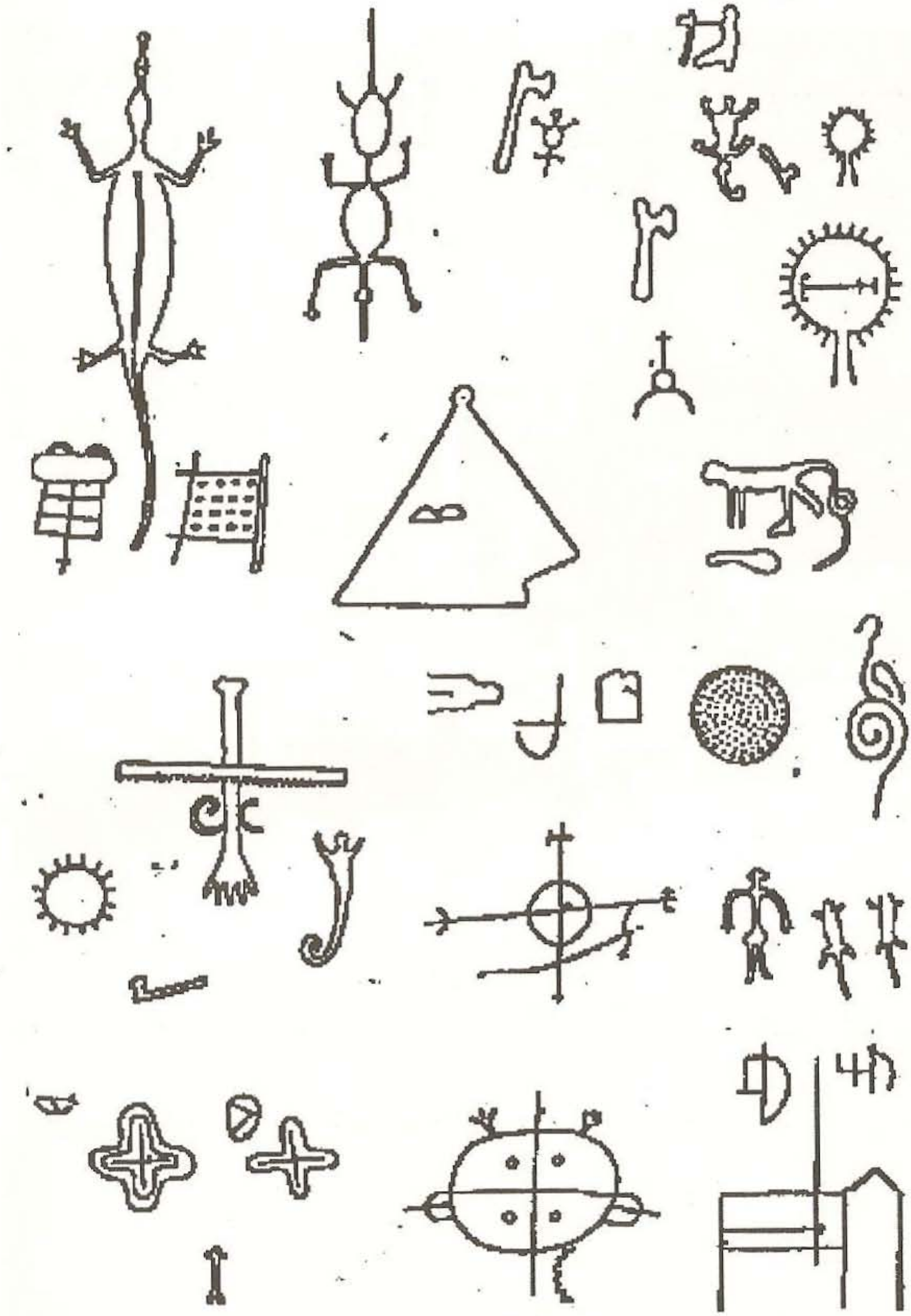
Quanto ao Capitão Gaspar Corrêa, parece que ele descobriu um mapa que leva à lendária Terra de Manoa, onde repousa outro tesouro fabuloso.

Mas essa é uma outra história...

Fim







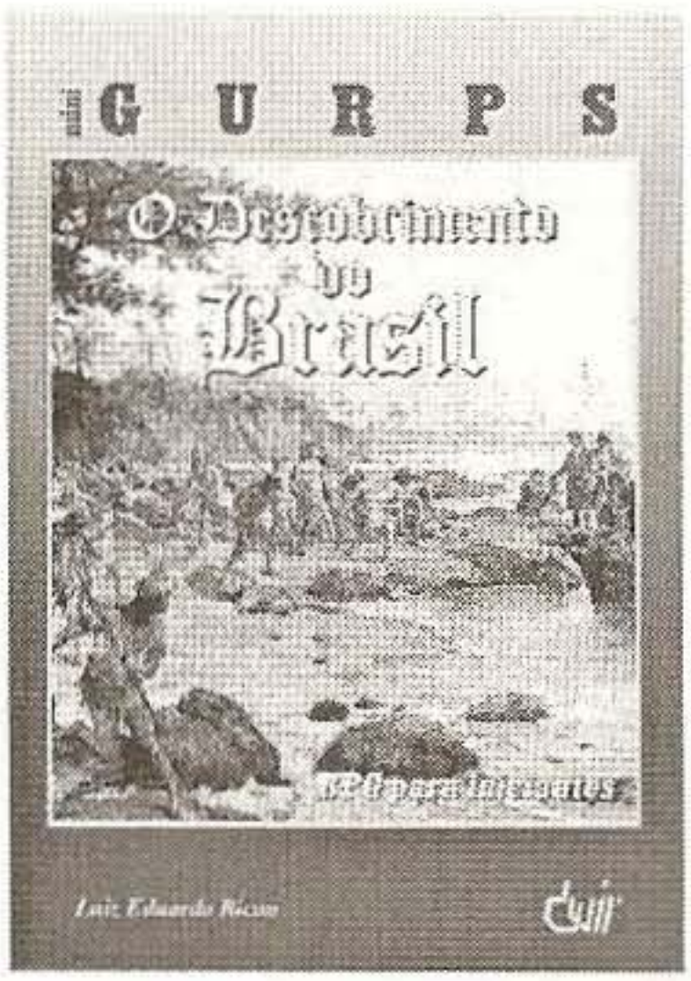
Em 1888, no rio Araguaia, Paul Ehrenreich copiou os desenhos dos Martírios que se acham gravados nas paredes de pedra. Pode-se observar que alguns desenhos são semelhantes a coroas de espinhos, cruzes, cravos, martelos, escadas, lanças etc.

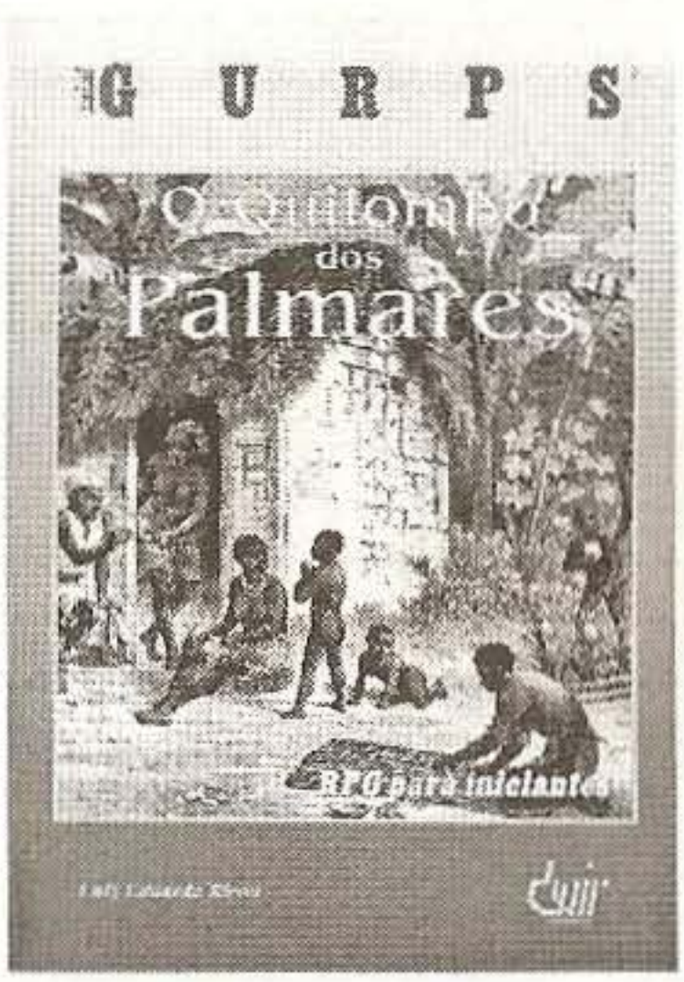
Gravura reproduzida de "Contribuições para a etnologia do Brasil", de Paul Ehrenreich, tradução do professor Egon Shaden, *Revista do Museu Paulista*, Volume II.

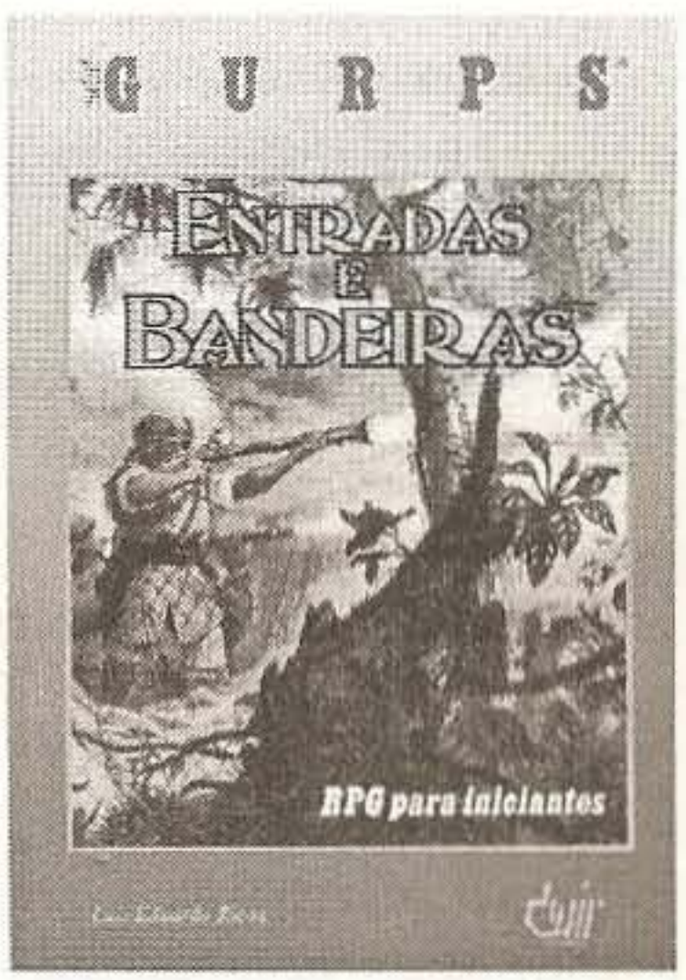
Se você gostou deste livro e gostaria de viver novas aventuras do mesmo tipo, existe uma coleção de livros-jogos nas livrarias chamada **CAR WARS**, cujo primeiro volume tem o título ***Batalha nas Estradas***.

Se você tem interesse por RPG em grupo, seria interessante ler os livros da série **mini GURPS**. Esta coleção tem no momento quatro volumes: ***mini GURPS — Regras Básicas***, ***mini GURPS — O Descobrimento do Brasil***, ***mini GURPS — O Quilombo dos Palmares*** e ***mini GURPS — Entradas e Bandeiras***. Em breve, lançaremos novos livros nesta coleção ambientados em cenários ficcionais como, por exemplo, o dos filmes de Ultra-man.

Para jogadores de RPG avançados existe o ***GURPS Módulo Básico*** e toda uma série de suplementos que descrevem os mais diversos tipos de história que podem ser "contadas" pelos mestres.







Para obter informações sobre RPG, você pode ligar para:

DEVIR LIVRARIA

☎ Fone (0xx) 11 3272-8200

💻 e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

💻 site: www.devir.com.br

Se quiser conhecer outros jogadores de RPG, visite qualquer uma das lojas que oferecem espaço para jogos de RPG. Nossa loja fica no seguinte endereço:

Rua Todureto Souto, 624 — Cambuci

São Paulo — SP

miniGURPS

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____

Aparência _____

História do personagem _____

Data de Criação	Seqüência

Pontos p/ Gastar	Total de Ptos.

Custo Pos.

ST — FADIGA

DX — DANO BÁSICO

GDP: _____

Bal.: _____

IQ

HT — PTOS. VIDA

Mvmt — Velocidade Básica: (HT+DX)/4 — Deslocamento: (V.bás - Carga)

CARGA

Nenhuma (0) = ST _____

Leve (1) = 2 x ST _____

Med. (2) = 3 x ST _____

Pes. (3) = 6 x ST _____

M-pes. (4) = 10 x ST _____

DEFESA PASSIVA

Armadura: ___

Escudo: ___

TOTAL

REAÇÃO +/- _____

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
= Desloc	Arma/2	Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura _____; ___

_____; ___

TOTAL

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	*Tipo*	*Dano*	*Qtd.*	*NH*	*Peso*

TOTAIS: *kg*

PERÍCIAS

Custo Pos.	NH

Custo Pos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

ALCANCE DAS ARMAS

Arma	*TR*	*Prec*	*½D*	*Máx*

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	
Vantagens	
Desvantagens	
Peculiaridades	
Perícias	
TOTAL	

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

UMA INCRÍVEL AVENTURA NO TEMPO DOS BANDEIRANTES

Prepare-se para a maior aventura da sua vida!

Viaje no tempo até a época dos bandeirantes, encontre a bandeira de Fernão Dias Pais e parta em busca de um tesouro fabuloso, seguindo o lendário Roteiro dos Martírios!

Você é o herói!

Neste livro é você quem decide que rumo a história vai seguir. Cada caminho leva a um final diferente e você nunca sabe como a aventura termina.

Inspirado no filme de Geraldo Moraes, mini GURPS No Coração dos Deuses mistura folclore, história do Brasil, cinema, quadrinhos e RPG numa incrível aventura onde você é o herói!

Este livro utiliza as regras de GURPS, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo. Os produtos com a marca mini GURPS foram criados para ajudar você a descobrir o universo fantástico dos jogos de RPG. Procure por eles nas melhores livrarias.

GURPS é marca registrada da Steve Jackson Games

DEVIR LIVRARIA