

ATHOS BEUREN

apresenta:

ECOS DA FANTASIA

&

O MAGO SEM PODERES

INTRODUÇÃO

REGRAS

FOLHA DE AVENTURAS

BIOGRAFIA DO AUTOR

HISTÓRIA INTERATIVA

MAIS LIVROS-JOGOS

Copyright ©2024 Athos Beuren - Instagram: @athosbeuren

Todos os direitos desta edição reservados a Athos Beuren.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, seja por meios mecânicos, eletrônicos ou em cópia reprográfica, sem a autorização prévia do autor.

Textos: Athos Beuren

Autores convidados: Newton Nitro, Matteo Garcia Baum, Edilaine Vieira Lopes, Eduardo Beuren, Vitor Coelho, André Wagner da Silva, Caroline Paseto Sulzbacher, Pedro Panhoca da Silva e Jeferson Schaefer

Revisão de textos: Edilaine Vieira Lopes

Tradução (Inglês): Stefany Winter

Ilustrações: Gabriel Fonseca

Diagramação e projeto gráfico: Daielyn Cris Bertelli

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

B 567e

Beuren, Athos

Ecos da Fantasia / Athos Beuren. – Porto Alegre, 2024. 272 p.

ISBN 978-65-993168-2-1

1. Literatura infantojuvenil.
 2. Livro-jogo.
 3. Aventura.
 4. História interativa.
 5. Jogos de aventura.
 6. Jogos de fantasia.
- I. Título

CDD 808.83 / 793.93

1ª edição, 2024

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

BEM-VINDO A ECOS DA FANTASIA, UM LUGAR ONDE O SOM DO DESCONHECIDO REVERBERA ATRAVÉS DE AVENTURAS FASCINANTES!

Prepare-se para explorar mundos sem fim, descobrir segredos antigos, enfrentar ameaças terríveis, resolver enigmas e conquistar seu título de herói!

Somente você poderá jogar Xadrez com a Morte no Lado Escuro da Lua, percorrer o Zigurate da Chama Viva e sobreviver à Noite da Abóbora; derrubar a Torre Dourada, recusar o Chamado do Poço e encontrar a Lasca de Salgueiro e o Ferrão de Vespa; destruir a Coroa das Sombras, ajudar Alpisto Lero em seu Acerto de Contas, desvendar o Mistério da Mansão Rechute – and do what must be done, even as a Powerless Wizard!

Será capaz de viver estas histórias e transformar seus feitos em lendas que ecoarão por todas as dimensões da eternidade?

A resposta está em suas mãos!

“O MAGO SEM PODERES”, DE JEFERSON SCHAEFER, É PARTE INTEGRANTE DA ANTOLOGIA ECOS DA FANTASIA, DE ATHOS BEUREN, LIVRO NO QUAL A HISTÓRIA FOI ORIGINALMENTE PUBLICADA EM INGLÊS, SOB O TÍTULO “THE POWERLESS WIZARD”.

REGRAS

HABILIDADE, CONFIANÇA, VIDA E TALENTOS

Antes de começar sua aventura, você deve criar seu personagem determinando seus valores de **HABILIDADE**, **CONFIANÇA** e **VIDA** e escolhendo **TALENTOS**. Estes valores mudarão durante o jogo, então sugerimos que não escreva diretamente no livro, mas faça uma cópia da **FOLHA DE AVENTURAS** onde irá anotar as informações. No início do jogo, você recebe 10 créditos (CR) que pode gastar para melhorar seus atributos e adquirir **TALENTOS**, se desejar.

HABILIDADE

Sua força e capacidade física. Sua **HABILIDADE** inicial é 7. Cada ponto extra custa 2 CR.

CONFIANÇA

Sua segurança e força de vontade. Sua **CONFIANÇA** inicial é 7. Cada ponto extra custa 1 CR.

VIDA

Seu vigor e saúde. Sua **VIDA** inicial é 20. Dois pontos extras custam 1 CR. Se sua **VIDA** chegar a zero, você falhou e deve reiniciar a aventura.

TALENTOS

São habilidades especiais. Você pode usar cada **TALENTO** uma vez por aventura. Você inicia sem **TALENTOS**, mas pode adquirir cada um por 2 CR.

Ataque Poderoso

Reduz automaticamente 5 pontos de **VIDA** de um inimigo.

Regeneração Acelerada

Restaura 5 pontos de sua **VIDA**.

Avaliação Precisa

Obtém sucesso imediato em um teste de **HABILIDADE** ou **CONFIANÇA**.



RESUMO

+1 **HABILIDADE** = 2 CR +1 **CONFIANÇA** = 2 CR
+2 **VIDA** = 1 CR +1 **TALENTO** = 2 CR

TESTANDO HABILIDADE E CONFIANÇA

Se tiver que testar sua **HABILIDADE** ou **CONFIANÇA**, role dois dados. Se a soma for igual ou menor ao valor do atributo testado, você teve sucesso. Se for maior, você falhou.

ITENS E EQUIPAMENTOS

Você poderá anotar em sua **FOLHA DE AVENTURAS** os itens e equipamentos que obtiver – eles podem ser cruciais para seu sucesso! Você pode descartar e/ou usar itens a qualquer momento, riscando-os de seu inventário, exceto quando estiver em combate ou tiver que testar sua **HABILIDADE** ou **CONFIANÇA**.



COMBATES

Para enfrentar os adversários, siga estes passos:

1

Role dois dados e some sua **HABILIDADE**. O resultado é seu **ATAQUE**.

2

Role dois dados e some a **HABILIDADE** do oponente. O resultado é o **ATAQUE** dele.

3

Quem tiver o maior **ATAQUE** fere o outro (passo 4). Em caso de empate, ambos erram – comece uma nova rodada de combate.

4

Quem for ferido perde 2 pontos de **VIDA**. Um **ACERTO CRÍTICO** (duplo seis), causa o dobro de **DANO**.

5

Após reduzir a **VIDA** de quem foi ferido, repita os passos 1 a 4. O combate termina quando a **VIDA** de um de vocês é reduzida a zero (morte).

Se tiver que enfrentar mais de um adversário ao mesmo tempo, escolha no início de cada rodada qual inimigo você irá atacar e resolva a rodada normalmente contra ele. Contra os outros, mesmo que seu **ATAQUE** seja maior, você não irá feri-los, apenas defender-se. Porém, se o **ATAQUE** deles for maior, você é ferido.

DICAS

Você vai perceber que se ler as referências em sua ordem numérica elas não farão sentido. É essencial que você leia apenas as referências que for instruído a ler, caso contrário, poderá causar confusão e diminuir seu divertimento. Talvez seja necessária mais de uma tentativa para encontrar o caminho que pode levá-lo com sucesso ao final de cada jornada. Qualquer jogador, independente de seus atributos, pode concluir suas buscas com sucesso – mas não pense que esta será uma tarefa fácil! Riquezas e glória esperam por você, mas também perigos e adversários mortais.

AVENTURE-SE



FOLHA DE AVENTURAS

NOME

HABILIDADE

CONFIANÇA

VIDA

TALENTOS

ATAQUE
PODEROSO

REGENERAÇÃO
ACELERADA

AValiação
PRECISA



INVENTÁRIO

ANOTAÇÕES



JEFERSON SCHAEFER, licenciado em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos, nasceu e reside até hoje na Serra Gaúcha. Fã de fantasia desde muito jovem, começou no mundo dos RPGs ainda na adolescência. Com diversas experiências no cenário cultural, como participações em grupos folclóricos, coros, teatro e bandas, ele esteve sempre em um meio fértil para o desenvolvimento de sua criatividade e expressividade.

Através de sua vivência no cenário cultural local, teve oportunidades também de visitar outros países, incluindo a República Tcheca e a Alemanha, que também fomentaram seus interesses no mundo da fantasia medieval. Hoje, o autor é mestre de diversas mesas de TTRPG (Tabletop Role-Playing Game), incluindo vários sistemas diferentes, e traz aqui sua primeira experiência no mundo da literatura.

@jeferson.schaefer

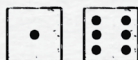
O MAGO SEM PODERES

JEFERSON SCHAEFER

Prólogo

Você é um aprendiz de mago e vive em uma torre no meio da floresta com o seu mestre, Alastair. Ele aceitou ensinar-lhe todos os segredos da magia porque se sente responsável por você. Quando era criança, você vivia com os seus pais em uma casa na floresta, a apenas alguns quilômetros da torre do mago. Um dia, sua casa foi atacada por aventureiros malignos que queriam saber sobre as defesas da torre para invadi-la e roubar o mago, mas, como seus pais não sabiam de nada, foram mortos. Escondido, você presenciou tudo o que aconteceu.

No dia depois do ataque, o próprio Alastair veio à sua casa, como fazia às vezes para comprar comida de sua família. Ao encontrar os corpos, ele fez alguns truques e descobriu tudo o que havia acontecido. O mago encontrou você e o levou para viver com ele na torre e aprender. Desde então, o seu treinamento consistiu somente em um monte de trabalho comum. O pouco que você realmente aprendeu foi como interpretar pergaminhos mágicos.



O MAGO SEM PODERES

— Você ainda não está preparado — dizia Alastair, obrigando-o a ficar trancado em seus aposentos enquanto ele fazia experimentos avançados. Hoje, o velho mago é tudo o que você realmente conhece como família depois de tantos anos sob a tutela dele.

Esta noite, como tantas outras antes dela, você mal consegue dormir por causa dos barulhos estranhos e luzes brilhantes que enchem a torre e vazam para a floresta que a circunda. Por um momento, você chega a achar que ouviu gritos. No entanto, obediente, você permanece no quarto para não atrapalhar o seu mestre. Pela manhã, porém, ao levantar para o desjejum, você encontra os móveis revirados, louça quebrada e sinais claros de luta. Alguns rastros seguem para fora da torre e, então, pela floresta. Logo você compreende que seu mestre foi levado à força e que não há ninguém, exceto você, que possa fazer qualquer coisa para salvá-lo. Decidido a seguir os rastros, você pensa que é melhor não ir desprevenido. Você apanha seu equipamento e resolve pegar alguns pergaminhos do mago para ajudá-lo. No entanto, como os papéis são muito frágeis, você resolve levar apenas três dentre os seguintes:

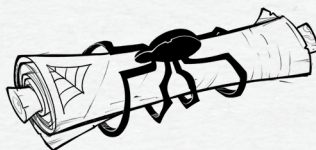
- ❖ Bola de Fogo
- ❖ Mísseis Mágicos
- ❖ Escudo
- ❖ Invisibilidade
- ❖ Abrir Portas
- ❖ Patas de Aranha

Anote aqueles que escolher em sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Depois disso, você sai da torre e segue os rastros. **Sua aventura começa aqui!**

Vá para **1**.

1

Você segue os rastros floresta adentro e logo percebe que encontrar Alastair será mais difícil do que você esperava. Ainda assim, se esforçará ao máximo, pois sabe que é a única chance de salvar seu velho mestre. Vá para **17**.



2

Você torce para não matar seu mestre com a explosão, caso ele esteja no interior da casa, e usa o pergaminho de bola de fogo para incendiar os inimigos – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Com a entrada em chamas, você resolve contornar o local em busca de outro acesso. De repente, você lembra que há um alçapão ao lado da casa, que leva ao porão. Você o encontra escondido sob um tapete de folhas. Vá para **22**.

3

Você se apressa pela floresta enquanto o sol fica alto no céu. A trilha leva até uma casa com um celeiro. Sentindo certa familiaridade, de repente você se dá conta de que está diante do local que foi lar de sua infância. Se quiser investigar a casa, vá para **6**. Se resolver entrar no celeiro, vá para **43**.

4

Você entra na casa e tenta impedir que os homens armados o atinjam, usando nada além do cajado que leva consigo, mas logo você é sobrepujado e crivado de flechas. **Sua aventura termina aqui!**



5

Você explora o celeiro da melhor forma possível, procurando ser silencioso para não atrair perigos. Você olha ao redor e encontra uma espada. Porém, ela está cravada no teto. Se você tiver e quiser usar um pergaminho de patas de aranha para alcançá-la, vá para **37**. Caso contrário, não resta muito senão sair do celeiro e tentar a casa (vá para **6**).



6

Você se aproxima da porta da casa e se sente constantemente observado. Você tenta abrir a porta, mas ela está trancada. Caso você tenha e queira usar um pergaminho de abrir portas, vá para **18**. Se resolver tentar as janelas, vá para **32**. Se preferir contornar o local em busca de outra entrada, vá para **25**.

7

Você aperta entre os dedos a moeda deixada pela ninfa, desejando boa sorte. De repente, ouve algo estalar atrás de si. Você vira e vê um toco rolar do alto de uma pilha de lenha ao lado da casa – e lembra que ali perto há um alçapão que leva ao porão. Você o encontra escondido sob um tapete de folhas. Vá para **22**.



8

Você consegue defletir a flecha com o pergaminho de escudo – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. No entanto, o homem no interior da casa está pegando mais uma flecha para atirar. E ele não está sozinho! Se você tiver um pergaminho de bola de fogo e quiser contra-atacar, vá para **2**. Se não, você foge para longe da janela e procura outro jeito de entrar na casa (vá para **25**).

9

Você usa o pergaminho de escudo e a magia deflete a faca de água que voa em sua direção. No entanto, quando você olha novamente, a ninfa que tentou atacá-lo já desapareceu. Se quiser mergulhar no riacho onde a ninfa estava para tentar encontrá-la, vá para **23**. Caso contrário, poderá dar meia-volta e seguir para o sul (vá para **38**) ou explorar a floresta no outro lado do riacho (vá para **48**).

10

Você mergulha e, apesar de não conseguir achar a criatura, encontra uma moeda de ouro, com o número *sete* gravado atrás. Você a guarda e resolve tentar outro caminho para encontrar seu mestre. Anote o item em sua **FOLHA DE AVENTURAS** e vá para **36**.

11

Você sente um toque gelado na nuca e então seu corpo paralisa. Sua vida começa a ser drenada lentamente por um necromante que, em breve obterá também os tesouros e segredos de seu mestre, Alastair. **Sua aventura termina aqui!**



12

Você usa o pergaminho de invisibilidade e se aproxima silenciosamente da origem da voz – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Ao fazer uma curva no riacho, você dá de cara com uma ninfa se banhando na água, à luz do sol que passa entre as árvores. Enquanto você se aproxima cada vez mais, hipnotizado pela fada, ela diz:

— Você pode ficar visível, meu bem. De qualquer forma, enquanto estiver pisando na água, saberei exatamente onde você está.

Se quiser se aproximar da ninfa para conversar, vá para **30**. Se resolver fugir, vá para **36**.

13

Depois de algum tempo, você não encontra solução para o problema em suas mãos. Se possuir uma moeda de ouro, vá agora para o número gravado na parte de trás dela. Se não tiver este item, vá para **26**.



14

Suas batidas atraem inimigos que você não sabia que se escondiam no porão, e você se torna mais uma vítima. Presos, você e seu mestre acabam morrendo de fome. **Sua aventura termina aqui!**



15

A criatura salta sobre você. **LUTE!**

	HABILIDADE	VIDA
GATO SELVAGEM	6	8

Se você derrotar o inimigo, seu caminho fica livre para voltar – vá para **36**.

16

Você entra no celeiro procurando ser silencioso, mas, assim que dá os primeiros passos, vê uma pequena criatura com asas de morcego, braços com garras e uma cauda terminada em um ferrão. Ela voa a toda velocidade em sua direção! Não há tempo de fazer mais nada! **LUTE!**

	HABILIDADE	VIDA
IMP	9	12

Se vencer, você resolve investigar o celeiro – vá para **5**.

17

Você segue os rastros até chegar em um riacho, onde eles se perdem. Quem levou seu mestre deve ter passado por ali. Se quiser seguir a água para tentar reencontrar os rastros em uma das margens, você poderá ir para o norte, acompanhando o curso do riacho (vá para **29**), ou ir para o sul (vá para **38**). Se resolver simplesmente atravessar o riacho e procurar na floresta do outro lado, vá para **48**.

18

A magia do pergaminho faz a porta escancarar-se para dentro – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Dentro da casa você vê um grupo de homens que faziam guarda nas janelas, sem contar que alguém pudesse passar pela porta reforçada. Se você tiver e quiser usar um pergaminho de mísseis mágicos para atacá-los, vá para **49**. Se for um pergaminho de bola de fogo, vá para **2**. Se não possuir ou não quiser usar nenhum destes, vá para **35**.

19

Com os adversários abatidos, você investiga a casa em busca de Alastair, mas a única coisa interessante que encontra é uma poção de tom vermelho opaco, que atrai intensamente o seu olhar. Se quiser bebê-la, vá para **28**. Caso contrário, vá para **41**.

20

Você puxa rapidamente o pergaminho de bola de fogo e explode a fera. No entanto, embora tenha derrotado o gato selvagem, você incendeia a floresta e não consegue mais seguir os rastros. Muito tempo depois, quando finalmente encontra Alastair, é tarde demais. **Sua aventura termina aqui!**



21

A cena é muito rápida, apesar de que para você tudo parece durar uma eternidade. O arqueiro solta a corda do arco e você vê o exato momento em que a flecha alça voo. A última coisa que sente é seu olho direito sendo perfurado por ela. **Sua aventura termina aqui!**



22

No porão úmido há um quarto separado. Você bate algumas vezes na porta trancada e escuta, do outro lado, os gemidos de Alastair tentando responder. Se tiver encontrado uma chave de cobre ou tiver um pergaminho de abrir portas e quiser usá-lo para destrancar a porta, vá para **31**. Caso contrário, será obrigado a tentar arrombá-la (vá para **14**).

23

Você mergulha atrás da ninfa procurando a bela criatura que o atacou. Teste sua **CONFIANÇA**. Se tiver sucesso, vá para **10**. Caso contrário, vá para **47**.

24

Invisível, você entra no celeiro contando com a magia do pergaminho – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. No lado de dentro, você vê uma estranha criatura flutuando sobre o feno. Seu couro é vermelho como sangue e suas asas como as de um morcego, no entanto, tem pequenos braços que terminam em garras e uma cauda com um perigoso ferrão. Ela ainda não percebeu sua presença.

Se tiver e quiser usar um pergaminho de mísseis mágicos para atacar o monstro, mesmo que a nova magia cancele sua invisibilidade, vá para **34**. Se, da mesma forma, resolver usar um pergaminho de bola de fogo, vá para **46**. Se quiser ignorar a criatura e investigar o celeiro, vá para **5**.

25

Em torno da casa há mais uma porção de rastros confusos. Teste sua **CONFIANÇA**. Se tiver sucesso, vá para **40**. Se falhar, vá para **13**.

26

Os captores de seu mestre não demoram muito para encontrá-lo e emboscá-lo enquanto ainda busca uma solução para o desaparecimento de Alastair. Ao invés de ajudá-lo, você se torna mais uma vítima. **Sua aventura termina aqui!**



27

A maçã é deliciosa e mata a sua fome – restaure 4 pontos de **VIDA**. Depois de comer, você segue seu rumo (vá para **3**).

28

A poção cura seus ferimentos e regenera sua força. Restaure 6 pontos de **VIDA** e vá para **41**.

29

Você segue o curso do riacho para o norte. Mais adiante, você ouve uma voz de mulher, cantando. Caso você tenha um pergaminho de invisibilidade e queira usá-lo antes de se aproximar, vá para **12**. Se não tiver o pergaminho ou não quiser usá-lo, mas deseja se aproximar da mesma forma, vá para **45**. Se resolver dar meia-volta para evitar a mulher, vá para **38**.



30

Você se aproxima da ninfa e ela sorri ao perceber que você não está mais invisível. Ela fica grata pela sua coragem e lhe dá uma moeda de ouro com o número *sete* gravado atrás.

— Esta moeda lhe dará sorte e lhe guiará quando tudo parecer perdido. Guarde-a bem. Agora, vá, ou nunca achará o seu mestre.

Enquanto você observa a moeda, maravilhado, a ninfa mergulha e some. Você guarda a moeda – anote o item em sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Depois, vendo que a encosta do riacho fica muito íngreme daqui para frente, você resolve voltar. Vá para **36**.

31

Se você usou o pergaminho, risque-o de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Dentro da prisão, Alastair está detido de maneira que não possa conjurar magias. Quando você vai soltá-lo, porém, ele arregala os olhos vendo por cima do seu ombro. Teste sua **HABILIDADE**. Se tiver sucesso, vá para **39**. Caso contrário, vá para **11**.

32

Você vai até a janela que era do quarto dos seus pais, na lateral da casa. Você olha pela vidraça estilhaçada e vê a ponta de uma flecha apon-tada para a sua cara. Se tiver um pergaminho de escudo e quiser usá-lo, vá para **8**. Caso contrário, vá para **21**.

33

A faca que a ninfa arremessa é muito rápida e afiada. Você não consegue impedir que ela atravesse sua garganta. **Sua aventura termina aqui!**

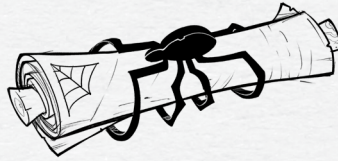


34

Você usa o pergaminho de mísseis mágicos e pega a criatura de surpresa – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. A invisibilidade cessa no mesmo instante em que os mísseis mágicos acabam com o pequeno demônio, liberando o celeiro para que você o explore. Vá para **5**.

35

Surpresos, três homens apontam arcos em sua direção. Se você tiver uma espada mágica para enfrentá-los, vá para **42**. Caso contrário, vá para **4**.



36

Você volta até o ponto inicial do riacho e revê suas opções. Se ainda não o fez, você pode ir para o norte, seguindo o curso do riacho (vá para **29**), ou atravessar o riacho e procurar na floresta do outro lado (vá para **48**). Se quiser seguir o riacho na direção sul, vá para **38**.

37

Você usa o pergaminho de patas de aranha e começa a escalar as paredes sem dificuldade, como se fosse um aracnídeo – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Ao chegar no teto, você anda de cabeça para baixo, alcança a espada cravada em uma das vigas e a pega. Trata-se de uma espada mágica! Enquanto a estiver usando, some 1 ponto ao seu **ATAQUE**. Anote o item em sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Depois, não resta muito senão sair do celeiro e tentar a casa (vá para **6**).



38

Você segue para o sul. Quando está quase desistindo de procurar, você reencontra os rastros e torna a segui-los. A trilha passa por uma grande clareira ao centro da qual há uma única macieira, com várias frutas bem vermelhas. Você percebe que tem fome, já que não fez o desjejum antes de sair da torre. Você pode pegar uma maçã e comer (vá para **27**) ou simplesmente seguir a trilha e ignorar a macieira (vá para **3**).

39

Você vira rápido e evita o toque macabro do necromante que sequestrou Alastair para roubar seus tesouros e segredos. Se você tiver um ou mais pergaminhos de mísseis mágicos ou bola de fogo, poderá usá-los agora contra o inimigo. Cada pergaminho reduz automaticamente 2 pontos de **VIDA** dele. Se você estiver usando uma espada mágica, cada um de seus ataques também causa 1 ponto de **DANO** extra ao adversário. **LUTE!**

	HABILIDADE	VIDA
NECROMANTE	9	14

Se vencer, vá para **50**.

40

Dentro de uma pegada profunda, você encontra uma chave de cobre perdida. Quem pisou nela sequer deve ter percebido – e agora ela é sua! Anote o item em sua **FOLHA DE AVENTURAS**. Apesar do achado curioso, você não encontra solução para os rastros. Se possuir uma moeda de ouro, vá agora para o número gravado na parte de trás dela. Se não tiver este item, vá para **26**.

41

Você explora o restante da casa, mas não encontra pistas de seu mestre – embora esteja certo de que Alastair esteja por perto. Assim, você decide contornar a casa por fora. Vá para **25**.

42

Você empunha a espada mágica e ela o ajuda a defletir as flechas disparadas pelos homens, partindo para o combate. **LUTE!**

	HABILIDADE	VIDA
1º ARQUEIRO	7	8
2º ARQUEIRO	8	7
3º ARQUEIRO	7	9

Se vencer, vá para **19**.

43

Você se aproxima do celeiro. A porta está entreaberta e uma porção de rastros se misturam no chão. Talvez haja alguém ali dentro! Se possuir e quiser usar um pergaminho de invisibilidade para entrar, vá para **24**. Se resolver no celeiro sem contar com a magia, vá para **16**. Se desistir de investigar este local, você pode tentar a casa (vá para **6**).

44

Você puxa rapidamente o pergaminho de mísseis mágicos e o usa para atacar a fera – risque o item de sua **FOLHA DE AVENTURAS**. A magia é suficiente para acabar com o gato selvagem e você pode seguir o seu caminho. Vá para **36**.





45

Você se aproxima procurando manter-se em silêncio e logo vê um ponto onde as encostas do riacho se tornam mais íngremes. De repente, uma ninfa surge de dentro do riacho e joga uma faca feita de água em você! Caso você tenha um pergaminho de escudo e queira usá-lo para se defender, vá para **9**. Se não tiver o pergaminho ou não quiser usá-lo, vá para **33**.

46

Você usa o pergaminho de bola de fogo, mas a criatura desaparece diante de seus olhos. A magia incendeia a palha e põe fogo no celeiro. Você resolve sair do lugar, mas, a caminho da porta, ouve uma risadinha e sente o ferrão da cauda do pequeno demônio perfurar sua barriga antes de ele surgir novamente para se despedir de você. Paralisado pela criatura, você apenas aguarda o fogo consumi-lo. **Sua aventura termina aqui!**



47

Você mergulha na água e permanece bastante tempo procurando pela bela criatura que o atacou. No entanto, tudo é em vão. O tempo e energia gastos nessa tarefa custam caro – perca 1 ponto de **CONFIANÇA** e 2 pontos de **VIDA**. Por fim, você desiste e resolve voltar pelo caminho que veio. Vá para **36**.

48

Você atravessa o riacho e procura os rastros por um tempo, sem achar nada. Então, você decide voltar até ele. Ao retornar, porém, dá de cara com um gato selvagem. Se você tiver um pergaminho de mísseis mágicos e quiser usá-lo para atacar a criatura, vá para **44**. Se for um pergaminho de bola de fogo, vá para **20**. Se não possuir ou não quiser usar estes pergaminhos, vá para **15**.



49

Você puxa o pergaminho de mísseis mágicos e atinge o primeiro inimigo com a magia, derrubando-o morto no chão. No entanto, os outros dois homens que havia na casa são rápidos e o crivam de flechas antes que você possa fazer qualquer outra coisa. **Sua aventura termina aqui!**



50

Com o necromante derrotado, você solta Alastair e o escuta contar como ele foi pego desprevenido por um pequeno demônio voador capaz de ficar invisível. Ele relata que a criatura o paralisou a mando de um grupo de aventureiros malignos e foi tirado de sua torre para que enfraquecesse e pudesse ter seus poderes drenados pelo necromante – os aventureiros ficariam com o saque depois que Alastair estivesse liquidado. No entanto, descobriram mais tarde que havia um aprendiz e, antecipando que você viria atrás do mago, tentaram armar uma emboscada.

— Mas, graças a você, eles foram derrotados e eu estou livre!

Muito agradecido e admirado que você tenha sido capaz de superar todos os obstáculos para libertá-lo, mesmo com tão limitado conhecimento de magia, Alastair reconhece sua capacidade e admite que não lhe deu o treinamento adequado por medo de que isso fosse deixá-lo à mercê dos mesmos perigos que ele corre. Daqui para frente, porém, ele garante que você receberá o melhor do conhecimento que ele tem a oferecer das artes arcanas. Assim, vocês voltam para a torre da qual, em breve, você sairá como um poderoso mago!

FIM

QUER VIVER NOVAS AVENTURAS FANTÁSTICAS?

**MAIS LIVROS INTERATIVOS, REPLETOS DE
MISTÉRIOS E DESAFIOS AGUARDAM POR VOCÊ!**

RPG PARA TODAS AS IDADES



CONFIRA A COLEÇÃO COMPLETA NO SITE

WWW.ATHOSBEUREN.COM.BR